

Influencia del uso de videojuegos en las habilidades sociales de los adolescentes

Video game usage influence on adolescents' social skills

<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2025-410-717>

Gabriel Iglesias-Caride

<https://orcid.org/0000-0003-2666-924X>

Universidad de Santiago de Compostela

José Domínguez-Alonso

<https://orcid.org/0000-0002-1844-000X>

Universidad de Vigo

Rubén González-Rodríguez

<https://orcid.org/0000-0003-1806-1103>

Universidad de Vigo

Paula Frieiro

<https://orcid.org/0000-0001-5888-6674>

Universidad de Vigo

Resumen

Los videojuegos, enraizados profundamente en la sociedad actual, constituyen un elemento clave para abordar las implicaciones que conlleva su uso en las relaciones personales y sociales de los adolescentes. El objetivo de la presente investigación es determinar la asociación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en la población adolescente. El estudio fue desarrollado siguiendo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y multifactorial. Los instrumentos utilizados fueron un cuestionario *ad hoc* de preguntas generales sobre la preferencia y frecuencia en el uso de videojuegos y un cuestionario de habilidades sociales. Para el procesamiento de la información se utilizó el paquete estadístico SPSS V.22. La muestra estuvo conformada

por un total de 708 adolescentes gallegos de entre 12 y 18 años ($M = 13.92$; $DT = 1.71$). Los resultados muestran que un 31.4% de los jóvenes tiene los videojuegos como principal opción de ocio, con un mayor uso de estos por parte del género masculino utilizando el móvil, Tablet o consola conectada a la televisión como plataforma de preferencia. Además, el tipo de videojuego más utilizado son los juegos multijugador con predilección por *Among Us* por parte del género femenino y *Fortnite* por parte del masculino. Finalmente, se ha evidenciado que existe una relación entre el uso de videojuegos y unas peores habilidades sociales. No hacer uso de videojuegos mejora la asertividad y las habilidades en la resolución de conflictos en edad adolescente. Asimismo, no se alcanzan diferencias significativas entre el uso de videojuegos y las habilidades comunicativas. En conclusión, el uso de esta forma de ocio parece llevar aparejadas ciertas consecuencias negativas en la esfera social, traducidas en una merma de las habilidades sociales de sus participantes, siendo la capacidad de resolución de conflictos el área más afectada.

Palabras Clave: Videojuegos, Habilidades Sociales, Adolescencia, Género, Metodología Cuantitativa.

Abstract

Video games, deeply rooted in nowadays' society, constitute a key element to understand the implications that their use has on the social and personal relationships of adolescents. The aim of this research is to determine the link between video games use and social skills in the adolescent population. The study was developed following a quantitative perspective, with a non-experimental, cross-sectional, descriptive and multifactorial design. An *ad hoc* questionnaire with general items on preference and frequency of video game use and a social skills questionnaire were used. Data analysis was performed using the IBM SPSS v.22 statistical package. The sample consisted of 708 Galician adolescents aged between 12 and 18 years ($M = 13.92$; $SD = 1.71$). Results show that a 31.4% of adolescents see video games as their first leisure choice, with the male gender being the one that plays the most through cell phones, Tablets or consoles connected to the television. In addition, Massively Multiplayer Online games are the most played type of games, with the female population preferring *Among Us*, whereas the male population shows preference for *Fortnite*. Finally, a slight relationship has been shown between the use of video games and worse social skills. Not using video games improves both assertiveness and problem-solving skills during adolescence. On the other hand, no statistically significant relationship was found between the use of video games and communication skills. In conclusion, the use of this leisure activity implies certain negative consequences in the social sphere, resulting in slightly poorer social skills, with problem-solving skills being the most affected area.

Keywords: Videogames, Social skills, Adolescence, Gender, Quantitative research.

Introducción

El ser humano es sociable por naturaleza, ya que primero para sobrevivir, y luego para vivir, necesita de la presencia de otros, sus iguales. Las habilidades sociales son para ello un elemento clave, pues son las capacidades que permiten cimentar relaciones eficaces con otros (Betina y Contini, 2011; Flores-Mamani et al., 2016), sean cuales sean las intenciones de estas personas: comerciar, trabar amistad, expresar necesidades, ... (Dongil-Collado y Cano-Vindel, 2014). Conceptualizar el constructo de habilidades sociales no es tarea sencilla, algo que ocurre con frecuencia en el ámbito de las Ciencias Sociales. No obstante, en este trabajo se ha conceptualizado bajo dos premisas, primero, se consideran tanto conductas como cogniciones, y segundo, se enfatiza la finalidad de las mismas: “se trata de rutinas cognitivas o conductuales que nos permiten mantener buenas relaciones con los demás” (Oliva et al., 2011, p. 176). Dichos autores consideran que las habilidades sociales están conformadas por habilidades comunicativas, asertividad y habilidades de resolución de conflictos.

La mayor parte de investigaciones sobre habilidades sociales las vinculan a consecuencias deseables, tales como un mejor rendimiento académico (Betina, 2012; Caldarella et al., 2017; Zorza et al., 2013), una buena calidad de vida (Leme et al., 2015; Salavera et al., 2020), o unas relaciones interpersonales de pareja positivas (Zavala et al., 2017). Cabe destacar en este punto que diversas investigaciones apuntan a que es el género femenino quien posee un mayor nivel de habilidades sociales (Maleki et al., 2019; Morales et al., 2013; Reyna y Brussino, 2015).

Hoy en día, el ámbito de los videojuegos sigue mostrando una tendencia al alza en su uso. En España se cuenta con alrededor de quince millones de jugadores, de los cuales aproximadamente once millones juegan con una frecuencia semanal, dedicando un promedio de alrededor de siete horas (Asociación Española de Videojuegos, 2019). Si se hace referencia al periodo de la adolescencia, casi siete de cada diez individuos utilizan videojuegos regularmente, y el perfil de jugador habitual *-gamer-* es mayoritariamente masculino; a pesar de esto, esta tendencia se ha ido haciendo más paritaria en los últimos años, así como también parece que el uso de videojuegos va disminuyendo sensiblemente con la edad (Asociación Española de Videojuegos, 2019).

