

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLAN

NUEVAS TECNOLOGÍAS,
NUEVAS FORMAS DE ENTRETENIMIENTO

TESIS

PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN

COLECTIVA

PRESENTA:

RAQUEL ROMERO SOTO

ASESOR:

MTRO. DAVID FRAGOSO FRANCO

MEXICO

MARZO 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

QUE NUESTRA HUMANIDAD NO SEA
SACRIFICADA POR LA TECNOLOGÍA.

AGRADECIMIENTOS.

A Dios por que me ha permitido llegar hasta este punto e ir más allá.

A mis padres por su amor, por dejarme ser y hacer.

A todos y cada uno de mis hermanos por estar siempre conmigo, por sus consejos e incondicional apoyo.

A mi maestro y asesor por su infinita paciencia y su amplia disposición para lograr llevar a cabo esta investigación.

	Pag.
INTRODUCCIÓN.....	I
Capítulo I SISTEMAS Y REPRESENTACIONES.....	1
A. Teoría de sistemas.....	2
1. La Teoría General de Sistemas.....	3
a. Aplicación de la Teoría General de Sistemas a las ciencias sociales.....	3
b. Definición, Características y elementos de la Teoría de Sistemas	5
2. La Teoría de Sistemas en comunicación.....	8
a. La comunicación y sus elementos.....	9
b. Definición de la Teoría de Sistemas en comunicación.....	11
c. Componentes y Características.....	12
3. Teoría Social de la Comunicación.....	18
a. Postulados.....	20
b. Mediadores de la comunicación.....	21
c. Usuarios de la comunicación.....	22
B.- Planteamiento de las representaciones.....	23
1.-Representaciones individuales.....	26
2.-Representaciones colectivas.....	28
a.-La representación social.....	29
b.-Lo social en la representación.....	32
C.- Teoría de las representaciones.....	33
1.-La teoría de la representación.....	33
a. Representación como sustitución.....	34
b.-Definiciones de representación.....	37
2. Elementos de la teoría de las representaciones.....	39
a.-Consciencia.....	40
b.-Inconsciencia.....	42

Capítulo II	NUEVAS TECNOLOGÍAS	
	Videojuegos y Video jugadores.....	44
A.	Medios de comunicación y nuevas tecnologías.....	45
	1. Los medios masivos de comunicación.....	46
	a. Breve historia de los medios de comunicación masiva	46
	b. La relación entre los medios de comunicación masiva y la informática.....	49
	2. Las nuevas tecnologías (tipología).	50
	a. Definición de nuevas tecnologías	51
	b. Desarrollo de nuevas tecnologías	52
	c. impacto social e impacto cultural.....	53
	d. Nuevas formas de entretenimiento.....	54
B.	El Juego.....	55
	1. Características.....	57
	2. Tipología.....	58
	a. El juego de ejercicio.....	58
	b. Juego Turbulento.....	59
	c. El juego simbólico.....	59
	d. El Juego de Reglas	60
	e. Los Juegos de Construcción.....	61
	f. Los Juguetes.....	61
C.	Juegos de video.....	62
	1. Breve historia y desarrollo	62
	a. Descripción y desarrollo de las características de los juegos de video.....	64
	b. Cronología de los juegos de video.....	66
	c. Tipología de los juegos de video.....	72
	2. Videojugadores. Definición, descripción y características.....	76
D.	Valores sociales	77
	1. Los valores sociales.....	78
	a. Definiciones y características	78
	b. Clasificación.....	81
	2. Los valores sociales en la sociedad mexicana.....	83
	a. Modelos sociales.....	83
	b. Comportamientos sociales.....	84

Capítulo III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	85
A. Metodología de investigación.....	86
1.- Selección de la muestra.....	86
a.- Características de la muestra.....	86
b.- Categorías de la investigación.	87
B. Instrumento de recolección de la información.....	87
1.-Tabla de especificaciones.....	88
a. Índices.....	88
b. Elaboración del cuestionario.....	89
c. Modelo del cuestionario final.....	92
2. Aplicación del reactivo.....	95
a. Prueba piloto.....	95
b. Corrección del cuestionario.....	96
c. Selección de la muestra:.....	96
d. Aplicación final.....	96
e. Codificación de resultados por respuesta.....	97
C. Método cualitativo.....	97
Capítulo IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	98
A. Análisis cuantitativo de las representaciones.....	99
Decodificación de resultados	99
B. Análisis cualitativo de las representaciones.....	118
CONCLUSIONES.....	123
Anexos	127
Referencias.....	141

INTRODUCCIÓN

Nuevas tecnologías, nuevas formas de entretenimiento. El objetivo de esta investigación es realizar un análisis de representaciones que se forman los jóvenes adolescentes en torno a los juegos de video con el fin de saber si los juegos de video afectan las representaciones de los valores sociales de estos adolescentes.

El interés de analizar esta situación, se debe a los cambios que en algunos países han generado los juegos de video, son considerados nocivos, pero se venden y en gran cantidad; se les han atribuido a estos juegos la calidad de mentores o guías para los adolescentes, pues deforman sus mentes y nuestros jóvenes se convierten en una especie de zombies dominados por los videojuegos.

Casos muy drásticos han vivido los Estados Unidos respecto a estas nuevas formas de entretenimiento, como son en algunos casos la muerte de niños que son compañeros de clase a manos de un videojugador compulsivo que pasa horas enteras frente a este aparato tecnológico, pero hay más razones para que se generen estos resultados, los juegos de video no son elementos aislados para que se presenten tales situaciones.

Los videojugadores se encuentran inmersos en otros sistemas, tales como el sistema de comunicación, pues contiene los elementos necesarios para ser considerado como tal, pero también se interrelaciona un sistema social que está compuesto por otra serie de subsistemas como la familia, la escuela, el trabajo, y otros sistemas como la economía, y en algunos casos la política misma, el sistema de salud; todos estos sistemas conexos generan un cambio en ellos mismos debido a su función y a los resultados de la acción.

Vivimos en el siglo XXI, la ciencia y la tecnología hoy por hoy forma parte de la vida de una gran mayoría de las sociedades, las familias y los individuos, puede llegar a ser inimaginable vivir sin la energía eléctrica, las comunicaciones son hoy a distancia y en segundos se puede hacer una conexión a cualquier parte del mundo, las grandes y modernas sociedades están interconectadas a la red –mejor conocida como Internet- para monitorear todo cuanto sucede en otras localidades.

En algunos casos, la tecnología es tan pequeña que cabe en la palma de la mano y se puede estar comunicado de manera permanente con todo el mundo- exceptuando con aquellos que no han podido acceder a este tipo de sistemas- para los niños no es ninguna novedad el control remoto, la video grabadora, la computadora, la Internet, los juegos de video, el teléfono celular, los mensajes por celular, el microondas, la antena parabólica y el servicio de televisión por cable.

Todos estos elementos indican un nivel de modernidad y han cambiado la vida de los individuos, a tal grado que difícilmente comprenderían el mundo sin estas nuevas herramientas aportadas por la tecnología; tal vez el ser humano no entiendan ni cómo funcionan, pero el tener un aparato inalámbrico, era hasta hace algunos años impensable, hoy las nuevas tecnologías son una realidad se modificaran con el paso del tiempo y en el futuro, serán aun más complejas.

En el presente estudio, relacionado con las representaciones, las cuales actúan organizando una serie de datos de referencia en comunicación, se pretende explicar el funcionamiento de las mismas al interior del proceso de la comunicación, y en el sistema cognitivo, relacionándolos con las nuevas tecnologías en comunicación, específicamente con los llamados juegos de video.

Los juegos de video son considerados nocivos y dañinos para los menores, pues dichos juegos se han presentado como una adicción que puede causar depresiones y hasta suicidios; de acuerdo con la doctora Guillermina Baena Paz, quien retoma datos de casos presentados en países como Japón y el Reino Unido, señala a los videojuegos como un factor desencadenante de diversos tipos de epilepsia. Hasta 1995 se habían reportado en

publicaciones a nivel mundial 50 casos de casos de convulsiones probablemente relacionadas con juegos de video en niños con una edad promedio de 13 años.⁽¹⁾

El uso de los juegos de video, señala la doctora Baena, provoca aislamiento en el individuo, aunque la conducta tiene un proceso complejo con múltiples elementos que pudieran ser difíciles de modificar, pero al relacionarse con el uso de armas, ver sangre, golpear a otros, velocidad y violencia; los cuales son factores que ejercer una influencia negativa en la personalidad, por su contenido, y por el proceso de aprendizaje, son perjudiciales al desestabilizar al individuo respecto al entorno existente en la sociedad.⁽²⁾

El fenómeno de la violencia, considera Baena Paz, es difícil, al existir múltiples factores que lo componen, por lo cual, el proceso de aprendizaje y aplicación no es inmediato y tampoco unilateral. Se dice que las actitudes violentas pueden ser provocadas por la formación familiar y por las escenas en los juegos de video.

El lema de ***Ya hay pena de muerte***, promovido por la compañía SEGA en el juego de video llamado <<**Virtual Cop**>>, fue una publicidad con una tendencia a despreciar los valores fundamentales de las personas y dirigida a niños y adolescentes; ha generado preocupación por el contenido de los juegos de video en cuanto a la trama y el contenido del mismo.⁽³⁾

Esta última parte relacionada con los valores, es pieza importante de la investigación, pues se considera a los juegos de video comerciales como causantes de muchos males y no tienen una propuesta positiva que pueda ayudar a mejorar la situación de quienes los consumen.

Bajo esta perspectiva el presente trabajo de tesis se encuentra dividido en cuatro capítulos; el primero de los cuales aborda la teoría de sistemas, la teoría en comunicación y las representaciones, los elementos que puedan explicar a la comunicación como un

(1)ORFORD, Jim. *Excessives Appetites: A psychological view of adictions*; Chichester England, Capítulo 3 en BAENA Paz, Guillermina Ponencia; *"Videojuegos, más allá de la violencia: adicción y epilepsia"*; IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD INTERNACIONAL ACTUAL, Tomo I México, octubre de 1998. p.27

(2) ibid p.37

(3)Ibid. p.28

fenómeno social, al darse un proceso comunicativo entre el usuario y las '*nuevas tecnologías*'. Fundamentando el marco teórico de la comunicación para saber como actúan las representaciones en el sistema de comunicación y utilizando la corriente sistémica se encamina hacia el análisis de sistemas ya sea por su estructura o por las relaciones que se dan al interior de la estructura y del sistema con el entorno.

El segundo capítulo relata a grandes rasgos la historia de los juegos de video, la industria de los mismos, su desarrollo, la tipología existente y en general la industria a nivel mundial de los controvertidos videojuegos o las llamadas <<maquinitas>> con el fin de ubicar a los juegos de video en el desarrollo de la tecnología y su relación con la comunicación

El capítulo tercero se enfoca a la metodología utilizada, la formación del cuestionario, su aplicación, la parte comprendida por la estadística para posteriormente realizar el análisis de los resultados en el cuarto y último capítulo.

La inquietud por investigar este fenómeno se debe a que los juegos de video han sido o son considerados como elementos nocivos para la sociedad en general y a pesar de esa condición siguen existiendo, se producen de manera masiva y se consumen a nivel mundial; entonces ¿cuál es la posibilidad de que un juego pueda modificar la conducta de una persona, su aprendizaje sobre temas como los valores sociales y su actitud frente al relato de los juegos de video, sobre todo los de tipo violento?.

Es necesario, tener en cuenta que, el análisis de las representaciones se realiza mediante las respuestas escritas de los encuestados, pues, es sabido que las representaciones son procesos mentales, los cuales sólo pueden ser analizados mediante respuestas escritas por las personas, por tanto sólo se tomaron respuestas concretas a las preguntas realizadas.

Capítulo I. SISTEMAS Y REPRESENTACIONES

En este capítulo se presenta el aspecto teórico que proporciona los elementos básicos para dar estructura a este trabajo, el primer apartado explica la Teoría de Sistemas, la cual propone entender el mundo a través de sistemas que se encuentran interrelacionados, asimismo, establece cuales son sus antecedentes y su aportación a las ciencias sociales, definiendo sus elementos y características para ser aplicados a la comunicación.

Por otra parte, la Teoría de Sistemas en Comunicación explica como la comunicación se encuentra interrelacionada con otros sistemas y sus afectaciones. Cuales son los elementos con que debe contar el sistema y su condicionante para que sea clasificado como un sistema en comunicación, permitiendo así, entender y ubicar a los juegos de video, así como a sus usuarios dentro de esta teoría.

Subsecuentemente, la Teoría Social de la Comunicación explica la relación entre lo social y lo comunicativo, ubicando a los juegos de video como un producto social que impacta a la comunicación. Resultado de un proceso que retoma uno o varios relatos para plasmarlos posteriormente en juegos de video; convirtiéndose en productos comunicativos consumidos por un sector de la sociedad, siendo este un cambio en el proceso comunicativo que modifica al nivel social.

Por último, las representaciones y la Teoría de las Representaciones plantean qué son y cómo se presentan éstas de manera individual y colectiva. De igual manera, se explica como las representaciones sociales proponen la producción y reproducción de modelos socialmente aceptados, que ordenan la realidad a partir de la cual los actores sociales dan sentido a la realidad y a la imaginación, adquiriendo significados, valores, destrezas hasta lograr adquirir un cúmulo de conocimientos y creencias que determinan el comportamiento social.

A. Teoría de sistemas

La aportación de Lawrence J. Henderson, precursor del pensamiento sistémico; se basa en comprender los procesos sociales en términos de sistemas, desarrollando el concepto de equilibrio señalando: “si a un sistema se le aplica una pequeña modificación que altera su estado, se desencadena una reacción que altera su estado, una reacción tendiente a crear las condiciones que habrían existido si la modificación no se hubiera dado.”¹ Asimismo, considera que al interior del sistema social, todos los factores (personas, intereses, residuos, etc.) son mutuamente dependientes o interactivos

Walter B. Cannon aporta a la teoría de sistemas el concepto de homeostasis; como un elemento de regulación y equilibrio para el sistema.² Este principio de estabilización se basa en estudios del cuerpo humano, considerado por el autor como necesario para estabilizar el organismo social y el flujo de las necesidades a todos los miembros del organismo mediante la matriz de fluido.

Ludwin von Bertalanffy, pionero en la investigación de los sistemas complementa lo anterior, indicando que los sistemas son abiertos, señalando las siguientes características referentes a la teoría de sistemas:

- ❖ El sistema es abierto porque intercambia material con su medio ambiente; mediante entradas y salidas de materiales produciendo cambios de componentes.
- ❖ El concepto de sistema abierto permite entender que bajo ciertas condiciones este sistema puede mantenerse en un estado constante.³

Las características del estado constante son las de un metabolismo orgánico en donde un continuo flujo de materias permite que la composición del organismo permanezca constante y a pesar de una perturbación o estímulo, el sistema restablece el estado constante. De esta manera, las características básicas de la autorregulación constituyen propiedades generales de un sistema abierto.⁴

¹ LILINFIELD, Robert; Teoría de sistemas orígenes y aplicaciones en ciencias sociales. p.26

² Ibid. p. 29

³ Ibid p. 30-33

⁴ ibid. p. 33

1. La Teoría General de Sistemas.

La filosofía a desarrollarse en la Teoría General de Sistemas es de perspectiva; en donde la síntesis de los sistemas generales deviene en la construcción de modelos de segundo orden,⁵ a través de los cuales se explica la realidad de los objetos de estudio para su mejor comprensión.

La concepción del mundo es un modelo semejante, delineado mediante constructos potencialmente cuantificables con ciertas características generales recurrentes del universo científicamente observable. La construcción de dichos modelos se basa en dos estrategias: la primera propuesta por Von Bertalanffy que consiste en observar al mundo tal como se encuentra y hacer afirmaciones sobre regularidades observadas.⁶ La segunda de tipo axiomática; propuesta por Ashby; que, imagina todo un conjunto de sistemas posibles y busca reducirlo a una dimensión más razonable.⁷ Lilienfeld, contrariamente a esta postura, considera que estas dos estrategias difícilmente pueden estar separadas ya que una es el complemento de la otra; pues no existen conceptos axiomáticos que no estén influidos por alguna observación empírica.⁸

En el análisis de la comunicación se observa el modelo en que se dan, los conceptos claros y definidos que explican el fenómeno mismo de la comunicación, explicando un modelo dado a través de otro modelo; en donde la interacción es considerada como un sistema que explica un modelo a través de otro modelo, siendo una construcción de segundo orden.

a. Aplicación de la Teoría general de sistemas a las ciencias sociales.

Toda ciencia (incluyendo la sociología, economía, ciencia política, psicología social, antropología cultural, lingüística, historia y humanidades) es la ciencia de los sistemas sociales⁹ y puede utilizar el enfoque general de sistemas, pues, es un sistema más amplio y extenso, aunado a que se encuentran interrelacionados por las actividades realizadas por cada uno de estos sistemas.

⁵ LASZLO, *Introduction to System Philosophy*, p 15-16 en LILIENTFIELD, Robert, *Teoría de Sistemas*, p.196

⁶ LILIENTFIELD, Robert, op cit. P. 196

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem.

⁹ VON BERTALANFFY, Ludwig; *General System Theory*. p.92; en ibid p. 44

Aplicaciones prácticas de la teoría de sistemas se demuestran en la sociología, adaptada por Parsons y Merton, así como en análisis de sistemas e ingeniería, problemas de negocios, gobierno y política internacional.¹⁰ Demostrando el enfoque funcional, conduciendo a la comprensión y a la predicción.

La dificultad de estudiar a los sistemas a través de la teoría de sistemas consiste en la complejidad de los fenómenos y en la definición de las entidades. Parte de esta dificultad se observa en el hecho de que las ciencias sociales tratan con sistemas <<socioculturales>>. Los grupos humanos desde los más pequeños de amistad personal y familiar, hasta los más amplios y complejos compuestos por naciones y civilizaciones forman parte de un universo creado por el hombre llamado cultura y este es un universo simbólico. A pesar de esta situación, la comunicación cumple con los requisitos necesarios para ser estudiada a través de la teoría de sistemas, porque señala y diferencia los componentes, explica las relaciones existentes y tiene su fundamento en la teoría de la comunicación, por medio de un análisis sistémico y una metodología.¹¹

El enfoque científico de esta teoría es aplicable a ciertos aspectos de la sociedad como a las estadísticas de población, mortalidad, comportamiento electoral; además el enfoque lógico-deductivo de sistemas es útil al establecer una ciencia de los valores, en donde la teoría de la información, la teoría de juegos y la teoría de las decisiones proveen de modelos para explicar aspectos de la conducta humana y social, al utilizar las matemáticas de manera no tradicional y comprendiendo fenómenos fuera del mundo físico.

La filosofía de la Teoría de Sistemas puede considerarse como una variante del organicismo, al considerar a la sociedad como un organismo sujeto a crecimiento y decadencia, desarrollándose a través del tiempo, adquiriendo nuevas y diferenciadas formas. De tal manera que su estudio permite estructurar los modelos de comunicación para lograr su comprensión desde la composición de sus elementos, sus relaciones y los procesos que se dan entre ellos.

¹⁰ Ibid. p.45

¹¹ ídem

b. Definición, características y elementos de la teoría de sistemas.

Hall y Fajen definen a un sistema como un conjunto de objetos así como de relaciones entre los objetos y sus atributos, en donde los objetos son los componentes o partes del sistema; los atributos son las propiedades de los objetos y las relaciones <<mantienen unido al sistema>>. ¹²

En la definición del Sistema aplicada a la teoría de sistema en comunicación; Manuel Martín Serrano retoma estas ideas y establece al sistema en comunicación como un conjunto de entidades que se constituyen por la concurrencia de más de un elemento y muestra una organización. Los elementos que se organizan en un sistema son denominados por este autor como componentes del sistema. ¹³

“En todos los niveles de la realidad cabe identificar la existencia de componentes constitutivos de un sistema.” ¹⁴ Un componente pertenece a un sistema dado, cuando su existencia es necesaria para que el sistema funcione o permanezca organizado como un sistema y se expresa dicha relación entre el componente y el sistema con la implicación del primero en el funcionamiento o reproducción del segundo.

En el caso de los juegos de video como un sistema de comunicación, podemos definir a los actores Ego y Alter, quienes son los actores de la comunicación, se precisan los instrumentos del sistema, donde se juegan los videojuegos como el instrumento técnico, a través del cual interactúan Ego y Alter, y los sentidos del video jugador como los instrumentos biológicos, los cuales utiliza para utilizar el juego de video; todos estos elementos se diferencian, se distinguen y se relacionan, de no existir alguno de estos componentes simple y sencillamente el proceso de comunicación entre los mismos no existiría.

Asimismo, el análisis sistemático es un conjunto de elementos y se caracteriza porque explica la organización del objeto de estudio ¹⁵ y en el presente estudio del sistema de comunicación, cumple con el requisito de existir en un nivel real, posee un conjunto de componentes que permiten llevar a

¹² HALL, A. D. y FAGEN. R. E. “Definition of sistem”, en WATZLAWICK, Paul, “Teoría de la comunicación humana” p. 116

¹³ MARTÍN Serrano, Manuel, Teoría de la Comunicación p. 94-95

¹⁴ Ibid.

¹⁵ ibidem p. 95

cabo dicho análisis, y de igual manera permite, establecer el conjunto de elementos organizados necesarios para realizar dicho análisis.

Al estudiar las representaciones de los juegos de video, de los adolescentes en relación a las existentes en los videojuegos y la manera en la que se relacionan; estamos hablando de un sistema de comunicación en donde existe un producto que permite la interacción entre ambos y se permite exista una relación de tipo comunicativo.

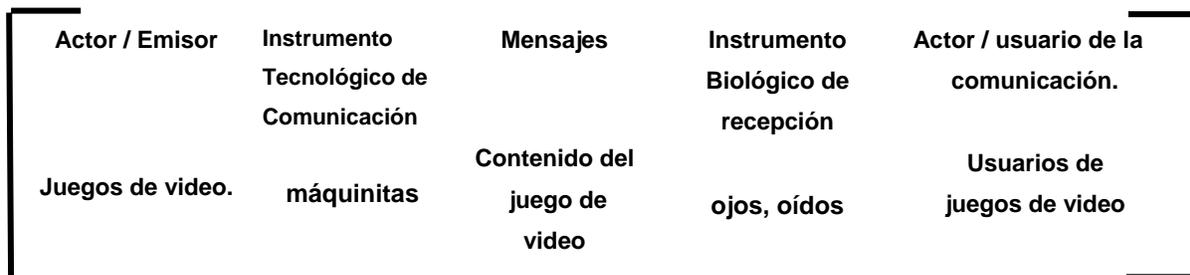
Las representaciones son el objeto de estudio en esta investigación, y estas son una parte importante en el proceso comunicativo; pues las representaciones en sí, conforman un sistema que puede estudiarse y explicarse a través de la teoría de sistemas.

Para lograr el estudio de este objeto es necesario que esté organizado como un sistema y sus componentes presenten las siguientes características:

- han sido seleccionados;
- se distinguen entre sí; por el rol que tienen.
- se relacionan entre sí; por la interacción que comparten.

De tal manera que dichas características puedan ser explicadas como una consecuencia al sistema, tal es el caso de la comunicación.¹⁶

En este esquema se observa la composición del sistema de comunicación, los elementos que lo integran, que han sido seleccionados, cuentan con la característica de que se diferencian, pero también que se relacionan entre ellos.



