

# **Efectos psicológicos de los juegos del rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores**

Esta investigación ha sido encargada por el Defensor del Menor al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid a instancia de la Fiscalía de Menores de Madrid que estaba interesada en conocer los aspectos perjudiciales que para el desarrollo pudieran tener el ejercicio de los juegos del rol en los términos de los artículos 4 y 5 de la Ley Orgánica de Protección Jurídica del Menor 1/96 de 15 de enero y en lo que afecta a los derechos fundamentales.

El objetivo de este estudio ha sido doble, por una parte comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes menores de 18 años que participan en juegos de rol y de los que no lo hacen y por otra comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los jugadores de rol menores de 18 años, en función de la frecuencia, intensidad y duración con la que practican los juegos.

## **EFFECTOS PSICOSOCIALES DE LOS JUEGOS DE ROL EN EL DESARROLLO SOCIAL Y COGNITIVO DE LOS MENORES**

ESTEBAN JODAR, A. y VECINA JIMÉNEZ, M. L.

Colegio Oficial DE Psicólogos De Madrid

### **1. INTRODUCCIÓN**

Los juegos de rol se iniciaron en Estados Unidos, inspirados en la temática y la estética de libros tan conocidos y leídos como El Señor de los Anillos o El Hobbit. Ambientados en lugares fantásticos y de leyenda, los jugadores diseñan sus propias aventuras, asumiendo el papel de uno o varios personajes que persiguen un mismo objetivo (llegar a un lugar, descubrir algo valioso...). Hay reglas específicas definidas para cada personaje que están recogidas en el libro básico que sirve de guía para la aventura; otras reglas son impuestas por el «master» o director del juego y otras las impone el mismo azar (el dado, que se utiliza para avanzar en el desarrollo del juego).

Los juegos de rol se pueden desarrollar en mesa o en vivo. Hay diferencias sustanciales entre ambos, aunque la lógica del juego es la misma. Cuando los juegos de rol se desarrollan en mesa el número de participantes oscila entre tres, como mínimo, y seis, como máximo. El número mínimo de horas de juego es de dos y el máximo varía en función de las circunstancias. Una misma partida puede prolongarse a lo largo de varias sesiones de juego.

Cuando los juegos de rol se realizan en vivo, es decir, en escenarios reales ambientados, pueden participar más jugadores, que tienen mayor movilidad y mayores posibilidades de interpretación y, además, se rigen por tres reglas generales: no pueden usar instrumentos como armas, no pueden tocarse en caso de conflicto y no deben correr ni hacer correr, ni exponerse a riesgos físicos. Para que estas reglas se cumplan suelen infiltrarse entre los personajes

varios directores de juego, que descalifican a los jugadores que no cumplen estas reglas.

En general, los juegos de rol varían en cuanto a la temática (fantásticos, medievales, futuristas, etc.) y en cuanto al nivel interpretativo que permiten: los hay muy realistas, en los que tienen mucho peso las fichas y los datos en la toma de decisiones, y los hay más interpretativos, en los que los personajes toman decisiones con un margen más amplio. La moda actual se decanta por los segundos, aunque la edad es un factor que también influye en esta preferencia, siendo los juegos realistas los preferidos por los más jóvenes.

En 1994 se cometió un terrible asesinato que fue conocido, en los medios de comunicación, como el «crimen del rol». La alarma social que se generó puede explicarse por la tendencia natural a explicar la conducta aberrante en términos de factores sobresalientes (Bem, 1972). Los juegos de rol eran, en aquel momento, desconocidos para la gran mayoría de la población, lo cual, junto con la gran conmoción que supuso el asesinato de una persona sin ninguna causa aparente, propició la inmediata asociación de los juegos de rol con efectos dañinos para la sociedad y su calificación como negativos para el desarrollo de la personalidad.

Aunque el diagnóstico psicológico efectuado al asesino por los expertos determinaba la preexistencia de un trastorno de personalidad psicopática, se mantuvo una actitud generalizada en la población de rechazo hacia los juegos de rol.

En los últimos años se está observando un resurgir de la práctica de estos juegos entre los adolescentes, pero todavía existen dudas acerca de cuáles pueden ser sus consecuencias sobre los menores. Por ello, desde la Oficina del Defensor del Menor se encargó esta investigación al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid, con el fin de incrementar el conocimiento de este tipo de juegos y, sobre todo, de aportar evidencia empírica sobre los efectos de los juegos de rol en el desarrollo evolutivo de los jóvenes que los practican.

Para realizar esta investigación se han empleado técnicas de investigación social, tanto cualitativas como cuantitativas, que han permitido la recogida de datos suficientes para conocer si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los menores que juegan al rol asociadas al hecho de jugar.

## **2. OBJETIVOS**

- Comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes menores de dieciocho años que participan en juegos de rol y el de los que no participan.
- Comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los jugadores de rol menores de dieciocho años, en función de la frecuencia, intensidad y duración con la que practican los juegos.

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Participantes**

Para escoger la muestra se estableció una edad límite de 17 años (inclusive), ya que la institución que encarga el estudio interviene con el colectivo de niños y jóvenes menores de 18 años.

El instrumento de medida fue cumplimentado por un total de 346 participantes, estudiantes de 3º y 4º de la ESO y de 1º y 2º de Bachillerato. De los 346 sujetos, 243 estudiaban en el I.E.S Ágora de Alcobendas, 91 en el I.E.S Felipe Trillo de Móstoles y 12 pertenecían a dos asociaciones juveniles de juego del rol, una de Alcorcón y otra de Rivas.

#### **3.2. Instrumentos**

Se utilizaron dos tipos de instrumentos. En primer lugar se realizaron entrevistas a informantes clave con el fin de recoger información cualitativa sobre temas de interés para el estudio.

Por un lado, se elaboró una entrevista semiestructurada dirigida a jugadores y expertos de juegos de rol (Anexo 1). A través de la misma se pretendía conocer datos acerca de las características de dichos juegos, criterios de normalidad en materia de frecuencia de juego, duración, edad de inicio, etc., así como para conocer su opinión sobre las consecuencias que los juegos podían tener en el desarrollo social y cognitivo de quienes los utilizaban.

Por otro lado, se recabó información acerca de desarrollo evolutivo, para conocer cuáles eran las variables que debían ser objeto de estudio en la población que compone la muestra. En el caso de los expertos en desarrollo evolutivo se planteó una entrevista abierta.

En segundo lugar, para valorar el desarrollo social y cognitivo de los menores se optó por instrumentos de carácter cuantitativo. Para ello se seleccionaron pruebas que midieran el valor de las variables de interés para la investigación: desarrollo social y desarrollo cognitivo.

Así mismo, se escogió una prueba que estudiara la situación familiar, al considerar que la vivencia que tienen los menores de su familia es un factor de gran influencia en su desarrollo social. Por tanto, consideramos que es importante recoger información sobre dicha vivencia, ya que en el caso de que se detecten diferencias significativas entre jugadores y no jugadores de rol, el análisis de esta información, aunque no pudiera ser considerada como un factor causal de las diferencias, podría abrir interesantes líneas de investigación futura en este sentido.

Los criterios utilizados para la selección de las pruebas de entre todas las existentes fueron los siguientes:

- Que contuvieran factores relacionados con las aptitudes y actitudes en que, hipotéticamente, pueden diferenciarse los jugadores habituales de rol de los no jugadores.
- Sencillez de respuesta
- Adecuación a las edades de la muestra
- Que hubiera sido pilotada con muestra española

### 3.2.1. *Medida del desarrollo social*

Para realizar la valoración del desarrollo social se escogió la Batería de Socialización de Silva (1995), compuesta por «un conjunto de escalas destinadas a evaluar dimensiones de la conducta social, en particular en el marco de las relaciones inter-pares» (pág.573, Silva, 1995). Esta Batería, en su versión de Autoevaluación BAS-3, pretende conocer la percepción que los adolescentes tienen de su conducta social. «Los elementos de la BAS-3 permiten lograr un perfil de la conducta social en función de cinco dimensiones, que han dado lugar a otras tantas escalas:

1. Consideración con los demás (Co), detecta sensibilidad social o preocupación por los demás, en particular por aquellos que tienen problemas y son rechazados o postergados.
2. Autocontrol en las relaciones (Ac), recoge una dimensión claramente bipolar que representa, en su polo positivo, acatamiento de reglas y normas sociales que facilitan la convivencia en el mutuo respeto, y en polo negativo, conductas agresivas, impositivas, de terquedad e indisciplina.
3. Retraimiento social (Re), detecta apartamiento tanto pasivo como activo de los demás hasta llegar, en el extremo, a un claro aislamiento.
4. Ansiedad social/Timidez (At), detecta distintas manifestaciones de ansiedad (miedo, nerviosismo) unidas a las reacciones de timidez (apocamiento, vergüenza) en las relaciones sociales.
5. Liderazgo (Li), donde se detecta ascendencia, popularidad, iniciativa, confianza en sí mismo y espíritu de servicio» (pág. 6) (Silva y Martorell, 1995).