Existen diversos conceptos sobre lo que es y no es un videojuego (Arjoranta, 2019), y en el presente trabajo, para evitar cualquier tipo de

ambigüedad, se define como “un juego al que jugamos gracias a un aparato audiovisual y que puede estar basado en una historia” (Esposito, 2005, p. 2). Sin embargo, el principal desafío en este ámbito radica en determinar el criterio a seguir para establecer una clasificación completa y precisa de los videojuegos. Así, la legislación territorial vigente (*Pan European System Rating Board*-PEGI-, 2003), informa sobre edades recomendadas y contenidos de los juegos, pero no aporta datos acerca de elementos importantes, tales como la temática, entendida como los temas argumentales tratados en los videojuegos, o las mecánicas, que hacen referencia a aquellas herramientas que tiene el juego y que permiten al jugador avanzar en él (Fabricatore, 2007). De hecho, en muchos casos, es complicado establecer clasificaciones que generen consenso alrededor, porque un mismo juego tiene varias mecánicas integradas entre sí, de manera que ninguna destaque sobre otra (Pérez, 2011). En consecuencia, se ha seguido para este estudio la clasificación propuesta por Fritts (n.d.), que divide a los videojuegos en acción, aventura, acción-aventura, juegos de rol (RPG por sus siglas en inglés), simuladores, estrategia, casuales y multijugadores online (en inglés y siglas, MMO).

Numerosas investigaciones postulan la existencia de una relación entre el uso de videojuegos y unas peores habilidades sociales. Así, Männikkö et al. (2014) y Campit (2015) concluyen la existencia de una correlación negativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales. De igual forma, y en una línea teórica similar, Yousef et al. (2014) exponen una relación positiva entre el uso de videojuegos y los problemas sociales presentados por los jugadores, y Griffiths (2010) encuentra relación positiva entre alta frecuencia de juego y ansiedad social. De hecho, los estudios de Kowert et al. (2014a), De Pasquale et al. (2020) y Fumero et al. (2020) refieren que, a mayor uso de videojuegos online, peores serán las relaciones sociales de los jugadores. You et al. (2014) constatan que el uso de videojuegos violentos promueve una reducción de comportamientos prosociales, al reducir tanto la empatía como la regulación comportamental. Finalmente, Zamani et al. (2010) y Männiko et al. (2020) exponen que el uso problemático de videojuegos se asocia con unas peores habilidades y relaciones sociales.

No obstante, también se han encontrado trabajos que no identifican relación entre el uso de videojuegos y el nivel de habilidades sociales (Blinka y Mikuška, 2014; Kowert, 2013; Kowert et al., 2014b; Loton, 2007; Mamani y Yupanqui, 2018). Incluso, se han desarrollado investigaciones que postulan que un uso correcto de videojuegos puede proveer a los jóvenes de un entorno seguro que sirva de ayuda para mejorar las habilidades sociales

(Alfageme y Sánchez, 2002; Eguia et al., 2013; Kovess-Masfety et al., 2016; Thirunarayanan y Vilchez, 2012). Tanto es así, que Carras (2015) sostiene que los juegos online puede ser un buen método para adquirir habilidades sociales que luego transferir y poner en práctica en la vida real.

Así pues, teniendo en cuenta que el propósito del estudio es determinar si existe relación de influencia entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes, se postulan las siguientes hipótesis: H_1 : aquellos adolescentes que tienen como actividad principal en su tiempo libre los videojuegos obtendrán menores puntuaciones en habilidades sociales; H_2 : los adolescentes que refieran mayor historia en el uso de videojuegos presentará menores puntuaciones en habilidades sociales; H_3 : existirá una relación inversa entre el tiempo dedicado a uso de videojuegos durante la semana lectiva y el nivel de habilidades sociales; H_4 : la relación existente entre el número de horas dedicado los fines de semana a videojuegos y las puntuaciones de habilidades sociales presentarán una relación opuesta.

Método

Diseño

El presente trabajo se enmarca en la metodología cuantitativa no experimental *ex post facto*, al analizar un fenómeno ya ocurrido en el medio natural: el uso de videojuegos. A los participantes se les explicó que la investigación estudiaba el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de la población adolescente, para lo cual se les pedía responder a un breve cuestionario.

Muestra

El alumnado en esta investigación fue seleccionado a través de un muestreo intencional no probabilístico. La muestra de la investigación, conformada por 708 participantes (tabla I), posee las siguientes características:

- Alumnado de centros de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato dependientes de la Consellería de Cultura, Educación e

Ordenación Universitaria (Xunta de Galicia).

- Estudiantado matriculado en cualquier curso de la ESO y Bachillerato.
- Adolescentes con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, estando ambas incluidas.
- Responden tanto en su propio centro controlado por el investigador, como a través de un cuestionario online.
- El tamaño de la muestra viene muy condicionado por una doble voluntariedad: primero, de los centros educativos como entidades y/o profesores, y luego, de los alumnos como personas individuales.

