

A

00424
51



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MÉXICO**

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

VIDEOJUEGOS: EL MERCADO DEL OCIO.

T E S I S

PARA OBTENER EL TITULO DE :

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

P R E S E N T A :

VANESSA ITZEL GARCÍA MÉRIDA

ASESOR DE TESIS: LIC. CÉSAR ILLESCAS MONTERROSO

MÉXICO, D.F.

2003



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

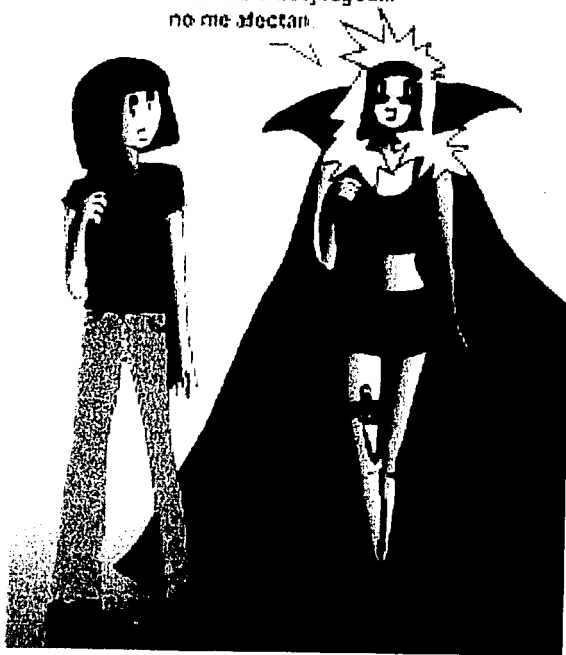
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

PAGINACIÓN

DISCONTINUA

A mí los videojuegos...
no me afectan.



VIDEOJUEGOS: EL MERCADO DEL OJO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A Dios:

Por prestarme vida para ver este trabajo concluido.
Por hacer de esta una aventura constructiva.
Por darme la paciencia para comenzar de nuevo sin caer
y forjar en mí ideales grandes y experiencias positivas.

A Mis Padres: Ana y Gaspar:

Por todo el amor, confianza y apoyo que
me han brindado siempre.
gracias por concederme la dicha de haber
llegado a culminar esta etapa en mi vida.
Por dejarme tomar mis propias decisiones
Y respetar mis tiempos.
Por amarme a pesar de mis errores.

LOS AMO.

A mi Hermano:

Por el apoyo y el ejemplo que me das.
Porque aunque no te lo digo muy seguido
Eres una de las personas a la cual quiero
Y admiro, por el respeto y la paciencia que
Siempre me brindas.

A Fabián:

Por el amor y la paciencia que siempre me has tenido
Por compartir conmigo este momento tan importante
Porque aunque soy hermosa y preciosa, e inteligente
Se que me amas tal como soy.

TE AMO

A mis Hijas Itziar y Anamari:

A ti te dedico no nada más este trabajo, sino mi vida entera
Porque a partir de que tú naciste pude volver a encontrar el
camino y ojalá algún día con lucha y dedicación, pueda ser
un ejemplo en sus vidas.

LAS AMO

A mi tía Elvia:

Por estar conmigo en cada momento de mi vida
ya que con tu apoyo yo aprendí a escribir y a
leer, este momento también es tuyo.
Por ser más que mi tía, una amiga incondicional.

TE QUIERO MUCHO

A mis tíos Basiliza y Héctor:

Por el ejemplo y el apoyo que me han brindado y por compartir con ustedes los resultados de este trabajo para beneficio de los enanos.

A mi Abuelito Melesio, mis tías y Familia en general:

Que me motivaron a continuar con mi superación. Así como su apoyo y comprensión para haber hecho posible el cumplimiento de uno de mis más grande sueños.

A mis amigas Erika y Noemi:

Que me han brindado una amistad invaluable. Sin la cual no hubiera podido seguir adelante.

Lic. César Illescas

Por haberte cruzado en mi camino cuando más Te necesitaba, por tus palabras, tu tiempo, la Confianza que siempre me tienes, por saber que En ti no sólo tengo a un maestro, sino a un amigo Y por el apoyo para realizar este trabajo.

Y MUY EN ESPECIAL ESTE TRABAJO ESTA DEDICADO A TI MAMÁ QUE YO SE QUE EN DONDE QUIERA QUE TE ENCUENTRES SIEMPRE ME ESTARAS CUIDÁNDO Y APOYANDO. DESEO CON EL ALMA QUE PUEDAS ESTAR ORGULLOSA DE MI; YA LA MEMORIA DE DOS GRANDES PERSONAS, QUE ME APOYARON Y SIEMPRE ME MOTIVARÓN, MIS ABUELITOS: JOSEFINA GONZALEZ ORTIZ Y JESÚS GARCIA, A LOS CUALES DIOS GUARDE EN SU SANTA GLORIA.

GRACIAS

VANESSA ITZEL

h

INDICE

Introducción	6
Capítulo I	
Un acercamiento al los videojuegos	15
Diferentes clasificaciones de videojuegos	16
Capítulo II	
Agresión y violencia ingredientes amargos en los videojuegos	24
Los apocalípticos de los videojuegos	26
Los defensores de los videojuegos	33
En verdad influyen los videojuegos en la conducta.	35
Cómo identificar que existe abuso en el juego con videojuegos	42
Aunque usted no lo crea, también existen videojuegos educativos	46
Capítulo III	
Sexo, sexualidad y genitalidad en los Videojuegos	51
Pornografía, orgías y lesbianismo en los videojuegos	51
Los videojuegos y la perversión: Industrialización del voyeurismo	54
Pornografía y mercado sexual en los videojuegos de consolas o en PC	58
Capítulo IV	
Regulación o censura en los videojuegos ¡Sea usted el juez!	69
Dentro del campo de batalla	69
Pornografía en internet y programas bloqueadores	73
Algunos intentos de regulación de contenidos	75
Conclusiones	89
Apendice	92
Bibliografía	94



*Necesitamos mediadores sociales que no
Traten de conciliar a cualquier precio, sino
Que ayuden a que uno conozca a su adversario.*

Paul Ricoeur.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Ultra Vixen: el manga japonés gana la virtualidad

INTRODUCCION



Introducción

Hace aproximadamente una década asistimos silenciosamente al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de ocio, los videojuegos. Esta reciente industria de entretenimiento no tiene otros antecedentes que la derivación del auge de la tecnología informática y especialmente de la difusión entre el gran público consumidor que ha tenido en los últimos años.

Desde las primitivas consolas de televisión, donde no existía más que una representación ideográfica de la realidad, pasando por los juegos derivados del microprocesador Z80, hasta llegar a los actuales paquetes de *Software* lúdicos (que requieren procesadores de las últimas generaciones), se ha recorrido un largo camino, en muy breve tiempo.

Debido al meteórico aumento de popularidad que los videojuegos han producido se ha intensificado el debate por sus efectos y la necesidad de realizar nuevas investigaciones sobre los mismos. Algunos estudios de especialistas en el tema sugieren que jugar con estos aparatos puede afectar física y mentalmente a los niños: provocar epilepsia, cambios de la presión sanguínea, del ritmo cardíaco, etc. Sin embargo, la realidad arroja que los trastornos serios de tipo fisiológico sólo se han observado en un número reducido de jugadores.

Otros investigadores han encontrado efectos benéficos, desde el desarrollo de la creatividad y actitudes pro sociales hasta la rehabilitación física y oncológica, según la investigadora especialista en psicología clínica *Jane Funk*, en un estudio realizado en 1993.

Después de realizar una valoración de las afirmaciones más o menos gratuitas y las investigaciones más rigurosas, el psicólogo e investigador *Juan Alberto Estallo* en su libro "Los videojuegos: juicios y prejuicios", publicado en 1995 por la editorial Planeta, llegó a la conclusión de que la mayoría de las sentencias reflejadas en periódicos y revistas no tienen fundamento científico. Considera que las investigaciones no avalan ninguno de estos males catastróficos que los críticos aficionados denuncian. Así pues, según este psicólogo, no hay evidencia de problemas intelectuales, agresión, sexismo, etcétera, que pueda ser justificada desde el punto de vista científico.

Es por eso que los videojuegos se convierten cada vez más en una forma de expresión artística y en uno de los entretenimientos favoritos de los adultos de todo el mundo.

Para convencer a los incrédulos. El presidente de una de las más grandes asociaciones en esta materia *Doug Lowenstein* de la *Interactive Digital Software* dio a conocer un informe en el 2001 en donde asegura que esta industria movió 10 mil 500 millones de dólares (6 mil en los Estados Unidos) durante el año 2000, equiparándose con la industria cinematográfica.

Según este informe: las ventas de videojuegos crecieron un 15% al año desde 1997 hasta el 2000, y se espera que se incremente entre un 50 y un 75% en los próximos 4 ó 5 años. Se crearon más de 219 mil empleos y se pagaron unos 7 mil 200 millones de dólares en salarios durante el 2000. Las ventas totales de videojuegos sumaron los 7 mil 800 millones de dólares. Para hacerse a la idea de lo que esto supone, la venta de entradas de cine sumaron 7 mil 700 millones, y la de películas en DVD y VHS 10 mil 800 millones, aunque sólo creció un 1.8% este

año. En el 2000, 39 millones de personas jugaban regularmente (en los Estados Unidos el 60%), y se espera que sean 55 millones en el año 2004.

Llegado este punto y ante la falta de acuerdo sobre los efectos de la práctica de los videojuegos, he creído conveniente en este reportaje revisar algunas de las investigaciones realizadas sobre el tema, con el fin de observar si es que existen evidencias en uno u otro sentido. Aunque me topé con que la investigación rigurosa sobre los efectos de la práctica de los videojuegos es escasa y prácticamente monopolizada por autores norteamericanos; siendo un motivo por lo que en México no es posible hallar más referencias que algunos artículos periodísticos en los que se exponen los tópicos especulativos más conocidos.

¿Los videojuegos con altos contenidos de morbosidad sexual y agresión, alteran o generan conductas violentas o de frustración en los videojugadores? ¿Cuáles son estos juegos? ¿Qué tal difícil resulta jugar con estos juegos? ¿Por qué en los videojuegos se acepta más la agresión que la imágenes explícitas de coitos, lesbianismo, orgías, etcétera? ¿La pornografía, las orgías y el lesbianismo (entre otras manifestaciones perversas) en videojuegos se utilizan con fines de *marketing*? ¿Si existiera un problema, sería un problema de moral? ¿Qué se ha hecho para regular la práctica y el contenido de los videojuegos?. Estas interrogantes son las que constituyen el fundamento de esta investigación.

La información expuesta en esta investigación proviene de dos tipos de fuentes informativas, orales, las cuales se basan en entrevistas con psicólogos, psiquiatras, funcionarios públicos, abogados y foros de discusión con videojugadores. Y escritas (libros, revistas, periódicos, páginas *web*, correos electrónicos). Así como la observación, al poder ir a diferentes lugares en donde se practican.

En uno de estos foros de discusión sobre *violencia en videojuegos* en la página www.ociototal.com, se habló sobre cómo el paradigma actual del bien y el mal dicta que el bueno triunfa cuando mata al malo.

Esto se puede ver quizá de forma más explícita en las animaciones para niños de los Estados Unidos: ¿Qué película de *Disney* no termina con la muerte del malo y la dicha de los protagonistas?, ¿Qué se quiere transmitir con esto?, ¿Cuál es el mensaje que proyectan niños y adultos espectadores?

Un filme de *Disney* puede plantear situaciones en las que "los buenos" tienen derecho a matar a "los malos" y en algunos videojuegos esto es exactamente lo mismo que se puede ver, pero las personas adultas tienden a molestarse sólo con los juegos.

Sin embargo, cuando un niño ve que se mata al "malo feo" en un filme de *Disney* para que los buenos puedan vivir felices, o en otras palabras cuando los "nobles" estadounidenses matan a la gente en nombre de la paz y la libertad, no se les dice que no está bien, hasta cantan himnos alusivos que no tardan en aparecer en todas las estaciones de la Radio en todos los idiomas posibles, o el menos donde tienen influencia política e ideológica.

En cuanto al tema de las relaciones sexuales y pornografía explícitas en ciertos videojuegos, existe un doble estándar, porque las relaciones sexuales o coitos, que han sido aceptados en la pantalla grande (cine), no son aceptados en los videojuegos y lo inverso sucede con la agresión, ya que independientemente de que la mayoría de los videojugadores tengan más de 17 años, siguen siendo juguetes, y el coito no va en los juguetes, pero la agresión sí, pues los niños han

estado jugando a los vaqueros y a los indios, a los policías y ladrones y a los superhéroes y villanos por mucho, mucho tiempo, y nadie les dice nada.

¹Las últimas notas en cuanto a regulación de contenidos y reglamentación de videojuegos, en los Estados Unidos y España son: En los Estados Unidos, el 22 de julio de 1999, el senador opositor a la "video-violencia" *Joseph Lieberman* formó un grupo en conjunto con políticos, artistas, académicos y líderes religiosos, con la finalidad de hacer aún más evidente su desacuerdo. Entre las personalidades que formaron parte de este grupo se encontraron los ex presidentes *Jimmy Carter*, *Gerald Ford*, y el actual Secretario de Estado *Colin Powell* entre otros.

Además, el 17 de junio de 1999, La cámara de representantes de los EU rechazó la propuesta del político republicano Henry Hyde sobre censurar el acceso a menores de edad a ciertos materiales impresos, en películas, música y video juegos. Mientras tanto, ningún estado ha aprobado alguna ley anti-video².

²En España en enero de 2002, con motivo de Día de Reyes, Amnistía Internacional (AI) denunció que los menores continúan indefensos ante el contenido de algunos videojuegos que fomentan la tortura y desprecian los derechos humanos, además reclama medidas efectivas en la publicidad y venta de estos productos.

¹ www.ociototal.com

² www.game-revolution.com

La organización recordó que en años anteriores denunció el mismo hecho, a lo que la Asociación Española de Distribuidores y Editores de *Software* de Entretenimiento (ADESE) se comprometió a que en todos los videojuegos figuraran etiquetas con la edad recomendada para su uso. Al respecto, Al mediante un seguimiento detectó "importantes deficiencias" por lo que dirigió una carta a ADESE en la cual exponía sus preocupaciones y proponía modificaciones para mejorar su eficiencia. Al manifestó que a pesar de que se han producido avances en el etiquetado, se ha detectado que un 25 por ciento de los videojuegos de toda la muestra del estudio realizado no presenta ninguna recomendación de edades. Añadió también que sólo el 15 por ciento de los anuncios de videojuegos muestra el etiquetado de ADESE y que en las salas de exposición de venta, alquiler y juego, no se separan las zonas de los menores y de los adultos".

Por último, Al propuso que la determinación de la edad adecuada para cada videojuego sea realizada por un equipo técnico independiente de pedagogos y psicólogos especializados en la infancia.

En México en 1998, se ha avanzado un poco más en la regulación de contenidos tanto de películas infantiles como de videojuegos, pero esta regulación cuanta con dos enemigos muy importantes: la piratería y la auto regulación del *internet*, pues aunque pudiera regularse el mercado de distribución de los videojuegos, en la red, también se pueden practicar este tipo de juegos de video sin tanto problema y muchos de ellos de forma gratuita.

Todo esto es lo que a continuación presento en este trabajo que al principio se planteó como un reportaje y por recomendación de la profesora Lucía Chávez y así poder contar con su voto se cambió a una investigación (ver apéndice).

En el capítulo primero hago un recuento acerca de cuándo surgieron, cómo y con qué propósito. Una clasificación según el tipo de consola, videojuego y sus habilidades.