Esta prueba fue elegida, de entre otras similares, por diversas razones: ha sido validada con muestra española y con edades similares a la muestra de esta investigación, el lenguaje que utiliza se encuentra adaptado, dado lo reciente de su elaboración, y los factores que incluye, por su contenido, son los que mejor se ajustan al objeto del estudio.

### 3.2.2. *Medida del desarrollo cognitivo*

A la hora de elegir la prueba de desarrollo cognitivo se consideró que no era tan importante evaluar inteligencia general, que en esas edades está muy relacionada con rendimiento académico, sino otras capacidades asociadas a la inteligencia y a algunos de sus factores mentales primarios, y subyacentes en muchas actividades humanas.

Por ello se escogió el test Cambios (Seisdedos, 1997), que «intenta apreciar la capacidad para concentrarse atendiendo a la vez a varias condiciones cambiantes del entorno y la flexibilidad cognitiva para analizar, casi de golpe, de un modo holístico, si se cumplen o no los distintos cambios pedidos y en qué momento han dejado de cumplirse.

[...] No se trata de la misma inteligencia o factor «g», sino de una estrategia de actuación eficiente ante una tarea relativamente simple. Esta estrategia ha sido descrita como de flexibilidad *cognitiva* para señalar una conducta abierta, organizada y sistemática para dar respuesta a estímulos de clasificación.

En resumen, el constructo medido no es una aptitud psicológicamente simple y bien definida; incluye la puesta en ejercicio de un conjunto de habilidades que deben ser tenidas de modo armónico, y las personas aplican estas variables en muy diferentes tipos de actividades, tanto escolares como profesionales» (pág.4-5) (Seisdedos, 1997).

La elección de esta prueba vino dada por la hipótesis de que podrían encontrarse diferencias entre los jugadores y los no jugadores en estas capacidades, al ser los juegos de rol una situación en permanente cambio que exige una reacción rápida de adaptación a las circunstancias por parte del jugador.

### 3.2.3. *Medida de la situación familiar*

Para la variable de situación familiar se escogió la escala de Clima Social en la Familia de Moos (1984). Es la más completa en este ámbito, y su forma de respuesta es sencilla y similar a la de la prueba escogida para evaluar el desarrollo social (SI/NO), lo que simplificaba las instrucciones a dar en su aplicación. El objeto de la prueba es «evaluar y describir las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia, los aspectos de desarrollo que tienen mayor importancia en ella y su estructura básica. [...] Está formada por 90 elementos, agrupados en 10 subescalas que definen tres dimensiones fundamentales:

- **Relaciones:** es la dimensión que evalúa en el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia y el grado de interacción conflictiva que la caracteriza. Está integrada por tres subescalas: Cohesión, Expresividad y Conflicto.
- **Desarrollo:** evalúa la importancia que tienen dentro de la familia ciertos procesos de desarrollo personal, que pueden ser fomentados, o no, por la vida

en común. Esta dimensión comprende las subescalas de: Autonomía, Actuación, Intelectual-Cultural, Social-Recreativa, Moralidad-Religiosidad.

- Estabilidad: Proporciona información sobre la estructura y organización de la familia y sobre el grado de control que normalmente ejercen unos miembros de la familia sobre otros. La forman dos subescalas: Organización y Control» (pág.8) (Moos, Moos y Trickett, 1995).

Por tanto, las **variables que serán objeto de estudio** en el grupo de adolescentes que componen la muestra serán:

- *Socialización*, que a su vez consta de cinco variables (*Consideración con los demás, Autocontrol en las relaciones, Retraimiento social, Ansiedad social/Timidez y Liderazgo*)
- *Flexibilidad cognitiva*
- *Clima familiar*

### **3.3. Procedimiento**

#### *3.3.1. Revisión bibliográfica y documental*

La revisión se centró principalmente en el campo del desarrollo social y cognitivo, de sus etapas, características e instrumentos de evaluación del mismo en personas de las edades objeto de investigación. Del tema de los juegos de rol no hay estudios sistemáticos. Únicamente se encontraron algunos artículos periodísticos y de opinión que hacían referencia de un modo superficial al tema, la mayoría de ellos publicados a raíz de la alarma social que desató el asesinato mencionado en la Introducción.

#### *3.3.2. Contacto con informantes clave*

En los contactos con jugadores habituales de rol se realizaron entrevistas tanto a los jugadores de rol como a personas expertas en los mismos, algunos de los cuales han participado en diferentes encuentros de juego de rol de nivel nacional e internacional.

En los contactos con expertos en desarrollo evolutivo se profundizó en la determinación de las variables que debían ser objeto de estudio y se contrastó la idoneidad de las pruebas de desarrollo social y cognitivo seleccionadas por el equipo investigador para elaborar el instrumento que se aplicaría a los participantes.

#### *3.3.3. Análisis de contenido de las entrevistas*

A partir de la información recogida en las entrevistas a informantes clave se elaboraron las preguntas que se incluirían en el cuestionario sobre frecuencia e intensidad de las actividades de juego de rol, así como preguntas sobre el nivel de satisfacción que proporcionan los juegos de rol en comparación con otras actividades.

#### *3.3.4. Elaboración del cuestionario*

El cuestionario que se aplicó se compone de las tres pruebas seleccionadas (*Socialización, Flexibilidad cognitiva y Clima familiar*) y de las preguntas cerradas acerca de los juegos de rol que se elaboraron a partir de las entrevistas con los informantes clave. También se incluyeron apartados para recabar datos sobre edad y sexo del sujeto y centro en el que cursaba sus estudios o asociación de juego de rol a la que pertenecía.

Se elaboró un formato homogéneo para todos los contenidos, que puede consultarse en el Anexo 2.

#### *3.3.5. Formación de colaboradores/as para la aplicación del cuestionario*

Se seleccionaron colaboradores entre los alumnos/as de quinto de Psicología que cursaban materias relacionadas con la Psicología Social. El principal criterio utilizado para realizar esta selección fue haber participado en otras investigaciones, llevando a cabo tareas similares a las contempladas en este estudio, valorándose en especial el manejo del programa de análisis estadístico SPSS. Así mismo, se valoró su capacidad de comunicación y haber tenido experiencias de trabajo con el colectivo objeto de estudio.

Con los colaboradores/as se estableció un proceso de formación a lo largo de dos sesiones a fin de familiarizarles con la aplicación de los instrumentos de medida.

#### *3.3.6. Contacto con Centros educativos y asociaciones*

Para la aplicación del cuestionario se escogieron dos Centros públicos de Enseñanza Secundaria, situados uno al norte y otro al sur de la Comunidad de Madrid, con los que se mantuvieron reuniones para presentar el estudio, sus objetivos y las fases de su desarrollo y solicitar su colaboración en el mismo. Así mismo, se contactó con asociaciones de juegos de rol de diversos municipios de la Comunidad de Madrid.

#### *3.3.7. Aplicación del cuestionario*

El cuestionario se aplicó en los Centros de enseñanza y asociaciones mencionados en el apartado de Participantes, en un solo momento temporal, durante la clase de tutoría, en el caso de los I.E.S., o durante las sesiones de juego, en el caso de las asociaciones.

## 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 4.1. Descripción de las características generales de la muestra

#### 4.1.1. Edad

El número total de cuestionarios cumplimentados es de 346. La edad media de los sujetos de la muestra es de 16.22 años ( $Sx=1,33$ ), oscilando entre los 14 años y los 21 años.

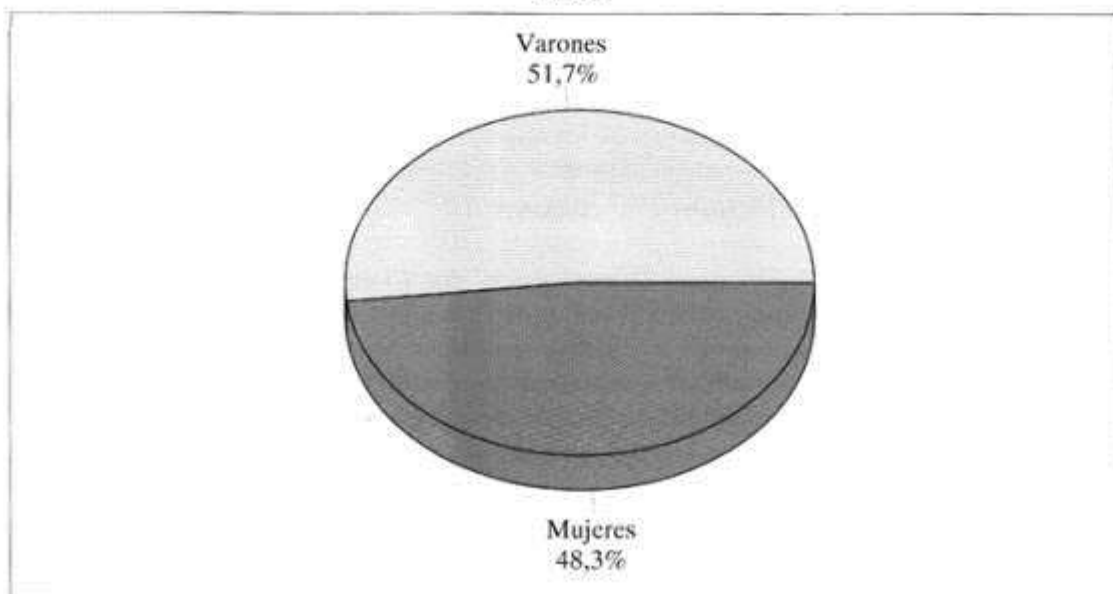
Teniendo en cuenta, que son los menores de 18 años el objeto del estudio, eliminamos a los 58 sujetos que superaban esta edad. Por tanto, el número definitivo de participantes que compone la muestra es de 288, y la edad media es, en este caso, de 15.82 años ( $Sx=0,98$ ).