TABLA I. Características sociodemográficas de la muestra

<i>N</i> = 708 participantes	%	<i>n</i>	<i>M(DT)</i>
Sexo			
Mujeres	51.3	363	
Hombres	48.7	345	
Edad			13.92 (1.71)
12-13 años	26.7	189	
14-15 años	54.1	383	
16-18 años	19.2	136	
Ocupación principal del tiempo de ocio			
Videojuegos	31.4	222	
Otras actividades	68.6	486	
Años de juego (min. 0; máx. 15)			4.96 (3.57)
0 años	17.4	123	
1-3 años	18.1	128	
4-6 años	30.4	215	
7-9 años	22.7	161	
Más de 9 años	11.4	81	
Horas de juego semanales (min. 0; máx. 40)			5.76 (7.75)
0 horas	25.7	182	
1-3 horas	29.4	208	

4-6 horas	15.4	109	
6-9 horas	8.5	60	
Más de 9 horas	21	149	
Horas de juego fin de semana (min. 0; máx. 25)			4.99 (5.33)
0 horas	18.9	134	
1-3 horas	32.2	228	
4-6 horas	22.5	159	
6-9 horas	8.1	57	
Más de 9 horas	18.4	130	
Plataforma de preferencia			
Consola conectada a TV	28	198	
Consola portátil	5.5	39	
Ordenador	17.8	126	
Móvil o Tablet	31.4	222	
No juega	17.4	123	
Tipo de videojuego preferido			
Acción-Aventura	16.7	118	
Rol-Estrategia-Casual	4.1	29	
Simuladores	11.4	81	
MMOs	41.9	297	
No especificado	8.5	60	
No juega	17.4	123	
Videojuego más jugado			
Among Us	15.5	110	
Fortnite	15	106	
FIFA	4.9	35	
Más de un título simultáneamente	47.2	334	
Ninguno	17.4	123	

Instrumentos

De cara a la obtención de información se utilizaron dos cuestionarios:

- Cuestionario *ad hoc*: elaborado para conocer los datos sociodemográficos de la muestra. Esta batería de ítems contenía preguntas clásicas de clasificación, como, por ejemplo, edad, género o curso académico, además de otras relacionadas con el uso de videojuegos, como tipo de juego favorito u horas semanales dedicadas al uso de videojuegos.
- Cuestionario de habilidades sociales de Oliva et al. (2011), que mide el nivel de habilidades sociales de forma directa a través de tres escalas: habilidades comunicativas, asertividad y habilidades de resolución de conflictos. El cuestionario consta 12 ítems (fiabilidad aceptable en este estudio: $\alpha = .696$; $\omega = .660$), divididos en tres subescalas, como son habilidades comunicativas (5 ítems, $\alpha = .731$), asertividad (3 ítems, $\alpha = .614$), y habilidades de resolución de conflictos (4 ítems, $\alpha = .733$). Cada ítem tiene siete opciones de respuesta tipo Likert, desde totalmente falsa (1) a totalmente verdadera (7).

Procedimiento

Se procedió a la realización del trabajo de campo contactando con los centros de educación secundaria de Galicia seleccionados, ofreciéndoles la posibilidad de participar acudiendo el equipo investigador al propio centro o a través de una encuesta online (*Google Forms*). Además de asegurar en todo momento el anonimato de los participantes, previamente a la recogida de datos se les envió a las familias un formulario de consentimiento informado, con lo que la participación en el estudio se producía tras el visto bueno tanto de los responsables legales como de los adolescentes. Combinando ambas posibilidades, se obtuvo una muestra compuesta por un total de 708 adolescentes.

Análisis de datos

Para el análisis de los datos, en primer lugar, se realizaron análisis estadísticos descriptivos para todas las variables de interés mediante tabulación cruzada. En segundo lugar, después de verificar que los datos cumplieran con los supuestos de los análisis estadísticos paramétricos, se procedió a la realización

del análisis multivariado de la varianza (MANOVA). Se ha elegido este tipo de análisis debido a que examina el efecto simultáneo de múltiples variables, y se utiliza para analizar el comportamiento conjunto de más de una variable aleatoria. Además, nos hemos decantado por el estadístico *Lambda de Wilks*, ya que es el de mayor uso en el análisis multivariante cuando el factor independiente en estudio tiene más de dos tratamientos. Dicho estadístico compara las desviaciones dentro de cada grupo con las desviaciones totales sin distinguir grupos (valor de significancia: $< .05$).

Resultados

El análisis descriptivo realizado a través de tablas de contingencia para el uso de los videojuegos en función del género (tabla II), muestra que un 49,9% de los chicos refiere utilizar a los videojuegos como primera opción lúdica, mientras que solamente un 13,8% de las chicas los considera su primera elección de divertimento. Asimismo, si se tiene en cuenta los años de juego se observan mayores porcentajes en el tramo de cero a tres años de las chicas, mientras que si se incrementan los años de juego (más de 4 años) el porcentaje es superior en el género masculino. En cuanto a las horas de juego semanales y en fin de semana, también el género femenino chicas presentan mayores porcentajes en el tramo de cero a tres horas, mientras que los chicos lo hacen a partir de las cuatro horas de juego. De igual manera, la población masculina adolescente prefiere como plataforma de juego la consola conectada a TV, mientras que la femenina lo hace a través del móvil o Tablet. Finalmente, tanto el género masculino como femenino coinciden en señalar a los juegos de multijugador online como los de mayor preferencia, siendo el de mayor uso por parte de ellas el *Among Us*, mientras que, por parte de ellos, el *Fortnite*.

TABLA II. Análisis descriptivo sobre el uso de los videojuegos según el género

Ocupación principal del tiempo de ocio				Videojuegos		Otras actividades	Total
G. Femenino				13,8% _a		86,2% _b	100%
G. Masculino				49,9% _a		50,1% _b	100%
Años de juego	0 años		1-3 años	4-6 años	7-9 años	> 9 años	Total
G. Femenino	30,3% _a		20,7% _a	25,3% _a	18,5% _a	5,2% _a	100%
G. Masculino	3,8% _b		15,4% _a	35,7% _b	27,2% _b	18% _b	100%
Horas de juego semanales	0 horas	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas		> 9 horas	Total
G. Femenino	35,5% _a	33,1% _a	14,6% _a	6,3% _a		10,5% _a	100%
G. Masculino	15,4% _b	25,5% _b	16,2% _a	10,7% _b		32,2% _b	100%

