

HABILIDADES SOCIALES EN EL CONTEXTO PRESENCIAL Y ONLINE: INTERFERENCIA DEL USO PROBLEMÁTICO DE LA VIDEOCONSOLA

ADORACIÓN DÍAZ LÓPEZ

Departamento Familia, Escuela y Sociedad, Facultad de Educación, Universidad Internacional de La Rioja
(UNIR), España
adoracion.diazlopez@unir.net | <https://orcid.org/0000-0002-8841-3701>

JAVIER JERÓNIMO MAQUILÓN SÁNCHEZ

Departamento de Métodos de la Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Educación, Universidad
de Murcia, España
jjmaqui@um.es | <https://orcid.org/0000-0002-8089-5144>

ANA BELÉN MIRETE RUIZ

Departamento de Métodos de la Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Educación, Universidad
de Murcia, España
anabelen.mirete@um.es | <https://orcid.org/0000-0001-6011-8826>

RESUMEN

El desarrollo de las habilidades sociales es crucial en la adolescencia, y las tecnologías pueden influir. Objetivos: a) Analizar las habilidades sociales de los adolescentes en el escenario presencial y virtual, b) Analizar las habilidades sociales de los adolescentes en el escenario presencial y en el virtual según el sexo, c) Relacionar la frecuencia de uso de la videoconsola y la asertividad cara a cara y en la interacción virtual, d) Relación entre la frecuencia de uso de la videoconsola y la empatía en la interacción cara a cara y en el contexto online. La muestra estuvo compuesta por 1.101 participantes. Para los adolescentes, la realidad online es una continuación de la presencial y viceversa y se responden de manera muy similar en ambos contextos. Las chicas presentan una mayor empatía y asertividad. La alta frecuencia de videojuegos se relaciona con bajas competencias sociales. Se discuten las implicaciones educativas.

PALABRAS CLAVE

habilidades sociales; uso problemático TIC; adolescencia; videojuegos.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 11, ISSUE 01,

2023, PP 167-179

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.28433>

CC BY-NC 4.0

HABILIDADES SOCIAIS NO CONTEXTO PRESENCIAL E ONLINE: INTERFERÊNCIA DO USO PROBLEMÁTICO DA CONSOLA DE VIDEOJOGOS

ADORACIÓN DÍAZ LÓPEZ

Departamento Familia, Escuela y Sociedad, Facultad de Educación, Universidad Internacional de La Rioja
(UNIR), Espanha

adoracion.diazlopez@unir.net | <https://orcid.org/0000-0002-8841-3701>

JAVIER JERÓNIMO MAQUILÓN SÁNCHEZ

Departamento de Métodos de la Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Educación, Universidad
de Murcia, Espanha

jjmaqui@um.es | <https://orcid.org/0000-0002-8089-5144>

ANA BELÉN MIRETE RUIZ

Departamento de Métodos de la Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Educación, Universidad
de Murcia, Espanha

anabelen.mirete@um.es | <https://orcid.org/0000-0001-6011-8826>

RESUMO

O desenvolvimento de habilidades sociais é crucial na adolescência, e as tecnologias podem influenciá-lo. Objetivos: a) Analisar as habilidades sociais de adolescentes no cenário presencial e virtual, b) Analisar as habilidades sociais de adolescentes no cenário presencial e virtual de acordo com o sexo, c) Relacionar as frequência de utilização da consola de videojogos e assertividade face a face e na interação virtual, d) Relacionar a frequência de utilização da consola de videojogos e a empatia na interação face a face e no contexto online. A amostra foi composta por 1.101 participantes. Para os adolescentes, a realidade online é uma continuação da realidade presencial e vice-versa e respondem de forma muito semelhante em ambos os contextos. As raparigas mostram maior empatia e assertividade. A alta frequência de videojogos está relacionada com as baixas habilidades sociais. As implicações educacionais são discutidas.

PALAVRAS-CHAVE

habilidades sociais; uso problemático das TIC; adolescência; videojogos.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 11, ISSUE 01,

2023, PP 167-179

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.28433>

CC BY-NC 4.0

**SOCIAL SKILLS IN FACE-TO-FACE AND ONLINE CONTEXTS:
INTERFERENCE OF THE PROBLEMATIC USE OF THE VIDEO GAME
CONSOLE**

ADORACIÓN DÍAZ LÓPEZ

Departamento Familia, Escuela y Sociedad, Facultad de Educación, Universidad Internacional de La Rioja
(UNIR), Spain
adoracion.diazlopez@unir.net | <https://orcid.org/0000-0002-8841-3701>

