

RESUMEN

Los videojuegos han sido una de las principales irrupciones dentro de la constante línea de renovación y modernización de las formas de ocio de la última, mitad del Siglo XX y principios del Siglo XXI. Además de su importancia lúdica, han desempeñado un sutil papel como herramienta para la transformación de comportamientos de una población específica los adolescentes, ya que en la actualidad los videojuegos forman parte importante en la vida de los adolescentes, debido a su contenido interactivo, envolvente y llamativo, han tomado un lugar significativo en su cotidianidad, logrando involucrarles en un mundo completamente alejado de la sociedad cada vez que lo utilizan. Lamentablemente muchos adolescentes se muestran incapaces de tener cierto control sobre sus deseos, permitiendo que su afición por los videojuegos llegue a influir en su personalidad, asimismo en su comportamiento dejando como resultado conductas hostiles y así mismo un desempeño académico débil.

Por tal razón este trabajo se centra en el principal objetivo el cual es saber si el uso de los videojuegos influye en la personalidad de los adolescentes de las Unidades Educativas “Lindauro Anzoátegui de Campero” y “UBEET” de la ciudad de Tarija. Para poder comprobar si es que el uso de los videojuegos influyen en la personalidad de los adolescentes se aplicaron distintos test psicológicos como ser, el test de personalidad (*HSPQ, Catell*), para poder conocer cuáles son los rasgos de personalidad que presentan , los adolescentes que hacen uso de los mismos, Se aplicó el test de la figura humana (*Karen Machover*), se lo administro con la finalidad de percibir la presencia de conductas agresivas que pudieran presentar estos adolescentes, así también se utilizó el test de *Raven* (Escala general) el cual sirvió para mostrar el estado intelectual que presentan los adolescentes que juegan a los videojuegos. Por último, se tomó en cuenta un cuestionario para comprobar los hábitos de consumo acerca de los videojuegos si éstos afectan o no en las actividades cotidianas, académicas o actividades en familia.

De estas pruebas aplicadas se pudo conocer los resultados; inicialmente se parte del test de Personalidad de este test se rescata que los principales rasgos de personalidad que presentan estos adolescentes son: Calmoso, dominantes, despreocupados y tensos son los rasgos más frecuentes que arrojan este test. Así también los resultados que se pudieron obtener del test de la figura humana son: personas agresivas con tendencias verbales sádicas, tienen rechazo y desprecio de sí mismos, también son personas con escaso contacto social evaden el contacto social, tienen superficialidad y son hostiles. Para el Test de Inteligencia de Raven escala general se puede percibir que los adolescentes que hacen uso de los videojuegos tienen un nivel de coeficiente intelectual del Término medio, el cual no es un resultado negativo ya que con esfuerzo y empeño se puede lograr metas propuestas por estas personas que presentan este nivel de inteligencia. y finalmente en el cuestionario acerca de los hábitos de consumo de videojuegos se pudo observar mayores influencias del videojuego sobre los adolescentes ya que tienen un alto grado de atracción por los videojuegos, es grande la interferencia de los videojuegos sobre las actividades cotidianas y así mismo la inquietud acerca de los videojuegos es elevada

Desde este trabajo se puede tener una perspectiva más clara acerca de los adolescentes que juegan a los videojuegos y de cómo pueden llegar a influir no sólo en la personalidad de éstos, que hacen uso de los mismos, sino que también afectan indirectamente en las actividades cotidianas y académicas, se hace un llamado a la conciencia a los adolescentes que se dejan manipular por sus deseos hacia los videojuegos los cuales son un arma de doble filo, que si no se tiene control sobre éstos pueden llegar a afectar a la salud mental y física.