Horas de juego fin de semana	0 horas	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	> 9 horas	Total
G. Femenino	32% _a	36,1% _a	18,7% _a	5,5% _a	7,7% _a	100%
G. Masculino	5,2% _b	28,1% _b	26,4% _b	10,7% _b	29,6% _b	100%
Plataforma de preferencia	Consola conectada a TV	Consola portátil	Ordenador	Móvil o Tablet	No juega	Total
G. Femenino	10,5% _a	5,2% _a	8% _a	45,7% _a	30,6% _a	100%
G. Masculino	46,4% _b	5,8% _a	28,1% _b	16,2% _b	3,5% _b	100%

Tipo de videojuego preferido	Acción – aventura	Rol – Estrategia – Casual	Simuladores	MMOs	No especificado	No juega	Total
G. Femenino	8,3% _a	3,3% _a	8,3% _a	39,7% _a	9,9 % _a	30,6% _a	100%
G. Masculino	25,5% _b	4,9% _a	14,8% _b	44,3% _a	7% _a	3,5% _b	100%
Videojuego más jugado	<i>Among Us</i>	<i>Fortnite</i>	<i>FIFA</i>	Varios/ Otros/No especificado	Ninguno	Total	
G. Femenino	26,4% _a	6,3% _a	0,8% _a	35,8% _a	30,6% _a	100%	
G. Masculino	4,1% _b	24,1% _b	9,3% _b	59,1% _a	3,5% _a	100%	

Nota. Cada letra del subíndice denota un subconjunto cuyas proporciones de columna no difieren entre sí de forma significativa para la variable género.

Las puntuaciones alcanzadas en habilidades sociales según su dedicación preferente del tiempo de ocio a los videojuegos (sí/no) se encuentran en la tabla III. Aquí se observan mayores habilidades comunicativas (aunque ligeramente) si el tiempo de ocio se dedica a los videojuegos. Por el contrario, presentan mejor asertividad y habilidad en la resolución de conflictos cuando dicho tiempo de ocio no se ocupa con los videojuegos.

TABLA III. Medias, desviaciones típicas y análisis multivariado (MANOVA) de las habilidades sociales según la dedicación del tiempo de ocio a los videojuegos

HHSS	SI	NO	Total	<i>F</i>	<i>p</i>	η_p^2	Potencia
HC	19.77 (7.19)	19.74 (7.81)	19.75 (7.61)	.003	.956	.000	.050
AS	15.96 (3.70)	16.82 (3.21)	16.55 (3.39)	9.86	.002	.014	.880
RC	17.25 (5.37)	19.28 (5.07)	18.64 (5.25)	23.62	.000	.032	.998

Nota. HC. Habilidades comunicativas; AS. Asertividad; RC. Resolución de conflictos.

Asimismo, los resultados del MANOVA (tabla III), indicaron diferencias significativas en el empleo de videojuegos como elemento central del tiempo de ocio con determinadas subescalas del cuestionario de habilidades sociales [*Lambda de Wilks* = .97, $F(3, 704) = 8.06$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .033$, potencia = .991]. Los análisis univariados mostraron diferencias significativas en la utilización de tiempo en videojuegos para la asertividad [$F(1, 706) = 9.86$, $p < .01$, $\eta_p^2 = .014$, potencia = .880], y resolución de conflictos [$F(1, 706) = 23.62$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .032$, potencia = .998], pero no en las habilidades comunicativas [$F(1, 706) = .003$, $p > .05$, $\eta_p^2 = .000$, potencia = .050]. En consecuencia, los individuos que en su tiempo de ocio no juegan a los videojuegos tenían mejor asertividad ($M = 16.82$, $DT = 3.21$) y habilidades en la resolución de conflictos ($M = 19.28$, $DT = 5.07$) que los que sí lo hacen (asertividad: $M = 15.96$, $DT = 3.70$; resolución de conflictos: $M = 17.25$, $DT = 5.37$).

Si atendemos a los años que los participantes llevan jugando a los videojuegos, presentan mejores habilidades comunicativas los que llevan jugando entre cuatro y seis años, y mejor asertividad y habilidad para la resolución de conflictos los que no han utilizado nunca los videojuegos (tabla IV).

TABLA IV. Medias, desviaciones típicas y análisis multivariado (MANOVA) de las habilidades sociales según los años que llevan jugando a los videojuegos

HHSS	0 años	1-3 años	4-6 años	7-9 años	+ 9 años	Total	F	p	η_p^2	Potencia
HC	20.31 (7.64)	19.45 (7.43)	20.47 (7.87)	18.64 (7.19)	19.67 (7.89)	19.75 (7.62)	1.56	.183	.009	.485
AS	17.18 (3.19)	16.76 (3.10)	16.57 (3.46)	16.20 (3.58)	15.93 (3.49)	16.55 (3.39)	2.38	.048	.013	.697
RC	20.02 (5.14)	18.47 (5.05)	18.37 (5.46)	18.30 (5.25)	18.28 (4.95)	18.65 (5.52)	2.59	.035	.015	.713

Nota. HC. Habilidades comunicativas; AS. Asertividad; RC. Resolución de conflictos.