JAVIER JERÓNIMO MAQUILÓN SÁNCHEZ

Departamento de Métodos de la Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Educación, Universidad
de Murcia, Spain
jjmaqui@um.es | <https://orcid.org/0000-0002-8089-5144>

ANA BELÉN MIRETE RUIZ

Departamento de Métodos de la Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Educación, Universidad
de Murcia, Spain
anabelen.mirete@um.es | <https://orcid.org/0000-0001-6011-8826>

ABSTRACT

The development of social skills is crucial in adolescence, and technologies can influence it. Objectives: a) To analyze the social skills of adolescents in the face-to-face and virtual scenario, b) To analyze the social skills of adolescents in the face-to-face and virtual scenario according to sex, c) To relate the frequency of use of the video console and assertiveness face-to-face and in virtual interaction, d) Relationship between the frequency of video game console use and empathy in face-to-face interaction and in the online context. The sample consisted of 1,101 participants. For adolescents, online reality is a continuation of face-to-face reality and vice versa and they respond in a very similar way in both contexts. Girls show greater empathy and assertiveness. The high frequency of video games is related to low social skills. Educational implications are discussed.

KEY WORDS

social skills; problematic ICT use; adolescence; video game.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 11, ISSUE 01,

2023, PP 167-179

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.28433>

CC BY-NC 4.0

Habilidades Sociales en el Contexto Presencial y Online: Interferencia del Uso Problemático de la Videoconsola

Adoración Díaz López¹, Javier Jerónimo Maquilon Sánchez, Ana Belén Mirete Ruiz

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es un periodo de desarrollo caracterizado por cambios importantes en las relaciones interpersonales, el cual podría ser señalado como la etapa evolutiva en la que el desenvolvimiento social cobra un gran protagonismo (Sánchez-Díaz de Mera & Lázaro-Cayuso, 2017).

En la última década, las Tecnologías de la Información y de la comunicación, en adelante TIC, han modificado sustancialmente el ocio de los más jóvenes, ya que además de posicionarse como nuevo soporte para realizar ciertas actividades (Viñals & Cuenca, 2016), estas herramientas se han convertido en un espacio de ocio en sí mismas, han mediatizado las relaciones entre los adolescentes (Martínez-Ruvalcaba, Enciso-Arámbula, & González-Castillo, 2016) y han transformado significativamente el funcionamiento social.

A tenor de su desbordante popularidad, su estudio se ha convertido en objetivo de numerosos investigadores en el último lustro, potencialmente, buscando respuestas a los efectos de su uso a diferentes niveles y desde diversas lentes. Garrido-Lora, Busquet-Duran y Munté-Ramos (2016) subrayan algunos de los resultados desprendidos de su estudio los cuales posicionan a las TIC como detonadoras de importantes modificaciones en los procesos de comunicación interpersonal. En esta línea, cabe recordar que pese a la relativa cotidianeidad desde la que son contemplados, ciertos dispositivos electrónicos como el teléfono móvil, ocupan un espacio casi fundamental en el proceso de socialización, produciendo un impacto en los comportamientos y actitudes de los más jóvenes (García-Oliva, Piqueras, & Marzo 2017).

Pese a las consecuencias no deseables que puede acarrear el uso problemático de las TIC, no se puede dejar de resaltar, del mismo modo, las grandes bondades resultantes de la llegada de Internet, tales como acceso ilimitado a todo tipo de información, la aparición de nuevos canales de comunicación y por ende también de relación, sin olvidar la transformación que ha experimentado el ocio (Cruces, Guil Bozal, Sánchez Torres, & Pereira Núñez, 2016).

Sin embargo, un hecho ciertamente inquietante es la transformación que han sufrido las relaciones sociales. Sánchez-Díaz de Mera y Lázaro-Cayuso (2017) apuntan que el avance de las TIC ha modificado la forma de comunicarse con los demás. Un ejemplo ilustrativo sería que su uso ha desbancado el tiempo que los jóvenes pasan en el mundo “real” para invertirlo en el mundo “virtual” (Puerta-Cortés & Carbonell, 2014). En esta línea, se percibe un notable descenso de ciertas acciones o actividades de relación interpersonal más abiertas como salir a pasear, practicar algún deporte, etc. (Martínez-Ruvalcaba et al., 2016), cuyo lugar parece haber sido ocupado por largas horas frente al ordenador, el Smartphone o la videoconsola.

1 Av. de la Paz, 137, 26006 Logroño, La Rioja.



En esta tesitura, Díaz-Vicario, Mercader y Gairín (2019) alertan de que un uso extensivo de las TIC implica efectos negativos en el ámbito social y también a nivel educativo de los más jóvenes, empobreciendo las relaciones sociales y proliferando la merma del rendimiento académico (Vilca & Vallejos, 2015).