#### 4.1.2. Sexo

El 51.7% de los sujetos son varones (148) y el 48.3% mujeres (138). Dos sujetos no contestaron esta pregunta (Gráfico 1).

Gráfico 1

SEXO



#### 4.1.3. Actividades en el tiempo libre



La actividad preferida mayoritariamente por los participantes para ocupar su tiempo libre es hacer deporte (40%), seguida de jugar con videojuegos (17%). Las actividades menos preferidas son ver la televisión (9%) y leer(7%) (Gráfico 2).

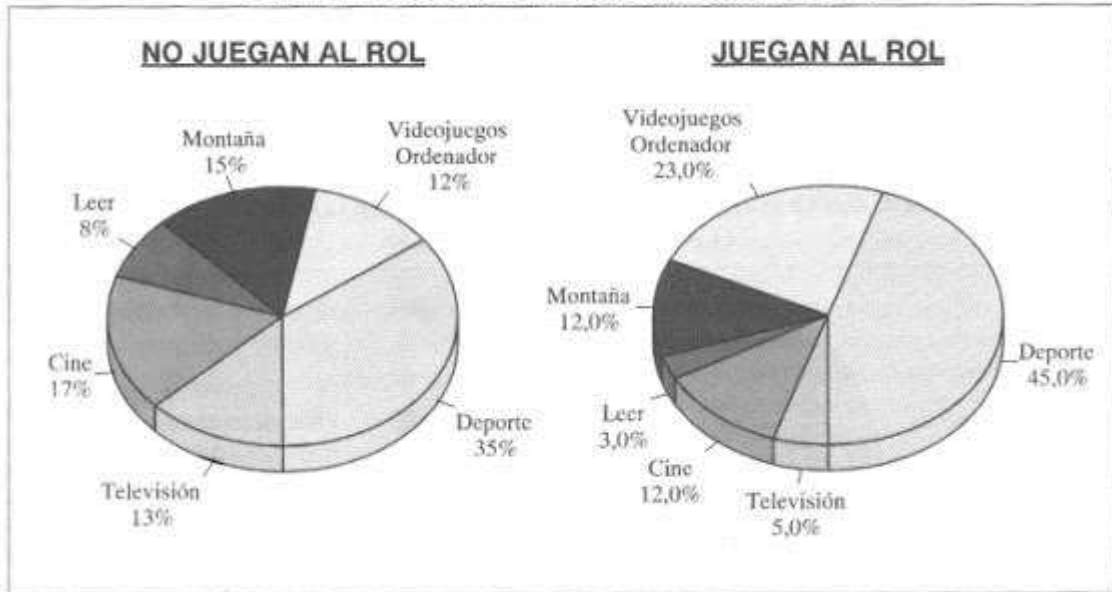
GRAFICO 2



Al hacer el análisis por grupos de jugadores y no jugadores la actividad de hacer deporte sigue siendo la preferida de ambos grupos, sobre todo por el grupo de jugadores de rol. Así mismo aparece una asociación significativa entre las Actividades preferidas para ocupar el tiempo libre y el hecho de jugar o no jugar a rol (Chi-cuadrado de pearson=16,4:  $p=0,006$ ). Esta asociación indica que los menores que nunca han jugado a rol prefieren, en mayor medida que los que sí han jugado, actividades como ver la televisión (13%), ir al cine (17%) y leer (8%), mientras que los que juegan a rol prefieren en mayor medida jugar con el ordenador y los videojuegos (23%) (Gráfico 3).

Gráfico 3

ACTIVIDADES PREFERIDAS PARA EL TIEMPO LIBRE EN EL GRUPO DE JUGADORES DE ROL Y EN EL GRUPO DE NO JUGADORES DE ROL

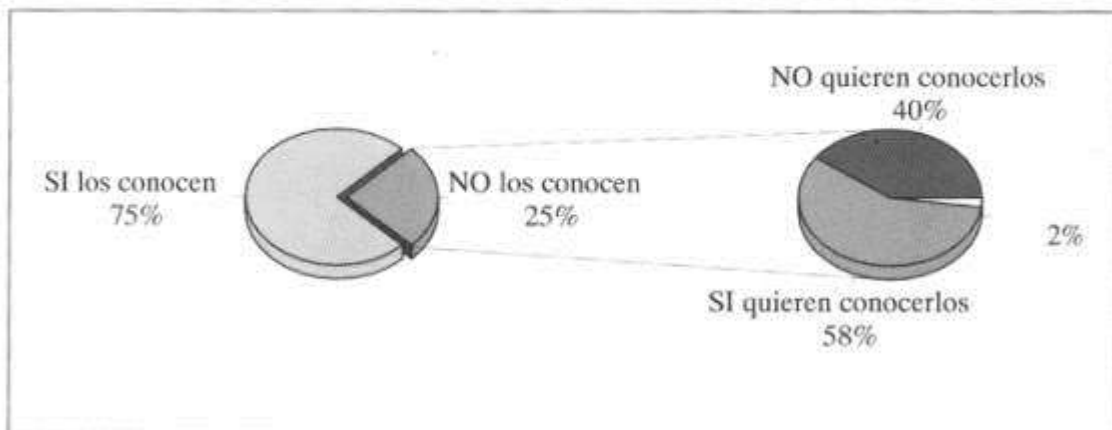


4.1.4. Nivel de conocimiento de los juegos de rol

El 75% de los sujetos conoce en qué consisten los juegos de rol, mientras que un 25% no conoce en qué consisten dichos juegos. De los que no lo conocen estos juegos, a un 57,5% le gustaría aprender a jugar y al restante 40,3% no le gustaría (Gráfico 4).

Gráfico 4

NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS DE ROL DEL GRUPO TOTAL



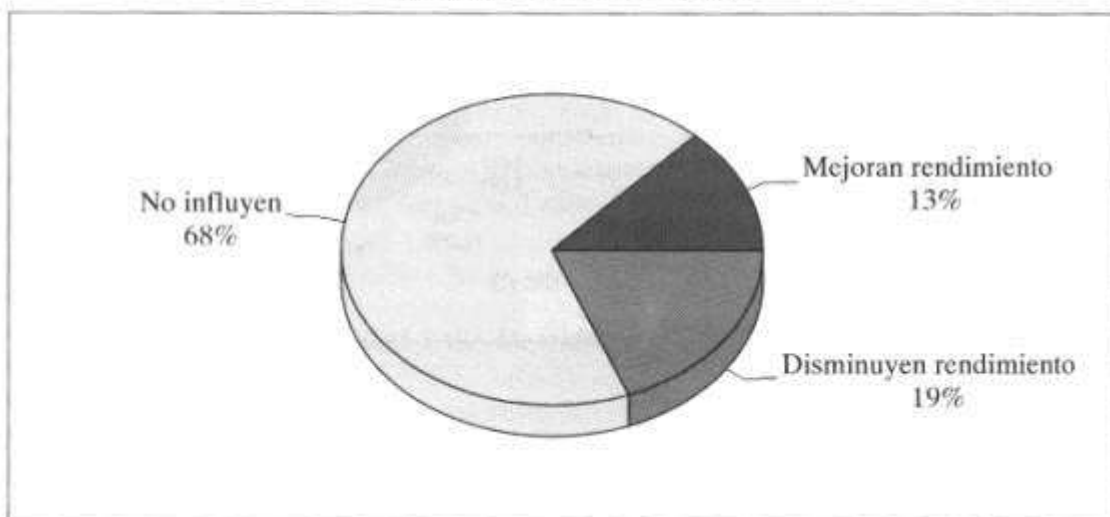
4.1.5. Actitudes hacia los juegos de rol.