Además, los análisis MANOVA muestran diferencias significativas en las habilidades sociales en función de los años que llevan jugando a videojuegos [*Lambda de Wilks* = .969, $F(12, 71854.963) = 1.844$, $p < .05$, $\eta_p^2 = .010$, potencia = .853]. Los análisis univariados posteriores (tabla IV) mostraron únicamente diferencias significativas para los años de uso de videojuegos en las subescalas asertividad [$F(4, 703) = 2.389$, $p < .05$, $\eta_p^2 = .013$, potencia = .697] y resolución de conflictos [$F(4, 703) = 2.596$, $p < .05$, $\eta_p^2 = .015$, potencia = .731] del cuestionario de habilidades sociales. En la escala de habilidades comunicativas [$F(4, 703) = 1.562$, $p > .05$, $\eta_p^2 = .009$, potencia = .485] las diferencias encontradas no han resultado ser significativas. Las pruebas *post hoc* ponen de manifiesto que aquellos adolescentes que nunca han jugado con videojuegos presentan mejor asertividad ($M = 17.18$; $DT = 5.08$) que los que llevan jugando entre siete y nueve años ($M = 16.20$; $DT = 3.58$) y más de nueve años ($M = 15.93$; $DT = 3.49$). Asimismo, los adolescentes que nunca han jugado ($M = 20.02$; $DT = 5.14$) presentan mejores habilidades en la resolución de conflictos que los que llevan jugando entre siete y nueve años ($M = 18.30$; $DT = 5.25$) y más de nueve años ($M = 18.28$; $DT = 4.95$).

Teniendo en cuenta las horas de juego semanales (tabla V), se muestran mejores habilidades comunicativas en adolescentes que juegan entre siete y nueve horas durante la semana, mejor asertividad en los que nunca han jugado a videojuegos, y mayores habilidades en la resolución de conflictos en los individuos que dedican entre una y tres horas semanales a los videojuegos.

TABLA V. Medias, desviaciones típicas y análisis multivariado (MANOVA) de las habilidades sociales según las horas que juegan a los videojuegos durante la semana

HHSS	0 horas	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	+ 9 horas	Total	F	P	η_p^2	Potencia
HC	19.70 (7.47)	19.09 (7.57)	19.89 (7.86)	21.30 (8.04)	20.02 (7.50)	19.75 (7.62)	1.07	.368	.006	.340
AS	16.96 (3.11)	16.70 (3.37)	16.68 (3.16)	16.10 (3.61)	15.95 (3.77)	16.55 (3.39)	2.24	.063	.013	.659
RC	19.23 (5.03)	19.33 (5.45)	18.69 (4.94)	17.72 (5.25)	17.34 (5.23)	18.65 (5.25)	4.28	.002	.024	.929

Nota. HC. Habilidades comunicativas; AS. Asertividad; RC. Resolución de conflictos.

De la misma forma, las horas que dedican a jugar a videojuegos durante la semana han resultado significativas para las habilidades sociales de los adolescentes [Λ de Wilks = .968, $F(3, 701) = 1.935$, $p < .05$, $\eta_p^2 = .011$, potencia = .873]. Los análisis univariados realizados a posteriori (tabla V) ponen de manifiesto que existen diferencias significativas única y exclusivamente en la subescala de resolución de conflictos del cuestionario de habilidades sociales: [$F(4, 703) = 4.283$, $p < .005$, $\eta_p^2 = .024$, potencia = .929]. Para las otras dos subescalas, los resultados no son significativos: habilidades comunicativas [$F(4, 703) = 1.074$, $p > .05$, $\eta_p^2 = .006$, potencia = .340], y asertividad [$F(4, 703) = 2.247$, $p > .05$, $\eta_p^2 = .013$, potencia = .659]. Por su parte, las pruebas *post hoc* revelan lo siguiente: aquellos adolescentes que refieren jugar a videojuegos durante más de 9 horas durante la semana ($M = 17.34$; $DT = 5.23$) poseen unas menores capacidades de resolución de conflictos en comparación tanto con el grupo que no juega nunca a videojuegos ($M = 19.23$; $DT = 5.03$), como ante aquellos adolescentes que le dedican a esta forma lúdica entre una y tres horas semanales ($M = 19.33$; $DT = 5.45$).

Finalmente, atendiendo a las horas que dedican a los videojuegos durante el fin de semana, se muestran mejores habilidades comunicativas en los adolescentes que juegan entre siete y nueve horas en el fin de semana, mientras que presentan mayor asertividad y habilidad en la resolución de conflictos en los individuos que no juegan nunca a videojuegos los fines de semana (tabla VI). Así pues, las horas de videojuegos durante el fin de semana han resultado significativas para las habilidades sociales en la adolescencia [Λ de Wilks = .971, $F(3, 701) = 1.917$, $p < .05$, $\eta_p^2 = .012$, potencia

= .870]. Los análisis univariados realizados a posteriori (tabla VI) ponen de manifiesto que no existen diferencias significativas para la subescala de habilidades comunicativas [$F(4, 703) = 1.596, p > .05, \eta_p^2 = .009$, potencia = .494] ni asertividad [$F(4, 703) = 1.272, p > .05, \eta_p^2 = .007$, potencia = .400], pero sí para la subescala de habilidades de resolución de conflictos del cuestionario de habilidades sociales: [$F(4, 703) = 3.438, p < .05, \eta_p^2 = .019$, potencia = .857]. Por su parte, las pruebas *post hoc* revelan que aquellos adolescentes que refieren nunca haber jugado a videojuegos ($M = 19.78$; $DT = 5.00$) presentan mayor capacidad de resolución de conflictos que los jóvenes que dedican entre 4 a 6 horas ($M = 17.88$; $DT = 5.07$) o más de 9 horas ($M = 17.85$; $DT = 5.41$).

TABLA VI. Medias, desviaciones típicas y análisis multivariado (MANOVA) de las habilidades sociales según las horas que juegan a los videojuegos durante los fines de semana

HHSS	0 ho- ras	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	+ 9 horas	Total	<i>F</i>	<i>p</i>	η_p^2	Potencia
HC	20.48 (7.39)	19.06 (7.67)	19.33 (7.62)	21.39 (7.30)	20.02 (7.81)	19.75 (7.62)	1.59	.412	.009	.494
AS	17.01 (3.19)	16.64 (3.52)	16.17 (3.41)	16.67 (2.77)	16.35 (3.59)	16.55 (3.39)	1.27	.631	.007	.400
RC	19.78 (5.00)	18.85 (5.42)	17.88 (5.07)	19.16 (4.78)	17.85 (5.41)	18.65 (5.52)	3.43	.026	.019	.857

Nota. HC. Habilidades comunicativas; AS. Asertividad; RC. Resolución de conflictos.