En el capítulo segundo expongo dos de las principales teorías encargadas de analizar los efectos sobre los videojuegos, "La teoría de la Estimulación" y "La teoría de la Catarsis", la influencia de éstos en la conducta, algunos síntomas de abuso, según los expertos y si existe en ellos alguna aplicación educativa.

Es aquí en donde considero necesario señalar que algunas personas e incluso investigadores en la materia, suelen utilizar como sinónimos los términos agresividad y violencia. Por lo que creo conveniente especificar el significado de estos conceptos:

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, define a la violencia como algo que está fuera de su estado natural, situación o modo.

A lo que Sigmund *Freud* señala en su libro el "*Esquema del Psicoanálisis*" que:

³Es en el ello donde se gesta la violencia que deviene en agresión a partir de la represión que se genera cuando se acumula una carga pulsional, una carga exclusivamente psíquica no biológica, es decir cuando se presenta una compulsión en el ritmo del mecanismo del deseo dada la no materialización de éste de manera concreta; ante ello, el superyó (la instancia psíquica superpuesta al inconsciente) actúa para bloquear dicha materialización. Esta pulsión bien puede convertirse en pulsión de muerte, pero esta no es una condición originaria que

³ Freud, Sigmund. *Esquema del psicoanálisis*. obras completas. Tomo XIV. Editorial Amorrortu Editores. 1989. pp.52.

determine su desenlace, es más bien, precisamente el efecto de la no materialización (la producción de compulsión), lo que genera la latencia de una posible agresión concreta”.

En el capítulo tercero hablo sobre la pornografía en los videojuegos, ¿existe o no?, ¿cómo influyen este tipo de imágenes en los menores de edad y adolescentes? o sólo existe con fines de *marketing*.

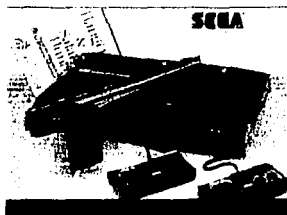
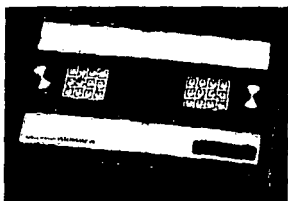
El abuso del juego con videojuegos en los menores de edad o adolescentes, puede llegar a generar efectos físicos como irritabilidad, aislamiento, etc., y psicológicos, entre los que destacan algún tipo de parafilia (trastorno psicosexual caracterizado por impulsos y fantasías sexuales) como el voyeurismo, (desviación sexual en las que se obtiene placer por contemplación de escenas eróticas) actualmente de moda con los *reality shows* (*Big Brothers*).

Por último, la regulación de contenido y reglamentación en materia de videojuegos, no sólo en México sino también en los Estados Unidos y España, para así poder contar con parámetros de comparación.



*Todo se convirtió en virtual
Viviremos mañana en un mundo
De virtualidad, no de virtud.
José Saramago.*

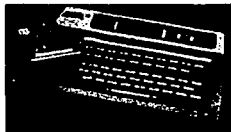
**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



**UN ACERCAMIENTO A LOS
VIDEOJUEGOS**



Un acercamiento a los videojuegos



El primer videojuego que aparece en el mercado se llamó *Odyssey de Magnavox*, en 1971, el sistema contaba con un juego sencillo de ping pong y podía generar efectos simples en la pantalla.

Pero ¿Qué se entiende por videojuego?. Al respecto, representantes de una de las más grandes compañías de este tipo en todo el mundo *Sega*, mencionan que el videojuego es:

⁴ "todo tipo de Juego Interactivo electrónico, con independencia de su soporte (*ROM* interno, cartucho, disco magnético u óptico, *on-line*) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable a la televisión, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática, teléfono móvil, etcétera)".

Aunque en los últimos años los videojuegos se encuentran especialmente vinculados con el séptimo arte. Se pueden enumerar varios videojuegos que han dado lugar a películas como *Double Dragon*, *Pokémon* o *Tomb Raider*. Y a la inversa, muchos juegos se nutren de filmes como *Indiana Jones*, *StarWars* o *Misión imposible*.

⁴ www.nintendo.com

Además, algunas aventuras gráficas son películas interactivas como por ejemplo *Monkey Island*. Es más, la fusión entre ambos mundos promete llegar pronto. De la misma manera; *Disney* ya no concibe sacar al mercado una nueva producción de dibujos animados sin el correspondiente videojuego. Algunas presentaciones son cortos que incluso ya se han exhibido como *Final Fantasy*, una película inspirada en unos juegos para consola y en la que los actores, diseñados con ordenador, resultan reales.

Diferentes clasificaciones de videojuegos

La gran variedad de formatos en los que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, han contribuido de forma eficaz a una amplia difusión entre los estratos de nuestra sociedad, para así convertirse en una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas décadas, en especial para los jóvenes.

Algunas de estas plataformas son: las máquinas recreativas, juegos interactivos en la red, en CD-ROM, DVD, disco; en soportes como laser, DVI, o el actual DVD video; videoconsolas (*Play Station2*, *Nintendo64*); máquinas de bolsillo (*Game boy*, *NeoGeo pocket*) y el teléfono móvil.

Los videojuegos, al igual que los programas informáticos en general, admiten diversos criterios de clasificación, de los cuales y según los expertos los dos más importantes son:

a) Según sus aplicaciones, en las que distinguiremos cuatro tipos básicos de videojuegos:

■ **Primero:** de acción o *arcades* (maquinitas, tragamonedas, etcétera).

Estos juegos desarrollan la habilidad de la persona que los utiliza. Su principal característica es la demanda de un ritmo rápido, exigiendo tiempos de reacción mínimos. Lo que significa que la mayoría de éstos contienen una acción trepidante que imposibilita la atención por parte del practicante a otro estímulo, por lo cual se genera una importante fatiga, puesto que los únicos momentos de descanso suelen presentarse tras haber cometido un error o un número determinado de ellos (cuando te "matan"). Por eso, en ocasiones admiten la posibilidad de pausar su desarrollo a fin de hacer frente a eventualidades.

Este tipo de videojuegos no hacen pensar y sus argumentos son muy sencillos (destruir, comer bichos o colocar determinadas fichas en ciertas posiciones).

Se pueden diferenciar por el grado de agresión que contienen:

- Los menos agresivos son de habilidad. suelen estar más elaborados, sobre todo en la ambientación que presentan (escenario donde se realiza la acción).

Son en primera persona (lo que se ve es lo que vería el personaje dentro de la pantalla). Por tanto, cada vez que gira el personaje también gira su entorno.

Debido al gran avance de la tecnología, éstos videojuegos han evolucionado, cada vez son más agresivos y parecidos a lo que sucedería en la realidad. Además se pueden personalizar, es decir, variar la cantidad de monstruos que hay que matar, el arma o armas a utilizar, así como el tipo de agresión reflejado en la pantalla.

En la actualidad estos juegos dan la posibilidad de conectar varios ordenadores, con lo que se da la posibilidad de competir con otras personas que estén conectadas al mismo.

Algunos ejemplos son: *Charlie the Duck*. De plataformas *arcade* al más puro estilo del conocido *Super Mario Brothers*, que sin duda conseguirá enganchar al jugador desde el primer momento. La tarea es guiar al pato *Charlie* en su camino a través de múltiples niveles, sorteando todo tipo de obstáculos, enemigos variados y recogiendo monedas.

Chuckie Egg De plataformas a la antigua usanza, con los enemigos que se mueven de un lado al otro (en este caso gallinas y patos) con el objetivo de recoger todos los huevos de cada nivel.

■ Segundo: de simulación.

Ponerse al mando de un avión, pilotear un coche Formula 1, volar en un helicóptero, sentir la presión que envuelve a un equipo de médicos en una operación de vida o muerte o decidir el desarrollo de una ciudad, son emociones reservadas a unos cuantos y muy pocos pueden reconocer haber experimentado más de una de estas situaciones a lo largo de su vida. No obstante, el largo

camino recorrido por los videojuegos en los últimos treinta años (época de auge) ofrece la posibilidad de experimentar sensaciones a cualquiera que pueda disponer de un ordenador y un tiempo considerable que le permita aprender el manejo básico de un simulador.

Estos no nacieron como juegos en sí, sino como aprendizaje de profesionales. El objetivo es ser lo más real posible y por tanto que no se pueda diferenciar en nada con lo que existe en la realidad (aunque muchas veces es difícil conseguirlo y el avance de la técnica no ha logrado salvar estas diferencias).

Se puede asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Las características fundamentales de éstos son la baja influencia de los tiempos de reacción, o sea, requieren por parte del practicante un elevado componente de planificación y anticipación de sus acciones.

También pueden ensayar una serie de estrategias que permitan dar con la forma más adecuada de solución. En muchas ocasiones pueden generar condiciones de azar, de modo que un jugador experimentado se pueda enfrentar constantemente a situaciones nuevas que seguirán exigiendo un elevado componente estratégico.

La gran ventaja de éstos es que según la experiencia que se tenga, se pueden elegir el niveles de dificultad adecuados a sus características. Normalmente traen un manual de uso, en el que vienen todas las instrucciones necesarias para su manejo. Terminan, siempre y cuando se halla conseguido dominarlos (tres cuatro años), y una vez conseguido esto no se vuelven a utilizar.

■ Tercero: de estrategia.

Aventuras gráficas, juegos de rol y *War Games*. Es parecido a la simulación pero implica más juego, no siendo tan técnico, aunque se intenta que sea lo más parecido a la realidad. Exigen pensar y reflexionar más sobre un determinado tema para tener la posibilidad de llegar a un objetivo concreto.

En este grupo el jugador adopta una identidad específica (un protagonista, usualmente de ficción). La acción de éstos se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la posesión de objetos que aparecen a lo largo de diferentes escenarios y que serán imprescindibles en momentos posteriores.

A diferencia de las aventuras gráficas, los juegos de estrategia poseen animaciones más sencillas y algoritmos más complejos. Eventualmente los protagonistas pueden ser diseñados por el propio jugador combinando algunas características de estos como valor, fuerza, inteligencia, etcétera.

Los de estrategia militar pura o *War Games* corresponden a la conversión en programas informáticos de los conocidos juegos de tablero de idéntica denominación. La diferencia fundamental entre los *War Games* de sobremesa y los informatizados radica en el importante papel del azar que los juegos de sobremesa todavía conservan en la resolución de diferentes situaciones y que sin desaparecer, se ve minimizado en las versiones informatizadas. Por ejemplo:

- o *Laser Tank* En él se tiene que conseguir conducir un tanque a la bandera enemiga para poder pasar al siguiente nivel de juego. El tanque se puede

mover en las cuatro direcciones convencionales y además se puede utilizar un láser para defenderse, atacar y mover objetos y a los contrincantes.

- o En *Castles* es un juego donde se es dueño de un castillo que se debe defender del ataque de otros vecinos y rivales. Los oponentes pueden ser otros jugadores o el propio ordenador. Cuando se destruyen castillos enemigos se gana dinero, con el que se pueden comprar nuevas armas para seguir liderando la batalla.

■ Cuarto: Juegos educativos.

Por lo regular están basados en el aprendizaje de niños, dándose en pocas ocasiones videojuegos de este tipo para adultos. Los realizan fundamentalmente pedagogos y psicólogos. Se encuentran en colegios para su utilización masiva, la mayoría no cuentan con una compañía que los avale, por lo que su costo es muy elevado.

Suelen ser juegos en los que se da una interacción con la persona que los utiliza. Tienen temáticas muy simples como enseñar colores, números, letras, etcétera. Por ejemplo:

- Programa de matemáticas de nueva generación. Más de 500 millones de problemas de matemáticas en un divertido juego multimedia que ofrece

horas de entretenimiento. Agudiza el ingenio y la habilidad de resolver problemas intentando solucionar los destinados para cada nivel de conocimientos. Se observa cómo aumentan los conocimientos matemáticos mientras se avanza de categoría.

- *Cybox-Basic* permite a los niños (y a los no tan niños) construir imágenes con bloques virtuales estilo Lego, y ver el exterior y el interior de sus creaciones. Está indicado para niños entre siete y catorce años. Permite crear, ver y visitar entornos 3D visibles en cualquier servidor.

b) Según la estructura y habilidades que utiliza el jugador (concretamente la mayor o menor importancia de la psicomotricidad y del razonamiento), se establecen las siguientes categorías:

Psicomotricidad	Arcade (Juegos tipo plataformas, luchas...)	<i>Pac-Man, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street fighter.</i>
	Deportes	<i>FIFA, PC Football, NBA, Formula 1, GrandPrix.</i>
	Juegos de aventura y rol	<i>King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon.</i>
	Simuladores y constructores	<i>Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagochi, The incredible machine.</i>
	Juegos de estrategia	<i>Estratego, Warcraft, Edge of Empires, Civiltation, Limmings.</i>
Razonamiento	Juegos de lógica	<i>7th.Guest, Tetrix.</i>
Lógica, estrategia, memoria	Juegos de preguntas	<i>Trivial.</i>

Muchos de éstos, aunque pertenezcan claramente a una de estas clases, pueden presentar características de otros grupos.

Por tal motivo, los videojuegos son un elemento más dentro de los actuales medios (TV, prensa, libros, videos, cine, internet) y proporcionan distracción, diversión y también ciertos aprendizajes (especialmente si se cuenta con una orientación adecuada).

*Todos sabemos que el espectáculo de agresión tiene
Algo de contagioso y a veces es imposible sustraerse
De ese contagio, aunque eso signifique jugar a lo inesperado
Y se pueda provocar que la violencia se desate.*

César Augusto.



Resident Evil

"Comértelo, quemarlo, ahogarlo o enterrarlo, tú eliges..."



Wolfenstein 3D

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

AGRESIÓN Y VIOLENCIA INGREDIENTES AMARGOS EN LOS VIDEOJUEGOS

Agresión y Violencia ingredientes amargos en los videojuegos

La agresión emitida por los juegos de video es una temática que ha causado gran controversia y pugna entre padres de familia, asociaciones religiosas, moralistas y los propios jugadores; incluso se ha llegado a culpar de desencadenar actos agresivos sin precedentes cometidos por menores de edad.

Como ejemplo de esto tenemos el suceso del 20 de abril de 1999, en donde dos estudiantes adolescentes entraron a su instituto, el *Columbine High*, en *Denver*, asesinaron a quince personas e hirieron a veintiocho. Después se suicidaron. Desde el primer momento se consideró que los dos principales incitadores eran los videojuegos de disparos en primera persona y el cine, más concretamente *Doom* y la película protagonizada por Leonardo DiCaprio *The Basketball Diaries*.

A dos años de aquellos hechos, la matanza en *Denver* volvió a ocupar los titulares para abanderar la lucha por proscribir determinados contenidos agresivos en los juegos. El representante legal de los familiares de uno de los estudiantes hizo llegar una carta a los creadores de *Doom* exigiendo que cesaran de vender juegos para adultos a los menores de edad.

La familia del único profesor muerto en el incidente, apoyada por el abogado *John DeCamp*, demandó a veinticinco empresas de videojuegos, cine y TV (entre las que se encuentran Nintendo, AOL, *Time Warner*, Atari y los creadores del juego *Doom* por contribuir a la matanza. Exigieron 5 mil millones de dólares por daños además de la prohibición de determinados videojuegos agresivos alegando que la autorregulación de la industria no ha sabido mantener alejados a los

infantes de este tipo de contenidos. De este modo, con su acción legal han conseguido revivir el eterno debate sobre la efectividad de la regulación o la conveniencia de la censura.

Para algunos jugadores no deja de ser curioso que los padres de familia se estén ensañando con los videojuegos, cuando quizá debería existir un mayor control sobre el uso de armas de fuego. Es posible que estos dos chicos tuvieran el juego *Doom* en casa, además de camisetas con el logotipo y páginas *web*. Pero también es preocupante que estuviesen mejor armados que muchos soldados profesionales en pleno campo de batalla, con dos escopetas de cañones recortados, una pistola y un rifle semiautomáticos.