El 13% de los sujetos opina que los juegos de rol mejoran el rendimiento escolar en algunas materias como inglés, historia o geografía, el 67% opina que jugar no influye en el rendimiento

escolar y el 19% que jugar a rol disminuye el rendimiento escolar (Gráfico 5).

Gráfico 5

OPINIÓN DEL GRUPO TOTAL SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE ROL EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR



El 12 % de los sujetos considera que los juegos de rol hacen a las personas más tolerantes, el 66% considera que jugar a rol no influye en la tolerancia de las personas y el 23% opina que hace a las personas más intolerantes (Gráfico 6).

El 7% de los sujetos considera que jugar a rol siempre es peligroso, el 29% opina que es peligroso en bastantes ocasiones, el 45% que casi nunca es peligroso y el 19% que nunca es peligroso (Gráfico 7).

Gráfico 6

OPINIÓN DEL GRUPO TOTAL SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE ROL EN LA TOLERANCIA HACIA LOS DEMÁS

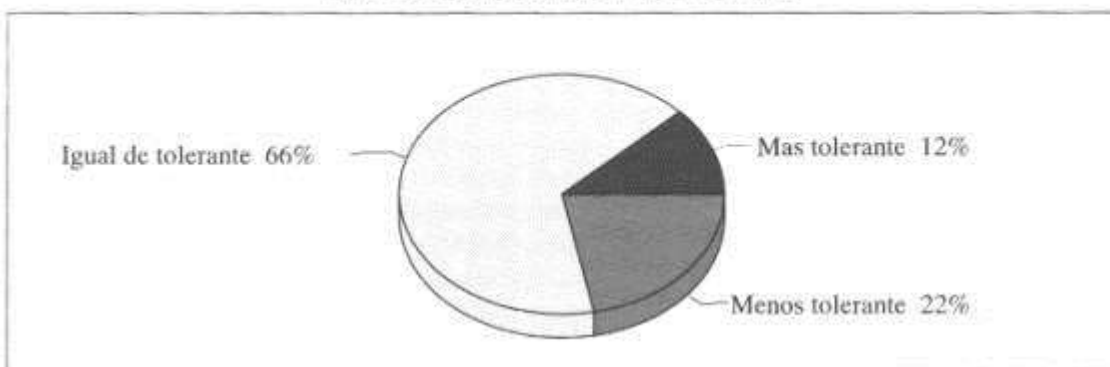
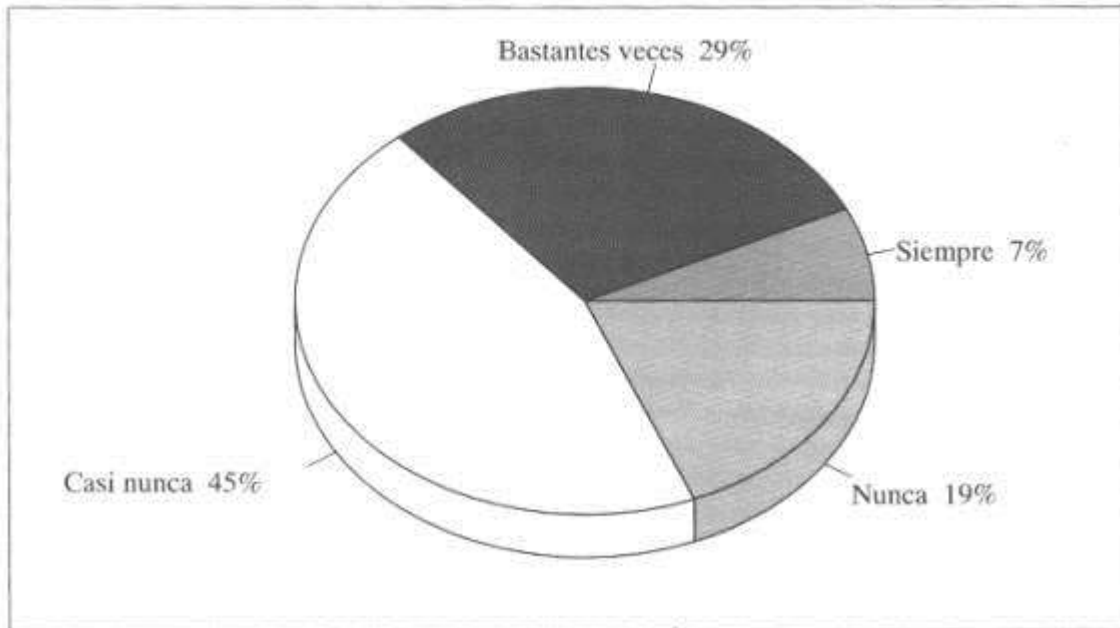


Gráfico 7

OPINIÓN DEL GRUPO TOTAL SOBRE LA PELIGROSIDAD DE LOS JUEGOS DE ROL

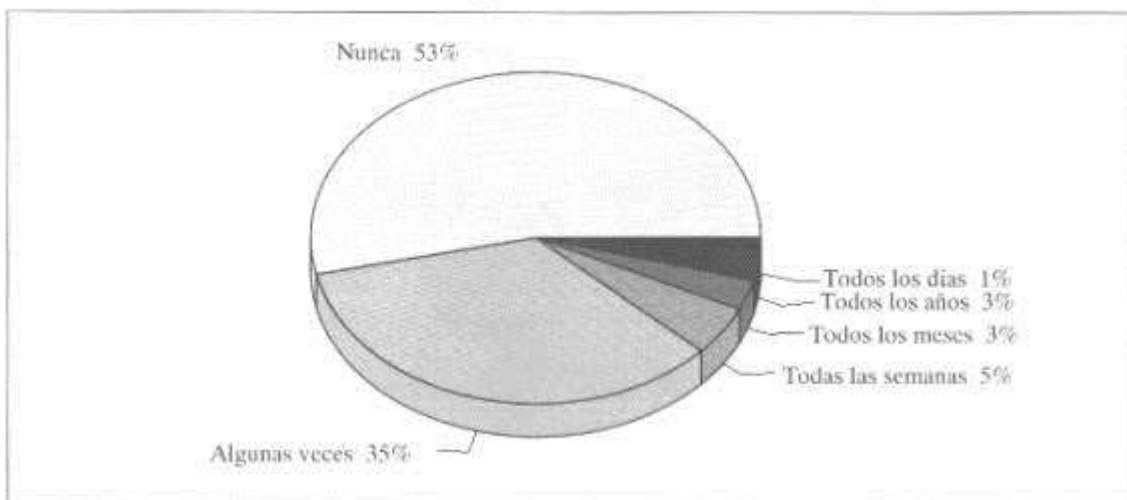


4.1.6. Frecuencia de juego.

El 54% de la muestra nunca ha jugado a rol y el 46% ha jugado, al menos, en alguna ocasión. Más concretamente, el 35% ha jugado algunas veces, el 3% de los sujetos juega todos los años, el 3% juega todos los meses, el 5% juega todas las semanas y un 1% juega todos los días (Gráfico 8).

Gráfico 8

FRECUENCIA DE JUEGO DE LOS PARTICIPANTES

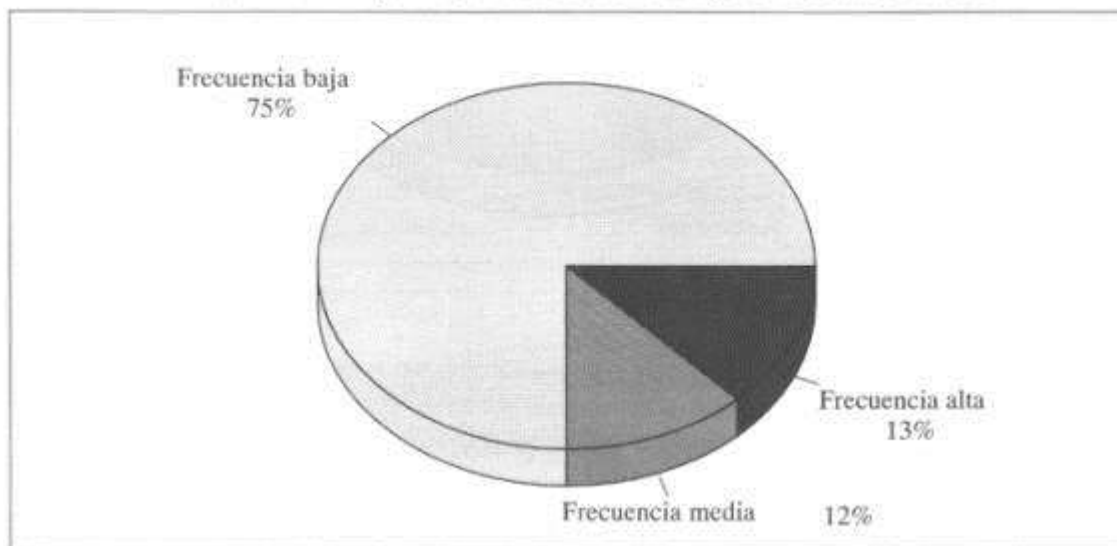


El grupo formado por los 130 adolescentes que han jugado a rol en alguna ocasión puede dividirse en tres grupos en función de la frecuencia con la que juegan a rol. El primero sería el de adolescentes

que juegan con baja frecuencia (han jugado algunas veces), el segundo los que juegan con una frecuencia media (juegan todos los años o todos los meses) y el tercero el de los que juegan con alta frecuencia (todas las semanas o todos los días). Estos grupos serán utilizados en los posteriores análisis estadísticos.