Discusión y conclusiones

El uso inadecuado o excesivo de los videojuegos está relacionado con diversas problemáticas en las habilidades sociales, sobre todo en el periodo adolescente. De hecho, se ha convertido en una materia de emergente preocupación social y clínica, ya que se han hallado certezas que evidencian una relación directa del uso excesivo de videojuegos con un incremento de dificultades en las habilidades sociales de los individuos. Así pues, el objetivo del estudio ha sido determinar la asociación que existe entre el uso de videojuegos y las

habilidades sociales en la población adolescente.

Los resultados obtenidos parecen seguir la dirección de los esperados previamente según el estado de la cuestión extraído de la bibliografía consultada. Por un lado, de acuerdo con los datos sociodemográficos y descriptivos, se aprecia que el prototipo de adolescente no tiene a los videojuegos como opción de ocio principal (mayor en el género masculino), lleva jugando entre cuatro y seis años (chicas: de cero a tres años; chicos: más de tres años), y dedica a esta forma lúdica entre una y tres horas tanto durante la semana lectiva como durante el fin de semana (chicas: de cero a tres horas; chicos: más de tres horas). Su plataforma de preferencia es el teléfono móvil o Tablet para las chicas, mientras para los chicos es la consola conectada al televisor. Finalmente, para ambos géneros el tipo de juego favorito es el multijugador online (MMO, por sus siglas en inglés), mientras que *Among Us* (chicas) y *Fortnite* (chicos) son sus títulos más elegidos.

Por otro lado, teniendo en cuenta la primera hipótesis, referida a que aquellos jóvenes que tengan a los videojuegos como primera actividad de su tiempo libre presentarán menores puntuaciones en el cuestionario de habilidades sociales, podemos observar que se cumple casi en su totalidad. Los datos sostienen que aquellos jóvenes que no tienen a este divertimento como su principal actividad de ocio presentan mejores niveles de asertividad y resolución de conflictos. No obstante, aunque no resultó significativo, a nivel descriptivo se muestra una mayor habilidad comunicativa en los que emplean su tiempo de ocio con videojuegos. Estos resultados están en la línea de trabajos realizados por Alave y Pampa (2018), Challco y Guzmán (2018) o Gallego-Domínguez y Marcelo-Martínez (2016), al considerar que en la adolescencia, una mayor dependencia en el uso de videojuegos provoca menores habilidades sociales en este periodo.

La segunda hipótesis expone que aquellos jóvenes que más historia de uso de videojuegos presentan, obtendrán menores puntuaciones en la escala de habilidades sociales, y se cumple también casi en su totalidad. En este caso, el grupo de adolescentes que no juega nunca a videojuegos presenta mayores puntuaciones en las escalas de asertividad y habilidad de resolución de conflictos que los jóvenes que refieren llevar entre 7 y 9 años jugando a videojuegos, y los que llevan más de 9 años. Asimismo, los datos descriptivos revelan unas mejores habilidades comunicativas en los adolescentes que llevan jugando a videojuegos entre cuatro y seis años.

Analizando la tercera hipótesis, que expone una relación indirecta entre el número de horas semanales dedicadas a los videojuegos y las puntuaciones

en el cuestionario de habilidades sociales, nuevamente se cumple de forma parcial. Así pues, el grupo de jóvenes que dedica más de nueve horas semanales a la utilización de videojuegos presenta menor capacidad de resolución de conflictos que aquellos jóvenes que o bien no juegan nunca a videojuegos, o bien lo hacen de 1 a 3 horas semanales. Además, se observa mejor asertividad en los adolescentes que no juegan a videojuegos durante la semana y mayores habilidades comunicativas en los que juegan a videojuegos entre siete y nueve horas semanales. Dado que los fenómenos de naturaleza social son claramente multifactoriales, uno de los motivos que sería plausible pudiera estar detrás de esta realidad sería el propio tiempo dedicado, ya que el hecho de dedicar mucho tiempo a los videojuegos –especialmente en la adolescencia–, puede poner trabas a la adquisición de buenas habilidades sociales (Griffiths, 2010).

Ya, por último, la cuarta hipótesis, que reza la existencia de una relación inversa entre el número de horas jugadas durante el fin de semana y la puntuación en la escala de habilidades sociales, se cumple de forma parcial. En este caso, el grupo de adolescentes que no juega nunca a videojuegos obtiene mejores puntuaciones en la escala de resolución de conflictos que aquellos jóvenes que refieren jugar entre cuatro y seis horas en fin de semana. De manera descriptiva, los adolescentes que juegan entre siete y nueve horas a videojuegos durante los fines de semana muestran mejores habilidades comunicativas, mientras que los que no juegan en fin de semana obtienen mayores valores en asertividad. Estudios como el llevado a cabo por Medrano (2018) o Voltes (2018) sostienen que un uso desmesurado de videojuegos limita un desarrollo óptimo de interacción social.

Tomados en su conjunto, estos hallazgos van en línea con varios trabajos que exponen una relación negativa entre el uso de videojuegos y el nivel de habilidades sociales (Campit, 2015; Männikkö et al., 2014), aunque, de forma complementaria, contradice otras investigaciones que postulan que, o bien los videojuegos son un divertimento inocuo (Kowert et al., 2014b; Mamani y Yupanqui, 2018), o bien puede tener consecuencias positivas (Kovess-Masfety et al., 2016; Thirunarayanan y Vilchez, 2012). Una matización muy importante al respecto de este último grupo de investigaciones es su postulación hacia que el uso correcto podría derivar en consecuencias positivas. Es decir, que más que los videojuegos, sería un buen uso de estos lo que permitirían extraer consecuencias positivas.