Ante estas actitudes, se están realizando numerosas investigaciones, algunas de las cuales han echado mano de teorías como la de *La Estimulación* de *Leonhard Berkowitz* (1970) entre otros y de *La Catarsis*, la cual se remonta a Aristóteles, quien pensaba que provocando compasión y horror se producía una purificación homeopática de las pasiones; y tiene un segundo origen con la psicoterapia expresiva o terapéutica desarrollada por *Josef Breuer* y *Sigmund Freud*, en la que la hipnosis se utiliza para vencer la resistencia a la aparición de lo reprimido y conseguir de ese modo el desahogo de los afectos reprimidos, (contrarias entre sí) para intentar explicar los efectos que causan los videojuegos en el público consumidor, especialmente en menores de edad.

Los apocalípticos de los videojuegos

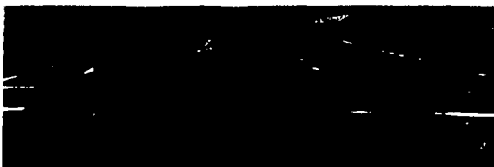
Los apocalípticos de los videojuegos apoyan sus investigaciones en la Teoría de *La estimulación*, la cual argumenta "que aquellos que vean escenas de agresión presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos violentos en la vida real".

En ausencia de resultados científicos que confirmen sus argumentos, los investigadores que están a favor de esta teoría han hecho afirmaciones sobre las posibles consecuencias derivadas de la exposición a este nuevo medio de entretenimiento, entre las que destacan: el tiempo, una conducta adictiva, impulsiva y/o agresiva, así como el dinero.

Respecto a los contenidos de los videojuegos, los apocalípticos afirman que en su mayoría son agresivos y sexistas, esto es el reflejo de la sociedad con pautas y contenidos no muy favorables para la igualdad y la solidaridad. Sus valores son muy contraproducentes para una buena formación: agresión, muertos, atropellos, asesinos, abusadores, etc., sexismo, desvalorización de la mujer, la mujer como premio, como objeto sexual, individualismo (en los juegos se compite con uno mismo y el afán y estímulo es superar los diferentes niveles de dificultad que tienen los videojuegos).

Algunos ejemplos de videojuegos de este tipo que se pueden encontrar en México son:

Nombre del videojuego	Características agresivas
DRAGON'S LAIR	O haces lo que el juego espera que hagas o morirás.
DIE HARD	En el apartado de armamento podrás utilizar fusiles de asalto Uzi, explosivos C-4 o cohetes.
SUPER WWF WRESTLE MANIA	Es un juego de lucha libre en el que se tiene que hacer todo tipo de llaves: presas de cuello, abrazos mortales, espaldarazos, etc.
NINJA GAIDEN	Luchando contra exóticos guerreros...y todo bajo el emblema de las artes marciales.
XENON 2	Miles de enemigos y armas espaciales.
SPEEDBALL 2	Un deporte violento (agresivo) que se juega sobre una pista deslizante y en el que está permitido casi todo.
MANIAC MANSION	El objetivo es conducir a un grupo de adolescentes para rescatar a Sandy (una preciosa jovencita) de las manos de un psicópata.
SHADOW OF THE BEAST II	Debes luchar para conseguir rescatar a tu hermana, que sigue presa de quienes fueron sus verdugos.
MASTER OF DARKNESS	Colección particular de armas que utilizarás sin piedad contra las fuerzas del mal.
GODZILA, MONSTER OF MONSTERS	Ocho niveles de batalla para derrotar al ejército de monstruos enviados por el planeta X.
ROBOCOP 3	Puedes utilizar diferentes tipos de armamento en su lucha contra el crimen: pistolas, láser, lanzallamas y un espectacular lanzamisiles.
PREDATOR 2	<i>Predator</i> es un arma preciosa diseñada para matar.
ALIEN SINDROME	Debes rescatar a tus compañeros de las garras de los extraterrestres.
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	El objetivo es llegar a ser el campeón del mundo.



El también polémico (y atropellado) *Carmageddon*



(*Carmageddon*). A veces la gente son zombis y la sangre es verde.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Como testimonio de lo anterior la revista *Época* publicó en su número 370 (30/03/1992) un artículo de Jorge González acerca del tema de los videojuegos titulado "Adictos a los videojuegos", en el cual destacaba:

⁵[...] Los psicólogos afirman que estas máquinas afectan seriamente el desarrollo intelectual y social de los jóvenes[...]actúan como psicofármacos en pequeñas dosis[...]niños y padres parecen estar al margen de los gravísimos problemas que esta nueva adicción infantil conlleva[...]nos encontramos entonces con un niño solitario, introvertido, que no sabe -y que no quiere- jugar otra cosa que no sea unas teclas y una pantalla...el niño se atontolina con tanto ordenador[...]el cerebro tiene que tomar decisiones muy rápidas, pero en ellas no interviene la inteligencia[...]al igual que una droga hay que dosificarlo hasta acabar con la dependencia."

⁵ González, Jorge. "Adictos a los videojuegos". *Época*. No. 370, México. P.17

Por su parte, la psicóloga de la Universidad Católica en España, Ana María Aron, señaló en entrevista para la página web www.tercera.cl en septiembre de 1999 que:

"[...]el problema está en que los niños tienden a copiar modelos que están viendo, y si lo que están viendo es violencia (agresión), eso es lo que tienden a reproducir. El contenido de lo que ven los niños está plagado de imágenes fuertes, con personajes de mundos normados por el poder y la ambición, que portan armas poderosas y cuyo fin es la destrucción[...]el objetivo de estos juegos es generalmente matar a tantos monstruos o personas como sea posible y, mientras más espectacular sea, más puntos se obtienen como recompensa. Esto provoca que la agresividad en los juegos de video refuerce aún más el gusto por la violencia (agresión)."

Asimismo, María Dolores de Souza, psicóloga y Coordinadora de estudios cuantitativos del Consejo Nacional de Televisión de España (CNTV), en esta misma entrevista agregó:

"que en el caso de la televisión los niños miran las conductas agresivas, pero en el videojuego, son parte de la acción y además reciben una recompensa por su violencia (agresión)."

Y para concluir, el psiquiatra infanto-juvenil Hernán Montenegro, explicó acerca de la violencia en los videojuegos:

"que no se puede hablar de que la violencia (agresión) en los videojuegos sea la única causa de que los niños sean más agresivos. No obstante hay grupos más vulnerables a la exposición de los medios como los niños en edad preescolar, porque no pueden distinguir entre la realidad y la ficción. También aquellos que viven en un ambiente con mucha agresividad o donde se presentan situaciones de violencia (agresión) intrafamiliar[...]los niños expuestos a este tipo de estímulos tienden a resolver sus conflictos a través de la violencia (agresión), agrediendo físicamente a sus compañeros o hermanos y haciendo daño innecesario a cosas materiales.

"Otros efectos que se pueden notar en menores que pasan largas horas frente a la computadora son el aislamiento de sus amigos y también una tendencia a la obesidad, producto de la inactividad".

Al respecto una investigación publicada en España en septiembre de 2001 por Enrique Javier Díez Gutiérrez profesor titular de la Universidad de León, Eloína Terrón Bañuelos Trabajadora Social y Javier Rojo Fernández profesor de Informática, acerca de la percepción que tienen los jóvenes sobre los videojuegos, muestra que:

6° Estamos siendo socializados en una cultura de la violencia (agresión), de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación".

Este análisis continúa con porcentajes que revelan las preferencias de los jóvenes en relación con los videojuegos de contenidos agresivos entre los que destacan:

* El tipo de juego que más utilizaban era el de acción (39%), y los que menos, los de estrategia (6%) y los educativos (10%). El 92% de los encuestados consideraba que en los juegos de acción hay mucha violencia (agresión) y describían actos violentos (agresivos) que recordaban de estos juegos: "atropellar a gente con un coche", "pegar tiros en la cabeza del enemigo", "cortarle la cabeza a unos dinosaurios" o "dar patadas de karate y que te salga la sangre".

Sobre el tema del por qué los jóvenes prefieren este tipo de videojuegos, los investigadores mencionan:

⁶ www.games-review.com

"Quizá el atractivo de estos videojuegos para nuestros jóvenes, y no tan jóvenes, sea que a través de ellos se puede pasar de la mirada a la acción, al menos simulada. Y esta acción nos permite transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo".

Algo interesante es que los jóvenes encuestados creen que la violencia (agresión) de los videojuegos no les afecta en su comportamiento. No son conscientes de cómo influye en sus comportamientos, en sus relaciones con los que les rodean. En general creen que no les condiciona, porque consideran que diferencian lo real de lo que no lo es.

Sobre los valores que inculcan estos videojuegos destacan:

"[...] el éxito —matar o ganar— y el fracaso —morir o perder—; el bien —los buenos, nosotros— y el mal —los malos, ellos, los distintos a nosotros—; lo justo —la venganza, que yo mate, que yo gane— y lo injusto —que yo pierda—. No hay "grises", ni matices, ni argumentos, ni circunstancias, ni explicaciones. Esto supone una visión maniquea de la realidad".

El verdadero problema radica en que la violencia (agresión) vende. En los periódicos (cada vez es más amplia y morbosa la página de sucesos), en la televisión (los reality-show se han convertido en los programas más ofertados y se multiplican los programas donde vemos accidentes y golpes como si fueran chistes), en el cine (las películas en las que se extermina a terroristas árabes donde antes se eliminaba a indios o rusos a mansalva, o en las que monstruos de pesadilla van matando a personas indefensas, son los éxitos más taquilleros entre los adolescentes), etc., etc.

Además, expertos en el tema, coinciden en señalar que los padres de familia deben tomar una actitud más responsable al respecto.

Por lo que recomiendan: supervisar en forma directa los juegos utilizados por sus hijos menores, tanto en el tiempo que están expuestos y el tipo de estímulos que ofrecen; investigar sobre el contenido de los videojuegos; solicitar una demostración previa en las tiendas y estar atentos a cualquier cambio de conducta.

De la misma forma, se ha establecido como los jugadores presentan entre sus comportamientos habituales, conductas más agresivas que los no jugadores, no obstante no ha sido posible determinar si los sujetos agresivos tienen mayor preferencia por éstos, o bien si son los videojuegos quienes determinan una pauta en la conducta.

En el caso de las mujeres se añaden factores como el dominio y el egocentrismo en la conducta, de tal modo que los videojuegos suponen un medio para determinar su status en el grupo, por lo que realizan esta actividad en compañía de terceros. Al contrario de los varones, quienes acuden a las salas recreativas por lo general solos, siendo los varones con una menor autoestima quienes acuden con mayor frecuencia y quienes invierten mayor cantidad de dinero.

Por último, los videojuegos de contenidos agresivos incrementan los sentimientos hostiles y el nivel de ansiedad de sus jugadores, mientras que los juegos de contenido menos agresivos no afectan en ningún caso el nivel de ansiedad. Aunque también es cierto que estos efectos son únicamente evidentes a

corto plazo, sin que sea posible establecer sus consecuencias a medio o largo plazo.

Los defensores de los videojuegos

En segundo lugar está *La Teoría de la catarsis*, la cual argumenta "que la contemplación de la violencia (agresión) elimina en el observador la tendencia a la agresión (violencia), así la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real disminuirá".

Así, en una investigación publicada en España en 1992 por el profesor de pedagogía de la Universidad del país Vasco Felix Etxebarria se destacan algunos de los argumentos ofrecidos por los defensores de esta teoría y de esta forma de entretenimiento como son: ⁷"que estos juegos pueden proporcionar un sentido de dominio, control y cumplimiento del que pudieran carecer en su vida real, una reducción de la intensidad de otros problemas propios de la adolescencia, constituir una forma de aprendizaje y de entretenimiento, así como desarrollar la coordinación oculo-manual y enseñar habilidades específicas en visión espacial y matemáticas".

Ahora bien, respecto al desarrollo de la inteligencia, la mayoría de las investigaciones indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, concentración, resolución de problemas, creatividad, etcétera.

⁷ www.azajcr.com

Por otra parte, lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parecen estar relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mejor socialización.

Por último, y refiriéndose a su uso terapéutico, las principales áreas analizadas han sido las relacionadas con: habilidades de relación y comunicación entre niños, trastornos de lenguaje, desarrollo de la coordinación visomotriz, reducción de conductas antisociales, aumento del autocontrol en jóvenes delincuentes, reducción de conductas autodestructivas, desarrollo de la cooperación, reducción de la ansiedad.

En entrevista con el pediatra del Hospital Infantil de México Alejandro Serrano, en octubre de 2001, señaló:

" que los videojuegos no son sustitutos de una buena educación familiar, evitan la comunicación y convivencia entre los miembros de la familia. Es conveniente recordar a los padres que ellos deben establecer límites y reglas para que el niño adquiera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares, predicar con el ejemplo es un excelente método de enseñanza y aprendizaje. El uso continuo de videojuegos puede generar molestias como dolor de cabeza, irritación de los ojos, dolores musculares y vicios de postura, que están en relación directa con el tiempo empleado en el juego".

Por último recomendó:

"Revisar la leyenda que indica para qué grupo de edad está diseñado, conocer su contenido, estrenar con ellos los videojuegos. Debe regularse dicha actividad y limitar su uso a no más de tres a cuatro horas por semana, procurar en el niño una educación integral, fomentar en ellos el amor por el arte, la lectura, el deporte, el trabajo, los juegos de mesa que favorezcan la convivencia familiar. Favorecer el contacto y relación con los hijos, brindar calidad y tiempo".

Por lo anterior, los videojuegos no son ajenos al fenómeno de la agresión que sufren y reflejan adolescentes y jóvenes. Por lo tanto, se debe considerar que la acción preventiva implica no sólo a la escuela sino igualmente a determinados aspectos sociales, culturales, económicos, ideológicos y políticos que deben asumir su parte de responsabilidad y buscar mecanismos concretos y adecuados para no contribuir a generar mayor agresividad.

En verdad influyen los videojuegos en la conducta.

Con una actitud un tanto crítica se ha atribuido a los videojuegos una naturaleza esencialmente sensomotora, haciéndolos aparecer como simples juegos de coordinación oculo-manual, asegurando que no interviene la inteligencia. Sin embargo, es necesario reconocer la importancia para el desarrollo cognitivo infantil de las aptitudes sensomotrices, entre las que se incluye la coordinación oculo-manual, que constituye en la teoría de *Piaget* la base para posteriores estudios del desarrollo infantil.

Sólo pensemos que para la obtención de un permiso de conducir es necesario superar una prueba de coordinación oculo-manual.

Como ya hemos mencionado, además de estos elementos de coordinación muchos videojuegos incorporan elementos de tipo perceptivo y educativo. En el caso de los elementos perceptivos, estos implican un notable entrenamiento en la percepción dinámica de imágenes, habilidad en la que los niños de hoy día han demostrado una clara superioridad frente a los adultos, al haber sido educados desde la infancia en un medio televisivo.

Respecto al proceso educativo, necesario para el dominio de los videojuegos, presenta importantes diferencias respecto a los juegos de tablero tradicionales. Por ejemplo, en un juego de tablero, antes de comenzar se ponen de manifiesto todas sus reglas, en cambio en los videojuegos el jugador sólo conoce unas pocas reglas. Progresivamente y a medida que avanza o suma experiencia, descubre estrategias necesarias para mejorar su rendimiento, lo que resulta impensable en un juego de tablero, incluso en el ajedrez.

Por otra parte, numerosos juegos implican la coordinación de dos perspectivas visuales diferentes, o en otros casos se debe establecer una representación tridimensional a partir de diferentes informaciones bidimensionales.