¹⁶ ídem.

Un sistema es un conjunto o entidad constituida por la concurrencia de más de un elemento y se encuentra de manera organizada¹⁷. Estos elementos son designados por Martín Serrano como componentes del sistema. La comunicación se estudia sistemáticamente, porque cumple con la característica de ser un objeto organizado y las relaciones que se dan entre el componente y el sistema están determinadas porque el primero se encuentra implicado en el funcionamiento y/o la reproducción del segundo.

Parte importante del sistema, es la implicación del elemento en el mismo –sistema- llegando en algunos casos a ser obligatorio,¹⁸ dado que en el momento de la desaparición del elemento, este puede afectar al sistema, desapareciéndolo, porque el sistema puede tener la incapacidad de seguir funcionando como tal o puede llegar a una transformación, obligando al sistema a formar un sistema diferente. Por otra parte, el elemento optativo permite que el sistema puede funcionar sin desaparecer o reproducirse sin transformarse en otro sistema, sustituyendo ese componente por otro, prevaleciendo el sistema de manera constante. En el presente caso, si faltase un elemento el modelo no se llevaría a cabo.

La organización del sistema tiene la capacidad de ser flexible en la medida en que posee componentes obligatorios y optativos; al tener componentes de los dos tipos genera un equilibrio. Pues de tener únicamente componentes obligatorios sería rígido y de ser únicamente optativos sería elástico.

¹⁷ MARTIN Serrano, Manuel. Teoría de la comunicación. P.94-95

¹⁸ ibidem p. 97

2. La Teoría de Sistemas en comunicación.

En este apartado serán retomados y explicados algunos principios de la Teoría General de Sistemas aplicados a las ciencias sociales, en donde se propone la necesidad de estudiar el <<objeto>> como un sistema que interactúa con el medio ambiente (Umwelt) y está constituido por partes ligadas entre sí por fuertes interacciones.¹⁹ En la interacción de los juegos de video, el juego mismo es el objeto con el que interactúan quienes (video jugadores) lo utilizan en un sistema de comunicación individual que permite en primera instancia entretenimiento para el usuario. Mientras, el medio ambiente se encuentra dado por el contenido del juego de video, pues el usuario tiene experiencias y representaciones previas las cuales serán reforzadas o contradictorias de acuerdo a sus nuevas experiencias.

Si se tienen en cuenta las relaciones existentes entre el cambio social y los demás sistemas con los que establece un intercambio, y en específico con el sistema comunicativo es factible la aplicación de la Teoría de sistemas, dado que es un sistema que se encuentra inmerso con el Sistema Social y existe una interacción dinámica entre ellos. Esta interacción se refleja en adaptaciones y modificaciones del sistema.

Considerar al sistema total como un sistema productivo y reproductivo, con capacidades morfogenéticas capaz de variar su formación estructural y morfoestáticas, permitiendo preservar la estructura,²⁰ nos permite entender la interacción de cada uno de los sistemas abiertos y del intercambio de información con el fin de mantener la estructura en lo social, lo comunicativo, el medio ambiente o entorno.

Ningún sistema se modifica a sí mismo, sin la intervención del exterior. En el caso de las representaciones, éstas se modifican por la influencia exterior de otros sistemas, como el sistema de recursos, el sistema de necesidades y el sistema de normas, los cuales pueden ser ubicados en el nivel de la biología, la sociedad y el nivel axiológico.

¹⁹ Martín Serrano, Manuel; *Teoría de la comunicación* p. 143

²⁰ Bertalanffy et al, tendencias en la teoría general de sistemas. Madrid, 1978, pág, 221. En MARTIN Serrano, Manuel *Teoría de la comunicación*, p.143

En el estudio diacrónico de un sistema, -a lo largo del tiempo- hay que considerar la inclusión de un sistema que cumple la función de medio ambiente (Umwelt) entorno al sistema; en este caso en torno al sistema de Comunicación. Por otra parte, ningún sistema puede ser confundido con su entorno (Umwelt), ni las constricciones que controlan el funcionamiento del sistema con las del Umwelt.

Un sistema no puede estudiarse de manera aislada del medio ambiente. Recíprocamente, un sistema dado debe ser adoptado como un Umwelt de otro sistema cuando ambos se estudian como un sistema único. En este caso el sistema comunicativo entre el jugador o usuario de juegos de video y los juegos de video no se estudian de manera aislada debido a que ambos se encuentran inmersos en un medio ambiente.

Ambos sistemas (el sistema que se estudia y su Umwelt) son alternativamente activos y pasivos. Dado que existe una relación recíproca entre los dos sistemas al realizar un intercambio de información, una recepción y una modificación al interior del sistema o sistemas afectados.

a. La comunicación y sus elementos.

La comunicación esta conformada por los elementos más clásicos que son: de emisor- mensaje- receptor necesarios para realizar un proceso de comunicación, su análisis permite a la presente investigación engloba al emisor; al receptor, el mensaje y al receptor mismo; para explicar la parte fundamental de las representaciones que se dan en los receptores. Parte importante de esta investigación es la mediación y la representación; ¿cómo cambia una representación la visión del mundo?. En este caso de qué manera se dan las representaciones de sus valores a través de los juegos de video.

La comunicación es la aptitud de interactuar que tienen los seres vivos de intercambiar información a través del comportamiento comunicativo. Manuel Marín Serrano, considera a la comunicación como un sistema “una forma de interacción que supone la participación de al menos dos actores, ocupan posiciones distintas y en el transcurso del proceso comunicativo desempeñan funciones diferentes”²¹ pero existen otros elementos que son las expresiones, los instrumentos y las representaciones.

²¹ SERRANO. Manuel Martín; “Teoría de la comunicación”; p. 13

Al interior del esquema de comunicación propuesto por Manuel Martín Serrano denomina a sus elementos, Ego (emisor) al primer actor en el acto comunicativo y al que se le solicita en esa interacción se conocerá como Alter (receptor), por lo general el estudio de la comunicación se refiere a la existente entre los seres humanos y al interior de una sociedad, debido a la evolución de la sociedad misma y de la cultura.

Los actores humanos deben de tener ciertas capacidades para comunicar y los objetos de referencia acerca de los cuales puede comunicar y se refiere a los estados propios del actor y su ecosistema natural y artificial, construido por el hombre mismo, y al universo gnoseológico de la cultura, las ideas y los valores. Para ello el hombre se sirve de la naturaleza como sustancia expresiva, al igual que objetos fabricados como sustancias para la comunicación.

Asimismo, el actor humano, dispone y hace uso de su cuerpo, su cara y manos para un mayor repertorio de expresiones y ha multiplicado su capacidad por medio de amplificadores tecnológicos como el telégrafo, la radio o la televisión; en el caso de las nuevas tecnologías, los juegos de video son una extensión de los jugadores mismos. Transformando una energía en otra para generar señales más rápidas, con mayor alcance y distinguibles entre ellas. Cuando un sujeto interactúa hace uso de su propio cuerpo, de algún objeto de la naturaleza para modificar la materia y realiza un “trabajo expresivo”.

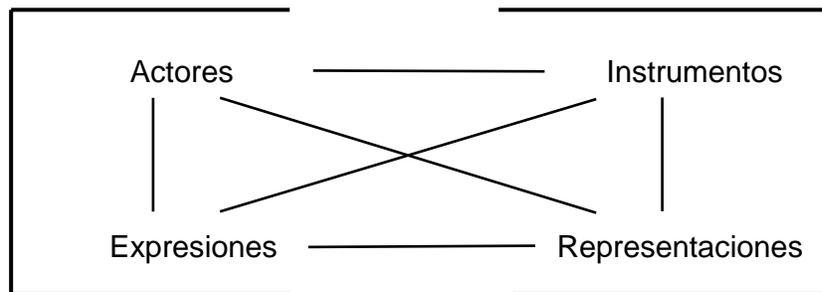
Por otra parte, las representaciones de la mente humana se asocian a las expresiones que son mucho más complejas y diferenciadas; lo cual supone la capacidad de realizar operaciones cognitivas en un orden lógico y único en el ser humano, para que se dé la comunicación entre dos actores es necesario la capacidad expresiva de ego y la autonomía perceptiva de alter y sin alguno de esos elementos no está presente, la comunicación no existiría. Asimismo, se debe de contar con un lenguaje que ponga a los actores en un mismo nivel de comunicación con el fin de lograr un entendimiento, siendo en este caso las imágenes en el juego de video, una imagen dice más que mil palabras, reza un refrán, y la imagen en este proceso comunicativo es el mensaje y al mismo tiempo el medio de comunicación en las nuevas tecnologías.

b. Definición de la Teoría de Sistemas en comunicación

La teoría de sistemas en comunicación explica mediante un modelo los componentes que por su naturaleza están implicados dentro del sistema de comunicación y cómo se da esa interacción entre sus componentes.

Los componentes son:

- Actores de la comunicación.
- Instrumentos de comunicación.
- Expresiones comunicativas.
- Representaciones comunicativas.



Recuadro 1. Componentes que por su función se incluyen en el interior del sistema de comunicación²²

Este modelo explica que al interior del Sistema de Comunicación se encuentran los siguientes componentes:

- Las personas que interactúan en la relación comunicativa, poseyendo una imagen de sí mismos y de sus atributos.
- Las otras personas, como objeto de las relaciones comunicativas, tal como son imaginadas por cada actor.
- Las reacciones de cada persona a la imagen que se hace del otro y a la presuposición que se hace de cómo se ve el otro.
- Las respuestas que la persona da al otro como consecuencia de las reacciones indicadas señaladas en el punto indicado anteriormente.

²² Tomado de Martín Serrano, Manuel; Teoría de la comunicación. p. 161

- Los propios fines que cada persona persigue en la interacción y en la representación que se hace para los fines que se persigue.
- La manera en la que cada persona interpreta que el otro valora los fines del primero.

Estos elementos son los que constituyen un sistema de interacción (SI), interactuando con el sistema del medio ambiente –Umwelt- (SU), su carácter definido, ya que incluye valores, normas, personas y presiones. El sistema SI y el SU van cambiando de forma solidaria a lo largo del tiempo, para adecuarse a nuevas necesidades del sistema y permitir su existencia.

c. Componentes y Características.

❖ Los **actores** son personas físicas que en nombre propio o como portavoces de representantes de otras personas, grupos, instituciones u organizaciones entran en comunicación con otros actores, pero existen diversos tipos de actores, y dado el tipo de investigación a realizar, el tipo de actor que sirve a la comunicación es el más adecuado, pues, éste pone en circulación la información elaborada por otros actores y consumida por terceros.²³ Este tipo de actor es quien crea los juegos de video que son consumidos por terceros y que son puestos en el mercado por otra persona.

Existe también la posibilidad de que existan intermediarios de la comunicación a través de la mediación técnica en la que el proceso comunicativo excluya, incluya o modifique los datos de referencia proporcionados por otros actores.

❖ Los **instrumentos** de la comunicación son definidos como todos los aparatos biológicos o tecnológicos para obtener la producción, el intercambio y la recepción de señales con el fin de salvar la distancia física y temporal entre los actores, algunos son capaces de traducir las señales de un sistema energético a otro que permite el uso de canales de comunicación más rápidos o con un mayor alcance espacio temporal.

Estos instrumentos se organizan en sistemas de amplificación y traducción de señales que constituyen un órgano emisor, un canal transmisor y un órgano receptor como mínimo.

En el caso de los juegos de video, éstos son aparatos de tipo tecnológico que transmiten señales, que se convierten en imágenes para ser utilizadas por otro actor que en este caso es el

²³ MARTIN Serrano, Manuel, Teoría de la comunicación, p. 61

función del cual deviene el objeto, en este caso para empleo comunicativo. En esta investigación, se consolida en el juego de video en el momento en que se convierte en un producto comunicativo que es utilizado por los jugadores.

Sustancias expresivas que son objetos. “Un objeto es cualquier producto que existe como consecuencia del trabajo del hombre sobre las cosas naturales. Como todo objeto se le asigna algún uso, los objetos son necesariamente expresivos, al menos de la función que se le asigna”²⁶.

El cuerpo entero en movimiento sirve para producir expresiones (gestos, posturas) expresan algunos comportamientos o necesidades. Los elementos del cuerpo humano que el hombre utiliza para realizar expresiones son principalmente el rostro y las manos.

Sin embargo, el hombre puede recrear sus expresiones en sustancias expresivas a través de objetos creados por él mismo, dichos objetos son necesariamente expresivos, al menos de la función que se les asigna.

En el caso de los juegos de video, se tiene que la función asignada es de tipo lúdico, pero este objeto tiene una trama, personajes, representaciones en sí mismo al estructurar una historia. Este juego fue creado por alguien y en esa medida existe un actor (Ego) quien crea un mensaje que será consumido por otro actor (Alter) quien consumirá ese juego y que por tanto realizará una interacción con el juego que se convierte en la expresión de Ego. En dicha interacción Alter utilizará sus manos y la capacidad de tomar decisiones para iniciar, dar continuidad y tratar de terminar el juego de acuerdo a las reglas implícitas dentro del mismo.

La compatibilidad que existe entre el trabajo expresivo de Ego y el receptivo de Alter permite que se genere la comunicación a través de las representaciones, si uno de estos dos trabajos (expresivo y receptivo) no correspondiera, difícilmente se daría la comunicación. En el caso de los juegos de video quien crea el juego (Ego), lo presenta mediante un trabajo expresivo, ayudado de la tecnología una serie de eventos por medio de determinadas expresiones por medio de imágenes diferidos en una historia convirtiéndolos en objeto de referencia- que pueden tener una serie de opciones para quien lo juega (Alter) dependiendo de los movimientos que se realicen a esta historia.

²⁶ Martin Serrano, Manuel Teoría de la comunicación p. 166

Por su parte, quien consume este objeto de referencia -los juegos de video- (Alter) se forma una serie de representaciones, permitiéndole relacionar determinados modelos a través de un repertorio de datos, que le permite tomar una decisión en cuanto al juego y lograr la meta propuesta de vencer o ser vencido por el programa del juego.

❖ Las **representaciones**. “Dentro del campo de la comunicación, la representación actúa organizando una serie de datos de referencia proporcionados por el producto comunicativo, en un modelo que posee en algún sentido, para el usuario o los usuarios de esa representación”.²⁷

Existe una tipología de las representaciones y ésta se conforma de acuerdo al uso de la misma. Para el presente caso se utilizarán la siguiente; dado que permiten la explicación del fenómeno a estudiar.

Representaciones que son **modelos para la acción**, pues dan a la información un sentido que afecta el comportamiento²⁸. En el caso de los juegos de video esta información está dada por la experiencia de Alter al estar en constante contacto con el juego ya sea de manera práctica o de manera visual, cuales son las acciones a seguir, tiene una información previa que le permite tomar una decisión con respecto a la manera que debe de atracar a su contrincante, esto es la manera en que debe de mover la palanca y los botones de la máquina en que se encuentra jugando o los comandos que debe de aplicar para vencer a su <<enemigo>>.

Representaciones que son **modelos intencionales**, estas representaciones dan a la información un sentido que afecta los juicios de valor.²⁹ Los medios de comunicación realizan varias tareas, dentro de las cuales se encuentra el enculturizar y educar a la población, por lo que la información que ponen al alcance de quien los consume afecta los juicios de valor que se tengan de determinado tema. Esta tarea de enculturizar no es privativa de los medios; la familia y la escuela son otras formas de educar.

Representaciones que son **modelos para la cognición**. Dan a la información un sentido que afecta el conocimiento, en este caso las representaciones son modelo de valores aprendidos en el entorno familiar y posteriormente reforzados en otros círculos de la sociedad como son la escuela o

²⁷ Ibid, p.167-168

²⁸ Ibid, p.168

²⁹ ibidem

las relaciones sociales, además en los juegos de video muestran la representación que permite apreciar la vida, la muerte, las relaciones interpersonales, los valores y situaciones que generan un aprendizaje por parte del actor que utiliza a los juegos de video en torno a los valores, la competencia, ganar, perder, valores como la vida y la muerte.

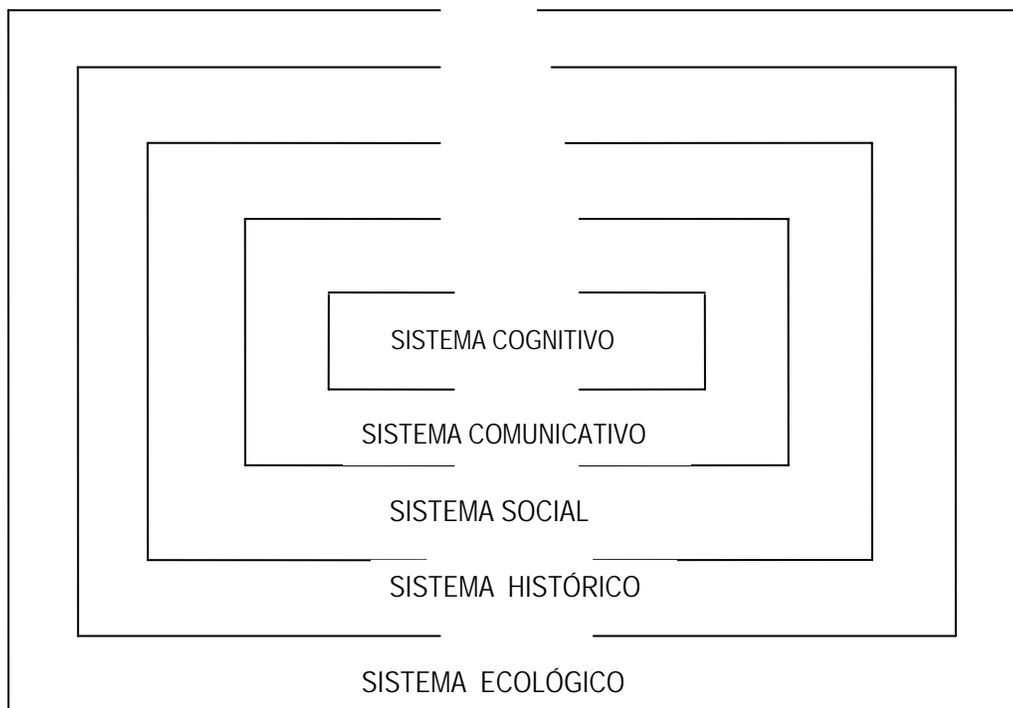
Continuando con el ejemplo, se puede hablar de modelos de referencia, en relación a que tipo de personaje es mejor por determinadas características, los tipos de acciones existentes para ganar y el hecho de pelear por pelear. La violencia por la violencia.

Para que exista la comunicación, entre los actores de la comunicación; es necesario que el trabajo expresivo de Ego y el trabajo perceptivo de Alter se guíe por las representaciones; Manuel Martín Serrano, señala, “la comunicación aporta datos de referencia para que en la comunicación se den representaciones generales (acciones cognitivas o intencionales), dichas representaciones deben ser completas y contar con un modelo dotado de sentido”,³⁰ con el fin de establecer la interacción de ambos actores y por lo tanto, se logre el proceso comunicativo.

En la construcción de las representaciones sociales, dispuestas por los medios, intervienen otros sistemas a fin de garantizar la coherencia y eficacia del modelo mediador, tal como, el sistema histórico, entendido como un conjunto acumulado de respuestas sociales a situaciones similares, como un modelo de acción, de cognición o de valoración a propósito de un determinado referente. De este modo la comunicación propone un modelo que trata de dar coherencia a varios sistemas que por ser abiertos son interactuantes y por lo tanto multiafectados como son el sistema cognitivo, comunicativo, social, ecológico, y el sistema histórico.³¹ Visible en el esquema siguiente:

³⁰ ibidem

³¹ ÁVILA Guzmán Xavier; curso de introducción a la mediación en comunicación; ENEP Acatlán mimeo. 1987 en Tesis de ARMENTA Fraga María Venus *Análisis de las Representaciones Contenido en las Expresiones de Receptores en T.V.*



El presente modelo engloba los diferentes sistemas que componen al sistema de comunicación y los sistemas que tienen una mutua afectación, por su estructura va de lo más simple a lo más complejo. Mostrando como los sistemas se encuentran abiertos para permitir la interacción entre ellos; modificándose entre ellos y logrando una adecuación a los cambios para subsistir.

Así es como los productos culturales y comunicativos articulan entre sí en el interior del sistema, las referencias ordenadas de estos sistemas tanto del histórico, económico, social, y eventualmente del propio sistema de comunicación se convierten en sistemas de referencias del cual forma parte el sistema cognitivo, al ser parte del medio ambiente que rodea al sujeto y encontrarse interrelacionados, dado que toda información permite la toma de decisiones, y al realizarlas se puede modificar más de uno de estos sistemas o todos en su conjunto. Aunque habría que señalar que el sistema de comunicación tiene un papel funcional diferente, debido a la esfera de acción en la que se encuentra, pues es en este sistema en donde se analiza y se deciden las acciones a seguir por parte de los actores (Ego y Alter).

3.-Teoría Social de la Comunicación

La existencia de la Teoría Social de la Comunicación se basa en la existencia de interdependencias entre la transformación de la comunicación pública -entendida ésta como el proceso comunicativo de los medios de comunicación masiva, el hecho de informar a la sociedad sobre lo que acontecen el entorno- y el cambio de la sociedad. Para lo que es necesario identificar la naturaleza de mutuas afectaciones, formular leyes históricas que permiten explicar y predecir cuándo, cómo y por qué se producen dichas afectaciones. Además, analiza las funciones sociales y los efectos atribuibles a las visiones del mundo puestas en circulación a través de los relatos, siendo los juegos de video en esta investigación. Encontrando criterios que prevean los efectos de tales interacciones para el progreso o estancamiento de los hombre, su cultura, relaciones e instituciones.

El paradigma que explica a esta teoría es una concepción de la naturaleza de la comunicación en base a herramientas creadas por su autor Manuel Martín Serrano, quien señala, el enfoque paradigmático se centra en la producción, distribución y uso de la información que concierne a la comunidad. Mediante la producción social de la comunicación pública creada en una institución más o menos compleja, se asignan recursos materiales y humanos para generar los productos comunicativos. En el caso de los juegos de video, estos son producto de hechos reales que son llevados a la pantalla del juego creado por una empresa

El paradigma de la mediación es un modelo que trabaja con intercambios entre entidades materiales, inmateriales y accionales, y pretende estudiar todas las prácticas sean o no comunicativas, en las que la conciencia, las conductas y los bienes entran en proceso de interdependencia. Este enfoque se basa en el análisis de la mediación que considera que el manejo de la información, de los actos y las materias son una actividad que no puede ser dissociada.

La Teoría de la Comunicación estudia la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información y los manera a través de los cuales se dan esos procesos, así como los elementos implicados dentro del sistema comunicativo.³² Para que se logre la comunicación es necesario la presencia de dos o más personan que interactúen, a los cuales, Martín Serrano ha denominado, **Actores de la comunicación** haciendo a la vez una

³² MARTÍN Serrano, Manuel , Teoría de la comunicación. p. 13

clasificación sobre esos actores, pues quien inicia el intercambio comunicativo se nombra como <<Ego>> y <<Alter>>, este último actor es solicitado comunicativamente por el primero para realizar la interacción.³³

A continuación se presentan los elementos implicados dentro del proceso de interacción comunicativa y la manera en que se genera el proceso comunicativo en relación a los actores de la comunicación. Al igual que sus definiciones con el propósito de entender sus relaciones e interacciones al interior del sistema de comunicación.