A su vez, también es de reseñar, las bajas puntuaciones en la escala de resolución de conflictos obtenidas por el grupo de adolescentes que más cataloga a los videojuegos como su primera opción lúdica, más años lleva

jugando, y más horas les dedica, tanto durante la semana lectiva como durante el fin de semana. Esto puede deberse a que los mecanismos necesarios para progresar en los videojuegos son más a menudo orientados a la competición -ya sea contra otros jugadores o contra la propia inteligencia artificial del juego- y a la confrontación, mientras que la cooperación sería la piedra angular sobre la que descansa un buen ajuste social. Los adolescentes que usan más videojuegos podrían tener cierta facilitación para evocar respuestas de carácter más competitivo que cooperativo por efecto *priming*, estrategia con frecuencia ciertamente disfuncional en contextos sociales de interacción.

Por su parte, el presente estudio cuenta con ciertas limitaciones que deben ser tenidas en cuenta a la hora de interpretar y generalizar los resultados obtenidos. La mayor parte tienen que ver con la muestra: esta no es todo lo amplia que podría, ni lo diversa que sería interesante. El foco estaba centrado en población adolescente gallega, pero no ha podido llegarse a toda ella de forma aleatoria, y se ha obtenido mediante muestreo por conveniencia. Asimismo, solo hay participantes de doce a dieciocho años estudiando ESO o Bachillerato, pero no hay representación de jóvenes estudiando Formación Profesional o fuera del ambiente educativo. De cara a futuras investigaciones, sería beneficioso mejorar tanto el tamaño como la diversidad de la muestra. También resultaría valioso indagar en cuestiones que no se han tocado en esta investigación, tales como si los jóvenes juegan solos o acompañados, con alguien más a un lado. Podría ser relevante estudiar su efecto a la hora de explicar los efectos en las habilidades sociales del uso de videojuegos. Un aspecto adicional de interés sería la aplicación de la herramienta utilizada en la recopilación de datos del presente trabajo en otras Comunidades Autónomas, con el objetivo de realizar comparaciones y ampliar la comprensión de los resultados obtenidos.

Centrándonos en el contexto educativo, es esencial abordar y desarrollar estrategias pedagógicas que promuevan una gestión adecuada del uso de videojuegos por parte de la población adolescente. Estas estrategias podrían incluir la implementación de actividades en el aula para fomentar el pensamiento crítico en relación con los videojuegos y su contenido. De este modo, el estudiantado podría analizar la representación de relaciones sociales y conflictos en los videojuegos, así como participar en discusiones sobre los estereotipos de género presentes en estos contextos virtuales.

Adicionalmente, el establecimiento de espacios seguros en el centro educativo permitiría a los adolescentes discutir abiertamente sus experiencias con este medio, contribuyendo así a una comprensión más profunda de las

dinámicas individuales y colectivas en torno al uso de videojuegos. Esto permitiría adaptar las estrategias educativas de manera más efectiva.

Por otro lado, el interés natural de los jóvenes por los videojuegos puede aprovecharse para integrar estos juegos de manera didáctica y constructiva en el currículo escolar. Esto podría involucrar la creación de proyectos educativos que vinculen los temas abordados en los videojuegos con los objetivos de aprendizaje establecidos, fomentando así un enfoque pedagógico más interactivo y relevante.

Finalmente, ofrecer recursos y orientación a padres y cuidadores acerca de cómo supervisar y respaldar de manera positiva y constructiva el uso de videojuegos por parte de sus hijos es esencial. La implementación de estas y otras medidas tiene por objetivo la creación de un entorno educativo que aproveche los aspectos positivos de los videojuegos, al tiempo que mitigue sus posibles impactos negativos en el desarrollo de una población tan vulnerable como lo es la adolescente.

Dada la arraigada presencia y expansión continuada del mundo de los videojuegos, resulta crucial comprender sus implicaciones de manera exhaustiva para abordar su uso de manera informada y responsable.

Referencias bibliográficas

- Alave, S. M., y Pampa, S. N. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* [Unpublished bachelor thesis]. Universidad Peruana Unión.
- Alfageme, B., y Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, (19), 114-119. <https://doi.org/10.3916/25491>
- Arjoranta, J. (2019). How to define games and why we need to. *The Computer Games Journal*, 8(3-4), 109-120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Asociación Española de Videojuegos (Ed.) (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*. Extraído de: <https://bit.ly/3D39cue>
- Betina, A., y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 7(23), 159-182.

- <https://bit.ly/3uoUZoF>
- Betina, A. (2012). Las intervenciones en habilidades sociales: revisión y análisis desde una perspectiva salugénica. *Psicología, Cultura y Sociedad*, 12, 63-84. <https://doi.org/10.18682/pd.v12i0.367>
- Blinka, L., y Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2). <https://doi.org/10.5817/CP2014-2-6>
- Caldarella, P., Larsen, R. A., Williams, L., Wehby, J. H., Wills, H., y Kamps, D. (2017). Monitoring academic and social skills in elementary school: A psychometric evaluation of the Classroom Performance Survey. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 19(2), 78-89. <https://doi.org/10.1177/1098300716665081>
- Campit, J. B. (2015). Differences on the Level of Social Skills between Freshman Computer Gamers and Non-Gamers. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(1), 65-72. <https://bit.ly/3ijvqQS>
- Carras, M. C. (2015). *Video game play, social interactions and friendship quality in adolescents: a latent class analysis* [Doctoral dissertation, Johns Hopkins University]. Extraído de: <https://bit.ly/39Q3vn1>
- Challco, S., y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la Unsa* [Bachelor thesis, Universidad Nacional de San Agustín]. Extraído de: <https://bit.ly/3ogcaHU>
- De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., y Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in italian young adults. *International journal of environmental research and public health*, 17(21), 8201. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>
- Dongil-Collado, E. y Cano-Vindel, A. (2014). *Habilidades Sociales*. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Extraído de: <https://bit.ly/3UX4b2X>
- Eguia, J., Contreras, R., y Solano, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencil como herramienta para la educación. *3C TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1(2), 29-42. <https://bit.ly/3AY1EZp>
- Esposito, N. (16-20 de junio de 2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game Is* [Ponencia de Congreso]. Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, Vancouver. Extraído de: <https://bit.ly/3HZt4TO>