De los argumentos de oposición a los videojuegos el del fomento de mayores niveles de agresividad es el que mayor número de investigaciones ha generado, sin embargo, es importante considerar las teorías de la estimulación y la catarsis en las conductas hipotéticamente agresivas que estos juegos pudieran inducir.

Los estudios de laboratorio han encontrado escaso soporte para la teoría de la catarsis, inclinándose a favor de la teoría de la estimulación. No obstante, existen similitudes y diferencias entre jugar con videojuegos, ver televisión y la naturaleza de la agresión que se experimenta con cada una de estas actividades.

Según investigaciones como la de *Estallo* "Los videojuegos: juicios y prejuicios" con frecuencia se asocia la práctica de videojuegos con la televisión, probablemente por la similitud tecnológica que ambos encierran y por la frecuencia de contenidos violentos (agresivos) que tradicionalmente se les ha atribuido (pese

a que los videojuegos empiezan a experimentar sustanciales diferencias en cuanto a su contenido).

A su vez la televisión se halla en clara desventaja ya que ésta tan sólo expone al modelaje de la conducta, mientras que los videojuegos permiten además el refuerzo inmediato y contingente. Esto según una investigación realizada en 1986 por el investigador *Chambers* y el físico *Ascione*.

Mientras el investigador en metodología *Dominick J. R.* En 1984 distingue entre la televisión y los videojuegos dos variables: ⁸“concentración y actividad psíquica, reconociendo a los videojuegos una intensa demanda de atención y mayor actividad psíquica que la televisión. Este autor ofrece además interesantes datos de carácter epidemiológico sobre esta actividad: para las chicas jugar videojuegos de tipo *arcade* en salas recreativas representaba una actividad netamente social, acudiendo solas tan sólo un seis por ciento. En cambio para los chicos ésta era una actividad netamente solitaria. De la muestra encuestada 44% poseía maquinas de videojuegos en casa (55% en el caso de los chicos y 36% en el caso de las chicas). En el caso de los chicos, tener una maquina de videojuegos en casa correlacionó negativamente con el tiempo empleado en jugar videojuegos en salas recreativas y con el rendimiento escolar”.

En cuanto a los resultados de las investigaciones sobre el tema, se encuentra en primer lugar un sugestivo artículo de los psicólogos *McCloure* y *Meras* publicado en 1986, que bajo el título “Videojuegos y Psicopatología” en el cual trataron de hallar correlatos psicopatológicos derivados de la práctica excesiva de este tipo de entretenimiento. Este estudio puso al descubierto que no existía relación alguna

⁸ Dominik, J.R. videogames, “Television, Violence and Aggression in the Teenagers”. *Journal of communication*. Spring. 1984.

entre la frecuencia de la práctica con videojuegos y los trastornos de conducta. En este aspecto únicamente se pudo constatar una mayor frecuencia de jugadores entre aquellos alumnos que eran remitidos a la "School Office".

A su vez esto puede considerarse como indicativo de que si bien los videojuegos no generan en sí mismos especiales trastornos de conducta, existe una población adolescente de marcado carácter sociopático que se inclina claramente por esta actividad.

Aunque anterior a la aparición de los videojuegos, los alumnos con mayores problemas escolares solían invertir parte de su tiempo en juegos de salón (billares, *futbolines*, *pin-balls*, etc.). Tampoco se observó mayor consumo de alcohol, tabaco u otras adicciones entre los jugadores habituales.

Entre estos individuos no se manifestó una mayor tasa de expulsiones de clase o interrupciones de los estudios. No es posible objetivar una mayor motivación por el logro entre los jugadores habituales de videojuegos, más bien se da una relación inversa.

Los jugadores habituales no obtuvieron un mayor grado de neurosis que los jugadores esporádicos. Los jugadores habituales tampoco informaron acerca de un mayor grado de infelicidad o conflictos con las figuras paternas.

Además el jugar con videojuegos no es la amenaza que muchos de sus críticos han creído ver ni están absolutamente libres de aportar posibles consecuencias negativas. Las correlaciones entre la práctica de los videojuegos y la agresión fueron modestas (como ocurre con la visión de programas agresivos en

televisión). Entre los varones jugar con videojuegos se relacionó con el número de actos agresivos, con un menor rendimiento escolar y una mayor visión de programas agresivos.

Entre las chicas la práctica de los videojuegos se relacionó con formas de interacción hiperasertiva y con el número de actos agresivos. Jugar con videojuegos se relacionó con el tiempo de visión de televisión en general y con el de programas agresivos en particular. A pesar de que estos datos no ofrecieron pruebas concluyentes fueron consistentes con el hecho de que jugar videojuegos no reducía el tiempo de ver televisión. Aquellos adolescentes que reconocían destinar un elevado número de horas viendo televisión, fueron quienes más tiempo invirtieron jugando videojuegos, obteniendo el tiempo para esta actividad de otras diferentes de ver televisión.

El rendimiento escolar no se pudo relacionar con la práctica de los videojuegos. No obstante, la práctica de videojuegos en el domicilio correlacionó mucho más intensa y significativamente en el caso de los chicos. La modalidad de juego (en casa o fuera) supone diferentes pautas de conducta social. De este modo las chicas hacen de los videojuegos una actividad social, mientras que para los chicos se convierte en una actividad solitaria.

El hallazgo más prometedor es la relación que parece existir entre la autoestima y la práctica de videojuegos en adolescentes jóvenes, pues son los sujetos con menor autoestima los que tienden a gastar más dinero por semana en jugar con videojuegos. Otros análisis demostraron una clara asociación entre la baja autoestima e ir solo a jugar videojuegos.

Tal vez, como han sugerido algunos psicólogos, los chicos que tienen una baja autoestima tienden a ver estos juegos como una forma de elevar su autoestima y como un sustituto de las relaciones sociales.

Por su parte el doctor *Gibb* y el investigador *Cols* en 1983 evaluaron a 280 jugadores de videojuegos sin encontrar ningún tipo de relación entre la práctica con videojuegos y variables tales como: rasgos de personalidad, autoestima-autodegradación, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, tendencia al gregarismo, obsesividad y motivación por el logro".

La única conclusión de interés hacía referencia a que las mujeres con elevado interés en los videojuegos presentaban una mayor necesidad de logro que las que no estaban interesadas en ello.

El profesor en sistemas de computación e investigador *Gary Selnow* en 1984 estudió las características diferenciales de los videojuegos respecto a la televisión, constatando que los jugadores de "alta frecuencia" tenían mayores necesidades de huida y aislamiento que los jugadores de "baja frecuencia" y un estilo de juego de características más compulsivas.

¹⁰ Los índices de juego indicaron que los jugadores más asiduos percibían en los videojuegos gratificaciones específicas a los siguientes factores: preferencia de los videojuegos sobre los amigos, aprender acerca de los demás, compañerismo, acción, soledad.

⁹ Gibb, G. "Personality Differences Between High and low Electronic Videogame Users". *Journal of Psychology*, No. 114, pp. 159-165.

¹⁰ Selnow, G.W. "Playing Videogames: The electronic Friend". *Journal of Communication*. Spring, 1984.

En dicho estudio se observó que la televisión no permitía al espectador participar activamente en la escena del mismo modo que lo hacía el videojuego. Los usuarios la definían como solitaria y exenta de interacción social. Sin embargo, pudo establecerse un tipo de interacción social entre el jugador y el propio juego, al que se percibía como un tipo de compañero sustituto.

Desde este punto de vista, los videojuegos se consideraron como potenciales expendedores de modelos de interacción social. Los videojuegos parecían ayudar a olvidar el estado de soledad experimentado por algunos de los jugadores más asiduos. Los usuarios de "alta frecuencia" pudieron satisfacer su necesidad de compañía con videojuegos, si bien los percibieron como menos divertidos y excitantes que los compañeros humanos".

Por último según el psicólogo e investigador de la Universidad de *Seattle*, *Loftus* en una de sus investigaciones realizadas en 1983 subrayó el peso de la atención selectiva considerando como tal la capacidad para seleccionar entre múltiples estímulos (auditivos y visuales) aquellos que resultan relevantes para el juego. Destacan también elementos mnésicos (relativos a la memoria) como la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo. Esta última tiene un peso especial en el aprendizaje de nuevos videojuegos, y en ella además pueden producirse interferencias entre aquellos aprendidos con anterioridad o al contrario.

Ahora bien, en cuanto a la relación de éstos con el autoestima, podemos decir en general que existe acuerdo entre los investigadores en señalar una clara relación entre la práctica de videojuegos y el autoestima, de tal manera que este entretenimiento puede considerarse como un mecanismo apto para mejorar el concepto de ellos mismos de los sujetos que lo tienen más devaluado.

Cómo identificar que existe abuso en el juego con videojuegos

Existen investigadores que pueden estar o no de acuerdo con los efectos negativos que se les achacan a los videojuegos, sin embargo, según especialistas en asesoría psicológica de la Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AZAJER) es necesario señalar cuáles son los síntomas que se deben tomar en consideración para saber de si somos o no adictos a los mismos, tales como: ansiedad, mal humor, depresiones, tensión y agresividad.

En cuanto al tiempo, hay que preocuparse si se pasa más de tres horas seguidas delante de la pantalla del videojuego, si se levanta precipitadamente de la mesa o de cualquier actividad que estuviese desarrollando para continuar jugando. Igualmente si se sueña o se levanta de la cama para seguir jugando, si la primera acción de la mañana es conectar el ordenador o si antes de clase se fuera a las salas recreativas.

Algunos síntomas de abuso de los videojuegos son: no se controla el final del juego, comportamiento desadaptativo y compulsivo, sacrificio de otras actividades recreativas o sociales por jugar, gastar todo su dinero en videojuegos.

Los problemas relacionados con los videojuegos son: bajo aprovechamiento escolar, hostilidad y ansiedad a corto plazo, impulsividad, reducción de las relaciones sociales.

Potencial de los videojuegos para crear adicción: destreza personal como valor subjetivo, brevedad entre la apuesta y el resultado, posibilidad de aumentar la apuesta, aceptación social.

Las fases en que se practica son cíclicas, pasan de una muy intensa, aproximadamente de dos meses, por encontrar un juego nuevo, a una baja, cuando ya se ha dominado, para volver a subir con otro. De ahí que las industrias fabricantes como *Sega* y *Nintendo*, cada vez sacan con mayor rapidez juegos nuevos, de manera que no decaiga su consumo.

¹¹Existen tres maneras de relacionarse con los videojuegos:

1. Actividad aceptable, similar a la del jugador social: esporádico con posibilidad de control.
2. Actividad de riesgo, como el jugador problema: desadaptativo, frecuencia diaria o casi diaria, problemas y mentiras con abandono de otras actividades, pérdida del control interno: cuándo se juega, cuánto y por cuánto.
3. Actividad patológica, como la del ludópata: todo el pensamiento y la vida giran alrededor de los videojuegos. Aislamiento y pérdida del interés hacia todo lo demás*.

¹¹ Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Editorial Paidós. Barcelona. 1997. pp. 20.

Ahora bien, al respecto los representantes de *Sega* y *Nintendo*, avisan a los usuarios sobre los riesgos que existen para determinados sujetos, especialmente los propensos a los ataques de epilepsia.

Sega en el empaque de algunos de sus videojuegos advierte: "Un porcentaje de individuos muy pequeño podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes." También *Nintendo* hace una llamada de atención del mismo tipo.

Al respecto, durante 1993, circularon por el mundo, algunos encabezados de revistas como éstos: *La adicción al NINTENDO causa cuatro nuevos casos de epilepsia en Japón. (El Mundo 15/01/1993). Los videojuegos ya han causado más de 120 ataques de epilepsia en Japón. Uno de tres niños utiliza gafas. (El Mercantil Valenciano, enero de 1993). Descubrieron al menos un caso de epilepsia desencadenada por la utilización de videojuegos. (Sur 20/01/1993). Estudian la relación entre la epilepsia y los videojuegos. (La vanguardia 16/01/1993).*

Ahora bien, todos los periódicos coinciden en señalar que el verdadero causante de las crisis epilépticas era la estimulación luminosa intermitente que podía llegar a producirse durante el juego con videojuegos. No obstante raras veces se señalaba que para que la crisis epiléptica pudiera existir era necesario que el sujeto precisara una peculiar forma de respuesta ante este tipo de estímulo (reacción de fotosensibilidad o epilepsia fotosensible).

A que nos referimos cuando hablamos de reacción de fotosensibilidad o epilepsia fotosensible, pues bien según una entrevista de Terra (www.terra.com) en

marzo de 2001 a la neuróloga española Leonor Avendaño, este tipo de epilepsia se manifiesta por la estimulación luminosa intermitente. Por ejemplo, el brillo del sol en el agua o sus destellos a través del follaje de los árboles, la luz de los postes, la oscilación de una luz fluorescente en mal estado, la televisión o los juegos electrónicos.

Desde 1934 se comprobó que la actividad cerebral sufre modificaciones frente a estímulos luminosos intermitentes. Dicho de otro modo, la crisis epiléptica frente al videojuego no es más que la manifestación del síntoma de un trastorno que ya existe. Es preciso presentar una alteración electroencefalográfica o por lo menos una especial sensibilidad a la estimulación intermitente.

Además representantes de *Sega* contraatacan defendiendo la necesidad del juego en la formación infantil: "hemos desarrollado unas videoconsolas estudiadas para incentivar el aprendizaje, los reflejos, la intuición[...] y un espíritu de superación que responde a sus necesidades".

Sin embargo, los videojuegos calificados como peligrosos no han desaparecido, sino que han recibido un mayor impulso. Así tenemos como ejemplo el juego de *Mortal Kombat* (considerado como uno de los más agresivos en el mercado en su momento): la empresa que comercializó este videojuego introdujo a su vez una solución salomónica para hacer frente a las críticas sobre la agresión de su juego. Esta solución consistía en permitir al usuario jugar en la versión agresiva o en la versión no agresiva. Con lo cual se pretende defender este tipo de juegos dentro del mercado.

Aunque usted no lo crea, también existen videojuegos educativos

Después de revisar más de 260 trabajos sobre el tema el profesor en pedagogía de la Universidad del país Vasco Félix Etxebarria manifiesta que los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Veamos algunas de sus posibles aplicaciones, tomando en cuenta algunos de sus riesgos específicos.

- ❖ Los juegos de *arcade* (plataformas, luchas) pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos que se deben considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia, que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

- ❖ Los deportes permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes. En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

- ❖ Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinados temas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

- ❖ Los simuladores y los constructores (aviones, maquinarias, ciudades) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad -a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

- ❖ Los juegos de estrategia exigen administrar recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas), prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores.

- ❖ Los *puzzles* y los juegos de lógica desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. No advertimos riesgos específicos para este tipo de juegos.

- ❖ Juegos de preguntas, que pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.

Además de estos videojuegos existen juegos educativos, diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, por ejemplo "*Viaje por la Europa de los ciudadanos*", que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.

Por otra parte, opina que en la escuela, los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y también como medio para la consecución de otros objetivos educativos. Por ejemplo, si se dispone de un "rincón de los videojuegos" en la clase, los profesores pueden "premiar" a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado un comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato. No obstante, el profesorado debe organizar sistemas de gestión de la clase que aseguren a todos los alumnos el acceso de una u otra forma al "rincón". No hay que olvidar que además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos tienen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.

Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar después de jugar con ellos para analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. El profesorado debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que aparecen en éstos.

Y como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la socialización de los niños y jóvenes. Pero evitar que este entusiasmo (aunque dé lugar a ricas actividades grupales) pueda significar un abandono de las actividades específicamente educativas que se realizan en la escuela.