Entre los múltiples usos de las TIC y de Internet, como nexo común entre todas ellas, el uso de las Redes Sociales sobresale por encima de ninguna otra actividad realizada online (Gómez, Ferrer, & Herrán, 2015). Su uso puede acarrear consecuencias ciertamente no deseables como depresión, alteraciones del sueño o episodios de tristeza profunda (López-Pevida, 2018), así como fomentar la aparición de actos incívicos, crueles y deplorables surgidos dentro de este nuevo entramado social, tales como el *ciberbullying* (Ortega-Barón, Buelga, & Cava, 2016) o desaires sociales denominados *Phubbing* (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Además, estudios previos ponen de manifiesto que un uso prolongado de los dispositivos electrónicos puede generar estados de irritabilidad y comportamientos desadaptativos a nivel social entre los más jóvenes (Díaz-López, Maquilón-Sánchez, & Mirete-Ruiz, 2020, 2022) y otros relacionan el uso problemático de Internet con baja empatía (Melchers, Li, Chen, Zhang, & Montag, 2015; Verrastro, Albanese, Ritella, Gugliandolo, & Cuzzocrea, 2021) y el uso problemático de videojuegos violentos con baja empatía (Ferguson & Donnellan, 2017; Jing, Gao, & Niu, 2017) y con un descenso de la asertividad (Weaver et al., 2009). En concreto, la videoconsola es uno de los dispositivos electrónicos más usados entre los adolescentes, especialmente entre los chicos (Díaz-López, Mirete-Ruiz, & Maquilón-Sánchez, 2021) y son varios los estudios que han evidenciado que un uso extendido de la misma puede derivar en consecuencias poco o nada deseables en distintas áreas de la vida de los menores (Díaz-López et al., 2021; Gómez-Gonzalvo, Devís-Devís, & Molina-Alventosa, 2020).

Tras todo lo dicho, surge la necesidad de dar continuidad a esta línea de investigación, impulsando la profundización en los efectos causados por el uso desadaptativo de las TIC en las habilidades sociales, problemática que atañe a toda la población, pero en especial en una de las etapas evolutivas más en el desarrollo social del ser humano: la adolescencia. Para ello, se formulan los siguientes objetivos: a) Analizar las habilidades sociales de los adolescentes en el escenario presencial y virtual, b) Analizar las habilidades sociales de los adolescentes en el escenario presencial y en el virtual según el sexo, c) Relacionar la frecuencia de uso de la videoconsola y la habilidad de expresar una opinión diferente en la interacción cara a cara y en la interacción virtual, d) Relacionar la frecuencia de uso de la videoconsola y la habilidad de mantener la calma cuando me equivoque en la interacción cara a cara y en el contexto online

MATERIAL Y MÉTODO

PARTICIPANTES

La muestra seleccionada estuvo conformada por 1101 participantes. Un 47,8% de los mismos son chicos y un 52,2% chicas. Todos ellos escolarizados en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO): 1º ESO (32,4%), 2º de ESO (22,3%), 3º de ESO (24,3%) y 4º de ESO (21%), con edades comprendidas entre los 11 y 18 años (17% entre los 11 y los 12; 46,1% entre los 13 y los 14 y 36,2% entre los 15 y los 18).



La muestra fue obtenida a partir de un proceso de muestreo no probabilístico intencional. Se seleccionaron de manera aleatoria y proporcional 10 centros de titularidad pública de entre las 9 comarcas que componen la Región de Murcia. Se estimó el intervalo de confianza del 95% y un error muestral del 3% para su extrapolación a la población.

DISEÑO

El diseño empleado para llevar a cabo la presente investigación fue de tipo cuantitativo no experimental, tipo encuesta. Se optó por un diseño transaccional, por lo que el estudio estableció el foco de indagación en un momento determinado (Sáez-López, 2017).

INSTRUMENTOS

Se diseñó ad hoc el instrumento “Ud-TIC uso desadaptativo de las TIC” (Díaz-López et al., 2022), que consta de tres dimensiones: 1) Dimensión 1, datos sociodemográficos: contiene preguntas sobre datos personales de los participantes (edad, sexo, curso y comarca), datos acerca de rendimiento académico (notas en áreas instrumentales y 3 preguntas de actitud hacia el estudio e interferencia de las TIC en el mismo), información relativa a la supervisión familiar (existencia de control, adulto encargado de la supervisión y horario o disponibilidad de acceso a las TIC), y por último, recoge ítems relacionados con la aparición de estados de estrés y nerviosismo ante la ausencia de TIC. 2) Dimensión 2, frecuencia y uso de las TIC ($\alpha = .84$): está compuesta por 19 ítems; 3 de los cuales son relativos a la frecuencia de uso de móvil, Internet y videojuegos y los 16 restantes abordan experiencias relacionadas con el uso de móvil, internet y videojuegos. 3) Dimensión 3, habilidades sociales ($\alpha = .78$): formada por un total de 13 ítems; establece una diferenciación entre habilidades sociales presenciales (7 ítems) y a través de Internet (6 ítems).