El Actor (Ego) altera la materia y la modifica generando una sustancia expresiva a través de un trabajo expresivo por medio del cual altera de manera permanente la materia; en el caso de los juegos de video; Ego altera la materia en este caso a través de medios electrónicos con el fin de crear un juego de video en el que de acuerdo a determinadas decisiones y acciones por parte de Alter lo llevara a una secuencia dentro del juego.

El juego mismo se genera a través de una serie de señales, las cuales son una variación de emisión de energía por parte de la materia expresiva creada por Ego y que debe ser percibida Alter a través de la sustancia expresiva; por medio del trabajo perceptivo de este último. En el caso del juego de video el trabajo perceptivo se lleva a cabo cuando se utiliza el juego y se utilizan los sentidos visual y auditivo para poder utilizar la materia expresiva y se de la comunicación entre ambos actores.

En este caso, Ego se sirve de medios tecnológicos para contactar a diversos Alter a través del tiempo y el espacio. Asimismo, tiene la capacidad de representar las cosas, los seres y las situaciones como **objetos de referencia** dentro de la interacción comunicativa. En el caso de esta investigación quienes crean los juegos de video se sirven de medios tecnológicos para crear los objetos de referencia que serán usados por los diversos Alter a quienes son dirigidos los productos de comunicación.

En la Teoría Social de la Comunicación encontramos la **producción social**, en donde se centra la selección, proceso y distribución de la información que será consumida por la sociedad.³⁴ Lo cual ayuda a explicar y entender que los juegos de video son un producto de comunicación y como tal

³³ ibid.

³⁴ MARTÍN Serrano, Manuel, La producción social de la comunicación. P.46-47

tiene una selección un proceso y una distribución, que es utilizado por un sector importante de la sociedad en general. Asimismo, esta teoría nos permite entender los cambios que se dan en dos sistemas como son el sistema social y el comunicativo a través de los intercambios que se dan en las formaciones sociales y se manifiestan en la comunicación a lo largo de la historia.

a. Postulados

“Postulado.-m. proposición cuya verdad se admite sin pruebas y que es necesario para servir de base a ulteriores razonamientos.(...)”³⁵

Los postulados presentados por Manuel Martín Serrano para fundamentar la teoría social de la comunicación, son los siguientes:

Postulados para analizar el intercambio entre el sistema social y el sistema comunicativo. Retomando y analizando investigaciones referentes a la sociedad de masas; permitiéndole comprender el lento avance observado en la ciencia de la comunicación.

El autor señala que las relaciones existen o no existen, entre el sistema social y la comunicación pública si existen estas relaciones; él explica que la formación social concreta y un sistema de comunicación determinado. Explicar la reacción de uno de los sistemas al cambio del otro es exclusivamente en función de las afectación que ha sufrido, no puede ser, debido a que cada sistema tiene un sistema de regulación necesaria.

Postulado de la necesidad histórica. El sistema social y el sistema de la comunicación pública han compartido el hecho de que los grupos humanos, a lo largo de su historia, se han servido de estos sistemas para alcanzar objetivos solidarios, enfocados a la reproducción de la comunidad. En este caso, este postulado sirve para anticipar el tipo de modificaciones a esperar entre estos sistemas.

Postulado del uso funcional de los sistemas. Este postulado señala que el ajuste mutuo entre sistemas depende de los cambios del entorno y las transformaciones de las necesidades; en donde los Agentes Sociales intervienen en la interacción entre el Sistema Social y el Sistema de

³⁵ Diccionario de la lengua española, vigésima segunda edición. vol. 8 España 2001 p 1230

Comunicación por medio de acciones que responden a una racionalidad funcional; que puede en algunos casos transformar el Sistema de Comunicación Pública. Pues las afectaciones entre Sistemas se encuentran inducidas, orientadas o anuladas por los Agentes Sociales, generando a medio o largo plazo desajustes en el Sistema Social.

En el caso la cultura, ésta se construye a base de comunicaciones repetitivas, es lo que nos convierte en objetos culturales; el recurso repetido en determinadas comunicaciones permite decidir sobre la cultura y su cambio.

Por su parte, el profesor Harry Pröss de la Universidad libre de Berlín, señala que sólo podemos juzgar a donde nos llevan los medios de comunicación; cuando la producción es una practica social conocida y transparente.³⁶

La ciencia de la comunicación se enfrenta de manera más metodológica a los problemas que se le presentan que otras disciplinas con su propio carácter simbólico. Su objeto de estudio hace que constantemente tome conciencia de que el uso de determinados signos y símbolos; decide las hipótesis posibles aunque se anuncie o se fijen por escrito. Por ello, la ciencia de la comunicación penetran en el ámbito de las ciencias humanas, cuando se relacionan como objetos de estudio entre los actores que son los hombres, mediante la interacción que se genera con el intercambio de información que lleva a la construcción de nuevas ideas o formas de pensamiento a través de la cognición.

b.-Mediadores de la comunicación.

Las instituciones sociales toman de la realidad el tema de referencia y determinan a los media, en este caso a las instituciones que están compuestas por quienes elaboran y comercializan los juegos de video y hacen del tema de referencia, el contenido en los diferentes tipos de juegos de video, siendo de tipo multimedia, pues abarca, sonido, imágenes con movimiento y una serie de elementos que permiten al jugador o usuario darle un seguimiento de acuerdo a sus acciones.

La clase dominante en cada sociedad intenta imponer su visión de la realidad, de la cultura, la educación, la religión y la ciencia al conjunto de la sociedad en general con el fin de que sirva a sus

³⁶ MARTIN Serrano, Manuel. La producción social... p.13-14

intereses o con el fin de perpetuar el orden establecido. Lo cual, hace referencia a la condición ideológica de la información y en lo referente a los juegos de video se presenta una visión de la lucha y de los valores con respecto a la competencia contra otros luchadores, que pueden llevarse a la vida cotidiana por quienes utilizan estos juegos.

En lo que respecta a los productos comunicativos el postulado que hace referencia a los temas de los que se ocupan los media, señala que éstos, son analizados con el fin de tener una base para explicar la producción de efectos a nivel de la ideología existente en los contenidos de los media.

c. Usuarios de la comunicación.

El constructivismo es una teoría sobre el conocimiento y el aprendizaje, describe el saber y como se llega a él; la idea principal de esta teoría consiste en que el conocimiento no tiene el propósito de producir representaciones de una realidad independiente, sino que su función es primordialmente adaptativa.³⁷

Jean Piaget retoma el concepto de adaptación del ámbito biológico y propone que todo cuando vemos, escuchamos y sentimos es resultado de nuestras actividades percibidas y de las propias estructuras conceptuales que constituyen el significado y el conocimiento, son constructor que cada persona elabora para sí, por lo que es difícil considerar que dos personas tengan exactamente los mismos constructos.³⁸

Sin embargo, Kenneth Gergen, considera que en el constructivismo social trasciende la comprensión de la mente y de los procesos cognitivos individuales, enfocándose en el mundo del significado y el conocimiento compartido intersubjetivamente, es decir en la construcción social. El autor considera que el mundo se entiende como un conjunto de artefactos sociales resultantes de intercambios (...)entre las personas; este paradigma se centra en la generación colectiva de significado, matizada por el lenguaje y otros procesos sociales.³⁹

³⁷ E. GLASERFELD, en Álvarez-Gayou Jurgenson " Cómo hacer investigación cualitativa" p. 47 Ed. Paidós

³⁸ Ibid. p. 49

³⁹ Ibid p.50

Por otra parte, George A. Kelly, postuló la psicología de los constructos personales; donde se plantea la idea de que el ser humano ve a través de una serie de patrones o plantillas transparentes creados por él mismo y en las que intenta encajar las realidades que componen al mundo, estas plantillas, permiten establecer una línea de conducta que pueden formularse explícitamente o actuarse de forma implícita, expresarse verbalmente, ser concientes o inconcientes con otras formas de comportamiento y de ser razonadas intelectualmente o no.⁴⁰

Kelly, propone un postulado básico en donde los procesos de las personas son canalizados por la forma en la que prevén los sucesos; de los corolarios solamente se tomaran algunos de los once propuestos por el autor.⁴¹

Corolario de la construcción. Una persona prevé los eventos y construye sus reproducciones de ellos- construir significa interpretar los que se construye – en reproducciones mentales implican la comparación, encontrando similitudes y diferencias. Permitiéndole prever los acontecimientos.

Corolario de organización. Cada persona evoluciona en forma característica, prediciendo los sucesos a su conveniencia, elaborando un sistema de constructor y estableciendo relaciones ordinales entre los constructos. La relación ordinal es ilustrada por Kelly de la siguiente manera: el constructo dicotómico bueno vs. malo y puede incluir el subsistema inteligente vs. tonto; por lo que en lo bueno se incluye todo lo inteligente y en lo malo, todo lo estúpido o tonto.⁴²

Corolario de la dicotomía. Sistema de constructor de una persona compuesto por un número finito de constructos dicotómicos, este tipo de constructos se generan a partir de conceptos y modelos establecidos por la sociedad y el entorno en el se desarrollan los actores.

B.- Planteamiento de las representaciones

Las representaciones son elaboraciones cognitivas por parte de los sujetos concernientes a la realidad; y se conectan con todas la actividades de extracción e interpretación de información que el ambiente nos proporciona en donde se incluyen datos. Siendo parte de la capacidad que tiene el sujeto para construir y organizar el mundo, que tiene alrededor, permitiéndole una interpretación que

⁴⁰ Ibid p. 53

⁴¹ Ibid p.54

⁴² Ibid p. 54

de ellas se hacen a través de la información que en mayor o menor medida es proporcionada por otras personas; a través de la comunicación personal o institucional.⁴³

Según Vinter, los antecedentes de la representación se comienzan a dar en los niños durante la etapa sensorio-motor; y tiene una larga gestación, consecuentemente, señala que existen 4 niveles sucesivos de construcción de las representaciones: 1.- un código sensorial que aparecería en el nacimiento; 2.- un código perceptivo que se alcanzaría a los 18 meses al término del periodo sensorio-motor; 3.- un código conceptual que lleva todavía, 4.- código <<semiótico>> hacia los 9 o 10 años; por lo cual esto supone que la representación existe desde el nacimiento.⁴⁴

Por el segundo y tercer estadio del periodo sensorio-motor se tiene la capacidad de reconocer situaciones a partir de un sólo aspecto de una situación y paulatinamente se adquiere un mayor dominio sobre ese terreno, llegando a identificar objetos a partir de un pequeño fragmento de un objeto, al cual se le da una significación.

“La imitación es un antecedente de representación motora antes de lograr realizar representaciones más abstractas, que posteriormente ayudarán a la solución de pequeños problemas, por lo que el uso del cuerpo permite con el movimiento interpretar la representación de lo que se desea llevar a cabo.”⁴⁵

Para el quinto y sexto estadio del periodo señalado las representaciones se van haciendo más claras y abundantes, tal es el caso de las imágenes mentales, las cuales constituyen una nueva forma de representación que al parecer no existe en los estadios anteriores, las imágenes son algo interno que puede ser evocado y éstas sólo se muestran mediante manifestaciones indirectas como son los dibujos.

Los índices y señales permiten hacer inferencia en relación a algún evento, esto no constituye una representación pero sí un primer paso para poder llegar a ella; en este caso, el significado y el significante están estrechamente relacionados.

El uso de significantes da inmensas posibilidades al pensamiento y a la capacidad de actuar sobre la realidad de manera material o simbólica; permitiéndole construir representaciones o modelos

⁴³ MARTIN Serrano, Manuel “La producción Social de la comunicación” p.49

⁴⁴ Vinter. A. 1987 *Imitation, représentation et symbolisme au debut du developemen...* en DELVAL, Juan, “El desarrollo humano,” pp.234

⁴⁵Ibidem p.234 Para ver ejemplo remitirse a PIAGET, 1936, pp. 255y 256

complejos de la realidad; los significantes pueden ser de tres tipos: índices o señales, símbolos y signos; los cuales son denominados por Piaget como capacidad de función semiótica.

El término de representación es utilizado en psicología en al menos dos sentidos diferentes, una es utilizada por Piaget, en su teoría, refiriéndose al estudio de la capacidad de representar y de los vehículos por medio de los cuales se lleva a cabo. De igual manera se habla de representaciones al referirse a modelos o <<representaciones>> de la realidad que los sujetos construyen. En este sentido, la representación se ocupa de la codificación del conocimiento y de las formas en cómo se organiza dentro del sistema cognitivo del sujeto.⁴⁶

La participación de tales instancias en la productividad subjetiva de representaciones cognitivas podría equipararse al concepto de influencia; como por ejemplo, los relatos que participan en el control social de los sujetos porque contienen representaciones sociales. Dicha representación, consiste en la propuesta de una determinada interpretación de lo que existe o de lo que acontece en el entorno. De igual manera, la representación, hace referencia a determinados temas, incluyendo unos datos por otros y sugiere ciertas evaluaciones en vez de otras; a través de una mediación cognitiva operada por los medios de comunicación con el fin de que aquello que cambia tenga lugar en la concepción del mundo de las audiencias.

Sirve como un modo de influencia, porque esclarece a los sujetos cuáles son las concepciones de la realidad que el relator distingue como legítimas, entre todas las representaciones alternativas posibles.

Cuando el relato es elaborado por un mediador institucional o está destinado a una comunidad, la representación social adquiere el valor de la representación colectiva o se legitima con ella.⁴⁷

La representación social es una interpretación de la realidad que está determinada a ser interiorizada como representación personal por determinados componentes de un grupo. En consecuencia la representación social tiene que estar propuesta en un relato susceptible de ser

⁴⁶ MANDLER, 1983 En "El desarrollo humano," Deval Juan p.234

⁴⁷ MARTIN Serrano, Manuel "La producción social de la comunicación", p.49

difundido e incluye la presuposición de legitimidad entre los miembros del grupo a quien está destinada.⁴⁸

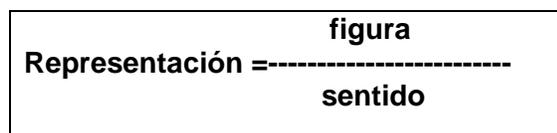
La representación social deviene en un proceso cognitivo inseparable del producto comunicativo, entendiendo por éste objeto fabricado que tiene un valor de uso concreto: poner la información que han elaborado unos sujetos a disposición de otros.⁴⁹

1.-Representaciones individuales

El acto de representar constituye el nivel elemental para abordar la representación social y es un acto de pensamiento a través del cual el sujeto se relaciona con un objeto, con respecto al acto. Representar *es sustituir a, estar en lugar de*. Por lo que la representación es el representante mental de algo: objeto, persona, acontecimiento, idea, etcétera. Por esta razón la representación está emparentada con el símbolo, con el signo.

Representar es hacer presente en la mente. Es la representación mental de otra cosa. En la representación se encuentra el contenido mental concreto de un acto de pensamiento que restituye simbólicamente algo ausente, que aproxima algo lejano. Particularmente importante garantizando a la representación su aptitud para fusionar precepto, concepto y su carácter de imagen.

El aspecto de imagen, figurativo de la representación es inseparable de su aspecto significativo: la estructura de cada representación “aparece desdoblada, tiene dos caras poco dissociables; una la cara figurativa y otra la cara disociable.”⁵⁰ Por lo que, Moscovici señala en el siguiente modelo lo que es la representación:



Lo cual significa que al interior de la representación, a toda figura le corresponde un sentido y a todo sentido le corresponde una figura, en el caso de las representaciones de los valores a cada acción le corresponde una determinada definición o significado. Como por ejemplo la violencia es

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Ibid. p. 50

⁵⁰ JODELET, Denise; en MOSCOVICI, S. op cit. p. 476

negativa, la cooperación es positiva. A este respecto la palabra figura se refiere a la constelación de rasgos de carácter concreto, o bien a sus acepciones de lo imaginario, individual o social. En donde la psicología cognitiva ha tenido que reflexionar y considerar a la imagen como una de las especies del género de la representación, al lado de representaciones tales como el lenguaje y las relaciones.

En todas las representaciones, hasta las más elementales, se lleva a cabo un proceso de elaboración cognitiva y simbólica que orienta los comportamientos, siendo esta una aportación en donde se relacionan los procesos simbólicos con las conductas. Por lo que se puede presentar que las representaciones que circulan en la sociedad desempeñaran un papel, adquirirán una autonomía y tendrán una eficacia específica.

Del análisis del hecho de representar se desprenden cinco características fundamentales de la representación.

- Siempre es la representación de un objeto;
- Tiene un carácter de imagen y la propiedad de poder intercambiar lo sensible y la idea, la percepción y el concepto;
- Tiene un carácter simbólico y significativo;
- Tiene un carácter constructivo;
- Tiene un carácter autónomo y creativo.

Al analizar el acto del sujeto que se representa o representa un objeto, la representación siempre conlleva a algo social: las categorías que se estructuran y expresan en base a un fondo común de cultura; categorías que se remiten al lenguaje.

Las imágenes mentales constituyen una forma de representación interna que no requiere un correlato exterior y constituyen un elemento importante para el recuerdo y en algunos casos se complementan con imágenes auditivas; por lo que se puede evocar una voz, una persona, una melodía, ruidos; pero también las hay olfativas y gustativas, como la tierra mojada, el sabor de lo salado o lo dulce.

Estas imágenes tienden a ser una guía para realizar actividades cotidianas como buscar un libro por su apariencia o anticipar como se verían los cambios realizados en nuestra casa antes de

hacerlos. La manifestación de las imágenes difícilmente se pueden observar y por lo tanto son difíciles de estudiar

2.-Representaciones colectivas

Para Durkheim, el conjunto de representaciones colectivas conforman el sistema cultural, la estructura simbólica, la cohesión social de una colectividad; son elementos que circulan y dan sentido a un grupo instituido de significados. En torno a la estructura simbólica, la sociedad organiza su producción de sentido, su identidad, su noma individual y social, su nosotros.⁵¹

Este autor señala, “las representaciones colectivas son ideales que se han fijado en objetos materiales, ideas y sentimiento elaborados por una colectividad que se encuentran representados bajo la forma de fuerzas morales que los dominan y los sostienen”.⁵² Los cuales pueden ser visualizadas en los mitos, la religión, las creencias y algunos otros productos culturales colectivos.

Durkheim presenta tres características de las representaciones colectivas que son:

- La normatividad legítima: el deber ser en cuanto a la fijación de límites y el bien como parte de lo deseable.
- La externalidad que hace referencia a elementos antes y más allá de las manifestaciones individuales, como elementos que permanecen y permiten ordenar el mundo, tal es el caso de las creencias y prácticas religiosas como hechos que anteceden a los seres humanos.
- La intersubjetividad como elemento de las representaciones, en tanto que acervo de conocimientos y memoria colectiva elaborados por un determinado grupo con el fin de definir objetivos, mediante la inducción social que incide en el comportamiento social; es el conocimiento compartido que permite a los individuos auto percibirse como miembro de su sociedad; y como grupo social rechazan y subvaloran prácticas realizadas por grupos diferentes a ellos.

⁵¹ DURKHEIM, Emilio, PEDAGOGÍA Y SOCIEDAD 2, Ed. Sigüeme, España. 1976

⁵² ibidem

Las representaciones colectivas constituyen modalidades de pensamiento práctico orientadas hacia una comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material o ideal y presentan características específicas a nivel de la organización de los contenidos, las operaciones mentales y la lógica.

La caracterización social de los contenidos o de los procesos de representación ha de referirse a las condiciones y a los contextos en los que surgen las representaciones, a las comunicaciones mediante las que circulan y a las funciones a las que sirven dentro de la interacción con el mundo y los demás.

Posteriormente Moscovici, retoma el término de representación colectiva para crear el concepto de representación social, el cual designa una forma de conocimiento común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados, en general designa una forma de pensamiento social.

a.-La representación social

El concepto de representación social, aparece en la sociología, pero su teoría se esboza en la psicología social⁵³ Toda representación social es representación de algo y de alguien; constituye un proceso en el cual se establece una relación. El acto de la representación es un acto de pensamiento por medio del cual un sujeto se relaciona con un objeto Representar significa sustituir a estar en el lugar de. En este sentido la representación es el representante mental de algo. Un objeto, persona acontecimiento, idea, etcétera. Por esta razón la representación esta emparentada con el símbolo con el signo. Al igual que ellos la representación remite a otra cosa.⁵⁴

Las representaciones sociales se presentan bajo variadas formas. Imágenes que concentran un conjunto de significados; sistemas de referencia que permiten interpretar lo que sucede en el entorno, dar sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los

⁵³ JODELET, Denise, "Psicología Social" p. 469-470

⁵⁴ ibidem

fenómenos y los individuos con los que se tiene relación; por lo que a menudo las representaciones sociales son todo eso dentro de la realidad concreta de la vida social.⁵⁵

La noción de representación social es el punto que indica la intersección de lo psicológico y lo social; se refiere principalmente a cómo los sujetos sociales aprehenden los acontecimientos de la vida diaria, las características del medio ambiente, la información que en él circula con respecto a las personas del entorno próximo o lejano; en donde el conocimiento común o práctico generado a partir de las experiencias, se une a la información que se recibe del entorno, los conocimientos y modelos de pensamiento transmitidos por medio de la educación, la tradición y la comunicación

Tomando como base los elementos anteriores, Denise Jodelet, elabora su concepto de representación social, el cual “se define por un contenido de informaciones, imágenes, opiniones actitudes, etcétera, y se relaciona con un objeto: un trabajo a realizar, un acontecimiento o un personaje social. Por otra parte, también se toma en cuenta la representación social del sujeto en relación con otro sujeto. De tal manera que la representación es tributaria de la posición que ocupa el sujeto en la sociedad, la economía y la cultura.”⁵⁶

Toda representación social es representación de algo y de alguien. Las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social material e ideal. Presentando características específicas a nivel organizacional de los contenidos, las operaciones mentales y lógicas.

Por otra parte, representar es re-presentar, hacer presente en la mente, en la consciencia, en este sentido es la reproducción mental de otra cosa; en todos estos casos; en la representación tenemos el contenido mental concreto de un acto de pensamiento que restituye simbólicamente algo ausente, que aproxima lo lejano; además, tiene la aptitud de fusionar precepto y concepto y su carácter de imagen.⁵⁷

La representación teatral y la representación política son dos formas que permiten a un determinado público vea actos y escuche palabras que hacen presente algo no visible como el

⁵⁵ ibid

⁵⁶ ibid p.475

⁵⁷ ibid p.476

destino, la muerte, el amor etc. el segundo sustituye ante ciertas instancias a quienes lo han asignado; habla en nombre de y actúa en su lugar, decide por quienes lo eligieron.

Asimismo, la representación mental social, conlleva este carácter significante; restituye de modo simbólico algo ausente y puede sustituir lo que esta presente. Siempre significa algo para alguien y no es una simple reproducción, sino es construcción porque hace que aparezca algo de quien la formula, su parte de interpretación como en el caso del actor que conlleva en la comunicación una parte de su autonomía y creación individual o colectiva.