Gráfico 9

FRECUENCIA DE JUEGO EN EL GRUPO DE JUGADORES DE ROL



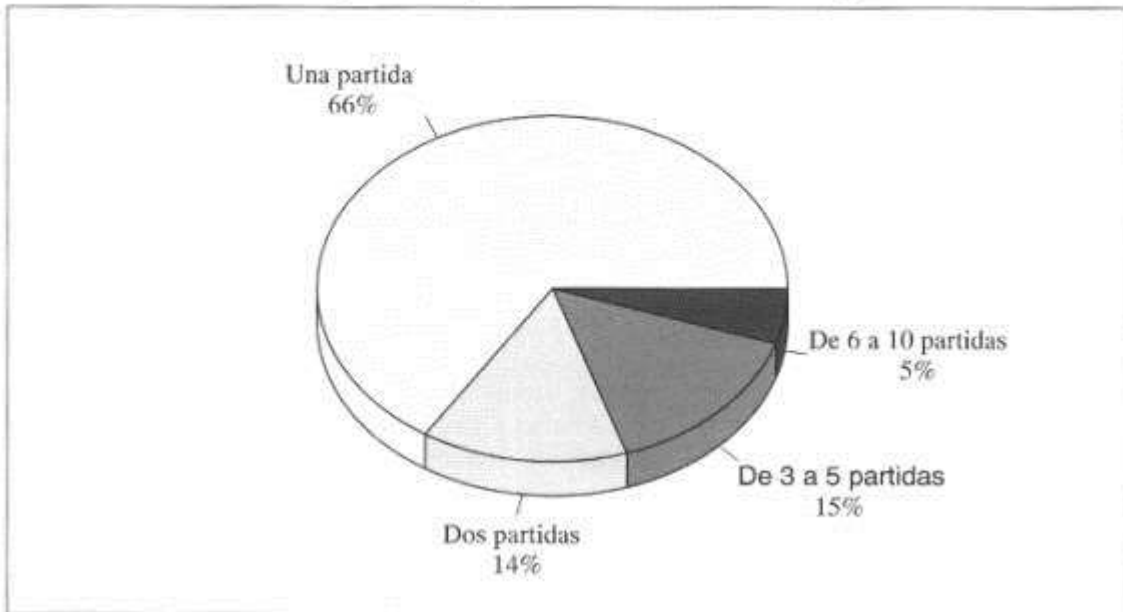
En el Gráfico 9, que muestra la distribución de los porcentajes en función de la *Frecuencia de juego*, se puede observar que el 75% de los sujetos juega con una frecuencia baja, el 12% lo hace con una frecuencia media y el 13% con una frecuencia alta. Esto indica que los participantes que juegan o han jugado a rol lo hacen mayoritariamente con una frecuencia esporádica.

#### 4.1.7. Intensidad de juego

En el momento de tomar las medidas, el 21% de los sujetos de la muestra estaba jugando alguna partida de rol. De ellos, la mayoría (66%) estaba jugando una sola partida. El 14% estaba jugando dos partidas, el 15% estaba jugando entre 3 y 5 partidas y el 5% estaba jugando entre 6 y 10 partidas (Gráfico 10).

Gráfico 10

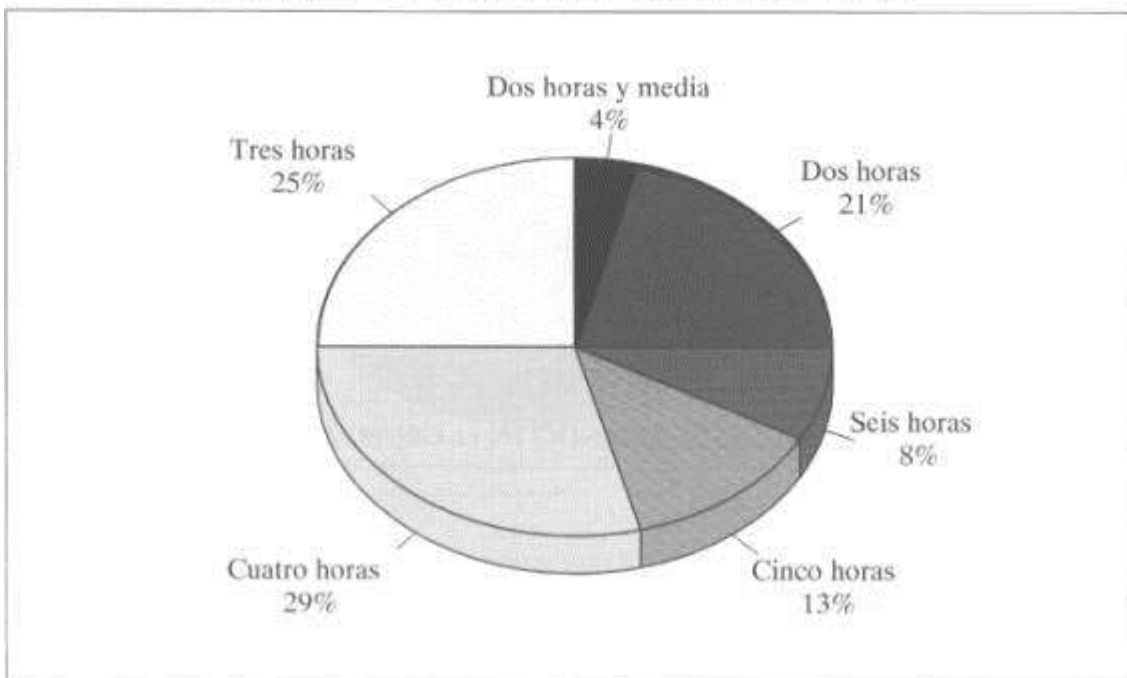
NÚMERO DE PARTIDAS QUE ESTÁ JUGANDO EN EL GRUPO DE JUGADORES DE ROL



Respecto al tiempo dedicado a jugar, se analizaron las respuestas de los sujetos que juegan todos los meses, todas las semanas o todos los días. Se comprueba que la mayoría de ellos, el 50%, dedica al juego entre dos y tres horas por sesión, el 42% emplea entre cuatro y cinco horas y tan sólo un 8% dedica 6 horas seguidas a jugar como máximo. El tiempo medio que los sujetos dedican a jugar a rol es de tres horas y media (Gráfico11).

Gráfico 11

NÚMERO DE HORAS DE JUEGO AL ROL POR SESIÓN



Estos datos indican que la intensidad con la que juegan los sujetos de la muestra es moderada y normal para juegos de normas complejas que requieren la interacción de varias personas.

#### 4.1.8. *Diferencias en la Frecuencia de juego en función del Sexo*

Aparece una relación significativa entre las variables *Sexo* y *Juego* (haber jugado/no haber jugado), de manera que ser varón se asocia a haber jugado al menos alguna vez y ser mujer se asocia a no haber jugado nunca (Chi-cuadrado de Pearson=29,7;  $p=0,000$ ).

Igualmente, hay una relación significativa entre las variables *Sexo* y *Frecuencia de juego*, de manera que las mujeres que juegan, lo hacen con poca frecuencia y los varones que juegan lo hacen con mucha frecuencia (Coeficiente de Contingencia=0,36;  $p=0,000$ ).

La relación significativa de la variable *Sexo* con las variables independientes *Juego* y *Frecuencia de juego*, indica que el *Sexo* funcionará como variable moduladora que influirá en la relación existente entre las variables independientes y las variables dependientes (*Socialización, Flexibilidad cognitiva y Clima familiar*) haciendo los resultados confusos si no se controla el efecto de dicha variable moduladora.

Para evitar la influencia mencionada de la variable *Sexo* y poder comprobar fiablemente las diferencias existentes entre jugadores y no jugadores, la mejor solución es realizar análisis por separado para varones y mujeres, tanto en el apartado de descripción de las puntuaciones en las variables dependientes como en el de análisis de las características diferenciales entre jugadores y no jugadores.

## 4.2. Descripción de las puntuaciones de los participantes en las variables dependientes

En este apartado se realizarán análisis descriptivos de las puntuaciones de los sujetos en las pruebas aplicadas para medir las variables dependientes: *Socialización, Flexibilidad cognitiva y Clima familiar*

### 4.2.1. *Socialización*

Como vimos, esta variable está compuesta por cinco escalas, cuyas puntuaciones analizaremos de manera independiente.