Sobre este tema, tan sólo ha sido posible constatar diferencias significativas entre jugadores de alta frecuencia y jugadores de baja frecuencia respecto a la lectura; esto quiere decir que los jugadores de baja frecuencia leen más o les gusta más la lectura que a los de alta frecuencia. Otras actividades como la integración en equipos deportivos y juegos de mesa no presentaron ninguna diferencia.

Ahora bien, esta adicción puede dar lugar a que en cierto momento los usuarios de videojuegos se entusiasmen demasiado con algún programa (en solitario o en compañía) y le dediquen un tiempo desproporcionado, abandonando incluso otros quehaceres (fenómeno que por cierto a veces nos ocurre también al leer una novela apasionante o al llevar a cabo un determinado *hobby*). En la mayoría de los casos, en unos días pasará la adicción y todo volverá a la normalidad.

Sólo personas con un problema psicológico previo pueden llegar a encerrarse de manera enfermiza en las ficciones del mundo de los videojuegos desconectándose de las demás realidades de su entorno (compañeros, obligaciones sociales, cuidado personal, etc.) y sufrir otros trastornos graves de personalidad y conducta.

Una cifra indicadora de la futura importancia de estas máquinas es que en el año 2005 aproximadamente el 70% de los hogares estadounidenses cuenten con una consola en casa. El botín que se están disputando Sony, *Microsoft* y Nintendo es mucho más jugoso de lo que puede parecer a simple vista.

Es por eso que en países como Estados Unidos y España, se discute sobre la importancia de incrementar la creación de juegos de video que promuevan los valores sociales.



*El sexo es como una pistola
Apuntas, disparas y corres...
popular*



Oye Mari, hace ya media hora que nos hemos quitado la ropa y que me puse encima de ti.....

¿Cuánto tiempo piensas que debe pasar hasta que me venga ese gustito tan rico?

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN



SEXO, SEXUALIDAD Y GENITALIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Pornografía, orgías y lesbianismo en los videojuegos

Según un artículo especial de la revista *Quo* sobre “*El sexo (genitalidad) en los videojuegos*” publicado en agosto de 2001, los antecedentes nos remontan a la época del *Atari*. En octubre de 1982 la compañía *Caballero Control Corporation*, bajo el nombre de *Mysty*, sacó a la venta tres juegos para estas consolas. Los nombres de estos juegos fueron: *Custer’s Revenge*, *Bachelor Party* y *Beat’em and Eat’em*, en los cuales el coito era el argumento principal.

Por ejemplo, en *Custer’s Revenge*, el protagonista era un vaquero que tenía que avanzar por un campo en el que caían flechas al azar; tenía que esquivarlas, llegar hasta donde estaba una piel roja atada en un poste y tener un coito con ella. Cada vez que la penetraba, obtenía puntos, pero tenía que cuidarse de que mientras lo hacía no le cayera una flecha.

Desde estos primeros casos el tiempo ha pasado y sin embargo la intención de vender éste tipo de contenidos en los videojuegos no ha desaparecido debido a que es una industria que deja altísimas ganancias y es por este motivo que existe gente que busque explotar el morbo natural del ser humano. Los casos específicos varían según la plataforma y el país en el que el videojuego se haya presentado.

A todo esto, Durante muchos años, la idea que se tenía de sexualidad se refería en exclusiva a la capacidad de mantener relaciones sexuales, por supuesto con el otro sexo y estaba centrada en el coito o penetración.

El sexo está implícito en nuestras vidas desde el momento de la concepción, pues bien, al igual que en nuestras vidas, el uso de la morbosidad sexual en los videojuegos no es nada nuevo. Y aunque en la mayoría de los casos se utiliza la palabra sexo como sinónimo de genitalidad, la realidad es que son cosas muy distintas, aunque entre sí tengan una estrecha relación.

Pero, ¿Qué es el sexo?. Pues bien, según el Diccionario de educación sexual, el sexo es todo aquello que está involucrado con los genitales y sus funciones, y está relacionado con la reproducción humana. La mayoría de los adultos confunden sexo-genitalidad con sexualidad. Sin embargo sin una madurez en la sexualidad, la genitalidad, que es el aspecto orgánico de ésta, se puede transformar en energía ciega e incontrolada.

Sobre este mismo tema, el Diccionario de Psicología de Dorsch Friedich, menciona: Genitalidad: "Referentes a los órganos reproductores de un animal". Sexo: "Condición orgánica que distingue al macho de la hembra. El sexo está determinado por el par de cromosomas sexuales que en el hombre son diferentes (XY) y en la mujer iguales (XX)". Sexualidad: "Forma especial de la voluntad de la vida que está al servicio (en parte inconsciente y en parte consciente) de la conservación de la especie y se realiza por regla general en forma de aproximación y unión, de fuerte tonalidad de placer, con un miembro del sexo opuesto".

Entre las principales compañías que desarrollan *hardware* (*Nintendo*, *Sega* y *Sony*) existen reglas muy estrictas para extender la licencia de desarrollo en sus plataformas, por lo cual es imposible ver títulos con estos contenidos pero en la plataforma PC priva lo opuesto. Pues, la única forma de regulación para hacer un juego de este estilo, es la que el mismo creador aplique.

La genitalidad y la pornografía en los videojuegos va desde la recompensa por otra actividad realizada con anterioridad, como en los juegos de *strip poker*, en los que primero se debe jugar una partida antes de ver a la mujer desnuda, o en los de *table dance*, donde se tiene que ganar dinero apostando antes de invertirlo en la chica que se desea se desnude o como tema principal del videojuego.

El usuario toma el papel de hombre y tiene relaciones con famosas estrellas del mundo porno. Por ejemplo en el juego de la serie *Virtual Sex*, de la empresa Digital *Play-Ground*, en el que el jugador toma decisiones de cómo tener un coito con la protagonista, ya sea eligiendo alguna postura, una forma de penetración o cierta cadencia; el resultado de dichas decisiones se verá reflejado en un video corto de la actriz del juego.

De igual forma, otros creadores de videojuegos han encontrado formas más creativas y hasta productivas de incluir imágenes de desnudos y hasta coitos dentro de éstos. Como ejemplo encontramos a los *MODs*, que son programas realizados por estudiantes, *hackers* o entusiastas que agregan características a un juego existente, modificándolo.

Uno de los *MODs* sexuales más famosos fue el de *Nude Raider*, que era un "parche" que se agregaba al software original de *Tomb Raider* para PC y que nos permitía ver a la famosa *Lara Croft* desnuda. La idea era entrar a la librería de texturas del juego y reemplazar las imágenes originales del cuerpo de *Lara Croft* por unas de ella misma desnuda.

A pesar de todo lo anterior, los títulos más vendidos en la historia de los videojuegos no tienen nada que ver con contenidos de morbosidad sexual.

Algunos ejemplos podrían ser *Super Mario Bros*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy* y *Street Fighter*.

Aunque a la fecha se ha incrementado el número de títulos existentes relacionados con estos temas, los cuales se pueden obtener en la red.

Los videojuegos y la perversión: Industrialización del voyeurismo

La pasión por mirar sexualmente lo ajeno (voyeurismo) es algo presente en todo el erotismo humano.

Algunas personas gustan de ver a la gente desnudarse en striptease, moverse en el table dance, espiar disimuladamente la ventana de la vecina, ver una película erótica o incluso pornográfica, una revista, etc., pero hay quien se deleita especialmente viendo masturbarse a su pareja. Así también hay quien sólo va a los billares a ver prostitutas. Pero existe el voyeurismo patológico, enfermizo, donde el mirón sólo puede llegar al orgasmo espiando la sexualidad ajena.

Estas personas no pueden relacionarse sexualmente con otras, y disfrutan observando desde la soledad, como el niño que espía a los papás haciendo el amor, sin querer ser descubierto, sin querer ser tocado, y con toda su natural curiosidad infantil que ha sido reprimida.

Ahora bien, la curiosidad en general tiene que ver con la búsqueda humana y con el desarrollo de la inteligencia y respecto a lo sexual, será parcialmente intensa en torno a la edad de cuatro años, si aparecen barreras que no permiten satisfacer esta necesidad, podemos convertirnos luego en un voyeur enfermizo.

La sexualidad se relaciona con el desarrollo psicobiosocial del individuo, según Freud a través de la evolución de las diferentes etapas (orales, anales, fálicas y genitales).

El psicoanálisis establece que a través de estas etapas se verifica el desarrollo del sujeto. Desde el punto de vista de dichas etapas, los conflictos psíquicos - y su posibilidad de resolución- dependerán del estancamiento de una de ellas (fijación) o del retorno a alguna (regresión). De ahí que ésta teoría implique un concepto dinámico sobre lo psíquico.

Etapas Oral. Comprende los doce-dieciocho primeros meses. Esta primera etapa libidinosa está relacionada con el placer del bebé en el momento de la alimentación, en la que tanto labios como boca tienen un papel preponderante. La satisfacción ligada en un primer momento al acto de comer, adquirirá pronto autonomía, como en el caso del mero chupeteo, y se convertirá a su vez, en el prototipo inicial de toda satisfacción.

Etapas Oral-sádica. Es considerada una segunda manifestación de la etapa oral, coincidente con la aparición de la dentición y, por tanto, ligada al acto de morder. Dado que la nueva adquisición tiene un sentido destructivo (aunque sólo sea implícitamente), da lugar a la aparición del concepto de ambivalencia (relación de amor-odio respecto a un mismo objeto).

Etapa Anal. Se extiende, aproximadamente, entre los dieciocho meses y los cuatro años. La actividad anal adquiere unas connotaciones libidinosas. El ano se constituye en la zona erógena (fuente corporal de excitación) por excelencia. Otra característica de esta etapa es la aparición de la polaridad actividad- pasividad, ligada a la posibilidad tanto de retener como expulsar los excrementos.

Etapa Fálica. En este momento, las pulsiones parciales de etapas precedentes se concretan en una cierta primacía de lo genital. Es la primera organización libidinal del niño respecto al caos de las pulsiones parciales anteriores (orales-anales), que se completará en la pubertad. Así como se le derrumba al infante la sensación de omnipotencia, poderlo todo; cuando descubre a través de la intuición, que su madre no está dotada de pene y que el mundo está dividido, desde el universo sexual, en dos genitales: penes y vaginas.

Conforme el niño o la niña hayan resuelto su evolución psicosexual durante las diferentes etapas desde su nacimiento y durante toda su infancia, así será su capacidad de disfrutar su vida sexual y sus relaciones amorosas cuando sean adultos. Desde un punto de vista patológico, las perturbaciones en las distintas etapas darán lugar a fijaciones o regresiones, que se traducirán en el adulto en estados de neurosis, perversión y psicosis.

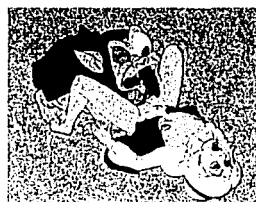
La palabra voyeurismo viene del francés voyeur, que significa mirón. En general mirar a uno o varios tiene como sinónimos: mironismo, escopofilia, inspeccionismo o mixoscopia, como variantes en las que se goza viendo el coito entre dos personas.

Por tanto las páginas de Internet, revistas, comics e incluso videojuegos en donde se muestran este tipo de imágenes se han convertido en un negocio

redondo para las industrias que se dedican a la pornografía, de modo que existen más mirones de lo que creemos.

Las páginas de Internet que ofrecen entrar a la alcoba privada de particulares son de lo más visitadas, de modo que hay más mironistas de lo que creemos.

Según estudios sobre el tema a raíz del Sida, todas las formas de goce sexual que no implican contacto físico ("sexo frío") se ha multiplicado, y el voyeurismo entre ellas, por lo que el mercado ofrece cualquier cantidad de imágenes de este tipo, en video o por Internet las más comunes: solitarios de ambos sexos, de pareja hetero y homo, tríos, orgías de grupo, ancianos, aficionados, con cuerpos monstruosos, o incluso con animales y con niños.



zoofilia



orgia y zoofilia

TESIS CCN
FALLA DE ORIGEN

El mercado sexual de los videojuegos de consolas o en PC

Hablar sobre el mercado sexual que ofrece la industria de la pornografía no es fácil. A manera de elucidación, "la palabra pornografía viene del griego *phornographos*, *Phorno* (prostituta) y *graphos* (escrito), que quiere decir "el que escribe sobre prostitución."

Dicha industria cuenta con un mercado potencial que afecta todas las estructuras sociales, económicas y políticas, mismas que se enfrentan en un debate sobre la permisividad que otorgan las instituciones para la circulación de estos materiales.

Antes de la impresión fotomecánica la pornografía no se consideraba un problema social, pero su consolidación se genera a principios del siglo pasado con la aparición de la fotografía y el cine.

Esta industria inició clandestinamente con las primeras proyecciones de cine en los prostíbulos de París, que tenían como finalidad incitar a los potenciales clientes varones al mercado sexual.

- Sin embargo, existen autores para los que la pornografía no es más que una invitación grotesca al acto sexual. Hay quienes opinan que no es necesario que se consume el acto sexual para considerarlo pornografía, basta con que se insinúe.

Por ejemplo, para la investigadora *Romá Gubern*, del Departamento de Teorías de comunicación de Barcelona, existen tres factores esenciales para la permisividad del material pornográfico:

"...el primero tiene que ver con la presión de los capitales y de los intereses de la industria cultural y su necesidad de competir cada vez con mayor agresividad en el mercado, la segunda corresponde a la creciente permisividad de las costumbres públicas en una sociedad en la que la influencia moral del poder eclesiástico ha ido menguando considerablemente y la tercera se relaciona con la influencia social de los medios de comunicación, en especial el de la televisión, que tolera una mayor permisividad sexual en el espectáculo doméstico."

Estos factores consolidaron la industria pornográfica durante las últimas tres décadas en los Estados Unidos y Europa y produjeron emisiones editoriales y cinematográficas.

Ahora bien, para realizar un material pornográfico es necesario conseguir los siguientes elementos: una locación o un estudio, un teléfono, reunir un reparto, una cámara *reflex*, una videocámara y una computadora conectada a la red. Con estos elementos los productores filmarán o retratarán una historia que se les ocurrirá durante el rodaje y los productores tienen la certeza de que sus productos tendrán un mercado potencial.

Por otro lado, las firmas más prestigiadas dentro del ramo han creado segmentaciones que se dividen en subgéneros, de acuerdo con su mercado temático. Los materiales se dividen en dos: en los que aparecen los genitales y en los que no aparece el área genital. Cabe destacar que los materiales que no muestran el área genital son clasificados en los Estados Unidos como R, es decir,

para público restringido, pero cuando se da un salto al mostrar el área mencionada la clasificación llega a las XXX.

Las ramificaciones más comunes son:

- ❖ El porno erótico. Son materiales donde hay una o varios modelos que hacen algún *performance* con poca ropa o sin ésta.
- ❖ *Soft Core*. Es pornografía suave donde se muestran escenas sexuales actuadas y no se muestran los genitales.
- ❖ El porno *gay*. Contiene escenas de relaciones masculinas. El lesbianismo, como tal, aparece casi en todas las expresiones pornográficas.
- ❖ El *Hard Core*. Se considera el material duro. Se trata de "lluvias doradas" (baño de orines), *Fist Fucking* (penetración vaginal o anal con el puño completo y exhibición de excremento), se incluyen escenas sexuales de ancianos, obesos, enanos, hermafroditas y niños.
- ❖ *Piercing*. Perforaciones que se hacen en diversas partes del cuerpo (orejas, nariz, pezones, pene, labios vaginales, etc.) mientras se desarrolla una escena sexual.
- ❖ *Snuff*. Es una nueva corriente donde muere algún protagonista al alcanzar el orgasmo.
- ❖ Bestialismo o zoofilia. Es una corriente donde los protagonistas tienen encuentros sexuales con algún animal doméstico.

- ❖ **Sadomasoquista.** Contiene escenas de personas maltratadas, golpeadas y torturadas por hombres y animales.