En representaciones muy elementales existe un proceso de elaboración cognitiva y simbólica que orientara los comportamientos. En este sentido la noción de representación constituye una innovación en relación con otros modelos psicológicos, ya que relacionan procesos simbólicos de las conductas con las siguientes características:

1ª. Se refiere a la actividad puramente cognitiva a través de la cual el sujeto construye su representación en dos dimensiones. En la dimensión de contexto: el sujeto se halla en situación de interacción social y la representación aparece como un caso de cognición social, abordada por la psicología social. La segunda se refiere a una dimensión de pertenencia en donde siendo un sujeto social, intervienen en su elaboración de ideas, valores y modelos provenientes del grupo al que pertenece o las ideologías transmitidas dentro de la sociedad.

2ª. Este enfoque pone el acento sobre aspectos significantes de la actividad representativa. Se considera que el sujeto es productor de sentido, que expresa en su representación el sentido que da a su experiencia en el mundo social, el carácter social de esta representación se desprende del uso de sistemas de codificación e interpretación proporcionados por la sociedad o de la proyección de valores y aspiraciones sociales.⁵⁸

3ª. En este punto de vista lo importante es la práctica social del sujeto la que es tomada en consideración. El sujeto produce una representación que refleja las normas institucionales derivadas de su posición o de las ideologías relacionadas con el lugar que ocupa en el entorno social.⁵⁹

⁵⁸ Moscovici, p. 479

⁵⁹ ibidem.

4º En el juego de las relaciones intergrupales determina la dinámica de las representaciones. El desarrollo de las interacciones entre los grupos modifica las representaciones que los miembros tienen de si mismos, de su grupo y de sus miembros. De tal manera que moviliza una actividad representativa destinada a regular, anticipar y justificar las relaciones sociales establecidas.⁶⁰

S. Moscovici describe los procesos que explican cómo lo social transforma un conocimiento en representación y a su vez ésta transforma lo social. Es por medio de estos dos procesos de objetivización y anclaje, que se refiere a la elaboración y funcionamiento de una representación social; mostrando la interdependencia entre la actividad psicológica y sus condiciones sociales de ejercicio.

b. Lo social en la representación.

En este proceso, la intervención de lo social se traduce en el agenciamiento y la forma de los conocimientos relativos al objeto de una representación articulándose con una característica la propiedad de hacer concreto lo abstracto, de materializar la palabra. Por lo que esta operación es formadora de imagen y estructurante.

La representación que elabora un grupo sobre lo que debe de llevar a cabo, define objetivos y procedimientos específicos para sus miembros. La primera representación social presentada en este caso; es la elaboración por parte de una colectividad, bajo la inducción social, de una concepción de la tarea y esta representación incide directamente sobre el comportamiento social y la organización del grupo y llega a modificar el propio funcionamiento cognitivo.⁶¹

Las representaciones sociales se presentan bajo formas variadas, más o menos complejas. Imágenes que condensan un conjunto de significados, sistemas de referencia que permiten interpretar lo que sucede, e incluso dar sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes se encuentran las personas relacionadas. Hechos que cuando se les comprende dentro de la realidad forman parte de la vida social.⁶²

⁶⁰ J.P. Di Giacomo, 1980;W. Doise, 1972, 1979, En Moscovici.-op cit

⁶¹ Moscovici, S;1961, 1976. en "Psicología Social II. Pensamiento y vida social, psicología y problemas sociales" p. 472

⁶² ibid p. 473

La noción de representación social concierne a cómo los sujetos sociales aprehendemos los acontecimientos de la vida diaria, las características de nuestro medio ambiente, la información que circula al interior de éste y las personas que se encuentran en un entorno cercano o lejano.

El conocimiento común se constituye a partir de nuestras experiencias, pero también de las informaciones, conocimientos y modelos de pensamiento que recibimos a través de la tradición, la educación y la comunicación social; por lo que este conocimiento es socialmente elaborado y compartido.⁶³

Bajo sus múltiples aspectos intenta dominar esencialmente nuestro entorno comprende y explica los hechos e ideas que pueblan nuestro universo de vida o que surgen en él actuar sobre y con otras personas, situarnos respecto a ellas, responder a las preguntas que nos plantea el mundo, saber lo que significan los descubrimientos de la ciencia y el devenir histórico para la conducta de nuestra vida; participar en la construcción y transformación social de nuestra realidad social.⁶⁴

C.- Teoría de las representaciones

1.-La teoría de la representación

Freud postuló en 1891, la hipótesis de la existencia de dos tipos de representaciones de objeto y de palabra; en donde es da una serie de combinaciones de los componentes auditivos, visuales y cinéticos correspondientes a la imagen visual de la letra impresa y a la imagen motriz de habla y de la letra manuscrita; por su parte la representación del objeto esta compuesta por imágenes cinéticas, visuales, auditivas y olfativas. Y en ambas el componente visual posee un papel estructurante y ordena a los restantes; una situación que igual se hace presente en el componente auditivo y sonoro en la representación de la palabra.⁶⁵

⁶³ ibidem

⁶⁴ P.L. BERGER Y T. Lucman , 1966 en Moscovici. S.

⁶⁵ MALDAVSKY, David; *Teoría de las Representaciones Sistemas Y Matrices, Transformaciones Y Estilo*. Ed. Nueva Visión Psicología Contemporánea, Buenos Aires, Argentina 1977 p 23-25

a. Representación como sustitución

El representacionalismo: esta teoría representacionista incorpora la asunción mínima de que conocemos algo (X) a través del análisis de otra cosa (Y) a la que por cualquier razón o bien podemos acceder más fácilmente o nos resulta más conveniente explotar. En otras palabras la característica funcional esencial de la representación, su rasgo distintivo es la realización del razonamiento sub-obligatorio, que faculta la aplicación de la teoría o las ideas de un sistema B en otro sistema A.

Idea fundamental en la teoría de Platón, quien señala, que el conocimiento en general se distingue de la ensoñación porque es capaz de determinar la relación que vincula a los dos relatores de la representación; lo representado y lo representante.

En el conocimiento somos conscientes de lo que conocemos es el objeto de lo representante, distinguiendo a éstos nítidamente. En el nivel superior del conocimiento; el dialéctico podemos prescindir de las entidades sensibles porque conocemos mediante representaciones formales o ideales. Cada disciplina del conocimiento procura una forma de aproximación a esa imagen de las formas, según el procedimiento representacional favorecido en ella.

La relación de representación requiere de preservación de la estructura identificada en las ratios posibles. En este sentido la representación se establece entre unidades que son estructuralmente semejantes. La representación no semeja el ser físico de lo conocido, sino la esencia de la cosa. Desde una perspectiva histórica general, Aristóteles puede concebirse como el precursor de esta teoría representacionista general del conocimiento.

La relación de representación es algún tipo de semejanza esencial entre ambos relatores, y el concepto representación se aplica sólo al ejemplar con respecto a su ejemplo.

La distinción entre representación y conocimiento; es que el primero es un medio para acceder al segunda, es la presentación de la cosa ante la mente. Las imágenes representantes (phantomas) son una precondition necesaria para el conocimiento. La teoría medieval de las especies (imágenes).

A este respecto, Ibarra señala dos aspectos en base a Santo Tomás de Aquino, quien afirma “conocemos una cosa tal como ésta se nos manifiesta en la representación y no tal y como es.”⁶⁶ Sin embargo, es necesario distinguir entre dos tipos de representaciones y se propone una doble clasificación de las mismas, por una parte a modo de vestigio en donde, por ejemplo, una huella hace referencia a la presencia de un ser humano o un animal; el humo hace referencia a fuego; pero no existe el referente físico de tal evento. O una estatua en relación a un sujeto real en la representación a modo de imagen; representa la causa respecto a la semejanza.

Una segunda clasificación de representación es la existente entre la representación del espejo que refiere de manera inmediata al objeto y la de un libro, cuya referencia esta mediatizada; el libro contiene signos que se convierten en conceptos que son representaciones semejantes a cosas.-

La representación no está vinculada necesariamente a la cognición; ésta se realiza a través de la representación inteligible. El conocimiento es posible por la relación de semejanza (similitud) que la imagen representante tiene con la cosa conocida. Esta semejanza es una relación de isomorfa o figurativa en el caso de las especies sensibles, no en el de las inteligibles; porque en este caso, la semejanza refleja la condición esencial de intencionalidad y es precisa la acción del entendimiento que relacione a la imagen con la cosa conocida. La semejanza se produce en el entendimiento mediante la acción y activación del mismo haciendo suya la forma esencial de la cosa y dependiendo de la adecuación de la acción, la relación de la representación hará posible un conocimiento de diverso grado- mejor o peor- de la forma de la cosa.

Santo Tomás de Aquino, describe el proceso psicológico de la siguiente manera: la percepción sensible produce una imagen sensible, isomórficamente semejante a la cosa, a partir de la cual el entendimiento obtiene la especie inteligible, semejante igual a la cosa, pero en cuanto a su relación con la cosa representada. Por lo que la representación inteligible es el resultado de la concepción del entendimiento, el modo propio de la existencia de la cosa conocida en el que conoce, es un signo formal que media entre el objeto representado y el entendimiento.

Lo que el entendimiento concibe directa e inmediatamente es ese concepto formal, y mediante esa intelección conoce la cosa representada mediante: “lo que es entendido de manera directa, no es

⁶⁶ Santo Tomás de Aquino en “Variedades de la representación en la ciencia y la filosofía” Ibarra; Andoni y Thomas Mormann; p.28.

la cosa de la que se tiene noticia por el entendimiento (...) lo que es entendido primeramente y por si es lo que el entendimiento concibe en sí mismo sobre la cosa entendida".⁶⁷

La representación inteligible desempeña una función vicaria la conciencia conecta indirectamente con la cosa existente por medio de la relación de representación que la fija como objeto de lo presentado.⁶⁸

El conocimiento no accede directamente a la esencia de la cosa, sino en el medio de representación.- especie inteligible o concepto formal que emerge a partir de la imagen sensible isomorfa a la cosa. Esta doctrina tomista motiva a una doble discusión como es la determinación del alcance de la semejanza entre las entidades relacionadas por la representación y la naturaleza del representante concebido.

La representación efectiva no requiere de la semejanza normal, esencial de las cosas; sino que las especies tienen una facultad formativa que podría denominarse de <representación causal> y que la vincula intencionalmente a la verdad. Ésta consiste en <alguna representación intencional que ocurre en el intelecto mediante un acto o juicio para percibir la cosa como es en sí misma>.⁶⁹

Así pues, algunos autores escolásticos sostienen que la correspondencia entre el pensamiento y la cosa no requiere de semejanza esencial estructural, porque la representación no se reproduce según la concepción clásica de la representación formal-esencial.

En base a las corrientes tomista y platónica-agustiniana, Duns Escoto, distingue entre representación por semejanza (la representación por imágenes) y la representación proporcional. La representación puede expresarse en términos proporcionales entre rationes (aspectos) bajo los cuales representan las cosas; la condición de adecuación requerida para ese concepto de representación es una y la misma representación no puede representar uno y el mismo objeto bajo diferentes ratios o aspectos.

⁶⁷ IBARRA, Andoni y Mormann, Thomas. *Variedades de la Representación* En "La Ciencia y La Filosofía."p. 29

⁶⁸ Ibid p.30

⁶⁹ Suárez, 1597, disp. 8, sec.1, art 6 en variedades de la representación en "La Ciencia y La Filosofía" IBARRA, Andoni y Mormann, Thomas.

En algunas concepciones del tardo escolasticismo se observa un modo de pensar que prescinde de las especies como instrumento de intermediación para el conocimiento; las representaciones son sustitutos económicos del pensamiento.

b. Definiciones de representación

Andon Ibarra señala, la representación dominante es la que postula que lo representado y lo representante son semejantes entre sí. Sin embargo autores como Rorty consideran que esa semejanza es isomórfica: en donde uno es la imagen-espejo del otro; aceptar esta definición es un punto cegado en el estudio de la representación, pues se consideraría que quien realiza la representación mental, no aportaría parte de su personalidad a la formación de sus propias representaciones y del conocimiento mismo.⁷⁰

Asimismo, existen diferentes grupos de representaciones, materiales, visuales, lingüísticas y no se producen sólo en el ámbito de descubrimiento y justificación; J Echeverría identifica cuatro contextos científicos en donde se dan las representaciones: El contexto de la educación (enseñanza y difusión de la ciencia), la innovación, la evaluación y la aplicación. En todas ellas se producen representaciones con contenidos significativos específicos.⁷¹

Las representaciones se producen en grupos o mejor dicho dentro de un sistema de representaciones. Las representaciones son (casi) siempre representaciones de otras representaciones, el cual es el aspecto esencial del concepto de representación: la repetición y reflexibilidad de la representación. En este aspecto concuerdo con el autor, pues los dibujos de los juegos de video y el juego mismo es una representación que conlleva a otra representación dentro de un sistema social que utiliza al juego como un elemento para dar a conocer las reglas utilizadas, quienes utilizan el juego como un elemento de entretenimiento realizan una representación de esa representación en este caso el juego es una situación de bien contra mal, de ganar o perder; de vivir o morir etc., y estas representaciones pueden repetirse (iterarse) de diversas maneras

Carnap, señala que su concepto de representación debe cumplir cuatro condiciones de adecuaciones requeridas que son: semejanza, exactitud, fecundidad y sencillez para un concepto

⁷⁰ IBARRA, Andoni en CASANUEVA, Mario y Benítez, "Representación y Ciencia" p.15

⁷¹ ECHEVERRIA en ibid. p. 17

filosófico no sospechoso. Sin embargo, Carnap, interpreta la semejanza en un sentido extensional: el concepto filosófico debe ser aplicable a la mayor parte de los casos a los que se asocia la noción de representación de manera más o menos adecuada.⁷²

Una representación es una aplicación que preserva las estructuras; que contiene un elemento inductivo y se consideran una estrategia central de muchos procesos cognitivos, permitiendo su conocimiento, mediante la experimentación real o mental.⁷³

Representar es una actividad de primer rango en nuestra tarea de dar sentido al mundo o dar forma a otros mundos, como el imaginario; la idea de que operamos estructuralmente en el proceso de clasificación de los objetos del mundo, según esquemas conceptuales, tanto de manera intuitiva en las teorías psicológicas del sentido común, como de forma precisa en un amplio elenco de disciplinas científicas, desde los modelos psicológicos de las facultades cognitivas humanas a las aplicaciones prácticas de la inteligencia artificial. Sin embargo, a pesar de su centralidad en dominios tan dispares, la noción de representación está lejos de ser bien comprendida.

La tesis de Watson es que todas las teorías inteligibles de la representación dependen de la semejanza entre las ideas y sus objetos o generalizando, entre los dos relatores de la representación. Watson concibe a la semejanza como isomorfa al igual que Routy, Rouse y Van Freassen. Por lo que es muy común encontrar en gran parte de las aportaciones recientes la función natural de la representación en general como esencialmente la preservación de- algún tipo de semejanza con lo representado.⁷⁴

⁷² CARNAP en *ibid* p.19-20

⁷³ Mario Casanueva y José Alberto Benítez coordinadores. "Representación y ciencia" 1ª edición Julio 2003; Universidad Nacional Autónoma Metropolitana. Unidad Iztapalapa. México 2003, pp. 214.

⁷⁴ WATSON en IBARRA, Andoni, "Variedad de las representaciones en la ciencia y la filosofía" p. 24

2. Elementos de la teoría de las representaciones

Los elementos de la representación están constituidos por la cosa; “la cosa” es el objeto del cual se hace referencia; del cual se hace una representación mental, una abstracción. Quienes han estudiado las representaciones se refieren a las mismas desde un punto de vista filosófico en donde los sentidos, la mente y los referenciales hacen posible apropiarnos de eso que vemos a través de la vista, el tacto, el olfato, el gusto y el oído. Sin embargo cabría preguntarnos, ¿de qué manera se asimilan los valores? si tomamos en cuenta que los valores son acciones o más que acciones representación de representaciones, pues son acciones que tienen una significación. De qué manera nos apropiamos dichas acciones

COGNICIÓN.- La cognición es un conjunto de procesos a través de los cuales el hombre adquiere, transforma y utiliza información acerca del mundo que le rodea.⁷⁵

La percepción, la memoria y la reflexión se desarrollan todas como parte de la socialización en general y se encuentran ligadas de modo inseparable a los modelos de actividad, comunicación y relaciones sociales a donde ingresa.⁷⁶

La actividad productiva no sólo se refiere al trabajo manual sino incluye el trabajo mental; la relación entre gestión de ideas, concepciones, conciencia y la actividad material e intercambio material.

Vygotsky sostiene que ocurren cambios en el proceso cognitivo, como sus aspectos específicos e históricamente cambiantes haciendo una distinción entre los procesos psicofísicos elementales como “la sensación, el movimiento, las formas elementales de atención y memoria, que son sin duda funciones naturales del sistema nervioso y las funciones psicológicas más elevadas – memoria voluntaria, atención activa, pensamiento abstracto y movimiento voluntario. Que no se pueden considerar función directa del cerebro.

El sistema cognitivo y la conducta humana parecen más sensibles al registro, codificación y retención de de representaciones mentales de estímulos, patrones y regularidades ambientales de las

⁷⁵ COLE, Michel y Scribner Sylvia en Maldavsky op cit. p. 2

⁷⁶ Ibid p. 7

que se desprende las manifestaciones explícitas dependientes de su conocimiento consciente. La mente humana muestra una notable capacidad operativa al margen de la consciencia.⁷⁷

a. Consciencia

Mandler, señala que si entendemos a la consciencia como una construcción integrada de la evidencia disponible, el esquema representado en la construcción consciente ha de estar necesariamente restringido a un cierto número de rasgos o relaciones.⁷⁸

Las agrupaciones cognitivas organizadas operan como unidades de tal experiencia o de tal manera que estas agrupaciones operan como unidades que restringen un cierto número de rasgos o relaciones como un todo integrado o como una escena en donde un solo número limitado de esas agrupaciones pueden formar parte de la actual experiencia consciente y dependiendo de la atención que se ponga en un punto determinado cada modificación de la atención genera que la consciencia tenga una nueva configuración, una nueva organización diferente de elementos relacionados.

La naturaleza organizada y limitada de la consciencia viene ilustrada por el hecho de que no somos simultáneamente conscientes de eventos que no guardan relación alguna entre sí. Por lo que la consciencia se constituye en un instrumento cognitivo limitado y lento que tiende a intervenir selectiva y tardíamente en el curso del procesamiento de la información, aunque cuando interviene, lo hace de manera constructiva y esta característica responde a alguna razón funcional.⁷⁹

La consciencia aporta al sistema la capacidad de optimizar la combinación entre organización y flexibilidad; las respuestas preorganizadas y fijas son especialmente eficaces en situaciones bien conocidas y estereotipadas, pero ante condiciones nuevas la flexibilidad es prioritaria.⁸⁰

La consciencia está relacionada directamente con los sucesos o acontecimientos vividos por el sujeto; esta experiencia estará indivisiblemente ligadas al mundo objetivo y se da debido a que se encuentra prendida a éste y viceversa.

⁷⁷ El inconsciente cognitivo

⁷⁸ Mandler en Maldivsky, p. 59

⁷⁹ ibid pp.59

⁸⁰ ibid pp.60

La consciencia tiene un estatus de bilateralidad subjetiva-objetiva lo que le permite tener una forma ontológica de los fenómenos concientes. Estos fenómenos nos muestran la estructura de la percepción de la persona, de la memoria, el comportamiento, la inteligencia, etc. Por estructura, debemos de entender este modo de ser que constituye su organización dinámica.

Las cualidades señaladas en el párrafo anterior, otorgan a la consciencia la capacidad de llevar a cabo algunas funciones especiales que para algunos especialistas se encuentran en la base de la inteligencia, por lo que la función de la consciencia en su carácter constructivo, se ubica principalmente en la función interpretativa de la información proporcionada por los módulos especializados del procesamiento en especial con el papel del control central encargado de regular nuestra conducta, activando o inhibiendo selectivamente diversos procesos y operaciones cognitivas.

La consciencia intenta dar sentido al mayor número de datos interpretándolos al nivel más abstracto y funcional posible; lo que hace a la consciencia un elemento psicológico activo constructivo y funcional proporcionando una interpretación global e integrada de la información disponible en sí de los módulos especializados que no tienen un acceso directo entre sí y en cuyo funcionamiento influye retroactivamente; proporcionándoles una interpretación global aparente cristalizada en la correspondiente dimensión fenoménica. Siendo en este plano fenoménico de la consciencia, donde se tiende a fijar la cualidad psicológica de la experiencia, pues se puede distinguir sin dificultad alguna, entre lo que son recuerdos, percepciones, inferencias, pensamientos, deseos u otros fenómenos psicológicos.⁸¹

Asimismo, la consciencia permite tener un cierto sentido de continuidad respecto a sus actividades por periodos cortos y largos, gracias a la recuperación conciente de datos personales de la memoria.

Humphrey atribuye que la consciencia reflexiva o autoconsciencia es generada por la introspección del rol social. Para este autor, el conocimiento fenoménico directo que se tiene de sí mismo, se encuentra relacionado a los sentimientos, deseos, temores, propósitos, recuerdos, etcétera; sirviendo al hombre y a los animales que viven en grupo.⁸²

⁸¹ Ibid p.63

⁸² Ibid p.64

La consciencia se muestra como un fenómeno vital, pues la conciencia es coextensiva a la vida. Los animales están más dotados de sensibilidad; lo expresan y comunican mediante sus movimientos. El lenguaje es la condición y la manifestación irrecusable de nuestra consciencia y esto es igualmente cierto en cuanto a su función de expresión que en cuanto a su función de ocultamiento, mediante el lenguaje se consagra la posibilidad misma para una consciencia de abrirse a la relación con los demás y de cerrarse en sí misma

b. Inconsciencia

La percepción es con mucha frecuencia un acto consciente, somos conscientes de lo que vemos, oímos, saboreamos, olemos o sentimos. Este conocimiento nos permite comunicar a los demás nuestras experiencias y planificar acciones en respuesta a los eventos del medio ambiente.

En la medida en que se trate de procesamiento significativo en ausencia de capacidad de discriminación por debajo del umbral objetivo se puede hablar de percepción inconsciente en el sentido más claro del término y sin necesidad de tener que recurrir a contrastes empíricos adicionales.

Dada su naturaleza y condiciones características pueden resultar excesivamente restrictivas sobre todo en el caso del criterio de detección o incluso resulta sensible al procesamiento inconsciente, en el caso del criterio de identificación. La percepción inconsciente se desvanece antes que la consciente pues dado que los elementos comprometidos no pueden ser repasados ni mantenidos intencionalmente y la activación aguda producida por su codificación automáticamente es transitiva.

La inconsciencia no permite desarrollar atribuciones estratégicas a sus expensas. La percepción inconsciente no tiene un modo selectivo de operar debido a que la integración y la categorización de los datos sensoriales en objetos, palabras o eventos unitarios con significados requiere atención, exige su representación consciente. Existen indicios de que sólo puede darse procesamiento inconsciente del contenido de estímulos familiares y sobre aprendidos más o menos simples y repetidos como palabras aisladas e imágenes de objetos comunes.

Supuestamente estímulos con representación preexistente en el sistema mental de elaboración y retención del conocimiento; la idea es que el organismo al encontrarse reiteradamente con una misma configuración cuya interpretación se mantiene constante a lo largo de las diferentes situaciones, tiende a consolidar una unidad de representación específica y a desarrollar mecanismos automáticos para su procesamiento que se desencadenaría ante la presencia y correspondiente registro de los elementos sensoriales que la integran.