PROCEDIMIENTO

Conforme a la norma 8.2 de la APA, se entregaron documentos de consentimiento informado a los progenitores. Así mismo, se hizo entrega de un documento de asentimiento informado a cada uno de los participantes, a través del cual se les hizo conocedores del carácter anónimo y voluntario de su participación. Ambos documentos fueron aprobados por la Comisión de ética de la investigación de la Universidad de Murcia. Se procedió a la aplicación en formato papel. La recogida de información se desarrolló en las sesiones de tutoría. El tiempo dedicado a la cumplimentación del instrumento giró en torno a los 12-20 minutos.



ANÁLISIS DE DATOS

Primeramente, se realizó un análisis descriptivo de la muestra, calculando los índices de tendencia central (media y desviación estándar). Tras ello, se llevó a cabo la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, la cual concluyó que la muestra no seguía una distribución normal o simétrica ($p \leq .05$), por ello se optó por la aplicación de pruebas no paramétricas; en concreto la U de Mann-Whitney (para dos grupos) y Kruskal Wallis (para más de dos grupos). Se calculó la media de las respuestas (M) y la desviación estándar (Sd). Así mismo, para establecer relaciones entre variables se emplearon tablas de contingencia y la Chi cuadrado de Pearson. Finalmente, se aplicó la V de Cramer para valorar la magnitud de la significación.

RESULTADOS

ANÁLISIS DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ADOLESCENTES EN EL ESCENARIO PRESENCIAL Y VIRTUAL

Del análisis de los datos se desprende que el 15% de los jóvenes considera muy poco característico de ellos mismos pedir disculpas en persona cuando su comportamiento molestó a alguien y el 70% se siente bastante o muy identificado con este comportamiento ($M= 3.86$; $Sd= 1.137$). En cuanto a la acción de pedir disculpas en Internet, los alumnos muestran opiniones distintas, el 40% dice sentirse poco o muy poco identificado con esta acción, mientras, en torno al 40% dice sentirse bastante o muy identificado con ello ($M=2.91$; $Sd=1.395$). Asimismo, el 15% de los adolescentes señala que dar un abrazo o una expresión de afecto a alguien es muy poco o poco característico de su forma de ser, el 85% restante sostiene que, esta muestra de cariño les representa moderadamente (12.7%), bastante (21.7%) y mucho (52.2%), ($M=4.09$; $Sd=1.187$). Respecto a la acción asertiva de negarse a hacer cosas que no quieren o no les apetece hacer, el 70% declara que es bastante o muy característico de su personalidad tanto en persona ($M= 3.89$; $Sd= 1.263$) como en Internet ($M=3.99$; $Sd=1.283$). El 50% de los encuestados entiende como bastante o muy característico de ellos mismos mantener la calma cuando se equivocan, tanto en Internet ($M= 3.454$; $Sd=1.239$) como en persona ($M= 3.42$; $Sd=1.137$). De igual modo, el 60% de los adolescentes apunta que manifestar una opinión diferente a la de la persona con la que están hablando es bastante o muy característico de ellos, independientemente de que el intercambio de opiniones se produzca en persona ($M=3.65$; $Sd=1.24$) o a través de Internet ($M=3.40$; $Sd=1.35$). Concluyendo con este apartado del análisis, conviene señalar que, el 60% de los estudiantes apunta que responder adecuadamente a una crítica que les ha molestado en persona es muy característico de su forma de comportarse ($M=3.57$; $Sd=1.292$). Sin embargo, al extrapolar este comportamiento al medio digital, el porcentaje se reduce al 50% ($M= 3.33$; $Sd=1.398$). Además, el 37% de los jóvenes considera bastante o muy característico de su personalidad hablar en público ante desconocidos ($M= 2.86$; $Sd=1.392$), y el 70% reconoce sentirse bastante o muy identificado con la acción de hablar en público ante personas conocidas ($M= 4.11$; $Sd= 1.163$).