## CONSIDERACIÓN CON LOS DEMÁS

En esta escala (14 ítems) la puntuación media de los sujetos es de 12,32 ( $S_x=2,18$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 11.94, siendo su puntuación centil (PC) de 40 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 11.38 (PC=27). La puntuación centil indica el porcentaje del grupo normativo al que un sujeto o grupo determinado es superior en la variable apreciada por la escala. Se espera que este porcentaje se aproxime al 50%.

La puntuación media de las **mujeres** que nunca han jugado al rol coincide con la puntuación media de las mujeres que si han jugado al rol. Esta puntuación directa es igual a 13.15 y le corresponde una puntuación centil de 47, que indica que las puntuaciones del grupo de mujeres, jugadoras o no, supera al 47% de las puntuaciones del grupo normativo.

Esta variable no se distribuye según la curva Normal, la mayoría de las puntuaciones se sitúan en la parte derecha de la escala. Esto indica que prevalecen las puntuaciones altas en Consideración hacia los demás y que es aconsejable la observación de las puntuaciones centiles. La fiabilidad de esta escala, medida con el índice alpha de Cronbach, es suficientemente elevada (0.75).

## AUTOCONTROL EN LAS RELACIONES SOCIALES

En la escala de Autocontrol (14 ítems) la puntuación media es de 9.43 ( $S_x=3,13$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 9.37 (PC=54) y la puntuación media de los hombres que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 8.40 (PC=43).

La puntuación media en la escala de Autocontrol de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 10.27 y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 9.58. A ambas puntuaciones directas les corresponde una puntuación centil de 58.

La distribución es también asimétrica respecto a la media con desplazamiento hacia la derecha, por lo que los sujetos presentan mayoritariamente puntuaciones altas en Autocontrol. La fiabilidad de la escala es suficientemente elevada (0,75).

## RETRAIMIENTO SOCIAL

En esta escala (14 ítems) la puntuación media es de 1.63 ( $S_x=2,17$ ).



La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 1.3 (PC=52) y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 2.02 (PC=70).

La puntuación media en la escala de Retraimiento social de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 1.62 (PC=77) y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 0.95 (PC=63).

La distribución es asimétrica hacia la izquierda, por lo que los sujetos puntúan mayoritariamente poco en Retraimiento. La fiabilidad de la escala es de 0.79.

## ANSIEDAD SOCIAL/TIMIDEZ

En la escala de Ansiedad social/Timidez (12 ítems) la puntuación media es de 4.12 (Sx=3,1 6).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 3.42 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 3.38. A ambas puntuaciones directas les corresponde la misma puntuación centil de 55.

La puntuación media en la escala de Ansiedad Social/Timidez de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 5.29 (PC=46) y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 3.79 (PC=33).

En esta variable la distribución es asimétrica hacia la izquierda, por lo que la mayoría de las puntuaciones de los sujetos son bajas en Ansiedad social/Timidez. La fiabilidad de la escala es de 0,81.

## LIDERAZGO

En esta escala de (12 ítems) la puntuación media es de 5.95 (Sx=2.77).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 5.61 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 5.82. A ambas puntuaciones directas les corresponde la misma puntuación centil de 52.

La puntuación media en la escala de Liderazgo de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 5.85 (PC=61) y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 6.77 (PC=77).

La distribución puede considerarse Normal (apuntamiento=-2,4; inclinación=0,01). La fiabilidad de la escala es de 0.76.

## DIFERENCIAS EN SOCIALIZACIÓN EN FUNCIÓN DEL SEXO

Aparecen diferencias significativas entre varones y mujeres en todas las subescalas de la variable de Socialización, a excepción de la de *Liderazgo* (pruebas estadísticas en Tabla 1 de Anexo 3).

El sentido de estas diferencias indica que las mujeres puntúan significativamente más que los varones en las variables *Consideración* con los demás, *Autocontrol* en las relaciones sociales y *Ansiedad Social/Timidez*, y puntúan significativamente menos que los varones en *Retraimiento Social*.

Las mujeres, por tanto, presentan un nivel mayor de *Consideración* hacia los demás, de *Autocontrol* y de *Ansiedad Social/Timidez* y, al mismo tiempo, un nivel menor de *Retraimiento Social* que los varones.

Las diferencias existentes entre varones y mujeres en algunas variables dependientes, unidas a las diferencias entre varones y mujeres en la variable independiente *Frecuencia de juego*, ratifican la necesidad de realizar análisis independientes para varones y mujeres.

#### 4.2.2. *Flexibilidad cognitiva*

La puntuación media de los sujetos en el test de *Flexibilidad cognitiva* (27 ítems) es de 13.07 ( $S_x=5,63$ ).

La puntuación media en el test de *Flexibilidad cognitiva* de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 14.04 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 13,58. A estas dos puntuaciones directas les corresponde la misma puntuación centil de 45.

La puntuación media en la prueba de *Flexibilidad cognitiva* de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 12,43 y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 13.00. A ambas puntuaciones directas les corresponde una puntuación centil (PC) de 35.

Esta variable se distribuye normalmente (apuntamiento  $-1,4$ ; inclinación  $=0,79$ ). La fiabilidad de la prueba es de 0.85.

### DIFERENCIAS EN FLEXIBILIDAD COGNITIVA EN FUNCIÓN DEL SEXO

No aparecen diferencias significativas entre las puntuaciones de los varones y las mujeres en el test de *Flexibilidad cognitiva* ( $t=1,37$ ;  $p=0,17$ ). Esto indica que varones y mujeres no se diferencian en la aptitud general denominada *Flexibilidad cognitiva*.

#### 4.2.3. *Clima familiar*

Este instrumento contiene 10 subescalas, de las cuales sólo la de *Cohesión* (grado en que los miembros de la familia están compenetrados y se ayudan y

apoyan entre sí, compuesta por 9 ítems) muestra un índice de fiabilidad aceptable (0.81). La puntuación media en esta subescala es de 6.39 ( $S_x=2.57$ ).

La puntuación media de los **varones** que no juegan al rol es de 6.58 (PC=50) y la puntuación media de los varones que juegan es de 5.97 (PC=47).

La puntuación media en la escala de Cohesión de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 6.67 (PC=50) y la puntuación media de las mujeres que sí han jugado es igualmente de 6.72 (PC=50).

La distribución de las puntuaciones en esta variable no sigue la curva Normal (Prueba de Komogorov-Smirnov con corrección de la significación de Lilliefors).

## DIFERENCIAS EN COHESIÓN EN FUNCIÓN DEL SEXO

No aparecen diferencias significativas entre varones y mujeres en la escala de Cohesión. (U de Mann-Whitney=831 4.000;  $p=0,085$ )

### 4.3. Características diferenciales entre jugadores y no jugadores

Puesto que las variables Sexo y Frecuencia de juego presentan un patrón cruzado de interacción, y esto puede influir en la posible relación entre las variables objeto de estudio (Socialización, Flexibilidad cognitiva y Cohesión), hemos optado por mantener análisis separados para varones y mujeres al analizar las posibles diferencias entre jugadores de rol y no jugadores. Las pruebas estadísticas aplicadas han sido paramétricas, cuando la distribución de las puntuaciones de los sujetos se ajustaban a la curva Normal, y no paramétricas, si las distribuciones no eran Normales.

#### 4.3.1. Diferencias en las variables dependientes en función del Juego (ha jugado/no ha jugado)

En el grupo de **varones** no aparecen diferencias significativas en ninguna de las variables dependientes consideradas (pruebas estadísticas en Tablas 2 a 5 de Anexo 4). Por tanto, no existen diferencias en *Socialización*, *Flexibilidad cognitiva* y *Cohesión* entre los varones que juegan al rol y los que no juegan.

En las **mujeres** sólo aparecen diferencias significativas en la variable *Ansiedad social/Timidez* ( $t=5.576$ ;  $p=0,018$ ). El sentido de estas diferencias indica que las mujeres que nunca han jugado puntúan significativamente más en *Ansiedad Social/Timidez* que las mujeres que han jugado en alguna ocasión. Es decir, que las mujeres que nunca han jugado presentan un mayor nivel de *Ansiedad social/Timidez* que las que han jugado alguna vez (pruebas estadísticas en Tablas 6 a 9 de Anexo 4).

4.3.2. *Diferencias en las variables dependientes en función de la Frecuencia de juego (nunca ha jugado, juega con baja frecuencia, con frecuencia media o con frecuencia alta)*

En este análisis se han realizado todas las comparaciones posibles entre los grupos con distintos niveles de frecuencia de juego.

En el grupo de los **varones** no aparecen diferencias significativas en ninguna de las variables dependientes en función de la mayor o menor frecuencia de juego (pruebas estadísticas en Tablas 10 a 13 de Anexo 5). Es decir, no existen diferencias en ninguna de las variables entre los varones que juegan mucho y los que juegan poco o nunca juegan.