Capítulo II NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Videojuegos y Video jugadores

El presente capítulo hace hincapié en el desarrollo de los medios de comunicación, considerando importante este aspecto, pues de esta manera se podría visualizar como la comunicación y sus medios se han desarrollado hasta llegar a formar nuevas tecnologías en comunicación con la integración de la informática, las imágenes, el sonido y la capacidad de los Actores de comunicación y los usuarios de la comunicación de elaborar un relato que le haga sentir que manipularlo de acuerdo a sus gustos y preferencias, pero que ya esta determinado.

De igual manera se explica la importancia de juego y su clasificación que se ve plasmada en el uso de los juegos de video, mediante una tipología de los contenidos de los mismos, así mismo se presentan los tipos de juegos que han existido en la sociedad, los cuales son un reflejo de la sociedad misma o una manera de ser y pertenecer a esta misma sociedad.

Los juegos de video son un apartado importante de este capítulo, su desarrollo no sólo ha sido a nivel tecnológico, sino también a nivel económico, pues a impactado a más de un país y son conocidos a nivel mundial por los adolescentes. La trascendencia de los juegos de video se debe a su uso por parte de los jóvenes en general y al contenido de sus relatos, la violencia, la competencia y la obsesión por jugarlos se puede convertir en algunos casos en un problema de salud y de conducta para quienes los utilizan.

Finalmente, se hace referencia a los valores sociales que han ido cambiando en esta sociedad, las costumbres se han modificado, los patrones de conducta tiene mucho que ver con lo que se expone en los medios de comunicación masiva, los comportamientos que se aprenden en la familia y en la escuela son la base para una convivencia armonizada que puede ser violentada por comportamientos socialmente no aceptados, pero esto puede cambiar al aceptarse nuevos comportamientos.

Pero estos valores tiene que ver con las composición familiar, la que por cierto ha sufrido cambios con la división de familias, que en la etapa adolescente puede afectar a los jóvenes, pues al no tener imágenes sólidas de la familia puede refugiarse en actividades o entretenimientos que sin la guía apropiada puede tener problemas que se incrementaran con el tiempo.

A.-Medios de comunicación y nuevas tecnologías

A nivel sociocultural, los juegos de video no pueden ser considerados como un fenómeno ajeno al conjunto del sistema mediático, sino que forman parte del mismo. Los videojuegos son los precursores del sistema multimedia y fueron el primer paso del proceso de convergencia tecnológica con la televisión. Lo anterior no está desligado de las cuestiones económicas pues visto desde este punto el constante incremento de la investigación e incorporación de las nuevas tecnologías provoca un importante aumento en los riesgos económicos que han de asumir los editores de videojuego. Sólo en el desarrollo y consolidación de un mercado dinámico podría garantizar el futuro y la rentabilidad de estas inversiones.

En la actualidad las nuevas tecnologías son las que se encuentran relacionadas con circuitos, procesos electrónicos, mayor velocidad en la transmisión de datos y de la información, una comunicación más constante y despegada de los hilos como en el caso de los teléfonos celulares o la supercarretera de la información, Internet y el correo electrónico, que ha hecho disminuir la forma de comunicación escrita a través del papel. Estas transformaciones en los medios para comunicar y entretener son lo que nos dan pauta para imaginar o suponer que sucederá en el futuro con las comunicaciones.

Algunas de las características de los nuevos medios de comunicación son por ejemplo en los teléfonos celulares son portátiles, ligeros, pequeños, y generan un ahorro en el tiempo para localizar a determinada persona; es el estar comunicado sin importar en donde se encuentre; siempre y cuando se encuentre en la superficie, pues al entrar en un túnel las microondas que hacen posible su funcionamiento se bloquean. Actualmente (2006) se conoce la tercera generación de celulares, que prácticamente son aparatos multimedia al incluir no sólo voz, sino también datos, imágenes y juegos de video.

Por su parte, las computadoras, han cambiado en muchos aspectos la realidad de las relaciones y de la interacción, este aparato tecnológico permite realizar documentos, planos, facilita el manejo de datos, presentaciones, etcétera; permitiendo hacer muchas tareas en poco tiempo.

Las comunicaciones mediante la red que se han generado en los últimos años, permite la búsqueda de datos de manera más precisa, en menor tiempo y con costos muy bajos.

Al parecer todo lo anterior nos hace gastar menos tiempo; pero el aspecto lúdico también ha cambiado. El deseo del hombre de aprender, comprender y superar sus limitaciones con el fin de convencer y supondría el sometimiento y la conquista, señala Aguilera Gamoneda.⁸³

1.-Los medios masivos de comunicación

Se consideran medios de comunicación masiva aquellos que abarcan un gran número de usuarios, como son la prensa escrita o la televisión que han sido considerados por excelencia los medios de mayor audiencia, sin olvidar a la radio. Estos medios han impactado de manera favorable o desfavorable a la sociedad poniendo en manos de las masas información que es utilizada para la acción.

A principio de los años 1900, los hermanos Lumière, impactaron al mundo con el cinescopio, el realismo de las imágenes en la pantalla grande generaba en el espectador un choque en el modelo de la realidad hasta entonces existentes, porque cuando se hace la presentación de <<**LA LLEGADA DEL TREN**>>, se crea una conmoción en la audiencia que salen corriendo pensando que el tren los va a atropellar, o en el caso de la radio, cuando se transmite la radionovela de Orson Wells, <<**LA GUERRA DE LOS MUNDOS**>>, fue tal la veracidad que se le dio a este medio, que en aquellos tiempos, la promoción de esta radionovela fue un golpe para la sociedad de los Estados Unidos, generando muertes entre los radioescuchas, de tal manera que no podemos dejar fuera a los juegos de video en la clasificación de medios masivos de comunicación, porque al igual que los descritos anteriormente, los videojuegos han tenido y tienen un impacto en la sociedad que se tratará de explicar en este trabajo de investigación.

a.-Breve historia de los medios de comunicación masiva

La información es el punto central de la comunicación y ésta puede definirse como una colección de símbolos que al combinarse forman una idea o un mensaje; el cual a su vez tiene un significado para quienes se encuentran dentro del sistema de comunicación y tienen una representación para ambos, en base a la cultura, la relación y el contexto en el que se encuentren.

⁸³ AGUILERA Gamoneda, Joaquín De ; Principios de historia de los medios audiovisuales, 1980. p.95

La información va más allá de los medios de comunicación masiva como son la radio, la televisión, la prensa; la información puede considerarse una mercancía y al mismo tiempo como elemento de poder; por lo que al tener acceso al ordenador y de manera específica a la red (también conocida como la web en inglés) se tiene un acceso potencial a una mayor riqueza de información que dependiendo de su uso.

Cloutier divide la historia de las comunicaciones en cuatro episodios, en donde se describen sus características y desarrollo:⁸⁴

1^{er}. Episodio. Aquí encontramos la comunicación interpersonal, en donde el hombre primitivo aprende a exteriorizar sus deseos y necesidades y los transmite a sus semejantes; se pone de acuerdo con ellos para lograr tareas. De esta manera se desarrolla el sistema comunicativo, basado principalmente en gestos y posturas corporales, posteriormente los sonidos que con el tiempo alcanzan un desarrollo con carácter complejo y posteriormente el perfeccionamiento del mismo; hasta lograr un estadio de comunicación simbólica. Comprendiendo y explicando el entorno físico y humano a tal grado de poder concebir y difundir ideas abstractas, hasta llegar a lograr que la comunicación adquiera un carácter de tipo cultural.

2^o. Episodio. La evolución histórica de los medios de comunicación presenta dos fases, la primera que comprendería la comunicación de persona a persona, con interlocutores próximos y bien definidos; la segunda fase comprende la comunicación de masas en donde existe un emisor que se dirige a un extenso grupo de personas que reciben su mensaje pero sin que se dé una relación física directa.

Es aquí donde el hombre comienza a desarrollar una capacidad de traducción del mundo a través de las manifestaciones artísticas, comienza a liberar el sonido hasta convertirla en estado de ánimo, emociones y sensaciones. En la esfera de la imagen, el hombre comienza a realizar presentaciones gráficas bidimensionales de la realidad, asociando ideas abstractas de los objetos y representándolas mediante dibujos. La palabra sonora tiene presencia mediante caracteres gráficos totalmente abstractos. En este periodo se inicia la conservación de la información mediante documentos gráficos que testifican sobre el pasado.

⁸⁴ CLUTIER, en Aguilera Gamoneda, op cit. p. 100-120

3^{er}. Episodio. Con la separación de los interlocutores en el tiempo y el espacio, se inicia la comunicación a distancia, el hombre hubo de intercalar en el proceso de comunicación interpersonal el apoyo de instrumentos técnicos que permitieran aumentar su radio de acción con el fin superar las barreras temporales y espaciales; conocidos hoy como medios de comunicación masiva; los cuales permiten comunicar de manera inmediata mensajes idénticos, así como conservarlos durante largo tiempo.

4^o. Episodio. Conformado por la última fase de evolución de los medios audiovisuales de la comunicación; estos medios han llegado a individualizarse, siendo accesibles a todo mundo y con una amplia gama de emisores y receptores generando un mayor numero de usuarios pero de comunicación individual. Estos nuevos medios son designados por Cloutier como <<SELF- MEDIA>> en oposición a los mass media modificaran de manera sustancial la sociedad en general eliminando la mediación de los profesionales de la comunicación.⁸⁵

En esta era la realidad virtual ha penetrado en la cultura popular y ha modificado la forma de pensar de la gente, su nacimiento se presenta en los 90s y para el año 2000 ya es toda una realidad. El factor condicionante de la realidad es el tiempo, pues si no responde al movimiento instantáneo del operador no funciona y esta muy relacionado con los sentidos humanos y con la interactividad en tiempo real.- es decir existe un elemento capaz de realizar una acción y que repercute en ese mismo instante en el computador o en la presente investigación en el juego de video.

La definición de la realidad virtual desde un punto de vista funcional es una simulación por ordenador en la que se emplea un grafismo para crear un mundo que parece realista las personas gustan de tener un sentimiento de inmersión experimentada por el usuario al participar en la actividad desarrollada en la pantalla a través de múltiples canales sensoriales conectados a los sistemas del ser humano, como el oído, la vista, el tacto, el olfato y el gusto.⁸⁶

⁸⁵ AGUILERA Gamoneda, Joaquín op. cit. p. 82-105

⁸⁶ Grigore Burdeal, Phillipe Coiffet **TECNOLOGÍA DE LA REALIDAD VIRTUAL**. ed Paídos, Serie hipermedia 3 Barcelona España, 1996,P.16-31

b.-La relación entre los medios de comunicación masiva y la informática

La incorporación de la informática a los medios de comunicación ha generado profundas transformaciones culturales y socioeconómicas; afectando sectores que van desde el trabajo hasta el ocio.

Las tecnología informática ha transformado el imaginario de la sociedad actual, desde el como se nombra la realidad y al ser humano, pues este a pasado de verse a sí mismo como un animal racional acercándose a la idea de “máquina emotiva” según Turkle.

El ordenador inaugura una nueva era de tecnología cuya característica fundamental es, quizá la síntesis esencial que opera entre el signo y el acto, la representación y la **acción**. Los juegos de video responden a las características de la sociedad informatizada y electrónica en la que se desarrollan. Son aparatos que reúnen más de dos características intrínsecas que los convierten en los pioneros de las tendencias actuales hacia las que se dirigen las nuevas tecnologías de comunicación. Los juegos de video establecen una relación sinérgica entre la informática y la televisión.

Los procesos de la tecnología informática ha dado a los juegos de video la característica de nuevas tecnologías, al implementar programas computacionales que ofrecen múltiples opciones a las jugadas realizadas por los usuarios, como pueden ser, el jugar en solitario contra el programa que tiene la máquina, tener un contrincante que puede ser otra persona, mediante otro control, o tener el apoyo de otra persona para eliminar a los enemigos del juego de video.

De igual manera, se pone en juego la habilidad de quien utiliza los videojuegos, al lograr pasar de un nivel a otro más complicado, al superar a sus oponentes, todo esto gracias a programas de computación que crean escenarios, personajes y las opciones que se tienen para superar a los oponentes, todo esto gracias a la programación en computación, pues, permite obtener movimiento, sonido, velocidad en las acciones e imágenes de texto.

La realidad virtual genera un efecto de desconexión del entorno físico, al situar al usuario en un entorno simulado creado electrónicamente, mediante una imagen irreal creada en dos dimensiones y mediante un casco o una gafas que proyectan imágenes -palpables y luminosas-

sobre un plano en perspectiva que permite creer que es un escenario real. Todo esto creado mediante programas de computación para el entretenimiento de quien lo utiliza.

1. Las nuevas tecnologías (tipología).

El desarrollo de la ciencia y la tecnología ha tenido un papel importante en lo que hoy ha sido denominado la globalización y que encuentra su inicio en Europa durante el siglo XVI; Szvampa destaca el valor moral de la ciencia; asociándola a la idea de progreso y la estrecha relación que guarda con la evolución y contraponiéndola a la de la barbarie y donde la civilización actúa como valor legitimante⁸⁷.

Sin embargo, Siffredi y Spadafora consideran que no existe una correlación esquemática entre el grado de desarrollo tecnológico y una determinada forma de organización política de una sociedad.⁸⁸

La tecnología sólo es exitosa en la medida en que se encuentra ligada a los deseos, objetivos y valores de una sociedad; por lo que el grado de desarrollo tecnológico de una sociedad deberá verse como el resultado de elecciones culturales que operan creativamente sobre los condicionamientos ambientales

Ferrano propone una clasificación en tres categorías:

- Las biotecnologías (B)
- Las tecnologías de nuevos materiales (NM)
- Las tecnologías de la información y la comunicación ⁸⁹

La revolución biotecnológica inicia en los años 70 cuando se descubre cómo alterar con precisión la constitución genética de los organismos vivos

Con respecto a la expresión de nuevos materiales se refiere a nuevos productos y procesos que tienen la característica de ser preconcebidos o diseñados para satisfacer alguna necesidad de la que se han determinado los requerimientos para posteriormente fabricarse gracias al desarrollo de la

⁸⁷ Svampa en "La dinámica global/local cultura y comunicación : nuevos desafíos" p.260-261

⁸⁸ Siffredi y Spadafora en ibid p.261

⁸⁹ Ferrano 1998 en ibid p.263

tecnología de materiales; por ejemplo la electrónica se ha incorporado a la fibra óptica o las tecnologías ambientales se integran para generar plásticos biodegradables.

Por último, las tecnologías de la información y la comunicación -que competen al presente trabajo- cubren un variado conjunto que va desde las primeras telecomunicaciones (como los telégrafos) hasta la microelectrónica, el software y la informática que utilizan la señal digital.

En los años 50 los procesos de computación y comunicación eran considerados como distintos e independientes; posteriormente este punto de vista fue modificándose al grado de generar una nueva percepción de los procesos, de la terminología y la concepción de los mismos.

La unificación de estos procesos generan la telemática y las telecomunicaciones, cuyo desarrollo se debe al sistema digital. El consumo y los servicios relacionados con este sistema conocido como el sector de la información incluyen la creación, el procesamiento y la transmisión de señales.

a. Definición de nuevas tecnologías.

Las nuevas tecnologías se generan a partir de nuevos aparatos que facilitan la comunicación y el intercambio de información; “las nuevas líneas de comunicación permiten la distribución masiva de publicaciones electrónicas a partir de elementos como las líneas de fibra óptica de alta capacidad que recorre todo el país”; por su parte los satélites permiten la comunicación inalámbrica permitiendo crear nuevas redes de comunicación, información desde el video; la tecnología de los discos ópticos tuvo un rápido crecimiento a partir de los años 80, permitiendo almacenar gran cantidad de información, sonora, o visual con imágenes o gráficas. Los ordenadores o computadoras personales fueron utilizados para diferentes aplicaciones y actualmente pueden producir presentaciones multimedia sofisticadas.

Realidad virtual “es una tecnología de visualización y control que puede rodear a una persona con un ambiente virtual interactivo generado o mediado por el ordenador mediante visualización puestos sobre (montados) en la cabeza y que siguen sus movimientos y otros dispositivos registran los gestos y los sonidos de 3-D (tercera dimensión) se crea un mundo artificial de experiencia visual y auditiva a través del modelo digital de un ambiente , se crea un

lugar artificial que puede ser explorado y que contiene objetos que parecen reales pero no lo son.⁹⁰

b. Desarrollo de las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías son consideradas como <<nuevas>> debido a que nacieron después de la Segunda Guerra Mundial y desde entonces se ha acelerado su desarrollo, la revolución de las comunicaciones ha permitido una difusión de la información sin precedentes.

Los computadores inauguran una nueva era de la tecnología cuya característica fundamental es, quizá, la síntesis que opera entre el signo y el acto, la representación y la acción. En sus inicios estos instrumentos eran considerados como una herramienta de liberalización individual, asimismo, se le asociaba al futuro.⁹¹

Con los avances tecnológicos y con el nacimiento del microchip, se logra la miniaturización de los procesos y una reducción de los costos; logrando la rápida evolución tecnológica: Los setenta son el marco en el que el nacimiento y desarrollo de los computadores, casi enseguida se crean los primeros juegos de video. Es a partir de este momento se dio una fusión y una relación fructífera relacionando las industrias de la informática, las telecomunicaciones, la electrónica del consumo y el entretenimiento.

Los videojuegos responden a un deseo de la industria del entretenimiento de crear un medio a través del cual se combinara la acción con la identificación imaginaria; el resultado un juego por medio del cual se brindan imaginarios donde la gente penetra y se obtienen altos beneficios a cambio de una inversión realmente pequeña. Estos beneficios se observan en el gasto y en la obtención de ganancias un fenómeno de masas

El éxito de los juegos de video se puede atribuir a que son parte de un supersistema de acuerdo a la definición de la autora norteamericana Marsha Kinder. Por supersistema se entiende una red de intertextualidad construida en torno a un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales; de igual manera debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a

⁹⁰ Marabito, Michel L. M. Las nuevas tecnologías de la comunicación; ed. Gedisa, 1998 p.402-403

⁹¹ Cadoz, (1994, p. 10)

diferentes subculturas de edad, raza, sexo. Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial.⁹²

Otro elemento que permitió el desarrollo y éxito de los juegos de video fue que entraron a los hogares de manera natural; una característica de las consolas de juego de video era que se necesitaba una pantalla y un microordenador para su funcionamiento. Pues el parecido con el televisor facilitó la aceptación de los videojuegos por parte de los usuarios a la pequeña pantalla. Lo cual confirmaba el rol preponderante del televisor. Sin embargo el factor de cambio que estaba presente era el hecho de que **gracias a los juegos de video, los usuarios podían controlar lo que sucedía en la pantalla.**

La expansión de las empresas de juego de video puso de manifiesto que no existían fronteras culturales para este tipo de entretenimiento. El único límite estaba determinado por las capacidades económicas de los respectivos mercados. Con las ventas de 1992 en un total global que incluía las consolas y los cartuchos y los mercados de Europa y los Estados Unidos esta industria se colocaba con el 10% del mercado mundial audiovisual.

Los datos aportados por el diario francés, *Le Monde*, señalaban que Nintendo se había convertido en la cuarta empresa audiovisual del mundo y la primera en cuanto a beneficios, mientras que Sega se ubicaba en el décimo igualada con Walt Disney.

c. Impacto social e impacto cultural.

La sociedad está impulsada por la información, se puede afirmar que la sociedad se encuentra informatizada generando datos que son útiles para el desarrollo económico de la sociedad.⁹³

Las nuevas tecnologías de la comunicación y las nuevas tecnologías complementarias de los ordenadores y de la información afectaron la estructura social generando una interdependencia entre la tecnología, la información y la sociedad.

⁹² Kinder, 1991; p. 122-123

⁹³ Marabito, Michel L. M. "Las nuevas tecnologías de la comunicación"; Ed. Gedisa, 1998 p.402-403 pp.22

La era de la información introdujo una serie de nuevas categorías laborales, asimismo, transformó el imaginario en el que vivimos, incluyendo la manera en la que se nombra y se piensa el cuerpo humano, pues Turkle afirma, que el ser humano deja de pensarse como un <<animal racional>> y se acerca más a la idea de ser una máquina emotiva.⁹⁴

d. Nuevas formas de entretenimiento.

El público en general, busca la diversión que le ofrece la emoción del juego más que el espectáculo que pueda ofrecerle el realismo de las imágenes, por lo que los inversionistas invierten en nuevas tecnologías, con la esperanza de recuperar su inversión y sacar una ganancia redituable.

Los videojuegos generaron cambios en el cine pues las tramas de los juegos se llevaron a la pantalla grande, el relato de los juegos puede considerarse una extensión de los mangas, pues el origen de los juegos de video se ubica de manera cultural en Japón.

Este tipo de dibujos animados y la mayoría de los juegos de video se basan en el desarrollo de una acción compulsiva en la búsqueda de la victoria al precio que sea, cuyo sentido quizá pueda encontrarse en los códigos de honor de la cultura japonesa. El argumento se basa en que no existe espacio para la afectividad, la compasión o duda; el personaje principal se ve obligado a atravesar un terreno hostil plagado de enemigos anónimos a los que debe eliminar de manera sistemática, si quiere llevar a buen término su misión.

La acción se convierte en la forma y el contenido del relato fílmico, ocupando la totalidad del tiempo y el espacio en el que transcurre la narración, aunado al comportamiento paranoico del protagonista, la canalización de la violencia y la des-dramatización de la muerte; de tal forma que han influenciado el cine y la televisión.

Jean-Paul Lafrance, señala que la tecnología interactiva es tan poderosa que contamina la escritura de las producciones, lo anterior al referirse al efecto de los juegos de video en el cambio realizado en la naturaleza de la violencia del cine.⁹⁵

⁹⁴ Turkle en LEVIS, Diego; "Los videojuegos un fenómeno de masas." Ed. Paidós 1984 p. 100

⁹⁵ LAFRANCE, Paul en ibid p.108

A. El Juego

El juego constituye una actividad importante durante un periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidad de que lo hagan; pues al realizarlas se encuentra un placer al ejecutarlo y se realiza porque produce satisfacción.

Sin embargo, Javier San Martín Salas considera que el juego es parte fundamental de la cultura, y retomando a Huizinga señala que <<la cultura surge en forma de juego>> ya que es uno de los caracteres fundamentales de la configuración de la cultura contemporánea y rasgo de su universalidad⁹⁶. El juego se torna un fenómeno curioso al cual se le ha restado importancia porque al ser considerado cosa de niños no merecía entrar en el *corpus philosophicum*.

El juego además de ser cosa de niños es un fenómeno difícil de abarcar por una parte Platón hace una condena a un determinado tipo de juego⁹⁷ y Nietzsche nos propone al superhombre como un niño que juega en un mundo ideal.

Huizinga define al juego como una acción libre ejecutada y sentida como situada fuera de la vida corriente, el juego se encuentra en un escenario diferente al real; en el juego nos liberamos de la realidad y disfrutamos de la posibilidad de recuperar las posibilidades perdidas, señala Fink.⁹⁸

Mc Luhan por su parte, señala que los juegos, al igual que las instituciones son prolongaciones del hombre social y modelos dramáticos de la vida sociológicos que proporcionan cierta liberación de determinadas tensiones y se van modificando –los juegos- conforme cambia la cultura y pasa el tiempo.