- ❖ **Necrofilia.** Contiene relaciones sexuales con cadáveres. Aunque es muy raro encontrar estos materiales, hay algunos que en realidad son sólo actuados.

Estas son las clasificaciones más comunes que se pueden adquirir en el mercado, sin embargo aún se pueden encontrar algunas variables o combinaciones que dan nombre a otras.

En los últimos años la industria pornográfica ha invertido sus cuantiosas ganancias para expandirse de una manera impresionante, que incluye por supuesto a los medios de comunicación (televisión por cable, correos postales, redes de computación, medios interactivos como el *CD-ROM* y el teléfono, entre otros).

Ahora bien, la extensa gama de pornografía en Internet, incluyendo los juegos pornográficos que podemos encontrar en la red, ha causado gran preocupación entre los padres de familia, escuelas, líderes religiosos y sociales, por la facilidad de acceder a materiales sexualmente explícitos que ahí se encuentran.

Aunque la mayoría de las páginas con contenido pornográfico están clasificadas como material para adultos y solicitan dentro de su formato que si el usuario no es mayor de edad o en su jurisdicción no están permitidos los productos que ahí se ofrecen se retire de la página. Pero a pesar de que la advertencia es clara, no todas las páginas cuentan con un control eficaz para impedir el acceso de menores de edad a sus sitios.

Un ejemplo de lo anterior es el siguiente recuadro de advertencia:

HARDCORE HENTAI FOTOS

Esta página es solo para adultos, si eres menor de edad, por favor,
quita aquí.

- Esta página contiene imágenes hentai y manga con altos contenidos eróticos e imágenes sexuales explícitas.
- No te confundas, esto no son dibujos de comics normales, no nos confundas por tanto con Asterix y Obelix o con el teletienda de Tintín.
- Todas las imágenes de esta página no son más que las perversiones y fantasías sexuales de gente corriente que no visitó a tiempo a su signiata.
- Ten presente que los caras advierten que hacerse pajillas es el camino más directo para arder eternamente en el infierno.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

*"En 'dever, una de las pajinas guef mas
kchondas que io e bisto asta aora"*

Cashmere Pajesty

ENTRAR

Hardcore: "Pomografía dura".

Imágenes hentai y manga: "Caricaturas japonesas porno".

Pajilla: "masturbarse".

Masturbarse: "Manipular solitariamente los genitales con el fin de procurarse placer sexual".

También se pueden encontrar compañías que no se consideran pornográficas y que se dedican a exponer materiales de *softcore* o pornografía suave que muestra actos sexuales actuados, pero no sobreexplícitos.

Existen también páginas en las que encontramos material sexual, no suelen ser tan fuertes, pero de la misma manera podemos localizar páginas especializadas en pornografía pesada, como coitos en vivo, perforaciones corporales durante el coito, escenas porno que incluyen personas golpeadas, esclavizadas, etcétera.

Aunque el acceso a estas páginas está restringido a las personas con tarjeta de crédito, ya que los servicios tienen un costo de cincuenta a cien dólares por membresía o un costo de 2.40 a seis dólares por minuto.

En cuanto a CD-ROM con contenidos XXX, podemos decir que los más avanzados permiten escoger a los personajes, desvestirlos, modificar los guiones mientras se desarrollan y, con esto, la computadora se convierte en una ventana donde se pueden tomar decisiones y participar en la historia del programa.

La mayoría de éstos se pueden conseguir en *sex shops*, puestos de revistas o video clubes, con un costo que va de los noventa a los cuatrocientos cincuenta pesos, aunque la mayoría de ellos no son interactivos, ya que contienen sólo fotografías o juegos sencillos.

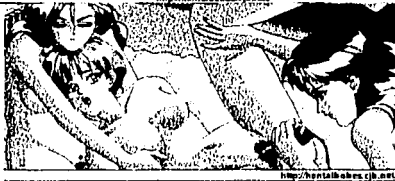
Ejemplos de lo anterior son los siguientes juegos que puedes conseguir en la red, sin ninguna restricción, gratis, fácil y rápido; el único requisito es contar con los conocimientos básicos en *internet*, teclear la página, esperar unos segundos y listo!!.

3COMPANY Y FATAL RELATION**IMMORAL STUDY Y LADY LOVE**

Estos son algunos Juegos que se pueden encontrar en la red, en donde se describen como: Aventura Interactiva muy caliente. Aventura gráfica en la que tres son demasiados. Juego en el que excitas a una chica para desnudarla, Juego en el que debes hacer cuadrados y desnudar a la chica.

SEX FILES Y SEX MASTER**WAYNE'S WATCH**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



En las anteriores ilustraciones se pueden ver juegos con escenas de juegos y películas clasificadas para todo público, en los que se muestran relaciones lésbicas, orgías, sadismo y cortos.

Sobre este tema la psicóloga Karla Gonzáles y el pedagogo Héctor Muñoz Luna, jefe del área de pedagogía del Centro de Desarrollo Infantil (CEÑID) UNAM de CU en entrevista el pasado mes de junio del año pasado comentaron:

"Este tipo de imágenes son voyeurismo (desviación sexual en la que el placer se obtiene por contemplación de escenas eróticas), ahora bien, en estas imágenes se pueden ver claros signos de sometimiento, laceración (producir algún daño en el cuerpo), orgías y relaciones lésbicas; ninguna de estas imágenes muestra una relación sexual "normal" (entre hombre y mujer)".

Sobre cuáles serían las reacciones de los menores de edad al observar este tipo de imágenes, la psicóloga Karla González dijo:

"Las reacciones en los menores de edad pueden ser variadas debido a que los niños aprenden las cosas por asociación, por tal motivo, este tipo de imágenes pueden despertar

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

en ellos curiosidad por averiguar si existen este tipo de relaciones o frustración, ya que su anatomía todavía no les permite este tipo de sensaciones; además de tartamudez, anorexia, morderse las uñas, conductas antisociales hasta desajustes en la personalidad del menor (psicosis infantil)*.

Como ejemplo la psicóloga González mencionó:

"[...] uno de los trastornos sexuales que se desarrollan en la infancia por este tipo de juegos o imágenes, es la parafilia que es un trastorno psicosexual caracterizado por impulsos y fantasías sexuales referentes a objetos, al sufrimiento, humillación de uno mismo o de su pareja, a niños u otras parejas sin su consentimiento. Las conductas parafilicas suelen surgir en la infancia, quienes las padecen tienen muchas dificultades para vincularse afectivamente, por lo que recurren a objetos inanimados (como pueden ser estas imágenes) para conseguir excitarse*.

Acerca de las reacciones entre los adolescentes a estas imágenes, la psicóloga respondió que:

"En un adolescente es peor, porque la curiosidad es mayor, pero ya no por averiguar si existen o no este tipo de relaciones, sino por ponerlas en práctica, puesto que un adolescente ya tiene conocimiento sobre su cuerpo y se encuentra preparado físicamente para experimentar todo tipo de sensaciones, por lo que puede caer en la práctica de alguna parafilia como la zoofilia, la pedofilia o el bestialismo, por mencionar algunas (existen más de 100 diferentes)*.

Por último el pedagogo Héctor Muñoz comentó:

"Con este tipo de imágenes están manipulando y utilizando a los menores, adolescentes y hasta adultos, los invitan a la prostitución, al contagio de una enfermedad de transmisión sexual, porque en ninguna de estas imágenes que se muestran, se ve que los participantes usen un tipo de protección; los están manipulando sobre lo que es la sexualidad del ser humano*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



*No hagas leyes para un pueblo,
Haz un pueblo de ley.*

Oridgoras.

TOM RAIDER



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

REGULACIÓN O CENSURA EN LOS VIDEOJUEGOS...;Sea usted el juez!



68

68

Regulación o censura en los videojuegos ¡Sea usted el juez!

Dentro del campo de batalla

España

Según la revista española *Baquía* del mes de mayo de 2001, el 20 de febrero de ese mismo año la senadora Rosa López presentó una moción de censura orientada a erradicar determinados videojuegos agresivos de la faz de la tierra.

¹⁵En su exposición en el Pleno de la Cámara Alta aseguró que:

"hay contenidos entre los videojuegos que no deberían existir, ni siquiera para adultos, y es necesario que se pongan todos los medios posibles para evitar su comercialización."

La moción decía textualmente:

"Se está utilizando este formato del videojuego para introducir contenidos que pueden afectar a la dignidad humana, aplicándose a su argumento e imágenes todo tipo de violencia (agresión) desmedida, actitudes xenófobas, homófobas, vejatorias, y mostrando como divertimento conductas reprobables."

Añadió que: "ya se han producido casos, notablemente conocidos, en los que adolescentes, inducidos por el uso de los videojuegos, emulaban a los protagonistas de los mismos desarrollando comportamientos violentos (agresivos) y llegando incluso a la comisión de graves delitos."

¹⁵ www.baquia.com

E invitó al gobierno a: "promover, en el marco de la Unión Europea, una normativa que limite o prohíba la comercialización y, en su caso, publicidad de los videojuegos en los que se ensalza la violencia (agresión) o conductas socialmente censurables y de los juguetes que inducen al maltrato o a la tortura, así como a propiciar, en el ámbito nacional, un acuerdo de autocontrol con la industria y con los establecimientos del sector sobre limitación en la producción y venta de estos juegos y juguetes".

Curiosamente, según un informe (promovido por La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) y publicado en febrero de 2001) que estudió el mercado de los videojuegos en España desde un punto de vista sociológico (el primero en su especie), la opinión de los padres no es en absoluto alarmista.

Al 81% no le preocupa en lo más mínimo que su hijo se entretenga con los videojuegos, el 95% cree que son los padres los principales responsables de vigilar los contenidos de los juegos y 80% consideran que el contenido del cine y la televisión es mucho más duro.

Carlos Iglesias secretario general de ADESE, afirmó en entrevista para esta misma revista que:

" Efectivamente, el asunto está sobredimensionado, principalmente por la prensa[...]en realidad no existe tanta alarma social como se podría pensar a partir de muchos titulares, que muchas veces enfocan la información desacertadamente."

Iglesias, contrario a la censura de contenidos, afirma además que sería absurdo que esta propuesta llegara a puerto porque:

"...la mayor parte de los productos son extranjeros, y no tendría sentido que un videojuego se prohibiera en España mientras se está vendiendo sin problemas en Inglaterra o Francia."

Concluyó así: "De nuevo estamos ante la ruptura de fronteras que supone Internet. En un mundo que apuesta por la globalización no tiene sentido intentar controlar los contenidos. Si los desarrolladores y distribuidores de videojuegos que operan en España son en su mayor parte empresas internacionales, sus productos se podrían adquirir en tiendas y subastas online. Eso sin contar que todo apunta a que el futuro de la adquisición de juegos pasa cada vez más por las descargas desde la Red".

México

El 11 de noviembre de 1998, al auditorio Benito Juárez de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal acudieron más de doscientas cincuenta y cuatro personas con la finalidad de participar en el primer foro Videojuegos y Sociedad de cara al siglo XXI, convocado por la Coordinadora de Organizaciones de Operadores de Videojuegos e Industrias y Fabricantes de Equipo de Diversión y Entretenimiento, (COVIJA).

Este foro tuvo como objetivo proporcionar un espacio de discusión e integración de opiniones y propuestas en torno a la situación social, económica, política y jurídica de la legislación y reglamentación de la operación de videojuegos y de los establecimientos mercantiles que cuentan con este servicio.

En una de las conferencias efectuadas, el niño Andrés Herrera de 11 años de edad, refirió

¹⁶ "...que los juegos o máquinas les aportan una diversión, pues ellos les permiten desarrollar la inteligencia para vencer las dificultades de cada juego, también para demostrar a su papá que le puede ganar cuando juegan juntos y que es una alternativa de juego barata y cercana a su casa".

Por el contrario, licenciada en ciencias de la Comunicación Guillermina Baena Paz, propuso:

"...se debe plantear el asunto a la Comisión de Derechos Humanos por tratarse de una violación a los derechos de los niños[...]los videojuegos deberían formar parte de las adicciones y analizarse en el Consejo Nacional contra las Adicciones[...]se debe suprimir la violencia y modificar los contenidos de los videojuegos para que éstos tengan una aplicación didáctica[...]se debe continuar con las investigaciones multidisciplinarias al respecto."

En un sentido productivo Óscar Gutiérrez del Bosque, licenciado en administración, empresario de la industria del entretenimiento desde hace diecinueve años, mencionó:

"...que alrededor de la industria del entretenimiento se generan empleos para operadores, técnicos, ingenieros, carpinteros, electricistas, empleados administrativos, mecánicos, contadores, secretarías, etc., dando un total aproximado de 7 mil 300 empleos directos y 200 o 300 empleos indirectos."

Argumentó que: "La operación de máquinas de videojuegos en los diversos giros, tanto principales como complementarios, sirven para que los niños tengan un espacio cierto y cercano al domicilio, para incorporar a la niñez a la modernidad

¹⁶ www.asambcadf.gob.mx

de un mundo globalizado[...]por último enfatizó que la legislación debe ser flexible para operar estos giros mercantiles."

Como punto intermedio, se encuentra la opinión de Dulce María Gómez Olgúin, quien tiene el grado de maestría en psicología clínica y es productora y conductora de programas de radio y televisión. Quien destacó en su trabajo:

"...que las diversiones y pasatiempos son providenciales válvulas de escape para liberar la energía reprimida a causa de las tareas fatigantes, por lo que la diversión debe proporcionar satisfacción profunda y auténtica y debe llenar el vacío de nuestra existencia que es provocado por la enajenación por la alta tecnología y por las presiones de la vida diaria."

Por último recomendó a los padres de familia:"se comuniquen más con sus hijos para que de esta manera se logre el conocimiento de sus emociones, y se coloquen límites ante el hecho de pretender divertirse indiscriminadamente para evadir la realidad."

Pornografía en *Internet* y programas bloqueadores

En la República Mexicana, la pornografía, con todas sus segmentaciones antes mencionadas, puede ser adquirida y presenciada en forma de videos, audiocasetes, revistas, juegos, películas, discos compactos, interactivos, y además consultada en *internet* por medio de las páginas *web*.

Pero, aunque usted no lo crea, hasta el momento no existe una ley que regularice o que prohíba el expendio de estos materiales en los puestos de revistas o en puestos de vendedores ambulantes. De hecho varios materiales interactivos como los *CD-ROM* se encuentran avalados por la RTC (Radio,

Televisión y Cinematografía) de la Secretaría de Gobernación, que autoriza la exhibición y venta de estos materiales.

Ante la preocupación porque no existe un reglamento respecto al material que se exhibe en *Internet*, ya que es una red libre en la que se puede presentar todo tipo de materiales y más bien depende de las personas que ingresan a la misma (si visitan la página o no), y el creciente aumento de niños que la utilizan –sobre todo en los Estados Unidos, donde en 1997 se registraron alrededor de cinco millones de pequeños entre los cinco y diecisiete años- los padres de familia y diversas asociaciones civiles o religiosas exigieron la creación de programas bloqueadores para este tipo de páginas, en las que se exponga violencia (agresión) extrema o pornografía.

Es en este mismo año (1997) cuando el mercado de *software* presentó los programas *Cyberpatrol*, *Surf Watch*, *Safe Surf*, *CiberSitter*, *Net Shepherd*, *Net Nanny* y *Net Rated*, los cuales fueron creados con el objetivo de controlar el acceso de los niños a la red. Algunos de estos programas se encargan de controlar y registrar el tiempo y el horario en que se accesa a *internet*, así como los sitios que son consultados.

De esta manera, los padres o los maestros pueden delimitar la información personal del usuario así como su ubicación física y el número de tarjetas de crédito que son requeridas para consultar algunas páginas de material sexual.