Entre las **mujeres**, al comprobar las puntuaciones de las que nunca han jugado con las puntuaciones de las que juegan con una frecuencia baja, media o alta, aparecen de nuevo diferencias significativas en la variable *Ansiedad Social/Timidez*. Sin embargo, el escaso número de sujetos que componen los grupos de mujeres jugadoras con frecuencia media y alta no permite tener en cuenta las diferencias que aparecen, ya que no son generalizables.

Gráfico 12

PUNTUACIONES CENTILES EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LOS VARONES JUGADORES Y LOS VARONES NO JUGADORES

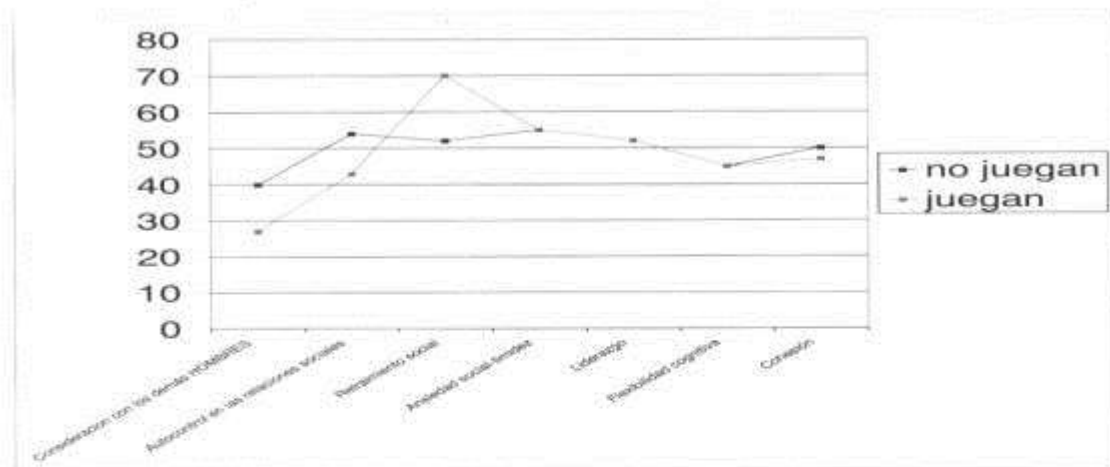
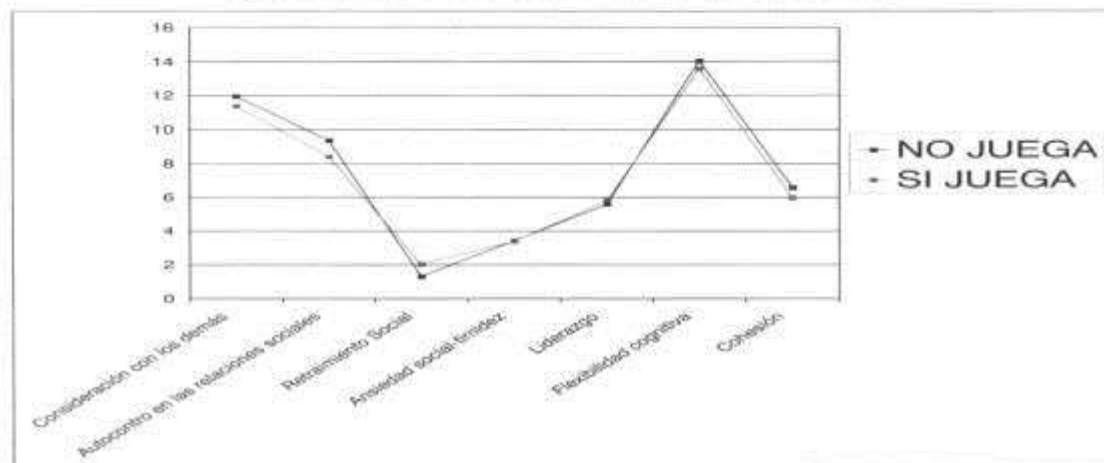


Gráfico 13

PUNTUACIONES DIRECTAS EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LOS VARONES JUGADORES Y LOS VARONES NO JUGADORES



En los gráficos 12 y 13 se pueden observar los perfiles de las puntuaciones de los varones que juegan y de los que no juegan, tanto en puntuaciones centiles como en puntuaciones directas.

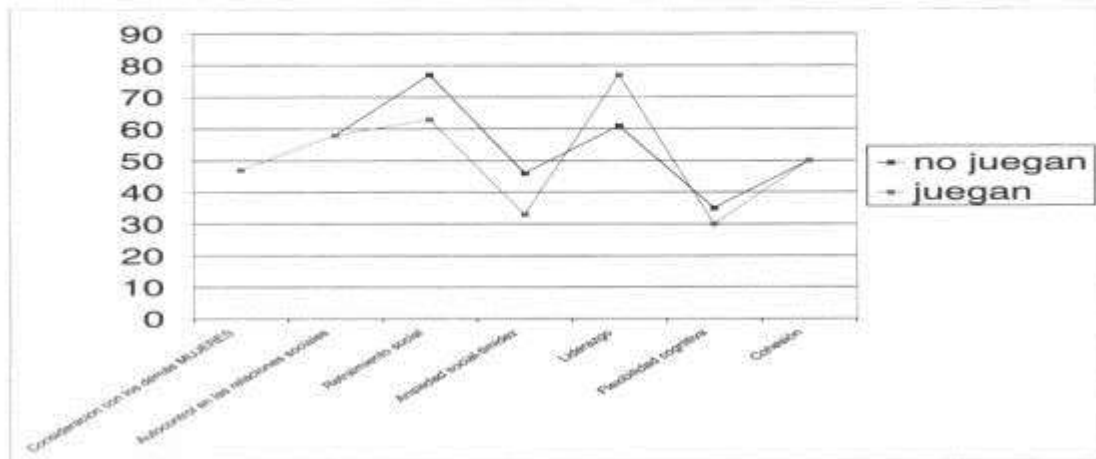
En el gráfico de las puntuaciones centiles se puede observar que el perfil de los jugadores se desvía más, respecto a la media del grupo normativo, que el de los no jugadores. Estas desviaciones no superan el límite de dos desviaciones típicas, a partir del cual podría suponerse algún problema por exceso o por defecto.

En el mismo gráfico también se observan algunas diferencias entre los perfiles de jugadores y no jugadores, concretamente en las escalas de Consideración con los demás, Autocontrol en las relaciones sociales y Retraimiento social. Aunque resultan visualmente llamativas no han resultado significativas estadísticamente. De hecho,

al observar el gráfico de las puntuaciones directas se puede comprobar que ambos perfiles están prácticamente solapados.

Gráfico 14

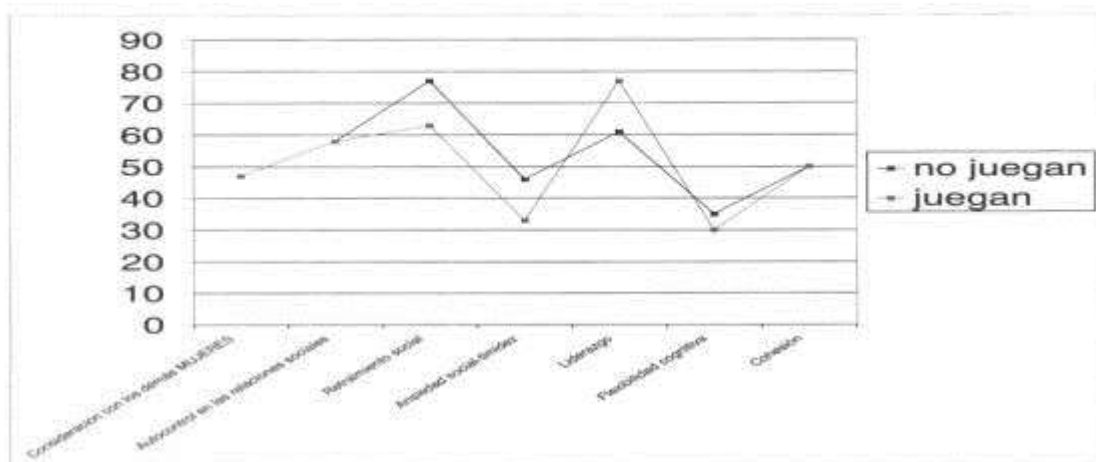
PUNTUACIONES CENTILES EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LAS MUJERES JUGADORAS Y LAS MUJERES NO JUGADORAS



En los gráficos 14 y 15 correspondientes al grupo de mujeres, se pueden observar los perfiles en las variables del desarrollo social y cognitivo de las jugadoras y de las no jugadoras.