ANÁLISIS DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ADOLESCENTES EN EL ESCENARIO PRESENCIAL Y EN EL VIRTUAL SEGÚN EL SEXO

En cuanto a la acción de pedir disculpas en persona cuando un comportamiento ha molestado a alguien, el grupo de las chicas, parecen mostrarse más asertivas que los chicos. Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos ($p=.001$). Cuando se trata del escenario virtual, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en la acción de pedir disculpas en Internet y el género de los participantes ($p=.701$). En esta línea, el análisis de los datos arrojó que las chicas suelen manifestar más sus sentimientos en forma de muestras de afecto que los chicos, en este sentido, se encontraron diferencias estadísticamente entre los grupos ($p\leq.001$). Del mismo modo, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre géneros en cuanto a decir NO a la cara cuando le piden algo que no quieren hacer, ni en el escenario presencial ($p=.673$) ni en el contexto virtual ($p=.123$).

Con respecto al control de impulsos, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas a la hora de mantener la calma cuando se equivocan delante de otras personas ni en persona ($p=.891$) ni en Internet ($p=.063$).

A la hora de expresar una opinión diferente a la del interlocutor, el grupo de las chicas se siente notablemente más identificado con este comportamiento que el de los chicos tanto en la interacción cara a cara ($p<.001$), como en la virtual ($p<.001$). En este sentido, con respecto a la acción de responder a una crítica, que les ha molestado, el análisis de los datos apunta a las chicas como el género más asertivo; se encontraron diferencias estadísticamente significativas según el género tanto en persona ($p<.001$) como en Internet ($p<.005$). Adicionalmente, en cuanto a la acción de hablar en público ante personas desconocidas no se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre géneros ($p=.965$). Tampoco se encontraron en el caso de personas conocidas ($p=.608$).

RELACIÓN ENTRE LA FRECUENCIA DE USO DE LA CONSOLA Y LA HABILIDAD DE EXPRESAR UNA OPINIÓN DIFERENTE EN LA INTERACCIÓN CARA A CARA Y EN EL CONTEXTO ONLINE

Conviene iniciar el análisis acerca de la relación entre la frecuencia de uso de las TIC y el desarrollo de las habilidades sociales de los jóvenes subrayando que los estudiantes que hacen un uso más acusado de la consola presentan menor asertividad a la hora de expresar una opinión distinta a la de la persona con la que están hablando cara a cara, que aquellos que juegan en menor medida. Esto se traduce en que un 31.8% de los jóvenes que juega a videojuegos a diario confiesa que expresar una opinión distinta a la de otra persona, en la interacción cara a cara, es poco (10.1%) o muy poco (21.7%) característico de ellos mismos, mientras que, del grupo de jugadores de fines de semana, solo el 18.8% reconoce la acción de expresar una opinión distinta en el tú a tú como poco o muy poco característica de ellos mismos y en los jugadores puntuales el porcentaje se sitúa en un 17.7%. El análisis de los datos apunta a la existencia de una relación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso de la videoconsola y la habilidad de expresar una opinión distinta en *persona* ($\chi^2(20)=46.640a$, $p\leq 0.05$, $V=.001$).

Cuando se trata del contexto online, los resultados arrojados sobre la frecuencia de uso de la videoconsola y la habilidad de expresar una opinión diferente a través de

Internet arrojaron que el 31.9% de los usuarios que utilizan la consola a diario señala este comportamiento como poco o muy poco característico de su forma de ser. Mientras que, cuando se trata de jugadores de fines de semana, el porcentaje desciende al 22.9%. El análisis de los datos apunta a una relación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso de la consola y la habilidad de expresar una opinión distinta en Internet ($\chi^2 (16) = 27.361, p \leq 0.05, V = 0.038$).

RELACIÓN ENTRE LA FRECUENCIA DE USO DE LA VIDEOCONSOLA Y LA HABILIDAD DE MANTENER LA CALMA DELANTE DE LOS DEMÁS EN LA INTERACCIÓN CARA A CARA Y EN EL CONTEXTO ONLINE

Del análisis de los datos se extrae que, con respecto a la habilidad de mantener la calma delante de los demás cuando se comente un error en la interacción cara a cara, del grupo de jóvenes que utiliza la consola a diario, el 31,3% confiesa que este comportamiento es poco o muy poco característico de ellos mismo, mientras que aquellos adolescentes que usan la consola con menor frecuencia se muestran más habilidosos socialmente (15,4%). Se encontró una relación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso de la consola y la habilidad de mantener la calma en persona al cometer un error ($\chi^2 (16) = 41,078, p \leq 0.001, V = 0.001$).