Uno de los programas más conocidos es el *Net Nanny*, el cual regula desde la computadora del usuario: cuando se navega y se intenta acceder a páginas de contenido dudoso, el programa no permite su percepción. Aunque estos

programas operan con listas de direcciones permitidas o prohibidas, la tendencia es usar códigos de clasificación parecidos a los de las películas, pero más detallados debido a que indican el tipo de material o mensajes que ocupan un sitio en la red.

Dentro de esta línea de *software* existen los filtros *PICS (Platform for Internet Content Selection)*. Esta plataforma para la selección de contenido en *Internet* es una propuesta que define un estándar abierto de sistemas de clasificación para medios interactivos. Tal propuesta es apoyada por fabricantes de computadoras y de *software*, entre ellos IBM, que introdujo en el mercado un servidor *PICS* que es compatible con *Internet Explorer de Microsoft*.

Algunos intentos de regulación de contenidos

Los Estados Unidos de América

En Los Estados Unidos en el año de 1993, y gracias a dos juegos en particular – *Mortal Kombat* (Arcade, Sega Genesis y SuperNES) y *Night Trap* (Sega CD)-, los videojuegos llegaron al senado estadounidense, en audiencias promovidas por el senador *Joseph Lieberman*.

Mortal Kombat contenía escenas que dejaban mucho a la imaginación, incluyendo una en la que muchos consideraban que se llevaba a cabo una violación. Al respecto, *Tom Zito*, creador del juego, argumentó que se trataba de una versión moderna de Drácula, en la que unos "vampiros tecnológicos entraban en una pijamada y secuestraban a unas muchachas para alimentarse con su

sangre". Ese año se hizo evidente que se necesitaba un organismo que regulara el contenido de los juegos.

Fue de esta manera que nació la *Interactive Digital Software Association (IDSA)*. Esta a su vez impulsó la formación del *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, institución encargada de evaluar la edad recomendada que un usuario debe tener para jugar un título específico, así como de crear categorías que explicaran su contenido.

Algunas de las recomendaciones proporcionadas por esta institución son: El sistema *ESRB* le ofrece una información objetiva sobre la edad apropiada y el contenido de muchos productos software que se venden hoy en día. Si el producto ha sido evaluado por *ESRB*, encontrará el característico icono blanco y negro en la parte delantera del paquete. La descripción del contenido, de haberla, la hallará en el recuadro blanco y negro de la parte de atrás.







En cuanto a la clasificación los parámetros utilizados por la *ESRB* son:



Perfect Dark: "Oscuridad Perfecta".


TESIS CCN
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Símbolo	Clasificación
	<p>Primera infancia. Los títulos clasificados como "Primera Infancia (EC)" son apropiados para niños de tres años de edad en adelante y no contienen ningún material que pudiera ser considerado inapropiado por los padres.</p>
	<p>Jóvenes y adultos. Los títulos clasificados como "Todas las edades (K-A)" tienen un contenido apropiado para todos los públicos a partir de seis años, y serán de interés para personas de diferentes gustos y edades. Podrán tener algo de violencia, travesura cómica (golpes y bofetadas, por ejemplo) o lenguaje vulgar.</p>
	<p>Para todo público. Los títulos clasificados como "Para todos los públicos(E)" tienen un contenido apropiado para todos los públicos a partir de seis años, y serán de interés para personas de diferentes gustos y edades. Podrán tener algo de violencia, travesura cómica (golpes y bofetadas, por ejemplo) o lenguaje vulgar.</p>
	<p>Adolescentes. Los títulos clasificados como "Adolescentes (T)" contienen material apropiado para jóvenes de trece años de edad en adelante. Podrán tener escenas violentas (agresivas), lenguaje moderadamente vulgar o vulgar y/o temas sugerentes.</p>
	<p>Personas maduras. Los títulos clasificados como "Personas maduras (M)" son apropiados para personas de diecisiete años de edad en adelante. Podrán presentar escenas de mayor violencia (agresión) y lenguaje más vulgar que los clasificados como "Adolescentes", así como temas sexuales.</p>
	<p>Sólo adultos. Los títulos clasificados como "Sólo adultos (AO)" contienen temas que son apropiados solamente para adultos. Podrán incluir descripciones gráficas sexuales y/o violencia (agresión). Estos productos no están dirigidos a personas menores de dieciocho años.</p>

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

78

	<p>Pendientes de clasificación. Productos que han sido presentados a ESRB y esperan una clasificación final.</p>
---	--

www.nintendo.com

Descripciones de contenido

El consumidor encontrará en la parte de atrás del paquete una de las siguientes frases, que describen el contenido del producto.

Violencia	Lenguaje
<p>Violencia (agresión) moderada en dibujos animados. Contiene escenas de violencia (agresión) con personajes de dibujos animados o de ordenador en situaciones peligrosas, arriesgadas o violentas.</p> <p>Violencia (agresión) racista moderada. Contiene escenas con personajes en acciones arriesgadas, peligrosas o violentas de forma realista o con detalle fotográfico.</p> <p>Travesura cómica. Contiene escenas caracterizadas como "slapstick" (golpes, bofetadas) o de humor vulgar.</p> <p>Violencia (agresión) en dibujos animados. Contiene escenas agresivas de personajes de dibujos animados y ordenador en situaciones de conflicto.</p>	<p>Lenguaje moderadamente vulgar.</p> <p>Lenguaje vulgar- Incluye palabras obscenas.</p> <p>Contenido Sexual</p> <p>Temas sugerentes. Contiene alusiones o material ligeramente provocativo.</p> <p>Temas sexuales para personas maduras. Contiene material provocativo que incluye escenas de desnudos en formato animado o fotográfico.</p> <p>Fuerte contenido sexual. Contiene descripciones gráficas de escenas sexuales y/o desnudos de frente en dibujos animados o escenas realistas.</p>

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

79

Violencia (agresión) realista. Contiene descripciones realistas o fotográficas de partes del cuerpo.

Escenas sangrientas y mutilaciones en dibujos animados. Contiene escenas de mutilaciones o desmembramiento del cuerpo en personajes de dibujos animados o de ordenador.

Escenas sangrientas y mutilaciones realistas. Contiene escenas realistas o con detalle fotográfico de sangre y/o mutilaciones.

Escenas de sangre en dibujos animados. Escenas de sangre en personajes de dibujos animados de ordenador.

Escenas de sangre realistas. Contiene escenas de sangre realistas o con detalle fotográfico.

Primera infancia

SERÁ NECESARIA A VECES LA AYUDA DE UN ADULTO.

DOTES DE LECTURA.

BUENA HABILIDAD MOTRIZ.

ALTO NIVEL DE RAZONAMIENTO.

Otras descripciones

Apuestas. Contiene escenas de apuestas.

Uso de tabaco y alcohol. Contiene imágenes de uso de tabaco y/o alcohol de manera aprobatoria o reprobatoria.

Uso de drogas. Contiene imágenes de uso de drogas de manera aprobatoria o reprobatoria.

Informativo. El contenido de este producto proporciona datos, hechos, material de referencia o textos de instrucción.

Educativo-recreativo. El contenido proporciona al usuario técnicas específicas de desarrollo o aprendizaje en un medio recreativo. El aprendizaje es una parte esencial de este producto.

www.nintendo.com

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

España

España es uno de los países en donde el tema de videojuegos y la regulación de los mismos ha causado gran controversia. Al igual que en los Estados Unidos y muchos otros países, las diversas investigaciones realizadas han puesto a pensar al gobierno sobre la necesidad de clasificar sus contenidos.

Por tal motivo, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de *Software* de Entretenimiento (*ADESE*), junto con el Instituto Nacional de Consumo, en el año 2000 crearon un Código Ético sobre la clasificación y publicidad de los videojuegos en este país. Esto quiere decir que todos los lanzamientos que se pongan en circulación en España habrán sido clasificados en cuatro categorías diferentes:

Productos NO RECOMENDADOS para menores de 18 años:

A. Programas que contengan imágenes en movimiento que muestran algunas de las siguientes situaciones:

- Actividad sexual humana.
- Mutilación o tortura de humanos o animales.
- Otros actos de violencia (agresión) hacia los humanos o animales.
- Órganos genitales humanos.
- Funciones urinarias o de excreciones humanas.
- Técnicas que pueden ser utilizadas para cometer delitos.

Nota: Las palabras "humanos y animales" se refieren a imágenes reales y animadas, o a humanos digitalizados o figuras con forma de animales.

B. Programas que contengan imágenes en movimiento de cualquier tipo que puedan de algún modo estimular o favorecer alguna de las siguientes situaciones:

- Actividad sexual humana.
- Actos de fuerza o retención relacionados con la actividad sexual humana.
- Mutilación o tortura de animales.
- Otros actos de gran violencia (agresión) hacia los humanos o animales.

C. Programas que contengan imágenes en movimiento de cualquier tipo que puedan estimular o favorecer la comisión de algún delito.

D. Programas que muestran algunas de las siguientes situaciones:

- Amenazas o violencia (agresión) sexual.
- Violencia (agresión) o desnudos juntos.
- Desnudos sexuales o eróticos.
- Violencia (agresión) hacia mujeres, niños y colectivos vulnerables.
- Estereotipos o símbolos raciales, sexuales, étnicos, religiosos o nacionalistas utilizados de manera que pudieran fomentar el odio.
- Utilización de drogas.
- Violencia (agresión) o abuso doméstico.

Productos NO RECOMENDADOS para menores de dieciséis años:

A. Programas que muestren algunas de las siguientes situaciones:

- Sugerencias o inferencias sexuales.
- Desnudos de mal gusto o excesivos.
- Bastante violencia (agresión) hacia figuras que simulan humanos o animales.
- Representación detallada de muerte o lesiones en figuras que simulan humanos o animales.
- El uso de blasfemias.
- Fomentar la utilización del tabaco.
- Fomentar la utilización de alcohol.

Productos NO RECOMENDADOS para menores de trece años:

A. Programas que contengan algunas de las siguientes situaciones:

- Imágenes o referencias sexuales.
- Desnudos.
- Algo de violencia (agresión) hacia figuras que simulan humanos o animales.
- Humillación.
- Sangre o vísceras.

- ✓ Representación de muerte o lesiones que simulan humanos o animales.
- ✓ Estereotipos o símbolos raciales, sexuales, étnicos, religiosos o nacionalistas.
- ✓ El uso del tabaco.
- ✓ El uso del alcohol.*

Así se diferenciarán los productos no recomendados para menores de trece, dieciséis o dieciocho años, o por el contrario, son aptos para Todo Público.

México

En nuestro país, el año pasado, el gobierno capitalino publicó el Reglamento de Clasificación de Contenidos y Operación de Videojuegos, que se estableció con base al tipo de agresión en el contenido. En el reglamento se menciona que en ningún caso se podrán mostrar imágenes eróticas o de actos sexuales, seres desnudos o semidesnudos.

La Secretaría de Gobierno elabora un catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos, que se revisará y actualizará cada tres meses, incluyendo los nuevos juegos que aparezcan. Los videojuegos se clasificarán en cuatro categorías:

- ❖ La A, grado inofensivo, apto para todas edades, en la que se encontrarán los deportes, excepto aquellos cuyo objetivo sea golpearse, demibarse o herirse físicamente; cámaras de automóviles, motocicletas o cualquier vehículo mientras no incluyan imágenes de sangre o personas accidentadas, y los de seres ficticios que deban alcanzar objetivos en un ambiente de fantasía sin matar a otros seres.

❖ La **B**, grado poco agresivo, para mayores de trece años. Aquí entran los de seres animados, no humanos, sin peleas, golpes, derramamiento de sangre o líquido que aparente serlo.

❖ La **C**, grado violento (agresivo): incluye a todos los excluidos de la clasificación A, pero sin imágenes de cuerpos desmembrados, mutilados o derramamiento de sangre.

❖ La **D**, grado altamente violento (agresivo), con competencias, peleas o persecuciones con uso de armas, violencia (agresión) y derramamiento de sangre, mutilaciones o desmembramientos.

Los dueños de los locales deberán colocar en la parte superior frontal de cada máquina de videojuegos la clasificación en letreros color verde, amarillo, naranja y rojo en el mismo orden de clasificación, por lo menos de 15 centímetros de ancho y alto.

En tanto, el servicio de videojuegos deberá ofrecerse en áreas claramente delimitadas con líneas, desniveles, muros, cancelos o mamparas, de tal manera que sólo puedan estar en el área un menor y un adulto.

El responsable del establecimiento en ningún caso será menor de edad, y podrá suspender el videojuego cuando detecte que un usuario utiliza alguno no permitido para su edad, sin la obligación de devolver el importe pagado por las fichas o monedas.

Este reglamento tuvo como sustento jurídico el Estatuto de Gobierno del DF, la Ley Orgánica de la Administración Pública y el artículo 33 de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el DF.

Antes de estas modificaciones, la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el DF, en su última modificación en 1998, hace referencia a los videojuegos en los siguientes artículos:

Art. 35.- Los establecimientos mercantiles en los que se preste el servicio de juegos mecánicos, electromecánicos y de video, funcionarán, sujetándose a las siguientes disposiciones:

I.- No instalarse a menos de 500 metros de algún centro escolar de educación básica.

II.- Cuando operen en locales cerrados, deberán tener entre sí, una distancia mínima de 90 centímetros para que el usuario los utilice cómodamente, y se garantice su seguridad y la de los espectadores.

Art. 36.- En los establecimientos mercantiles, a que se refiere el artículo anterior, se deberá cuidar que el ruido generado no rebase los niveles máximos permitidos, acatando al efecto las disposiciones de la autoridad competente.

Art. 60.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea el de juegos mecánicos, electromecánicos y de video, se podrá tener como giro complementario la venta de bebidas no alcohólicas y dulcería.

Art. 65.- En los establecimientos mercantiles con giro principal para farmacia, miscelánea, tienda de abarrotes, papelería o similares, que no tengan un área para desarrollar su actividad mayor a 120 metros cuadrados, se podrá tener como giro complementario hasta 3 juegos mecánicos, electromecánicos y/o de video."

Ante estas modificaciones al reglamento para videojuegos, el presidente de la Comisión de Educación de la Asamblea Legislativa, Alejandro Sánchez Camacho, en entrevista para el periódico *La Jornada* (01/10/2001) señaló:

"...que con esto el gobierno capitalino busca proteger a la población infantil del Distrito Federal y ordenar conforme a derecho los establecimientos mercantiles que operan videojuegos."

Según el diagnóstico de Establecimientos Mercantiles de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, están identificados 2 mil 178 locales con videojuegos, de los cuales mil 73 de las máquinas operan como giro complementario en farmacias, abarrotes, etcétera.

Por delegaciones: Gustavo A. Madero encabeza la lista con 409 establecimientos; Xochimilco tiene 241; Azcapotzalco, 217; Iztacalco, 197; Coyoacán, 177; Cuauhtémoc, 175; Venustiano Carranza, 147; Magdalena Contreras, 137; Álvaro Obregón, 110; Iztapalapa, 98; Benito Juárez, 97; Miguel Hidalgo, 60; Tlalpan, 50; Cuajimalpa, 29; Milpa Alta, 18 y Tiáhuac 16; el total de máquinas de videojuegos en el DF se estima en 9 mil 612.