- Fabrice, C. (29-31 de octubre de 2007). *Gameplay and game mechanics design: A key to quality in videogames*. [Ponencia de Congreso]. OECD Expert Meeting on Videogames and Education, Santiago de Chile. Extraído de: <https://bit.ly/3zYrgnz>
- Flores-Mamani, E., García-Tejada, M. L., Calsina-Ponce, W. C., y Yapuchura-Sayco, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 05-14. <https://bit.ly/3mh1NB7>
- Fritts, J. (n.d.). *Computer y Video Game Genres*. Extraído de: <https://bit.ly/3kX34NW>
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., y Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in human behavior*, 111, 106416. <https://bit.ly/3olKr8H>
- Gallego-Domínguez, C. y Marcelo-Martínez, P. (28-30 de noviembre de 2016). *Motivos, uso social y habilidades desarrolladas a través de los videojuegos* [Ponencia de Congreso]. III Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, online. Extraído de: <https://bit.ly/3ARpgyJ>
- Griffiths, M. D. (2010). Computer game playing and social skills: a pilot study. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 27, 301-310. <https://bit.ly/2Wrz7w9>
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., y Otten, R. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 51, 349-357. <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Kowert, R. (2013). *Gaming in a Social World: Examining the Relationship between Social Competence and Online Video Game Involvement* [Doctoral dissertation, University of York]. Extraído de: <https://bit.ly/3F99gea>
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., y Quandt, T. (2014a). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in human behavior*, 36, 385-390. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>
- Kowert, R., Festl, R., y Quandt, T. (2014b). Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the stereotype of online gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141-146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>

- Leme, V. B. R., Del Prette, Z. A. P., y Coimbra, S. (2015). Social skills, social support and well-being in adolescents of different family configurations. *Paidéia*, 25(60), 9-17. <https://doi.org/10.1590/1982-43272560201503>
- Loton, D. (2007). *Problem video game playing, self esteem and social skills: an online study* [Doctoral dissertation, Victoria University]. Extraído de: <https://bit.ly/39PGKQf>
- Maleki, M., Mardani, A., Mitra-Chehrzad, M., Dianatinasab, M., y Vaismoradi, M. (2019). Social Skills in Children at Home and in Preschool. *Behavioral Sciences*, 9(7), 74. <https://doi.org/10.3390/bs9070074>
- Mamani, S. M. A., y Yupanqui, S. N. P. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2), 84-93. <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F., y Reis, L. P. (2014). Health determinants related to digital game playing: A systematic review. *Journal of Health Science*, 4(3), 53-63. <https://doi.org/10.5923/j.health.20140403.02>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., y Kääriäinen, M. (2020). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 25(1), 67-81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- Medrano, H. (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria víctimas y no víctimas de violencia familiar de una Institución Educativa pública en Lurín, Lima, 2018* [Bachelor thesis, Universidad César Vallejo]. Extraído de: <https://bit.ly/2Y1wv8T>
- Morales, M., Benitez, M., y Agustín, D. (2013). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(3), 98-113. <https://bit.ly/3mbyWxN>
- Oliva, A., Antolín, L., Pertegal, M. Á., Ríos, M., Parra, Á., Hernando, Á., y Reina, M. D. C. (2011). *Instrumentos para la evaluación de la salud mental y el desarrollo positivo adolescente y los activos que lo promueven*. Consejería de Salud de la Junta de Andalucía.
- Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de recerca i d'anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://bit.ly/3oA8P6P>
- Reyna, C., y Brussino, S. A. (2015). Diferencias de edad y género en

- comportamiento social, temperamento y regulación emocional en niños argentinos. *Acta Colombiana de Psicología*, 18(2), 51-64. <https://doi.org/10.14718/ACP.2015.18.2.5>
- Salavera, C., Usán, P., y Jarie, L. (2020). Styles of humor and social skills in students. Gender differences. *Current Psychology*, 39(2), 571-580. <https://doi.org/10.1007/s12144-017-9770-x>
- Thirunarayanan, M. O., y Vilchez, M. (2012). Life skills developed by those who have played in video game tournaments. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, 7, 205-220.
- Voltes, D. (2018). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente* [Unpublished doctoral dissertation]. Universidad de La Laguna.
- You, S., Kim, E., y No, U. (2014). Impact of violent video games on the social behaviors of adolescents: The mediating role of emotional competence. *School psychology international*, 36(1), 94-111. <https://doi.org/10.1177/0143034314562921>
- Yousef, S., Eapen, V., Zoubeydi, T., y Mabrouk, A. (2014). Behavioral correlation with television watching and videogame playing among children in the United Arab Emirates. *International journal of psychiatry in clinical practice*, 18(3), 203-207. <https://doi.org/10.3109/13651501.2013.874442>
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., y Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Journal of Addiction and Health*, 2, 59-69. <https://bit.ly/3inwa7D>
- Zavala, M. A., Valadez, M. D. L. D., y Vargas, M. D. C. (2017). Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 6(15), 321-339. <https://bit.ly/3AYvwuG>
- Zorza, J. P., Marino, J., de Lemus, S., y Mesas, A. A. (2013). Academic performance and social competence of adolescents: Predictions based on effortful control and empathy. *The Spanish journal of psychology*, 16, 1-12. <https://doi.org/10.1017/sjp.2013.87>

Información de contacto: Paula Frieiro. Universidad de Santiago de Compostela, Escuela Universitaria de Trabajo Social.
E-mail: paulafrieiropadin@hotmail.com