Al trasladar esta acción al contexto online, los estudiantes que hacen un consumo más acusado de la consola son aquellos que presentan mayores dificultades para mantener la calma cuando se equivocan en la interacción virtual, en este sentido el 24,6% confiesa que este comportamiento es poco o muy poco característico de ellos mismos, mientras que, cuando del grupo de estudiantes que usan la consola en menor medida, el porcentaje desciende a 16,7%. El análisis de los datos apunta a una relación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso de la consola y la habilidad de mantener la calma en persona al cometer un error ($\chi^2 (16) = 30,922, p \leq 0.005, V = 0.016$).

DISCUSIÓN

El uso extendido de las tecnologías de la información y la comunicación han hecho que las interacciones entre iguales tengan una extensión en el ciberespacio. En la presente investigación se han analizado, en primer lugar, las habilidades sociales mostradas por los adolescentes tanto en el contexto presencial o cara a cara, como en el contexto online. Así, en primer lugar, parece que los jóvenes tienen una mayor predisposición a la hora de pedir disculpas en persona que en internet, en este sentido 2 de cada 10 adolescentes considera muy poco característico de ellos mismos pedir disculpas en persona, y 4 de cada 10 en Internet.

Adicionalmente, en cuanto a la asertividad, se encontró que los jóvenes alcanzan valores similares de asertividad a la hora de negarse a hacer algo que no les apetece o que no les gusta hacer, tanto en el contexto presencial como en el contexto online. Una posible explicación a este hecho es que para los jóvenes no existen diferencias entre ambos contextos, pues su realidad virtual es una continuación de la presencial y viceversa (Puerta et al., 2014). Además, estos hallazgos van en la línea de Moustafa y Steed (2018),



los cuales brindan evidencia que sugiere que los usuarios que participan en la realidad virtual social tienen una inclinación a experimentar la estimulación en el contexto online o virtual de manera similar a como lo harían en la vida real.

Al realizar un análisis por sexos, llama la atención como las chicas se muestran mucho más habilidosas socialmente que los chicos. En este sentido cabe destacar que el grupo de las féminas tiene una mayor facilidad a la hora de pedir disculpas tanto en persona como en el contexto online, además, a la hora de expresar una opinión diferente a la del interlocutor y de responder a una crítica de manera asertiva tanto en persona como en Internet, el grupo de las chicas se siente notablemente más identificado, lo que indica que las chicas son más asertivas que los chicos. Estos resultados van en consonancia con los encontrados por Betancourth et al. (2017), quienes en su estudio encontraron que las mujeres presentan niveles más altos en la comunicación asertiva. Se ha constatado que las chicas suelen manifestar más sus sentimientos en forma de muestras de afecto que los chicos. Una posible explicación a este hecho es que, de acuerdo con Betancourth et al. (2017), el género femenino ha sido socializado en los cánones de la abierta expresión de sentimientos, mientras que, en el género masculino la expresión de sentimientos resulta inapropiada en algunos contextos, especialmente los más tradicionales y machistas. Además, las expresiones agresivas son aceptadas en sociedad cuando son ejercidas por chicos. Estos aspectos, marcados por factores históricos, sociales y culturales, ayudan a explicar la incidencia que estos estereotipos pueden causar sobre el desarrollo de la comunicación asertiva (García, Cabanillas, Morán, & Olaz, 2014).

Sin embargo, a la hora de decir no a la cara y no en internet, no se encontraron diferencias entre ambos sexos. Se encontró una tendencia similar en mantener la calma cuando se equivocan delante de otras personas en ambos contextos.

Por otro lado, se analizó la influencia de la frecuencia de uso de la consola en las habilidades sociales de los adolescentes, concretamente en dos de los principales comportamientos indicativos de asertividad y empatía: expresar una opinión distinta a los demás y mantener la calma delante de los demás cuando se comete un error. En este sentido, se ha probado que aquellos estudiantes que hacen un uso más acusado de la consola presentan menor asertividad a la hora de expresar una opinión distinta a la de la persona con la que están hablando cara a cara, que aquellos que juegan en menor medida tanto en la interacción cara a cara como en el contexto online. Estos resultados son coincidentes con los hallados en el estudio de Weaver et al. (2009), los cuales encontraron una correlación negativa entre el uso de videojuegos y la asertividad.