De igual manera, considera a los juegos como medios de comunicación interpersonales extensión de la vida interna inmediata porque los juegos son divertidos en la medida que atraen ecos de la vida, en donde los jugadores se convierten en títeres por un momento, pero a cambio obtienen una variedad de satisfacciones.

⁹⁶ SAN MARTÍN Salas, Javier; "Teoría de la cultura." pp. 237-238

⁹⁷ El juego de la representación, el teatro en específico era considerada por Platón como una forma no apta para la educación, exigía mirar lo esencial, por lo que reivindica la filosofía frente al teatro. Considera que el teatro y el juego carecen de seriedad y rompen los moldes restrictivos del presente.

⁹⁸ FINK, Eugene; "Spiel als Weltsymbol" en op.cit. p. 238-239

El juego es un trato con lo posible, es tomar cualquier realidad como representación y ejecutar esa representación <<como si>> fuera realidad, volviendo al juego una representificación= representación y escenificación al mismo tiempo. Por lo que se juega a todo, a trabajar, a amar, a luchar, a matar o morir.

Aristóteles hablaba de los juegos y su uso desde el punto de vista educativo; muchos autores sostienen que el juego está muy ligado al desarrollo del niño; de igual manera lo consideran como un mal inevitable al que no se le debe prestar mayor atención.⁹⁹

El juego ha sido estudiado en diversas teorías que tratan de explicar su existencia. En primer lugar, el escritor alemán Friedrich Schiller, señala que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene el organismo; Hebert Spencer, complementa esta teoría, señalando que los sentimientos estéticos derivan del juego; “el juego es el ejercicio artificial de energías que a falta de ejercicio natural y a través de acciones simuladas representan las actividades de los adultos.”¹⁰⁰

Autores como el filósofo alemán, Lazarus, en el siglo XIX, sostenía una visión contraria en la que los individuos realizan actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga y que para recuperarse de ellas llevan a cabo actividades que les sirven para relajarse.¹⁰¹

Karl Groos sostiene, el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y es un fenómeno ligado al crecimiento. Siendo este un ejercicio preparatorio para el desarrollo de las funciones que son necesarias para los adultos y que el niño las ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de manera completa.¹⁰²

En el juego, el niño, se interesa más por los procesos que por los resultados de su actividad. Los juegos motores, los de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, mientras que los simbólicos lo preparan para actividades posteriores y de carácter social.

⁹⁹ DELVAL, Juan, “El desarrollo Humano” p.283-284

¹⁰⁰ ibid p.285

¹⁰¹ ibidem

¹⁰² Ibid p. 290

El autor holandés, Buytendijk, en 1934, señala que el juego es una consecuencia de la propia infancia con características distintas a la de la vida adulta. Por su parte Vigotski, considera que el juego es una actividad social en donde gracias a la cooperación de los niños se logra adquirir diferentes papeles que son complementarios al propio y al hablar del juego simbólico considera que los objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica a través de la influencia de los otros al interior del juego.¹⁰³

1. Características

Piaget propone una serie de características al juego. Señala que el juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo y es una actividad que se realiza por el placer que proporciona con una espontaneidad y una adaptación de la realidad que es más hacia la experimentación en donde los deseos se realizan de manera inmediata, que hacia el trabajo, el cual tiene una realización mediata.

Tiene una relativa falta de organización; contrario a la estructura organizada que tiene el pensamiento serio. El juego es la liberación del conflicto ya que en el juego se ignoran los conflictos o se resuelven; además se puede obtener una motivación suplementaria para realizarla y cuando el niño tiene dificultades para tomarse una comida puede hacerlo cuando la cuchara se convierte en un avión que transporte algo para descargarlo en la boca.

En consecuencia Piaget señala que el juego no puede diferenciarse de las actividades no lúdicas, sino que simplemente en una orientación que acentúa algunos caracteres de la actividad.

En el juego, lo que habría sería un predominio de la asimilación; el niño incorpora la realidad a sus esquemas pero no se preocupa de acomodarse a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia. La realidad se somete a las necesidades del yo, sin que este tenga que someterse a las necesidades o a las limitaciones que la realidad impone.

En el juego casi todo es posible y la realidad puede adaptarse a lo que el sujeto desea, pero al mismo tiempo, el niño aprende y que puede controlar la realidad hasta cierto punto y desde el punto de vista de sus deseos, eso le proporciona una liberación, ya que estos puede cumplirse en el juego como él desea. Por lo que Bruner considera que el juego es un medio de minimizar las

¹⁰³ Ibid p. 285

consecuencias de las propias acciones y se puede aprender en una situación menos arriesgada.¹⁰⁴ En el juego se puede realizar cualquier cosa sin preocuparse de alcanzar el objetivo y sin que eso produzca una frustración.

Asimismo; señala que la posibilidad de realizar acciones, alejados de la presión de obtener un resultado, proporciona grandes posibilidades de explorar con las conductas y puede tener una gran utilidad desde el punto de vista adaptativo, ya que permite la manipulación de instrumentos, descubriendo sus posibilidades más variadas sin planearse inicialmente la consecución de metas, que quizá fueran inalcanzables en ese momento.¹⁰⁵

Los juegos son reacciones sociales al impulso o acción principal de cualquier cultura y al igual que las instituciones, son prolongaciones del hombre social, de tal manera que pasan a ser modelos fieles de la cultura. Encarnan en una sola imagen tanto la acción como la reacción de poblaciones enteras. Los juegos son modelos dramáticos de nuestra vida psicológica que liberan determinadas tensiones. Son formas de arte colectivas y populares que siguen convenciones estrictas; las sociedades antiguas consideraron que los juegos eran modelos vivos del universo y del cosmos exterior.

2. Tipología

Piaget señala una clasificación de los tipos de juegos que se apoya en trabajos de otros autores, en donde toma en cuenta el periodo de desarrollo del niño y la relaciona con el tipo de juego que se lleva a cabo.

a. El juego de ejercicio

Consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adaptativos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por placer; tales actividades consisten principalmente en movimientos del cuerpo o de objetos que tiene alrededor.

¹⁰⁴ DELVAL; Juan ibid p.289.

¹⁰⁵ ibid 289-290

Este tipo de actividades se presentan en el periodo sensorio-motor, muchas de las actividades consisten en movimientos del cuerpo por el puro placer de realizarlos o actividades con objetos con el fin de divertirse, lo cual, se manifiesta a través de la actitud lúdica mediante la sonrisa, la risa y la cara del juego. Este tipo de ejercicio es utilizado por el niño durante toda su vida. Hacia el final de este periodo comienza a aparecer la capacidad simbólica de la cual el juego va a servir de forma intensa y cambiará el juego que realiza.¹⁰⁶

b. Juego turbulento

Un tipo de juego motor que realizan los niños en años posteriores es el denominado juego turbulento, compuesto por carrera, saltos, golpes, caídas, risas o muecas.¹⁰⁷ Este tipo de juego es comparado con el de los primates y consiste en actividades que podrían considerarse como de lucha y suele ser más frecuente en los varones que en las niñas; se produce en la mayoría de los casos después de salir de la escuela o haber concluido las actividades escolares¹⁰⁸ quizá como una forma de relajación.

c. El juego simbólico

En el juego simbólico los objetos ocupan un lugar muy importante y en los primeros juegos cobran su significado dentro de la propia actividad. Este tipo de juegos tiene una enorme complejidad y son de gran utilidad para aprender a manejar los papeles sociales al utilizar los roles de papás, mamás, médicos, etcétera. Se fijan planes de acción o argumentos de las historias estableciéndose tramas complejas, y los objetos y las situaciones se cambian o se inventan de acuerdo a las necesidades que se presenten en el juego.¹⁰⁹

En este tipo de juegos los niños utilizan dos tipos de personajes, que Garvey llama estereotipados y de ficción; los primeros se caracterizan por su ocupación o actividad y tratan de semejar a la realidad, mientras que los de los de ficción son personajes con nombres propios, que muchas veces proceden de los cuentos y tienen conductas más impredecibles.

¹⁰⁶ DEVAL, Juan ibid p.295

¹⁰⁷ Garvey, 1977 en DEVAL, Juan P.295

¹⁰⁸ Blurton-Jones, Smith y Cannolly, 1982, en DEVAL, Juan p. 295

¹⁰⁹ GARVEY, 1977 p. 130, en DELVAL, Juan. P.296-297

Este juego de representación favorece las interacciones sociales y sirve para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de manera simbólica. Por lo general este tipo de juegos se presenta a partir de los cuatro años.

d. El juego de reglas

Piaget realizó una serie de estudios acerca de las reglas¹¹⁰, ya que la moral es un sistema de pautas de las que son autores los propios jugadores o cuando menos las aceptan voluntariamente. La complejidad que existe en este tipo de juegos se relaciona con las mismas reglas, pues establece cuales son las acciones permitidas dentro del juego, dónde comienza, dónde termina, quién gana, como se resuelven las situaciones en las cuales se puede producir un conflicto entre los jugadores.

Su estudio se centra, en lo que él denomina la práctica de las reglas, las cuáles son las normas que los sujetos utilizan y por otra parte, señala que la conciencia tienen una serie de regulaciones y explica cómo deben de someterse a ellas.

A partir de los siete años cuando el niño trata de realizar un juego propiamente social y de unificar las reglas, estableciendo una cooperación real. Siendo conscientes de que esas normas no se pueden modificar.

Existe un periodo de codificación de reglas que sería el siguiente nivel; en donde los jugadores comienzan a ponerse de acuerdo sobre las aquellas que van a utilizar, anticipando que existirán conflictos y que el reglamento se pueden modificar, en tanto exista un acuerdo entre los jugadores con el fin de resolver los mismos. Entre los 10 y los 12 años las reglas se convierten en una norma aceptada libremente por los jugadores y es producto del mutuo acuerdo, por lo que se pueden modificar siempre y cuando los participantes estén de acuerdo. Una vez aceptada, debe respetarse obligatoriamente y sin hacer trampas; se suele jugar con normas tradicionales, pues al haber sido experimentadas por los resultados obtenidos

Este tipo de juegos se han prolongado en los deportes que tiene un aspecto motor, están constituidos por reglas muy claramente codificadas. Los deportes tuvieron un gran desarrollo en Grecia y los griegos fueron los que inventaron las Olimpiadas. Para ellos esos juegos tenían una

¹¹⁰ PIAGER en DELVAL, Juan. P.297

función de preparación para la guerra y servían para el entrenamiento del cuerpo. En la época moderna, muchos de los deportes se desarrollaron, sobre todo en Inglaterra, y de ahí se extendieron a otros países.

e. Los juegos de construcción

La capacidad de construcción de los niños está muy determinada por su desarrollo motor y su nivel de habilidad, y por el desarrollo intelectual, este tipo de juego se requiere el manejo de un modelo mental y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se está copiando se está copiando un modelo.

Las reglas en este tipo de juegos es simplemente reproducir el mundo, hacer coches, aviones, grúas, barcos, y todo aquello que la imaginación permita a través de piezas de madera o plástico. Este tipo de juegos puede ser jugado en solitario o de manera cooperativa

f. Los juguetes

Dentro del juego, los juguetes desempeñan una función de apoyo, que depende del tipo de juego y en muchos casos no es esencial. En el caso del juego simbólico las muñecas, coches, juguetes bélicos, cocinas, forman parte de un material complementario para llevar a lograr un escenario y representar modelos como el de madre, padre, doctor, chofer, o cualquier otro del cual el niño tenga conocimiento por el entorno que le rodea. Sin embargo, los juguetes demasiado sofisticados no permite el desarrollo intelectual del niño pues la actividad de este tipo de juguetes es muy pequeña.

Actualmente, los juguetes electrónicos se han difundido de manera extraordinaria, como son las consolas como nintendo o segas, los videojuegos y los ordenadores. Su atractivo proviene de la reproducción de imágenes y la capacidad de mover a los personajes a voluntad, aunque la tarea que se realiza es enormemente repetitivas y de poco interés para el desarrollo intelectual, también es cierto que favorece la coordinación visual-motora, pero esa posibilidad es muy limitada y el tiempo que los menores le dedican es demasiado. Asimismo, genera un daño visual y la actitud sedentaria.

El éxito de este tipo de juegos se debe a la escasa demanda intelectual, a su atractivo visual y a las condiciones en que se desarrollan los niños en las grandes ciudades, con pocas actividades

sociales (pues este tipo de juegos se realizan en solitario) y sin espacios para jugar.¹¹¹ Las modificaciones que han sufrido el espacio físico y el aumento de la población aunado a la inseguridad, la modificación de los roles en la familia, al convertirse las madres de familia en sostén o apoyo para la economía del hogar son factores que han contribuido a este fenómeno social.

C. Juegos de video

1. Breve historia y desarrollo

En 1966, Ralph Baer , quien trabajaba en la empresa Sanders; tiene la idea de fabricar un primer sistema electrónico para video juegos. En 1967 y junto con dos amigos terminó un video juego de jockey, el cual era un producto atractivo y con grandes posibilidades de comercialización y a principios de 1968, Baer patentó su invento y cedió los derechos para que la empresa Sanders tuviera los derechos exclusivos para su venta. ¹¹²

En 1969 Baer muestra su nuevo producto a Magnavox, quien fabrica y distribuye su producto; el cual lleva el nombre de MAGNAVOX THAT AGREE TO THE ODYSSEY. Los compradores podían adquirir adicionalmente para el mismo sistema una SHOOTING GALLERY, la cual incluía cuatro juegos más y una pistola electrónica. En 1972 cerca de 85,000 Odyssey fueron vendidos junto con 20,000 rifles.

Magnavox junto con Baer continuaron produciendo videojuegos de esquí, tenis, submarino, hockey, ruleta y algunos más. El siguiente paso se dio con NESA-PONG inventado en 1972 por Notan Bushnell para la empresa Atari, y en una primera fase se vendió en los llamados <<Arcades>> y en 1974 llegó a los hogares . El nesa pong fue el primer juego de Atari y el primero que se vendió de manera masiva; con el chip que contenía este juego; casi 100 empresas se dedicaron a hacer copias falsas. Este tipo de videojuego tenía controles manuales rudimentarios y los movimientos al alcance del jugador eran extraordinariamente limitados, y carecían de sonido; cuando mucho aparecía un beep de vez en cuando; lo cual resultaba bastante avanzado para la época.

¹¹¹ DELVAL, Juan op.cit. p. 307-308

¹¹² LEVIS, Diego; "Los videojuegos un fenómeno de masas." p.25

El universo del videojuego se creó y desarrolló en las miles de habitaciones de los adolescentes de principios de los años ochenta, cuando apareció la primera generación de computadoras personales. En 1983 se lanza al mercado el primer sistema de juegos de video de Nintendo, el cual no fue presentado como un sistema de juegos de video sino como un sistema de entretenimiento casero que utiliza <<game packs>> y no cartuchos. Con el fin de proteger el armamento electrónico de las tarjetas programáticas se cubrieron con empaques llamativos cosa que sucede hasta la fecha.¹¹³

Los primeros juegos que se vendieron para este sistema hoy son verdaderamente primitivos comparados con los juegos de hoy, que contienen impresionantes efectos tridimensionales y ambientes hiperreales.

El primer gran éxito se inicia con la aventura de Super Mario que se convirtió en un best seller; los productos estelares de Nintendo son: la original Consola NES, Game Boy, el Game Boy Color, Super Nintendo (16 bits) y el Nintendo 64 (64 bits) que contiene efectos tridimensionales. Los videojuegos más importantes de esta empresa son: la serie del Super Mario BROS, la serie Donkey kong, la serie de Zelda, Mortal Combat, y Pokémon que incluso tuvo una versión en tamagochi llamado Pokémon Picachu.

Desde los años ochenta, la competencia directa de Nintendo fue Sega. Aunque no ha logrado el éxito de Super Mario a pesar de su serie Sonic el juego de carreras en motocicletas de **Hang On** y se ha visto rezagado en relación a Nintendo y recientemente a Play Station. Plataforma creada por la marca SONY es otro sistema que ha logrado una fuerte presencia en el universo de los juegos de video. El avanzado hardware y la calidad de los videojuegos han abierto un espacio importante dentro del mercado mundial del entretenimiento interactivo. Pues, desde 1998 se han vendido alrededor de 30 millones de consolas en todo el mundo (10 millones en Estados Unidos),¹¹⁴ y actualmente estos sistemas se comercializan en 42 países.

Entre los videojuegos más vendidos se encuentran: Tom Raider en sus tres entregas y las cuales estiman ventas de ocho millones de unidades vendidas, Gex y Metal Gear, con dos entregas, así como Resident Evil con un contenido considerado como violento. Asimismo, se ha dado una

¹¹³ Ibid p. 36

¹¹⁴ "Que la fuerza de los videojuegos te acompañe" GARCÍA García; Eduardo en: Revista de revistas, publicación de Excelsior; No. 4479, agosto de 1999, México. D.F.

asociación entre los juegos de video con la industria filmografica, pues a falta de guiones interesantes las grandes productoras han dirigido su vista a este mercado, retomando la idea y llevándola a la pantalla grande o viceversa, tal es el caso de las películas de Disney se han creado las versiones de Bichos y Toy History y Tekken, que a la manera de Mortal Kombat enfrenta a expertos de las artes marciales.

Todos estos juegos se venden en formato CD (Disco Compacto) y muchos de ellos necesitan de accesorios especiales y aditamentos periféricos como un adaptador para ver DVD en televisión y palancas especiales para simuladores de vuelo¹¹⁵.

Dentro de las últimas novedades se encuentra una consola diseñada por Microsoft, la cual recibe el nombre de **XBOX**, ésta se lanzó a la venta en noviembre de 2005 en Norteamérica, en diciembre de ese mismo año en Europa y Japón, haciéndose un lanzamiento casi simultáneo en estos tres mercados. Esta consola compite contra Playstation de Sony y Wii de Nintendo. El bajo número de unidades de XBOX se agotaron rápidamente en el mercado canadiense y americano, la estrategia de mercadeo fue igual a sus antecesoras, presentarlas en la temporada de Navidad para ganar clientes. Asimismo, se espera que esta unidad X-BOX 360 sea compatible y capaz de funcionar con televisión por Internet disponible hasta ahora sólo en los Estados Unidos, en un futuro no muy lejano.

a. Descripción y desarrollo de las características de los juegos de video.

Definición: “un juego de video consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla de juego cuyas reglas han sido previamente programadas.”¹¹⁶ Estos fueron la primera tecnología informática a la que tuvieron acceso un gran número de personas.

De acuerdo con Lafrance, los juegos de video son considerados nuevo medio audiovisual pues son el resultado de la fusión de la informática y la televisión, prefigurando una nueva generación de sistemas de comunicación.¹¹⁷

¹¹⁵ ibidem

¹¹⁶ LEVIS, Diego; “Los videojuegos un fenómeno de masas.” p.55

¹¹⁷ Ibid p.56

El impacto sobre los hábitos de ocio se da cuando la computadora pasa de ser una herramienta de trabajo a una versátil fuente de entretenimiento.

“Las características de los primeros juegos de video incorporaban sonido y música simple; a medida que pasaba el tiempo los juegos de video se fueron perfeccionando y aumentando el nivel de complejidad; así como el grado de interactividad; como bandas sonoras más complejas que incluyen efectos de sonido y música compuesta exclusivamente para un determinado juego de video; así como narraciones complejas e imágenes provenientes de otras fuentes.”¹¹⁸

El desarrollo de la tecnología ha permitido que los juegos de video sean semejantes a las películas, pero sin perder su característica esencial; la interactividad, esta característica es altamente apreciada por quienes buscan el entretenimiento y la diversión a través de la velocidad de las imágenes, el sonido y la acción por medio de la realidad virtual.

Entre los avances que se tienen están que las prestaciones que ofrecen las nuevas plataformas de juego permiten obtener una resolución de imagen y una fluidez en los movimientos próximos a los que ofrece la televisión, además de conseguir procesos de reconocimientos en tiempo real de escenarios y de personajes en tercera dimensión; con lo que se han logrado avances que ofrecen experiencias inmersitas, realistas y cinemáticas más fuertes.

El atractivo de los juegos de video se centra en:

- a) La existencia de una meta a alcanzarse.
- b) Las imágenes visuales en movimiento.
- c) El recuento automático de puntos.
- d) La velocidad
- e) El azar

Los hermanos Lediberder, señalan que el atractivo de los juegos de video se atribuye a su capacidad de proporcionar a los jugadores una combinación acertada de competición, de realización de un desafío, dominio del sistema, curiosidad por el relato y el espectáculo.¹¹⁹

¹¹⁸ Ibid p. 68

¹¹⁹ Ibid p. 72

Los videojuegos como una forma más de entretenimiento, son una fuente de estimulación que permite luchar contra el aburrimiento y un escape temporal a los problemas cotidianos. Sherry Turkle considera a los videojuegos como una herramienta de autoafirmación al plantear una competencia individual y provoca un sentimiento de ansiedad respecto a su propia perfectibilidad. La máquina no deja resquicios para la auto-complacencia ya que los juegos siempre se mantienen abiertos a la posibilidad de realizar el juego perfecto.¹²⁰

La fascinación que ejerce la violencia de los juegos de video puede explicarse recurriendo a Aristóteles, quien señala que situaciones que se ven con desagrado en la vida real causan placer cuando se contempla en imágenes.¹²¹ Aunque la posibilidad que tiene el jugador de cambiar el rumbo de la acción añade complejidad al análisis, en donde el usuario participa activamente en los juegos violentos en donde se pasa de la simple expectación a la acción. Convirtiéndose a través de ese gesto, en una ficción que se vive intensamente y que permite a quien juega transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo.

b. Cronología de los juegos de video

Los juegos de video están compuestos por dos partes uno se puede decir que es la armadura o el medio a través del cual se observa y se lleva a cabo el juego conectado a palancas y/o botones que sirven para dar vida a la acción en la pantalla; la otra parte es un cartucho o placa y en la serie más reciente discos compactos que contienen la información acerca del juego. De tal manera que se puede hablar del desarrollo del espacio en donde se lleva a cabo la actividad lúdica y del juego mismo.

“En otoño de 1972 se inicia la carrera de los juegos de video con la presentación de una maquina de PONG. compuesto por un anodino mueble de madera equipado con una pantalla de televisor en blanco y negro y un tablero con dos pequeñas palancas de mando”¹²²

El éxito de este juego se debió tal vez a la simplicidad del mismo.<<para ganar sólo acierte a la pelota>>, esa única instrucción bastaba para que el usuario comprendiera el objetivo del juego y el modo de jugarlo.¹²³

¹²⁰ Turkle, 1984, p. 93 en “Los videojuegos” p. 182

¹²¹ Turkle, 1984, p. ibidem

¹²² LEVIS, Diego, op cit. .53

La fiebre por el juego de Atari, alcanzó niveles desconocidos hasta entonces; las máquinas del millón quedaron relegadas, para 1975, Atari presenta la primera consola doméstica; se trataba de un pequeño aparato con un mando de dos botones que se conectaba al televisor y sólo permitía jugar pong; además el costo de este tipo de consola era menor que el de la competencia Magnavox; otra de las características era una mejor definición de la imagen y mayor sensibilidad en los mandos.