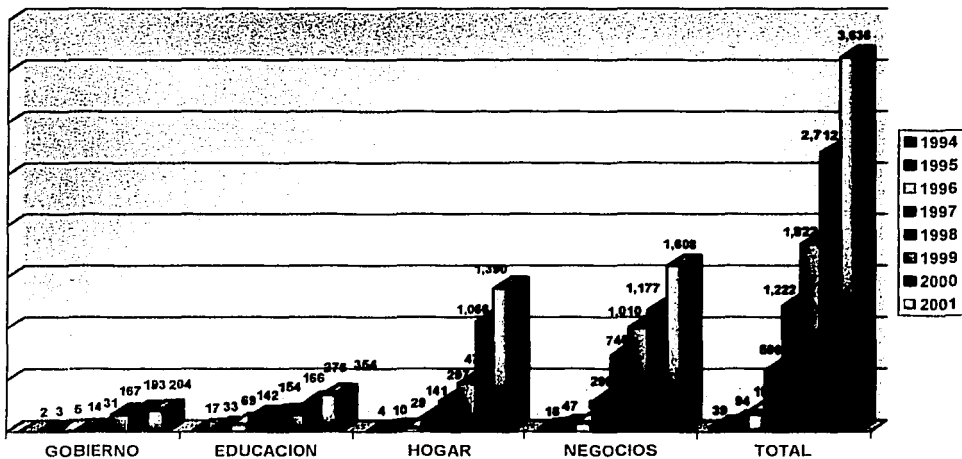
Sánchez Camacho advierte:

"[...] que el problema principal es que muchos locales con videojuegos están a menos de trescientos metros de alguna escuela; en la mayoría existe hacinamiento y se carece de iluminación adecuada y de clasificación de los videojuegos, deficiencias que subsanaría el reglamento en la materia".

Además de los anterior, la red, también juega un papel importante dentro del mercado de los videojuegos; México fue el primer país en conectarse a *Internet*, lo cual ocurrió en febrero de 1989, a través de los medios de acceso e interconexión de Teléfonos de México, compañía mexicana que había constituido el monopolio telefónico del país hasta el 11 de agosto de 1996. Recordando, los primeros

enlaces de *Internet* en el país, tuvieron fines exclusivamente académicos y se establecieron en el Instituto de Estudios Superiores de Monterrey, el Instituto Politécnico Nacional, la Universidad nacional Autónoma de México, la Universidad de Guadalajara y la Universidad de las Américas, en Puebla.

Desde entonces hasta ahora, el número de personas que utiliza la red en México se ha ido incrementando año con año, según las últimas cifras dadas a conocer por la Comisión Federal de Telefonía (COFETEL) de 39 mil usuarios aproximadamente en 1994 para el 2001 la cifra se había incrementado a 3 millones 636 mil usuarios.



Según estas cifras aunque el incremento es bastante considerable desde 1997, todavía es muy reducido el número de personas que tiene acceso a la red en nuestro país y el número de personas que cuenta con una computadora en casa,

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

oficina, escuela es todavía muy bajo en comparación con otros países de América Latina.

En entrevista con el abogado de la UNAM Adolfo Ruiz Mendoza, en el mes de junio del año pasado afirmó:

" [...] que es necesario actualizar en primer término la Ley Federal de Radio y Televisión, porque en la actualidad ya resulta obsoleta para regular este tipo de contenidos, es necesario prohibir que menores de edad tengan acceso a este tipo de material, ya que afecta su óptimo desarrollo, controlar todo contenido de violencia (agresión) y pornografía tanto en la televisión como en *internet*".



ESTABLISHED

1800-1800-1800



Conclusiones.

Llegar a las conclusiones de este trabajo, me lleva a reflexionar un poco acerca de lo difícil que resultó encontrar información al respecto en español, ya que como lo mencioné anteriormente las principales investigaciones al respecto se encuentran monopolizadas por los norteamericanos.

Pero, pese a esto, a continuación expondré los resultados obtenidos:

Con la información que consta en este trabajo, puedo decir que esta forma de ocio de modo similar a otras existentes, no supone mayores riesgos que ver televisión o jugar con juegos de mesa.

Aunque no estaría mal no perder el norte de que los videojuegos también son cosa de adultos capaces de elegir lo que quieren ver y, al menos en teoría, ética e intelectualmente bien formados. Tampoco estaría de más mirar al pasado y aprender de lo acaecido con la industria del cine, o yendo un poco más lejos, con la literatura, en las que ya se demostró en su momento que la censura de contenidos no funcionaba. Y sobre todo, no olvidar que en muchos seres humanos acecha una bestia que no necesita excusas para manifestarse.

Ahora bien, como se ha manejado en numerosas investigaciones los adolescentes que habitualmente juegan "Arcades" no presentan trastornos de conducta, abuso de tóxicos o conflictividad familiar mayores que las de sujetos que no utilizan esta forma de ocio. Contrariamente se puede señalar que se ha

establecido una clara relación entre la extroversión, sociabilidad y los videojuegos. Añadiéndose, en el caso de las mujeres, la necesidad de logro.

sin embargo, la adicción de la que he hablado puede dar lugar a que en cierto momento los usuarios de videojuegos se entusiasmen demasiado con algún programa (en solitario o en compañía) y le dediquen un tiempo desproporcionado, abandonando incluso otros quehaceres (fenómeno que por cierto a veces nos ocurre también al leer una novela apasionante o al llevar a cabo un determinado "hobby"). En la mayoría de los casos, en unos días pasará la adicción y todo volverá a la normalidad.

Por otra parte, los filmes, la televisión, y la prensa se han encargado de crear un ambiente en que la agresión y las relaciones sexuales explícitas fueran bien recibidas como entretenimiento. Si los videojuegos han seguido este curso de evolución es porque nuestra cultura lo permitió.

Otro problema al que se enfrenta la industria del videojuego y que tiene mucha repercusión para lograr una adecuada regulación es la piratería, ya que en México el 74% de los videojuegos que circulan son piratas (ocho de cada diez), por lo que ocupamos el quinto lugar después de Rusia (97%), China (95%), Argentina (88%) y España (80%).

Es por esta razón que en una entrevista concedida a la revista Tiempo Libre Carlos González Aguilar, vicepresidente de mercadeo y ventas de Sat Katar, una de las empresas más fuertes en la distribución de sistemas, *software* y accesorios en el mercado mexicano, señala que para combatir el fenómeno de la piratería es necesario traer los videojuegos más recientes, pero, a la vez, es indispensable

educar a los consumidores para que comprendan el daño que le causan a la industria, así como el riesgo que corren al adquirir productos pirata.

Por otro lado el que se le considere como un producto peligroso o lacerante, depende de qué juegos jueguen los hijos, porque dentro de la industria de los videojuegos el umbral de posibilidades es grande y todos los productos cuentan con una clasificación que indica para quién es adecuado y si incluye escenas grotescas o fuertes, cuál es su lenguaje y otros detalles. Si lo comparamos el videojuego es exactamente como la industria del cine.

Desde otro punto de vista, los videojuegos son una opción para el desarrollo creativo que por desconocimiento se ha satanizado al perder de vista que cualquiera que sea la forma de jugar, para ello es necesario el tiempo libre y siempre es deseable la supervisión de los adultos. Los padres de familia necesitan acercarse a estos productos antes de negarlos como una opción, deben conocerlos y preguntarse ¿qué quieren que jueguen sus hijos?.

El mundo de los videojuegos es una oportunidad y no algo que idiotiza o te roba el tiempo, por lo que es nuestra obligación buscar opciones para cada quien, lo más *ad hoc* según gustos, cultura, creencias religiosas, etc., lo que significa que los padres tienen que involucrarse a fondo en la atención a sus hijos, ya que del juego se obtiene placer y diversión, pero también sirve para convivir e interactuar con los demás.

Apéndice

Este apartado en mi tesis es para aclarar por petición de la propia profesora Lucía Chávez Rivadeneira que efectivamente ella me recomendó cambiar el formato de reportaje al de investigación porque a su parecer mi tesis es un refrito, que está llena de citas, juicios sueltos y faltas de ortografía; además de carecer de un sustento teórico metodológico y una mala redacción.

Por tal motivo la profesora a un año de que los otros cuatro profesores me habían otorgado ya su voto aprobatorio y después de haberle entregado cuatro versiones de mi tesis corregida y porque ya le daba flojera continuar revisando otras versiones de lo mismo, me otorga su voto condicionado para que yo pueda presentar mi replica oral.

A lo cual yo también expongo:

1. No se vale que después de un año ya no le interese seguir retrasando mi trámite de titulación y desacreditar a los demás profesores diciendo que ella sí lee las tesis completas.
2. Me parece increíble que diga que está en la mejor disposición de ayudar al alumno cuando lo que hace es todo lo contrario y que cuando yo quise hablar con ella siempre me daba las citas quince días después y para revisar las correcciones de mi trabajo se tardaba más de un mes.

3. Que en su dictamen y en su voto se exprese así de un alumno que está precisamente para aprender y que muestre su superioridad menospreciando a la gente.
4. Que mencione que no tengo disposición de corregir mi trabajo, cuando se le entregaron cuatro ejemplares del mismo y junto con mi asesor se trató de llegar a un acuerdo con ella siempre dándole su lugar.
5. Que a la profesora le de flojera revisar los trabajos de los alumnos.
6. Que le moleste que ponga en mi tesis que el trabajo lo realicé por la inquietud que tengo como madre de familia.

En general porque no es justo que un alumno sea tratado de esta forma por un profesor, creo que ante todo siempre debe haber respeto y humildad para tratar a los demás.

SECRET

B
B
L
O
G
R
A
P
H
Y



Bibliografía

- ☞ Barrios Garrido, Gabriela. Internet y derecho en México. Editorial Mc Graw Hill. México. 1998. pp. 3-117.
- ☞ Briones, Guillermo. Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales. Editorial Trillas. 3ª. Reimpresión. México. 1995. 291p.
- ☞ Carpizo, Jorge y Camonell, Miguel. Derecho a la información y derechos humanos. UNAM. México. 2000. pp. 329-397.
- ☞ Castro Rodríguez, Carlos Ismael. La agresión generadora de la violencia como espectáculo. Tesis. UNAM. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. 1999. 250p.
- ☞ Del Río Reinaga, Julio. Periodismo Interpretativo: El Reportaje. Editorial Trillas. México. 1994. pp. 9-167.
- ☞ Diccionario de la Real Academia Española. XXI Edición. Editorial Espasa. España, Madrid. 2135p.
- ☞ Diccionario Enciclopédico de Educación Sexual. Editorial Aura. Barcelona. 1971.

- ☞ Dorsch, Friedrich. Diccionario de Psicología. Editorial Herder. Barcelona. 1978.
- ☞ Eco, Humberto. Cómo se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de Estudio, Investigación y Escritura. Editorial Gedisa. México. 1984. 267p.
- ☞ Estallo, Juan Alberto. Los videojuegos: juicios y prejuicios. Editorial Planeta. Barcelona. 1995. 350p.
- ☞ Freud, Sigmund. Esquema del psicoanálisis. Obras Completas. Tomo XIV. Editorial Amorrortu Editores. Buenos Aires. 1989. 320p.
- ☞ Ibarrola J., Javier. El Reportaje. Editorial Gernika. México. 1988. pp. 17-53.
- ☞ Kagelman, Jürgen., Wenninger, Gerard. Psicología de los medios de comunicación: "Manual de conceptos básicos". Editorial Herder. Barcelona. 1986. 398p.
- ☞ Laplanche, Jean. Diccionario de psicoanálisis. Editorial Labor. México. 1968. pp. 421-424.
- ☞ Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Editorial Paidós. Barcelona. 1997. pp. 5-83.

- ❏ Mendoza Santillán, David Alfonso. Realidad virtual y mercado pornográfico. Tesis. UNAM. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. 2000. 162p.
- ❏ Reyes, Gerardo. Periodismo de Investigación. Editorial Trillas. México. 1996. pp. 5-73.

Hemerografía

- ❏ Carvajal, Adrián. Sexo en Videojuegos. Quo. Edición Especial de Sexo 2001. Editorial Televisa. Agosto de 2001. México. pp. 100-105.
- ❏ Calvo, Ana Ma. Videojuegos. "Del juego al medio didáctico" en Comunicación y Pedagogía. No. 152. España. 1998. pp. 63-69.
- ❏ Cerqueda, Dolors. "Videojuegos y Ordenadores" en Comunicación y Pedagogía. No. 135. España. 1995. pp. 10-13.
- ❏ Coronella, Mc. "El Videojuego: algo más que un objeto de entretenimiento" en Comunicación y Pedagogía. No. 135. España. 1995. pp. 20-27.

- ☒ Del Moral, Esther. "Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software" en Comunicación y Pedagogía. No. 148. España. 1997. pp. 13-15.
- ☒ Dominik, J.R. Videogames, "Televisión Violence, and Aggression in the Teenagers" en Journal of Communication, Spring. 1984.
- ☒ Gibb, G. "Personality Differences Between High and low Electronic Video game Users" en Journal of Psychology. No. 114. pp. 159-165.
- ☒ Gifford, B.R. "The Learning society: serious play". Chronicle of Higher Education. 1992. Pp. 7.
- ☒ Gómez, Laura. "Se reglamentará la exhibición de videojuegos". La Jornada. 19 de febrero de 2001. México. pp. 10.
- ☒ González, Jorge. "Adictos a los videojuegos" en Época. No. 370. 30 de marzo de 1992. México. pp. 15.
- ☒ Gros, Begoña. "Máquinas y cambio de energía con el juego: la máquina increíble" en Comunicación y Pedagogía. No. 152. España. 1998. pp. 57-62.
- ☒ Mc Cloure, R.F., Meras, F.G. "Videogames Playing and Psychopatology" en Psychological reports. 1986. pp. 56, 59-62.

- ☒ Morales, Gregorio. "El sexo en los videojuegos". QUO. México. Televisa. 2001. pp. 50-54.
- ☒ Selnow, G.W. "playing Videogames: The electronic Fiend". Journal of Communication, spring. 1984.
- ☒ Simpson Máximo. "Reportaje, Objetividad y crítica social". Revista Mexicana de ciencias políticas y sociales. No. 86 y 87. México. UNAM. Facultad de Ciencias políticas y sociales. 1977.
- ☒ Yasser, Oscar. "El arte de la perversión". QUO. México. Televisa. 2003. pp.107-109.

Páginas Web

☒ www.realidadalternativa.com.


☒ www.idsa.com.

☒ www.nakedskins.com


☒ www.game-revolution.com

 www.virtuagirl.com


 www.grrlgamer.com

 www.ociototal.com


 www.eltercertiempo.net


 <http://serpiente.dgsca.unam.mx>

 www.mipediatra.com.mx


 www.geocities.com

 <http://javaboutique.internet.com>


 <http://www.shockwave.com>


 <http://www.xtec.es>

 www.ub.es

 <http://webs1.demasiado.com>


 <http://juegos.ciudadfutura.com>

 <http://happypuppy.com>

 <http://www.pangea.org>


 www.comtf.es


 www.quadernsdigitals.net


 www.tecnologiaedu.us.es

 www.dewey.uab.es

 www.sjr.com.mx

 www.asambleadf.gob.mx


 www.amovac.com


 www.jornada.unam.mx

 www.pobladores.com


 www.tercera.ia


 www.ucm.es


 <http://www.cipai.org>

 <http://www.azajer.com>

 <http://www.teleline.es>


 www.antipasta.org

 www.ciberaula.net


 www.members.fortunecity.com

 www.netaddiction.com

 <http://anigamesv.cjb.net>

 www.baquia.com


 www.softonic.com

 www.videojuegosamazing.com

 www.cicm.fi-p.unam.mx


 www.chasque.net


 lomasgratis@mundofree.com


 <http://freesexgames.cjb.net>


 www.videojuegosamazing.com


 www.puj.edu.co/unisaludable/Unisaludable/Sexualidad/glosario.htm

 www.binass.sa.cr/adolescencia/sociedad/1.html

 www.dichosgaleon.com

 www.gamesreview.com

 www.eresmio.com

 www.metropoliglobal.com

 www.terra.com

 <http://hentaibabes.cig.net>

Correos Electrónicos

 HDPETBAF@SF.EHU.ES

 azajer@azajer.com

 teleesperanzazaragoza@teleline.es