Igualmente, se ha constatado que cuando se trata de mantener la calma delante de los demás cuando se comete un error, los adolescentes que presentan una alta frecuencia de uso de la consola se muestran menos habilidosos socialmente tanto en persona como en el contexto online, estos resultados van en la línea de lo hallado en los estudios de Jing et al. (2017) y de Ferguson y Donnellan (2017), los cuales hallaron correlación entre el uso problemático de videojuegos violentos y la baja empatía. También son similares a los hallazgos de De la Cruz Sandoval, Zárate y Cierzo (2019), con respecto al uso problemático del dispositivo móvil, los cuales concluyeron que aquellos usuarios que presentan una frecuencia de uso del dispositivo móvil muy acusada, tendrán menos probabilidades de desarrollar habilidades sociales tales como iniciar interacciones positivas o hacer peticiones tanto a amistades como a desconocidos. Una posible explicación este hecho es que el uso extendido de la consola empobrece las habilidades sociales (De la Cruz Sandoval et al., 2019; Vilca & Vallejos, 2015) y genera sentimientos de estrés (Díaz-López et al., 2020).

Tras todo lo dicho, cabe señalar que el presente trabajo supone una aportación original a esta línea de investigación, pues hasta donde sabemos, hasta la fecha, ningún estudio previo ha analizado las habilidades sociales de los adolescentes estudiando la

misma conducta social tanto en el contexto presencial como en el contexto online. Del mismo modo, los resultados acerca de la interferencia de la frecuencia de uso de la videoconsola en la asertividad y empatía de los menores alertan de una problemática que requiere una mayor investigación.

Este estudio no está exento de limitaciones. Para futuras investigaciones en esta línea convendría aumentar la muestra de estudiantes a centros de titularidad concertada y privada, además, sería pertinente aumentar la horquilla de edad de los participantes, de modo que se pudiera estudiar la evolución de la problemática. Adicionalmente, sería recomendable recabar información de otras fuentes tales como los progenitores o los docentes, pues, como ya apuntaron Rubio, Jiménez y Trillo (2021), las madres y los padres requieren de formación específica cuando los vástagos transitan la adolescencia para establecer normas y límites en el hogar, y específicamente en lo relativo a limitar el uso de las tecnologías y a pautar el manejo adecuado de las mismas.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORES

Conceptualización: A. D. y J. J. M.; Metodología: J. J. M.; Software: A. D.; Validación: A. D, J. J. M. y A. B. M.; Análisis formal: J. J. M.; Investigación: A. D.; Recursos: A. B. M.; Curación de datos: A. D.; Redacción - borrador original: A. D.; Redacción - revisión y edición: A. D.; Visualización: J. J. M. y A. B. M.; Supervisión: J. J. M. y A. B. M.

REFERENCIAS

- Al - Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132-140. doi: [10.1002/hbe2.137](https://doi.org/10.1002/hbe2.137)
- Betancourth, S., Zambrano, C., Ceballos, A. K., Benavides, V., & Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes. *Psicoespacios*, 11(18), 133-148. <https://doi.org/10.25057/21452776.898>
- Cruces Montes, S. J., Guil Bozal, R., Sánchez Torres, N., & Pereira Núñez, J. A. (2016). Consumo de nuevas tecnologías y factores de personalidad en estudiantes universitarios. *Commons. Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital*, 5(2). Retirado de: <https://revistas.uca.es/index.php/cayp/article/view/3241>
- De la Cruz Sandoval, D., Zárate, L. T., & Cierto, E. Y. (2019). Efectos de la dependencia al celular en las habilidades sociales de los estudiantes universitarios. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 12(2). doi: <https://doi.org/10.17162/rccs.v12i2.1214>
- Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J., & Mirete-Ruiz, A. B. (2020). Maladaptive use of ICT in adolescence: Profiles, supervision and technological stress. [Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico]. *Comunicar*, 64, 29-38. doi: [10.3916/C64-2020-03](https://doi.org/10.3916/C64-2020-03)



- Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J. J., & Mirete-Ruiz, A. B. (2022). Validación de la escala Ud-TIC sobre el uso problemático del móvil y los videojuegos como mediadores de las habilidades sociales y del rendimiento académico. *Revista Española de Pedagogía*, 80(283), 533-558. doi: [10.22550/REP80-3-2022-06](https://doi.org/10.22550/REP80-3-2022-06)
- Díaz-López, A., Mirete-Ruiz, A. B., & Maquilón-Sánchez, J. (2021). Adolescents' Perceptions of Their Problematic Use of ICT: Relationship with Study Time and Academic Performance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6673. doi: [10.3390/ijerph18126673](https://doi.org/10.3390/ijerph18126673)
- Díaz-Vicario, A., Mercader, C., & Gairín, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(7), 1-11. doi: [10.24320/redie.2019.21.e07.1882](https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882)
- Ferguson, C. J., & Donnellan, M. B. (2017). Are associations between “sexist” video games and decreased empathy toward women robust? A reanalysis of Gabbiadini et al. 2016. *Journal of youth and adolescence*, 46(12), 2446-2459.
- García, M., Cabanillas, G., Morán, V., & Olaz, F. O. (2014). Diferencias de género en habilidades sociales en estudiantes universitarios de argentina. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”*, 7(2), 114-13.
- García-Oliva, C., Piqueras, J. A., & Marzo, J. C. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y Drogas*, 17(2), 189-200. doi: [10.21134/haaj.v17i2.331](https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.331)
- Garrido-Lora, M., Busquet-Duran, H., & Munté-Ramos, R. A. (2016). De las TIC a las TRIC. Estudio sobre el uso de las TIC y la brecha digital entre adultos y adolescentes en España. *Análisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 44-57. doi: [10.7238/a.v0i54.2953](https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2953)
- Gómez, M., Ferrer, R., & Herrán, A. (2015). Las redes sociales verticales en los sistemas formales de formación inicial docente. *Revista Complutense de Educación*, 26, 215-232. Retirado de: <https://goo.gl/6yoVko>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65), 89-99. doi: [10.3916/C65-2020-08](https://doi.org/10.3916/C65-2020-08)
- Jing, J., Gao, C., & Niu, G. (2017). The effect of internet use on empathy. *Advances in Psychological Science*, 25(4), 652.
- López-Pevida, N. (2018, 25 de Octubre). Como educar niños optimistas en tiempos pesimistas. *El País*. Retirado de https://elpais.com/elpais/2018/10/22/buena-vida/1540207649_118747.html
- Martínez - Ruvalcaba, M., Encinso-Arámbula, R., & Gonzalez-Castillo, S. (2016). Impacto del uso de la tecnología móvil en el comportamiento de los niños en las relaciones interpersonales. *Educateconciencia*, 5(6) 67-80.
- Melchers, M., Li, M., Chen, Y., Zhang, W., & Montag, C. (2015). Low empathy is associated with problematic use of the Internet: Empirical evidence from China and Germany. *Asian journal of psychiatry*, 17, 56-60.

- Moustafa, F., & Steed, A. (2018, November). A longitudinal study of small group interaction in social virtual reality. In *Proceedings of the 24th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology* (pp. 1-10). doi: [10.1145/3281505.3281527](https://doi.org/10.1145/3281505.3281527)
- Ortega-Barón, J., Buelga, S., & Cava, M. J. (2016). Influencia del clima escolar y familiar en adolescentes, víctimas y ciberacoso. *Comunicar*, 46(21), 57-65. doi: [10.3916/C46-2016-06](https://doi.org/10.3916/C46-2016-06)
- Puerta-Cortés, D. X., & Carbonell, X. (2014). El modelo de los cinco grandes factores de personalidad y el uso problemático de Internet en jóvenes Colombianos. *Adicciones*, 26(1), 54-61. doi: [10.20882/adicciones.131](https://doi.org/10.20882/adicciones.131)
- Rubio, F. J., Jiménez, M. C., & Trillo, M. P. (2021). Educación y crianza de los hijos. Detección de necesidades socioeducativas y formativas de los progenitores. *Revista Española de Pedagogía*, 79(279), 249-267. doi: [10.22550/REP79-2-2021-08](https://doi.org/10.22550/REP79-2-2021-08)
- Sáez-López, J. M. (2017). *Educational Investigation. Theoretical Foundations, Processes and Elements*. Madrid, Spain: UNED.
- Sánchez Díaz de Mera, D., & Lázaro Cayuso, P. (2017). La adicción al Whatsapp en adolescentes y sus implicaciones en las habilidades sociales. *Tendencias pedagógicas*, 29, 121-134.
- Verrastro, V., Albanese, C. A., Ritella, G., Gugliandolo, M. C., & Cuzzocrea, F. (2021). Empathy, social self-efficacy, problematic internet use, and problematic online gaming between early and late adolescence. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(12), 806-814. doi: [10.1089/cyber.2021.0042](https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0042)
- Vilca, L., & Vallejos, M. (2015). Construction of the risk of addiction to social networks scale. *Computers in Human Behaviour*, 48, 190-198. doi: [10.1016/j.chb.2015.01.049](https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.049)
- Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 0061-65.
- Weaver III, J. B., Mays, D., Weaver, S. S., Kannenberg, W., Hopkins, G. L., Eroğlu, D., & Bernhardt, J. M. (2009). Health-risk correlates of video-game playing among adults. *American journal of preventive medicine*, 37(4), 299-305. doi: [10.1016/j.amepre.2009.06.014](https://doi.org/10.1016/j.amepre.2009.06.014)

*

Received: October 31, 2022

Accepted: November 3, 2022

Published online: February 28, 2023