Con la caída de los precios de los microprocesadores se genera un auge en la creación de nuevos juegos que contienen acciones de mayor velocidad y con más realismo. Para 1977 aparecen las primeras consolas de color con cartuchos intercambiables lo que permitió un mayor desarrollo en los juegos de video domésticos.

En 1979, con la aparición de *Pac-Man* y *Los invasores del espacio*(*Space invader*) este último un juego de marcianitos que era una adaptación de *Space War*, gracias a el gran impacto que tuvo *Pac-Man* en las consolas domésticas, las ventas de Atari se incrementaron de manera espectacular.

Entre 1979 y 1982 las ventas de cartuchos y consolas se multiplicaban por diez y en los Estados Unidos el número de consolas instaladas se estimaban en 25 millones de unidades.

Por estas mismas fechas, los salones de máquinas recreativas seguía en constante crecimiento, su recaudación oscilaba entre los cinco y seis mil millones de dólares; el contenido del juego de los cartuchos de esta época no tenían un final específico se limitaban únicamente a la acumulación de puntos; lo cual estaba determinado por el programa y la escasa capacidad del cartucho.

El contenido de los juegos de video, durante los ochenta, se caracteriza por tener una relación muy estrecha con la explotación de títulos de películas de éxito y personajes famosos; de tal manera que se inicia la configuración de los géneros, en los cuales se pueden dividir los juegos de video.

1983 -A pesar de las exitosas ventas en el mercado mundial; las consolas estaban entrando en un proceso de crisis debido a la competencia y el exceso de oferta que en algunos casos causaban pérdidas de hasta un 30% con relación a 1982; la compra constante se reflejaban en las

¹²³ Sheff, 1993; p.102 y siguientes en ibidem

ganancias, pero de las pérdidas que llegaron a tener, los fabricantes, jamás se recuperaron. Por lo que a finales del 1983 las compañías Mattel y Atari estaban al borde de la quiebra, para 1985 el importante mercado de las videoconsolas había desaparecido. Por lo que los analistas habían augurado la muerte de los juegos de video. Este suceso, se debía principalmente a que sus creadores no habían diversificado el contenido de los juegos, ni habían realizado una renovación tecnológica, así como de la calidad y el atractivo de los programas, porque los video-jugadores mantenían vivo el interés en esta diversión, pero no existía esa renovación.

Sin embargo, no todo estaba escrito. 1984 es el año en donde Nintendo una firma japonesa hace su aparición en el mercado mundial para presentar una consola que será el cambio que muchos esperaban. Los especialistas consideraban que los microordenadores y los ordenadores (PC) pasarían a ocupar con el tiempo el lugar que habían dejado las consolas de videojuegos; pero el asunto de los costos ponía en una situación elitista a las PC; los comerciantes eran más realistas con respecto a esta situación; ubicaban a las consolas como juguetes y lo relacionaban ampliamente con las campañas de Navidad. Los ordenadores eran vistos como una máquina relacionada a las actividades escolares y laborales; no contaban con el atractivo de lo lúdico.

En la segunda mitad de la década de los ochenta; los microordenadores tuvieron una gran expansión gracias a una importante campaña mediática; pero no cumplieron con las expectativas esperadas.

1983; es el año en donde Japón hace la presentación de una nueva plataforma llamada famicom; creada por Nintendo, empresa fundada en 1889 con sede en la ciudad de Kyoto; la cual se especializaba en elaborar cartas para juegos; cuando la actividad de esta empresa se inclina a la rama de los juegos de video se inician con un juego en miniatura llamado *Game & Watch* (juego y reloj) a mediados de los setentas y por ello era reconocido a nivel internacional. Asimismo era reconocido por el juego de Donkey Kong que en 1981 había conseguido un gran éxito debido a la escasa violencia que contenía el juego. En este videojuego aparecía por primera vez Mario; quien con el paso del tiempo se convertiría en el símbolo de Nintendo y en el protagonista del mayor suceso en la historia de los videojuegos.

Las características de este videojuego eran el bajo precio y de uso sencillo; además de contener un pequeño ordenador y además los juegos destinados a famicom podía contener hasta

treinta y dos veces más información de los juegos editados para las consolas fabricadas por Atari y las demás compañías; aunado a una mejora en los gráficos y sonidos y la animación de los personajes más rápida y fluida.

Debido a la crisis que se había dado en el mercado de los videojuegos Nintendo tuvo que realizar una serie de estrategias y una constante presencia en las ferias internacionales para poder revivir el mercado que muchos auguraban no resurgiría. En tan sólo un año Nintendo vería el resultado de sus esfuerzos, a finales de 1986 el número de consolas vendidas por Nintendo en Estados Unidos eran de un millón de NES; -que eran unidades de control- y para 1987 la cifra se ubicaba en tres millones de consolas y mil millones de dólares, estableciendo un éxito rotundo de esta empresa en los Estados Unidos.

Nintendo desde el principio puso especial atención en los juegos y estableció un control en el proceso de fabricación, edición y distribución en todos los cartuchos destinados a sus consolas. En 1985, se edita Super Mario Bros y desde el principio se convirtió en el juego emblemático de Nintendo. El personaje principal del juego era *Mario*, un plomero con un mostacho de aire italiano que apareció por primera vez en Donkey Kong de 1981, en esta primera fase del gorila - Donkey Kong- se enfrenta al plomero como un obstáculo más en su carrera por rescatar a la princesa de la historia.

Para 1992, Nintendo estimaba sus ventas en cien millones de dólares en todo el mundo y un 70% correspondía al primer Super Mario Bros. Este juego introducía el ingenio y el humor; el uso de laberintos y el pasar de un nivel a otro conforme se iban descubriendo pistas y encontrando elementos para superar obstáculos.

La publicidad se centraba más en los juegos que en la consola; pues los cartuchos eran la fuente de la ganancia; el número de cartuchos vendidos por consola oscilaban entre cuatro o seis por unidad. El precio no era importante para los usuarios mientras los juegos fueran atractivos.

A la par de este éxito se genera una serie de elementos para reforzarlo, aumentar el interés y conocer al público usuario. La estrategia a seguir es formar el *FUN Club* de Nintendo. Donde todos los compradores de la NES se convertían de manera automática en miembros de dicho club con sólo enviar la nota de garantía del producto adquirido. Ser miembro de este Club le daba derecho a sus miembros a recibir gratuitamente un boletín bimestral publicado por la propia empresa; el cual,

contenía trucos y consejos para avanzar a niveles más complicados. Asimismo ofrecía los avances en relación a nuevos títulos y otras noticias promocionales con la NES. La utilidad de este servicio era doble para Nintendo; porque tenía un termómetro que medía la preferencia de sus inscritos y un sistema de promoción que aseguraba la continuidad en las ventas.

A partir de 1988; Nintendo intenta consolidar su presencia y ampliar su segmento en el mercado, pues su público estaba compuesto por varones de 6 a 14 años, por lo que inicia un programa televisivo dedicado a los personajes de los juegos: *El Super Mario Bros Super Show*; el cual se convirtió de inmediato en uno de los programas infantiles con mayor índice de audiencia; es en este programa en donde se lanza una nueva revista “NINTENDO POWER” a principios de 1989 y fue enviada a los cinco millones de suscriptores; la novedad de esta revista era el pago que debía hacerse y continuaba con las novedades en cartuchos, el catálogo de las novedades para sus suscriptores.

Con esto NINTENDO había logrado sus objetivos; el más importante el crear un universo alrededor de la NES apoyado en gran medida por Mario Bros. Y en 1988 representaba entre el 85 y 90% en el sector de videojuegos en los Estados Unidos y en Japón; Sega y Atari tenían una presencia casi testimonial; sin embargo para 1989 Sega presentó una nueva consola de 16 bits una superioridad tecnológica; pues para estas fechas la NES de Nintendo tenía un atraso de 6 años con respecto a la NES; pero era necesario que SEGA se dotara de una imagen de marca propia, capaz de atraer a los jóvenes y adolescentes hacia lo que ofrecía *GÉNESIS*.

El eslogan publicitario de lanzamiento afirmaba sin rodeos “*Génesis* de Sega comienza allí donde *NES* de Nintendo se detiene”. Con lo cual dejaba en claro las diferencias entre la nueva consola y su antecesora. Las características de esta consola era la incorporación por primera vez de el CD-ROM al universo de las videoconsolas domésticas. El público que esperaba captar SEGA era los aficionados a los juegos de video de mayor edad; así como con mayor autonomía económica

La estrategia de SEGA comenzó a dar sus primeros frutos, gracias a la novedad y la innovación pero uno de los problemas a los que se enfrentó era que sus juegos eran caros y poco originales, los programadores estaban más al pendiente de explotar las posibilidades gráficas y sonoras que los aspectos lúdicos del juego.

Sin embargo, para 1991, Sega encontró un juego con el atractivo suficiente para disputar la hegemonía a *Super Mario BROS* y aumentar la demanda de Génesis. El protagonista del juego era Sonic un puercoespín capaz de alcanzar supervelocidad y vivir aventuras en escenarios bien logrados y de alta complejidad con el objetivo de acabar con su archienemigo, el Dr. Robotnik; el cual desde el principio cumplió con el papel que Super Mario había tenido para Nintendo.

Adoptado como el símbolo de marca; Sonic se convirtió en el estímulo que necesitaba Sega para despegar. Las ventas de *Génesis* (*Megadrive* en Europa) alcanzaron cifras extraordinarias por lo que el mercado se dividió entre estos dos competidores: Nintendo y Sega.

A pesar de que las condiciones económicas de 1990 no eran muy favorables, Nintendo saca a la venta su nueva consola de 16 bits en Japón; bajo una serie de expectativas que fueron superadas, pero la Super NES; SNES o Super Nintendo tenía un defecto la nueva plataforma no era compatible con los cartuchos de juego de su antecesora a diferencia de la *Génesis* de Sega. Este defecto tuvo mayor repercusión en Estados Unidos que en Japón; pero a pesar de las muchas quejas sobre todo de la Asociación de Consumidores, se obtuvieron ventas por 2,2 millones de unidades entre septiembre y diciembre de 1991 y afirmaba haber vendido lo que Sega en dos años. Pero Sega no estaba conforme con estas declaraciones pues afirmaba que Nintendo había vendido en ese periodo 1,2 millones de aparatos y Sega 1,4 millones de unidades. De aquí que comienza la guerra de cifras que caracterizaría a ambas empresas.

Para años posteriores, se crearían un nuevo tipo de videoconsola portátil Nintendo presenta la *GAME BOY* – el nombre nos remite a la cultura Nintendo en donde boy (niño en inglés) es más integral que los genéricos child o kid.

El objetivo del videojuego portátil es ampliar el segmento del mercado; muy limitado por las condiciones de sexo y edad. La *GAME BOY*, a pesar de su minúscula pantalla monocromática de cristal líquido consiguió una rápida acogida entre el público; pues sólo en 1992 se vendieron treinta y dos millones de unidades. El éxito se le atribuye a TETRIS, un juego de reflexión con características poco habituales para los videojuegos de la época y que se regalaba en la compra de la consola. Con esto Nintendo se colocaba a la vanguardia en juegos portátiles y datos aportados de Nintendo señalaban que entre un tercio y la mitad de los jugadores de TETRIS eran adultos.

Por su parte Sega continuaba realizando la competencia por afianzar un lugar en la industria de los juegos de video portátiles y presenta su modelo Game Gear con pantalla de color y con la posibilidad de añadir accesorios que lo convertían en un pequeño receptor de televisión; sin embargo el elevado precio, su mayor tamaño y menor autonomía y la falta de un juego estandarte, limitaron en gran medida su expansión.

c. Tipología de los juegos de video

Una propuesta de clasificación realizada por Diego Levis, propone los siguientes géneros con características propias. Sin embargo, existen híbridos al interior de los mismos juegos y en más de una ocasión se fusionan más de un género diferente y esto puede dar pie a confusiones

La clasificación se presenta a continuación:

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| 1. juegos de lucha. | 2. beat´em up o juegos de combate. |
| 3. shootem up o juegos de tiro. | 4. juegos de plataforma. |
| 5. simuladores. | 6. deportes. |
| 7. juegos de estrategia. | 8. juegos de sociedad. |
| 9. ludo educativos. | 10. porno eróticos |

1. **Los juegos de lucha y los de combate** son muy similares en sus características; es un género en donde algunos de sus principales títulos son: Virtual Figther, Mortal Combat, Ketten o el clásico Street figther, en sus diferentes versiones.

El juego consiste una lucha cuerpo a cuerpo, entre dos personajes elegidos y controlados por los jugadores. En la opción de enfrentamiento contra la máquina, el jugador debe ir venciendo uno a uno a todos los rivales que le opone el programa. El principal objetivo es eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del modo más rápido y efectivo. La violencia se presenta como el único medio para resolver todos los problemas y como único medio para sobrevivir en un mundo hostil y peligroso.

Sin embargo el de Beat´em un (golpéalos a todos) o juegos de combate son más violentos, el jugador asume la identidad de un personaje determinado por el programa y a la elección del jugador en base a la variedad presentada y la identificación con el personaje.

La psicóloga norteamericana, Sherry Turkle, remarca que en este tipo de juegos de acción, la posibilidad de sobrevivir depende en gran medida de la capacidad del jugador para memorizar las reglas que dirige el programa.¹²⁴

A medida que avanzan las fases del juego, los escenarios van cambiando, pueden representar parte de la geografía del país al que pertenecen los luchadores; desde el trópico hasta una moderna ciudad, pasando por la montaña y una concurrida plaza en Asia. En algunos otros casos se recurre a escenarios tenebrosos, oscuros y apocalípticos; propios de una visión <<futurista posnuclear>>. La técnica de combate utilizada es generalmente basada en las artes marciales, pero en algunos casos los personajes disponen de armas de diversos tipos para atacar al adversario

No existen adversarios determinados, los roles pueden ir cambiando, por lo general los personajes representan luchadores humanos que visten trajes militares o representan una nacionalidad por características fisiológicas y por una bandera en el momento de la selección del personaje; en otras ocasiones los luchadores son alienígenas, dinosaurios o dragones, dependiendo del relato que se trate.

Los juegos en donde los personajes son seres humanos acostumbran introducir por lo menos un personaje femenino; las características físicas de estas son: de menor estatura y con menos fuerza que sus rivales masculinos. La vestimenta en general es de tipo informal y en su mayoría son jóvenes. Este tipo de juego repite esquemas similares, apenas disimulados por las variaciones del diseño gráfico.

2.- **beat´em up o juegos de combate**; este tipo de juegos son los que tienen mayor contenido de violencia explícita y de sangre; el creciente realismo de las imágenes y los movimientos de los personajes hace aumentar progresivamente el nivel de violencia de los juegos.

3.- **Los juegos shoot´em up o juego de tiro** (dispárale a todos) o juegos de disparos y junto con los de lucha y combate son por antonomasia los más violentos; el objetivo es dispararle a todo lo que salga en la pantalla. Existen dos subgéneros dentro de este tipo de juegos.

¹²⁴ TURKLE , 1984; p. 73

Los primeros son derivados de los arquetípicos <<marcianitos>> que se conocieron con el nombre de Invasores del espacio (Space Invaders).

En los segundos se ubican todos los relacionados con el tiro al blanco, pero con la vertiente de que le tiran a figuras de forma humana o vehículos piloteados por los mismos en un escenario de campo de batalla, un cuartel o algún escenario militar y que tanto el protagonista como sus adversarios formen parte de un ejército o de un grupo paramilitar; otro escenario puede ser un ambiente futurista y los enemigos asumen formas de robots, alienígenas y naves espaciales

Algunos otros se trasladan a escenarios urbanos, en donde el jugador asume la identidad de un justiciero policía de gatillo rápido y dudosa moralidad que dispara indiscriminadamente contra los presuntos delincuentes que van apareciendo en la pantalla. Apoyado por una réplica de pistola, los jugadores pueden <<realmente>> disparar, aumentando así la sensación de protagonismo que les ofrece el punto de vista subjetivo que caracteriza a la mayoría de estos juegos. Sin importar el escenario o el argumento del juego, el objetivo de shoot´em up siempre es matar y destruir por el sólo hecho de hacerlo.

4.- Juegos de plataforma. Este género pertenece a las videoconsolas en donde podemos encontrar a los principales representantes en Super mario y Sonic siendo juegos de plataforma. El personaje principal debe de avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión la gran parte de las veces es rescatar a la princesa. Este personaje puede ir adquiriendo superpoderes al recoger ciertas figuras y al mismo tiempo el va sumando puntos o recuperando vidas para continuar avanzando con mayor facilidad a través de los obstáculos cada vez más difíciles y adversarios más peligrosos que se anteponen en su camino.

A medida que va avanzando y superando las etapas del juego, la complejidad de los decorados y el grado de dificultad del juego aumenta. Este tipo de juegos tiene recursos para sortear todos los obstáculos que encuentra en su recorrido, sin necesidad de destruirlos o eliminarlos.

Por lo general el personaje es un dibujo animado infantil que puede representar un ser humano o a un animal humanizado al estilo de Disney los enemigos pueden ser tortugas, patos, peces, monos, dragones o robots de rasgos inocentes, fantasmas, momias u hongos animados, pero difícilmente puede convertirse en un adversario con forma humana. Los juegos de plataforma

incorporan los laberintos, pasadizos secretos y el encontrar tesoros en el desarrollo de los programas de entretenimiento informático. Con el contenido de este tipo de juegos se busca sostener posturas acríicas sobre el contenido agresivo o violento de los videojuegos.

5.- **Los juegos simuladores** permiten al jugador visualizar en una pantalla la pista en donde él corre en una motocicleta, compitiendo contra otros; con un creciente realismo en las imágenes y la respuesta rápida del programa de acción este género no ha logrado la sensación real de conducir un vehículo real. Como la basta gama de los juegos basados en simuladores de aviones, vehículos militares y naves espaciales pueden ser considerados sofisticado juegos de tiro.

6.- **Juegos de deporte**, inspirados en los diversos deportes existentes han disfrutado siempre una gran aceptación entre el público. En ocasión estos juegos son asimilados como juegos de acción o simuladores, salvo casos específicos como los juegos de box, torneos de Karate, competencias de carros de carreras. La principal característica a su favor de este tipo de juego de video es la popularidad del deporte en el que esta inspirado; los cuales van desde el fútbol, hasta el golf, pasando por el básquetbol y el tenis, el hockey sobre hielo o el béisbol, realmente son pocos los juegos que no se practican en esta modalidad.

Este tipo de juegos se inclinan más por la competencia y tiene un escaso o nulo contenido de violencia haciéndose muy adecuados para jugar con otros, lo que le ha permitido en un género versátil y menos polémico.

7.-. **Los juegos de estrategia** a diferencia de otros que explotan el instante y la reacción rápida del jugador se apoyan en la duración y reflexión; los más populares son las aventuras graficas, los juegos de rol, los juegos de guerra y los simuladores de sistemas. Entre los cuales se encuentran los simuladores de sistemas urbanos, económicos, ecológicos e históricos.

Otro tipo de juegos de estrategia son los conocidos rompecabezas y acertijos espaciales que tienen reglas de fácil asimilación y requieren de una gran concentración. Se adecuan principalmente para consolas portátiles y el más conocido es el Tetris. También existe un buen número de títulos para ordenadores personales.

8.- **Los juegos de sociedad** son adaptaciones de los juegos clásicos como el ajedrez, solitario, tres en raya, bridge, monopolio, otelo, scrable entre otros. Este tipo de juegos pueden hacerse en solitario, jugando contra el programa de la máquina o contra otro contrincante, en el caso del ajedrez, se ha puesto a competir a jugadores profesionales y campeones mundiales contra el programa de computación, en donde, se ha demostrado el alto nivel de respuestas programadas que puede tener el juego.

9.- **Juegos ludo-educativos**; este tipo de juegos trata de combinaciones de actividades lúdicas con contenidos educativos, a pesar de la aparente novedad del concepto Nintendo tenía propuestas desde fines de la década pasada, pero no tuvieron gran éxito. Este tipo de juego ha sido muy poco explotado y sólo en algunos casos como el aprender idiomas o juegos para preescolares que comienzan a utilizar el ordenador, convirtiendo esta actividad en es atractiva, para quienes la usan con el fin de realiza un aprendizaje.

10.- **Juegos del género porno-erótico** se inició a mediados de la década de los 80, con una empresa japonesa que producía juegos con contenidos eróticos, este tipo de juegos está destinado para los mayores de edad. La temática de este juego es ir descubriendo, sobre todo, dibujos de jóvenes mujeres con poca ropa e ir disminuyendo la ropa conforme se avanza en los niveles y en el nivel de dificultad.

2. Videojugadores. Definición, descripción y características de los videojugadores

Existe una tendencia generalizada a creer que los videojuegos son sólo para niños y adolescentes varones. Pero esta tendencia ha comenzado a cambiar, pues las niñas también juegan. En países industrializados nueve de cada diez niños y niñas entre 8 y 16 años han jugado alguna vez con una consola o un ordenador y la gran mayoría de ellos; entre siete y ocho de cada diez niños europeos tienen al menos una videoconsola o un ordenador en su casa¹²⁵. Asimismo, los adultos hombres son aficionados a los juegos informáticos. Existen diferentes opiniones acerca de los motivos por los cuales los juegos de video resultan atractivos para niños y jóvenes.

¹²⁵ Según encuesta realizada de la C.E.C.U., EN 1994 EL 78% de los niños españoles entre 8 y 15 años tenía en su casa algún tipo de sistema de juego informático, de los cuales el 62% poseía una consola, el 29% una consola portátil y un 23% un ordenador personal. En .LEVIS, Diego Los videojuegos... p. 179

El tiempo que suelen pasar quienes tienen afición a los juegos de video oscila entre una hora en Europa, 2 horas en Estados Unidos¹²⁶ En el caso de México no se tienen datos debido a la falta de investigación en esta área, se tienen las referencias de Europa y Estados Unidos, pero las condiciones y la economía del país es diferente en relación con países de otras regiones

D. Valores sociales

Las representaciones colectivas son el resultado de las aspiraciones, expectativas y experiencias diversas, de quienes conforman la sociedad como un sistema, que llegan a objetivarse gracias a los elementos valorativos e ideológicos, los cuales a su vez implican tramas de simbolización.

Los valores sociales son adquiridos por los niños, mediante un proceso previo al ingreso a la escuela, a través de un entorno cultural dado por la familia, influencia que continuará y se complementará posteriormente por medio de agentes sociales y educativos como son: los amigos, los medios de comunicación, la religión, etcétera. Mediante la socialización, la adquisición de actitudes se vinculan al proceso de formación de patrones cognitivos y conductuales del entorno y de las personas con quienes se convive; interiorizándose con el paso del tiempo, lo que permitirá una maduración en el desarrollo cognitivo, afectivo y emocional de los sujetos generando modelos sociales de los valores primero como información y formación, posteriormente valores aplicables a la vida de acuerdo a las situaciones que se le presenten a los sujetos.

Las representaciones son un proceso dinámico que no sólo se presentan en la percepción individual, sino que se construyen y reconstruyen en función de las condiciones sociales e históricas de cada conjunto social. Por lo que en algunos casos puede ser entendida como un relato que varía de un periodo a otro, pues en un nivel comunicativo lo que se cuenta está configurado en un discurso oral o de imágenes, generando representaciones similares o diferentes. Por lo que los valores son parte de esa construcción y reconstrucción de la sociedad, van cambiando de acuerdo a lo permitido o se ajustan a las restricciones puestas o impuestas por la sociedad en un proceso histórico de crecimiento de la misma.