Gráfico 14

PUNTUACIONES CENTILES EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LAS MUJERES JUGADORAS Y LAS MUJERES NO JUGADORAS



De las diferencias apreciables visualmente, sólo las relativas al nivel de Ansiedad Social/ Timidez han resultado significativas, indicando que las mujeres jugadoras presentan un menor nivel de ansiedad social y de timidez.

## 5. CONCLUSIONES

El estudio comparativo de las características en el desarrollo social y cognitivo que presentan los adolescentes jugadores de rol y los no jugadores permite extraer las siguientes conclusiones:

- No podemos considerar que haya diferencias cualitativas en la utilización que los jugadores de rol y los no jugadores hacen de su tiempo libre. Ambos grupos prefieren mayoritariamente hacer deporte, especialmente los menores que juegan al rol. Sin embargo, el resto de su tiempo libre cada grupo prefiere ocuparlo de manera diferente. Mientras que los menores que nunca han jugado al rol prefieren, en mayor medida que los que han jugado, ver la televisión, ir al cine y leer, los que juegan al rol prefieren jugar con videojuegos y con el ordenador.

Además, estas diferencias pueden relativizarse si tenemos en cuenta que las diferentes actividades preferidas por los dos grupos pueden conceptualizarse de forma similar en cuanto a sus características de creatividad/no creatividad, actividad/pasividad, complejidad/simplicidad, interacción/no interacción.

- La mayoría de los menores considera que los juegos de rol no influyen en el rendimiento escolar ni en el nivel de tolerancia hacia los demás. Igualmente, la gran mayoría considera que casi nunca son peligrosos.

Sin embargo, un minoritario porcentaje de los sujetos sostiene opiniones extremas, siendo mayor el porcentaje de sujetos que tiene una opinión extremadamente negativa de la influencia de los juegos de rol que el de sujetos que tiene una opinión extremadamente positiva. Esta diferencia entre las opiniones extremas es inusual y puede estar reflejando actitudes negativas hacia los juegos de rol, como consecuencia de la alarma social generada a raíz de los hechos criminales ya mencionados.

- La frecuencia con la que los adolescentes de la muestra juegan al rol y el número de horas que dedican por sesión pueden ser consideradas normales, es decir; adecuadas a las características de unos juegos que requieren la utilización de unas normas relativamente complejas y que suponen la participación activa e interacción de varios jugadores.
- El nivel de desarrollo social y cognitivo de los menores de la muestra es el esperado, según las comparaciones realizadas con el grupo normativo. Sin embargo, aparecen diferencias significativas entre varones y mujeres en algunas de las medidas de la variable *Socialización*. Estas diferencias indican que las mujeres presentan un nivel mayor de Consideración hacia los demás, de Autocontrol en las relaciones sociales y de Ansiedad Social/Timidez y, al mismo tiempo, un nivel menor de Retraimiento Social que los varones.
- La relación significativa existente entre las variables Sexo y *Juego* indica que ser varón se asocia a haber jugado, al menos, alguna vez, y ser mujer se asocia a no haber jugado nunca. Igualmente, la relación significativa entre las

variables *Sexo* y *Frecuencia de juego*, muestra que las mujeres que juegan lo hacen con poca frecuencia y los varones que juegan lo hacen con mucha frecuencia.

Estos resultados nos han obligado a realizar análisis por separado para varones y mujeres.

- Los varones que han jugado al rol no se diferencian de los varones que nunca han jugado al rol en ninguna de las variables que miden el desarrollo social y cognitivo. Esto supone que los jugadores y los no jugadores presentan niveles similares de:
  - Sensibilidad social y preocupación por los demás (*Consideración con los demás*).
  - Acatamiento de reglas y normas sociales (*Autocontrol en las relaciones sociales*).
  - Apartamiento, activo o pasivo, de los demás (*Retraimiento social*).
  - Miedo, nerviosismo, apocamiento y vergüenza en las relaciones sociales (*Ansiedad social/Timidez*).
  - Popularidad, iniciativa, confianza en si mismos y espíritu de servicio (*Liderazgo*).
  - Capacidad para concentrarse atendiendo a la vez a varias condiciones cambiantes en el entorno y para analizar de un modo holístico si se cumplen o no los distintos cambios pedidos y en qué momento han dejado de cumplirse (*Flexibilidad cognitiva*).
  - Compenetración y ayuda en la familia (*Cohesión*).
- Los varones que juegan al rol con nula, poca o mucha frecuencia también presentan puntuaciones similares en todas las variables que miden el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes.
- Las mujeres que juegan al rol y las que no juegan presentan puntuaciones similares en todas las variables que miden el desarrollo social y cognitivo, excepto en la variable *Ansiedad social/Timidez*. El sentido de estas diferencias indica que las mujeres que no juegan presentan mayor nivel de Ansiedad social/Timidez que las mujeres que juegan.

Como conclusión hay que señalar que **los resultados obtenidos en este estudio permiten concluir que el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes que juegan al rol es similar al que presentan los menores que no practican este tipo de juegos**, ya que la variable *Juego de rol* no influye en ninguna de las variables que miden dicho desarrollo.



Únicamente puede constatarse una excepción en el caso de las mujeres, donde parece que jugar al rol influye positivamente, reduciendo la ansiedad social y la timidez.

La variable demográfica Sexo diferencia más a los sujetos de la muestra en las variables dependientes consideradas que la variable independiente del estudio Juego al rol. Es decir ser varón o mujer determina en mayor medida las diferentes puntuaciones de los menores en *Socialización*, *Flexibilidad Cognitiva* y *Cohesión* que jugar o no jugar al rol.

Estas diferencias dependientes del sexo pueden ser explicadas por el distinto ritmo madurativo de varones y mujeres, especialmente relevante en la edad de los sujetos de la muestra, y/o por las distintas pautas educativas.

## 6. RECOMENDACIONES

Los datos empíricos aportados por este estudio no apuntan hacia la existencia de una relación causal entre los juegos de rol y la manifestación de conductas de carácter asocial. Los casos puntuales de adolescentes jugadores de rol que presentan conductas anormales deben ser explicados por otros factores de carácter personal y/o social que tienen como expresión externa una actitud obsesiva por los juegos de rol o por cualquier otra actividad.

En todo caso, los juegos de rol, como otros juegos o actividades, son susceptibles de ser usados incorrectamente, por lo que siempre sería conveniente observar determinadas indicaciones:

- Los juegos de rol deberían empezar a ser practicados a partir de los 12 años, no porque antes supongan un peligro, sino porque la complejidad de sus múltiples características no los hacen accesibles a niños de menor edad (del mismo modo que no pueden jugar al parchís los niños que no saben contar).
- Los padres deberían procurar familiarizarse con los juegos de rol, concretamente con sus características, normas y contenidos, igual que deberían hacerlo con otro tipo de juegos y actividades. De ese modo tendrían una idea realista de los mismos, al margen de estereotipos y prejuicios negativos, que les permitiría elegir las versiones y temáticas que fomentaran los aspectos educativos y positivos de participación social, interacción, creatividad, autocontrol, capacidad de toma de decisiones,...

Son estos aspectos positivos, precisamente, los que han permitido el desarrollo de juegos de rol con finalidades de intervención social, como la experiencia financiada por el Ministerio de Sanidad y Consumo en 1995 con el objetivo de prevenir la drogodependencia, o los talleres de juego de rol que se están llevando a cabo en diversos Institutos de la Comunidad de Madrid con el objeto de enseñar y practicar valores de respeto, tolerancia etc. en distintos ámbitos.

Por tanto, la eliminación de estereotipos negativos y el énfasis en sus rasgos

positivos permitiría convertir los juegos de rol en una valiosa herramienta de intervención social con adolescentes para la promoción activa de actitudes y conductas positivas relacionadas con la tolerancia, la coeducación, la educación para la paz, la prevención de conductas asociales, etc.

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

- Bem D.J. (1972). Self-perception theory. En L. Berkowitz. *Advances en Experimental Social Psychology*. Vol. 6 Nueva York: Academic Press.
- Del Moral M. E. (1996) Videojuegos, juegos de rol, simuladores. *Cuadernos de Pedagogía*, nº 246 (Abril), 84-88.
- Moos R.H.; Moos, B.S. y Trickett E.J. *The Social Climate Scales: Family, Work, Correctional Institutions and Classroom Environment Scales*. Adaptación de Fernández-Ballesteros, R. y Sierra, B. (1984). TEA Ediciones, S.A.
- Seisdedos N. (1994). *CAMBIOS*, test de flexibilidad cognitiva. TEA Ediciones, S.A.
- Silvia F. y Martorell C. (1988). *La batería de socialización*. (Escala para la evolución de la socialización en ambientes escolares a nivel de E.G.B.). La Pau-Promolibro. Valencia.
- Silvia F. (1995). *Evaluación psicológica en niños y adolescentes*. Síntesis. Madrid.
- Silvia F. y Martorell M.C. (1995). *BAS-3. Batería de socialización (Autoevaluación)*. TEA Ediciones, S.A.