¹²⁶ Ibidem .,p.181

1. Los valores sociales

Una situación que se presenta en el estudio de los valores es el supuesto de creer que no se puede estudiarlos sin incluir los propios valores personales o que son meramente puros fenómenos psicológicos y éticos fuera del ámbito de la ciencia social. Sin embargo, hoy en día los sociólogos admiten que los valores sociales son *hechos sociales* importantes susceptibles de estudio y análisis científicos en donde los valores morales se dan únicamente en acciones de carácter humano con una significación reconocida sólo por el hombre y a la cual se le atribuye una responsabilidad moral.

En el proceso de socialización, el individuo adquiere ciertas características más o menos permanentes a través de un aprendizaje social que se pueden identificar con ciertos nombres como valores, motivos sociales, actitudes, etcétera y reflejan el contexto sociocultural en el que se desarrolla.

a. Definiciones y características

Descriptivamente se puede decir que **tiene valor** todo lo que es útil, deseable o admirable para la persona y el grupo. Pero en la realidad, la importancia que tiene un objeto se transfiere al objeto mismo, de modo que la educación no sólo es valiosa sino que tiene un valor social.¹²⁷

La valoración es una simple atribución de valor por un sujeto ante el acto de otro, aprobándolo o condenándolo de acuerdo a la manera en que le afecte a título personal o de otros individuos o de la afectación a la comunidad entera; quien realiza esta valoración lo hace siendo parte de una sociedad o de un sector determinado.

El término bueno se aplica para designar ciertos actos considerados como positivos o valiosos desde el punto de vista moral y el término malo califica los actos morales opuestos.

Sin embargo, estos términos han sufrido modificaciones a lo largo del tiempo de acuerdo a las diferentes funciones de la moral efectiva de cada época; por ejemplo en la Edad Media lo bueno provenía de la voluntad divina y lo malo era considerado como obra del demonio.

¹²⁷ FICHTER, Joseph H. *Sociología*. Editorial Herder, 1994 p.295

En los tiempos modernos lo bueno concuerda con la naturaleza humana entendida de una manera universal y abstracta que entraña los intereses personales aunado a un círculo inmediato de personas cuyos intereses se conjugan generándose una vinculación directa e inmediata.

Rokeach, define al valor como una creencia relativamente permanente respecto a un modo de conducta particular o un estado de existencia personal y socialmente preferible a modos alternos de conducta o estados de existencia.¹²⁸ Esta definición tiene las siguientes implicaciones:

- Un valor es relativamente permanente, una vez que ha sido adquirido, tiende a permanecer como característica del sujeto.
- Puede referirse tanto a formas de conducta como a estados deseables de existencia. Los valores instrumentales o relacionados con modos de conducta, pueden ser valores morales y tiene un foco interpersonal, su incumplimiento puede producir problemas de conciencia. Por su parte los valores personales; centrados en el yo (el placer) o los valores sociales con un foco interpersonal como la verdadera amistad.
- La “concepción de lo deseable” implícito en el valor se refiere a lo deseable para el sujeto o para los demás.
- Los valores son estándares y se utilizan de diversas maneras, como:

Guías para la acción.- indicando la manera en la que debemos comportarnos o en qué dirección se debe dirigir la conducta.

Guía para evaluar o juzgar situaciones.- a partir de un valor estándar se genera un punto de comparación para evaluar las conductas personales o la situación a considerar se encuentra en los niveles adecuados.

Como base para racionalizar conductas creencias etc. por ejemplo.- Matar a alguien resulta inaceptable, pero si es en defensa de la patria o en defensa propia; la evaluación, psicológicamente hablando puede cambiar.

¹²⁸ buscarlos

Al definirse al valor como un estado de existencia o un modo de conducta deseable, puede generar un cambio en el individuo o puede servir para reforzar una situación determinada. El estudio de los valores sociales se deben de tomar en cuenta tres elementos; el objeto mismo que es un valor, la capacidad que tiene el objeto de satisfacer las necesidades sociales y la apreciación que tiene la gente del objeto y de su capacidad de dar satisfacción.

Para definir el valor es necesario tomar una postura frente a él; de acuerdo con Eduardo Garza y Cuellar es posible referirse al valor como una propiedad trascendental del ser,¹²⁹ pues, el mundo se manifiesta al hombre a través de sus valores, que simbolizan sus necesidades y potencialidades y hace inevitable el que tome una postura frente a él.

Los valores son responsables del relieve y la densidad que pueden encontrarse en las cosas, de la diversa gama de matices que el mundo presenta al sujeto, hace que las cosas hablen y se manifiesten a las posibilidades de captación del receptor.

El universo axiológico constituye una especie de puente entre la condición humana y el ser, es responsable de nuestra no indiferencia frente al mundo y sabernos vinculados con el cosmos a través de nuestras filias y nuestras fobias, de nuestras preferencias y desdenes.¹³⁰

Los valores

- Pueden ser captados por la racionalidad humana en su dimensión objetiva.
- Su carácter objetivo y transindividual se hace visible al contemplar los trascendentales del ser.
- Se realizan analógicamente y tiene por tanto un carácter:
 - ✓ Histórico
 - ✓ Cultural
 - ✓ Subjetivo
- Trasciende a sus analogazos
- Se relacionan entre si jerárquicamente.

¹²⁹ GARZA y Cuellar; Eduardo, "Comunicación en los valores" p. 43

¹³⁰ ibidem

La objetividad de los valores en correlación a la captación de los valores, René Simón señala que si bien el “tacto” de los valores es racional en cuanto a su fuente, éste está penetrado de resonancias emocionales sumamente fuertes.

La teoría subjetivista del valor sostiene que los valores no son más que proyecciones de nuestros apetitos y sentimientos; con esta definición Ortega y Gasset señala que se refleja una predisposición muy común en el hombre moderno.

La ontología ofrece elementos para fundamentar la objetividad de los valores; pues, el hecho de que los valores sean objetivos no implica que se realicen. La forma en que los valores se realizan es análoga; los valores permiten tantos estilos como grados diversos de perfección en su realización. Y es en función de esa analogía que el valor puede plasmarse, practicarse o surgir de manera diferente en diversas personas, culturas y momentos históricos.

Los valores constituyen al mismo tiempo lo más íntimo de las personas y lo más común y trascendente entre las personas.

El carácter histórico de los valores se entiende y se fundamenta en las propiedades del valor en su carácter trascendente y en la forma análoga que toma en su realización; el hecho de que el valor trascienda todas sus posibles concreciones y que se realice en formas diversas, permite el que su aprehensión tenga un carácter histórico, gradual e individual.

Antonio Hortelano ofrece una aproximación a la evolución de la conciencia moral en la que se hace visible el carácter histórico de la intuición de ese valor específico.

b. Clasificación

El establecimiento de una escala de valores constituye uno de los problemas más importantes y recurrentes de la axiología. Al respecto existen dos posturas en donde la primera considera que es imposible, porque los valores son incomparables y sólo la libertad individual les otorga un orden subjetivo. Otra concepción propone que el carácter jerárquico es una propiedad exclusiva del mundo de los valores que no se puede aplicar a la realidad como tal.

Joseph De Finance presenta la siguiente jerarquía axiológica

	DEL LADO DEL OBJETO		DEL LADO DEL SUJETO	
	VALOR	ANTIVALOR	VALOR	ANTIVALOR
Valor Religioso	-LO SANTO	-LO PAGANO	-SER SANTO	-SER PAGANO
Valor Moral	- BIEN MORAL	- MAL MORAL	-SER BUENO - RECTO -CARÁCTER VIRTUOSO	-SER MALO - PERVERSO - CARÁCTER VICIOSO
Valores más propiamente relativos a Humanos espirituales voluntad Inframorales no éticos	- CARÁCTER FIRME EN LA ACCIÓN	- CARÁCTER RELAJADO	- FUERZA DE CARÁCTER - CONSTANCIA	- DEBILIDAD DE CARÁCTER -INCONSTANCIA
INTELECTUALES	- VERDAD - PROFUNDIDAD	- FALSEDAD - SUPERFICIALIDAD	- CONOCIMIENTO DE LO VERDADERO - PENETRACIÓN DE ESPÍRITU	- ERROR - LIGEREZA DE ESPÍRITU
SOCIALES	- COHESIÓN DEL CONJUNTO SOCIAL - PROSPERIDAD SOCIAL	- ANARQUÍA - DECADENCIA	- DON DE RELACIONES - LIDERAZGO	- ANTISOCIAL - INCAPAZ DE LIDEREAR.
ESTÉTICOS	- BELLEZA	-FEALDAD	- BUEN GUSTO	- MAL GUSTO
ECONÓMICOS Y EUDEMÓNICOS	- PROSPERIDAD - ÉXITO	- MISERIA - FRACASO	- SER RICO - LOGRO PERSONAL	- SER POBRE - FRACASO
BIOLÓGICOS	-LO SANO - FUERZA	- LO MÓRBIDO - DEBILIDAD	- SALUD	- ENFERMEDAD
VALORES RELATIVOS INFRAHUMANOS A LA SENSIBILIDAD	-LO AGRADABLE	-LO DESAGRADABLE	-PLACER	-DOLOR

Un sistema de valores está dado por el ordenamiento de los mismos; este sistema de valores en una persona puede representar una organización aprendida de reglas y es utilizado por éste para elegir la más adecuada en la resolución de conflictos entre dos o más modos de conducta.

VALORES TERMINALES	VALORES INSTRUMENTALES
Una vida cómoda, una vida excitante , un sentimiento de logro un mundo de paz, de belleza. La igualdad, la seguridad familiar, la libertad, la felicidad , la armonía interna, el amor adulto, la seguridad nacional, el placer, la salvación, el autorrespeto, el reconocimiento social, la amistad sincera, la sabiduría.	Ser ambicioso, tener una mente abierta, ser capaz, ser alegre, valiente, limpio, honesto, imaginativo, altruista, misericordioso, independiente, intelectual, lógico, cariñoso, obediente, cortés, responsable y controlado.

2. Los valores sociales en la sociedad mexicana

Una sociedad es una estructura compuesta por grupos interconectados entre sí considerados como una unidad y con la participación de todos forman una cultura en común.¹³¹

Existen cuatro grupos dominantes que son: Económico, el familiar, el religioso y el político, aunados al de la educación y el recreo que no son tan dominantes.

Las pautas de conducta son maneras de pensar y crear una cultura, en donde se encuentran las creencias, los significados los valores y las actitudes; dichas pautas de conducta pueden colocarse en una escala que van desde las culturalmente significativas a las culturalmente triviales en base a tres cualidades.

- Estas normas de medición son una universalidad aceptadas en menor o mayor grado por la gente que conforma la sociedad.
- La presión social el grado en que la sociedad sanciona el comportamiento en cuestión.
- La valoración social; la importancia que la sociedad le da a los actos.¹³²

En la sociedad en general existen los comportamientos obligatorios, son las pautas básicas y más obligatorias observadas por las personas; son consideradas como esenciales para el buen estado de las sociedad. Actos como la lealtad y el patriotismo son altamente valorados

Las pautas son normas aceptadas de conductas y tienden a convertirse en parte del sistema normativo de una sociedad.¹³³ Estas reglas de comportamiento son a las que la mayoría de la gente responde de manera subconsciente haciendo lo conveniente y debido en cualquier situación social.

a. Modelos sociales

Los modelos sociales son establecidos por la sociedad, son estructuras ya establecidas y tienen una amplia aceptación por parte de la misma. Con el fin de establecer límites y acciones en donde se regule el comportamiento de su miembros que deberán de ser aprendidos por los mismos en la medida que vayan formando parte de la sociedad.

¹³¹ FICHTER, Joseph H "Sociología" p.153

¹³² ibid p. 178.

¹³³ Ibid p. 185

Los cambios de valor se presentan más lentos dentro de la sociedad debido a un largo proceso de socialización, educación de una nueva generación y debido a que están condicionados por factores de individualidad; los valores culturales constituyen uno de los casos más claros de la transmisión de una experiencia socio-histórica acumulada por miles de años a un individuo.

Cuando la televisión presenta valores y modelos de conducta que van de acuerdo con lo que los padres inculcan a sus hijos no hay por que creer que la televisión ejerce una influencia fundamental.

En el caso de que un niño haya adquirido algún conocimiento o que posean algún criterio de valores respecto a un determinado tema, la televisión parece tener poco efecto; existe la suposición de que el niño responde a estados emocionales como la ira, apasionamientos, alegría, o altruismo. Pero al parecer el empleo que los niños le dan a la televisión es el reinterpretar la realidad, ver y comprender las experiencias vitales. Por lo que los menores extraen material para organizar e interpretar experiencias y utilizarlas en el futuro como integrantes de la sociedad. Por esta razón se considera a la televisión como parte importante del medio ambiente influyendo de cierta manera en la configuración de pensamientos siendo fuente importante de influencia en los niños.¹³⁴

b. Comportamientos sociales

Los valores son relacionados a las pautas de comportamiento en la medida en que las personas las cumplen; los valores existen porque existen personas dignas de evaluación y competentes para evaluar a otras personas y cosas. La persona en acción es centro último de valores; el mecanismo principal con el que las personas expresan y simbolizan los valores en el rol social.¹³⁵ De tal manera que las pautas de comportamiento se combinan para formar roles sociales mediante los cuales las personas actúan para la prosecución de los fines sociales deseados.

¹³⁴ Maccoby; Eleanor E. en *SChRAMM, Wilbur "La ciencia de la comunicación humana" p.151-152*

¹³⁵ FICHTER, Joseph H; *"Sociología"*

Capítulo III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se explica y desarrolla la estrategia metodológica que se utilizó en el presente trabajo exponiendo el método cuantitativo con el fin de obtener los elementos necesarios que permitan cuantificar y analizar posteriormente los resultados obtenidos del cuestionario aplicado.

Dado que esta investigación tiene por objeto de estudio las representaciones que se tienen los jóvenes adolescentes respecto a los juegos de video y explicar la tendencia que se tiene en relación a los mismos.

De igual manera se explica la selección de la muestra de estudio, la construcción del instrumento utilizado para la recolección de datos y el proceso de aplicación. La importancia de ubicar a las personas encuestadas en relación a la familia se debe a que los juegos de video son prohibitivos o permitidos por los padres de familia, la trascendencia de tener hermanos es que en algunos casos estos pueden ayudar o convivir a través de los juegos de video, que esto no es parte fundamental del presente trabajo.

Asimismo, se retoma el papel del educador en la escuela respecto a los juegos de video, pues los maestros son fuente de referencia respecto a ciertos modelos como es el caso de los videojuegos, los referentes más importantes son los antes mencionados, de ahí la necesidad de tomarlos en cuenta dentro del cuestionario.

A. Metodología de investigación

El método a utilizar en la presente investigación será el método cuantitativo; mediante el uso de la encuesta; que permitirá se lleve a cabo una inferencia en relación a los resultados obtenidos de la información proporcionada por una población de personas encuestadas.

Para realizar la investigación , se utilizó el cuestionario como el medio de recopilación de datos en la investigación por encuesta, el cual contiene una serie de preguntas, la mayor parte relacionadas a las definiciones operacionales de las variables dependientes e independientes establecidas en la hipótesis.¹³⁶

1.- Selección de la muestra.

La muestra a seleccionar está conformada por adolescentes de una escuela secundaria perteneciente al Distrito Federal en una zona de categoría económica clase media-media; los adolescentes pertenecientes a ambos sexos, para no sesgar la muestra y ver como es el desempeño del sexo femenino respecto a los juegos de video.

Estas características, se deben a que son ellos quienes es encuentran más en contacto con los juegos de video y tienen una cierta experiencia, debido al tiempo que tienen jugando. Aunado al nivel educativo y la edad; considerando este factor como determinante en la forma de pensar y ver la vida.

a. Características de la muestra.

Personas del sexo femenino y masculino, adolescentes de entre 13 y 16 años que tengan contacto con los juegos de video, se encuentren estudiando el tercer grado de secundaria en la escuela secundaria 140 “Nezahualcoyotl” ubicada en Av. Aquiles Serdán # 305. Sin importar el lugar en donde habiten, sino las respuestas relacionadas a los juegos de video necesarias a la investigación.

¹³⁶ Samaniego, Ramiro; “Manual De Investigación” Ed. CIESPAL, p. 51

b. Categorías de la investigación.

El cuestionario deberá contar con las siguientes categorías o secciones

- i. Datos de registro y de control
- ii. Preguntas referentes a las variables dependientes de la investigación que tengan que ver principalmente con el uso de los videojuegos a nivel personal.
- iii. Preguntas que tengan variables dependientes y generalmente orientadas a actitudes y opiniones respecto al contenido de los juegos de video.
- iv. Preguntas sobre las variables independientes que tengan que ver con la relación que se tienen a nivel social.- familiar, filial (amigos o compañeros de la escuela) y maestros; si tuvieran alguna indisposición a contestar estas preguntas, no habría mucho problema pues lo más importante ya ha sido contestado.
- v. Una sección final que permite al encuestado hacer algún comentario final sobre la encuesta y el agradecimiento a su colaboración.

B. Instrumento de recolección de la información.

El instrumento para la recopilación de la información será un cuestionario, el cual contiene una serie de preguntas relacionadas al tiempo dedicado al juego, las percepciones y representaciones de los encuestados en relación a los juegos de video, así como las relaciones que puedan apoyar sus percepciones y representaciones.

El tipo de preguntas realizadas serán preguntas cerradas y abiertas; las preguntas cerradas por lo general permiten obtener respuestas numéricas simples como por ejemplo la edad del encuestado, o un número fijo de selecciones predeterminadas, una de las cuales debe ser elegida por el encuestado; respecto a las preguntas abiertas, estas permiten, a quien contesta el cuestionario expresar peculiaridades y matices del significado de las respuestas. Lo anterior permite realizar un análisis cualitativo.

Asimismo, se tendrán preguntas que requieren categorización, en donde se pide a la persona encuestada que clasifique cierto número de elementos de menor a mayor importancia siendo el

número 1 el menos importante y el número 10 el más importante o viceversa de mayor a menor importancia.¹³⁷

El orden de las preguntas afecta las respuestas, ubicándolas en un contexto para que sean entendidas, asimismo, el orden de las preguntas debe ser una posición relativa entre las preguntas específicas y las preguntas generales.

1.-Tabla de especificaciones.

CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES
Videojugadores	Datos demográficos Conducta	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Edad ◆ Sexo ◆ Escolaridad ◆ Familiar 	13 a 16 años hombre, mujer 3°.de secundaria Vivan con padre, madre o ambos
Videojuegos	Clasificación de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Costumbres en relación a los juegos de video ◆ Clasificación por instrumento de juego de video. ◆ Clasificación por tipo de juego de video. ◆ Preferencias 	Utiliza los juegos de video Frecuencia de uso de juegos de video. Preferencia por un determinado tipo de sistema para jugar videojuegos Preferencia por un determinado tipo de juego de video
Percepciones	Representaciones	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Percepción sobre los juegos de video. ◆ Percepciones sobre la realidad. 	Acciones dentro del juego de video Acciones en la realidad.
Mensaje	Contenido del videojuego	◆ Clasificación de acuerdo a las preferencias	Títulos de juegos de video
Relaciones sociales	Escolares Familiares Filiales	Los juegos de video como medio de relaciones sociales en <ul style="list-style-type: none"> ◆ la familia ◆ la escuela ◆ los amigos 	Los juegos de video son tema de conversación entre Tus padres y tú Tus maestros y tú Tus amigos y tú
Valores	Clasificación de valores Sociales	Valores en los juegos de video <ul style="list-style-type: none"> ◆ Positivos ◆ Negativos 	Selección de valores en los juegos de video por parte de los videojugadores. Positivos Negativos

a. índices.

Relaciones sociales de los videojugadores con el entorno familiar, educativo y amistoso.

Preferencias en relación al videojuego.

Uso de los juegos de video.

Tiempo dedicado.

Tipo de instrumento seleccionado para el juego.

¹³⁷ SHEAFFER, "ELEMENTOS DE MUESTREO" ED. Iberoamérica México 1986 p.30 – 31

Percepciones y representaciones respecto al juego de video.

Percepciones y representaciones en relación a la realidad.

Comparación de percepciones.

Videojuego.- Clasificación por tipo de instrumento o sistema.

Consola

Cartuchos

Maquinita de la tienda de la esquina.

Juegos de video en disco compacto para computadora

Juegos de Internet

Juegos en el teléfono celular

Clasificación por tipo de juego

Juegos de lucha

Juegos de combate

Juegos de tiro (donde le disparas a todo mundo)

Juegos de plataforma (super Mario boss o Sonic)

Simuladores de vuelo, autos, o aviones

Deportes (boxeo, karate, etc)

Juegos de estrategia (de rol, aventuras)

Juegos de sociedad (ajedrez, solitario)

Ludo educativos (tetrax)

Porno-eróticos

Contenido- tipo de valores.

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. Ambición | 2. Amor |
| 3. Armonía interna | 4. Cooperación |
| 5. Fuerza | 6. Honestidad |
| 7. Obediencia | 8. Placer |
| 9. Responsabilidad | 10. Sabiduría |
| 11. Salvación | 12. Sangre fría |
| 13. Seguridad | 14. Tenacidad |
| 15. Valor | |

b. Elaboración del cuestionario

Preguntas. Videojuego

1. ¿Qué tipo de sistema prefieres?

¿Por qué?

2. De la siguiente clasificación de juegos ¿cuáles acostumbras jugar?

Juegos de lucha

Juegos de combate

Juegos de tiro (donde le disparas a todo mundo)

Juegos de plataforma (super Mario bross o Sonic)
 Simuladores de vuelo, autos, o aviones
 Deportes (boxeo, karate, Fútbol)
 Juegos de estrategia (de rol, aventuras)
 Juegos de sociedad (ajedrez, solitario)
 Ludo educativos (tetrax)
 Porno-eróticos

3. Menciona 2 juegos de video que acostumbras jugar _____

4. ¿Qué te atrae de los juegos de video que utilizas? _____

5. De la siguiente clasificación de valores, elige cuales son importantes para ti dentro de el juego de video que más acostumbras a jugar.

1. Ambición	2. Amor
3. Armonía interna	4. Cooperatividad
5. Fuerza	6. Honestidad
7. Obediencia	8. Placer
9. Responsabilidad	10. Sabiduría
11. Salvación	12. Sangre fría
13. Seguridad	14. Tenacidad
15. Valor	

6. ¿Consideras que los juegos de video son agresivos o violentos? SI NO

7.- ¿Por qué?: _____

8.- ¿Consideras que los personajes de los juegos de video existen en la realidad?

SI NO

9. ¿Por qué? _____

10. ¿Consideras que dentro del juego de video la acción de matar al oponente es apropiada?

SI NO

PREGUNTAS DE VIDEOJUGADORES.

Datos sobre los videojugadores

1.-Sexo

2.- Edad

3.- Escolaridad

4.- Nombre

Datos sobre el uso de los juegos de video por parte de los videojugadores.

- 1.- Tiempo que le dedicas a los juegos de video en horas
- 2.- ¿Con qué frecuencia utilizas los juegos de video?
- 3.- ¿Cuánto gastas cada que utilizas un juego de video?
- 4.-¿Cuáles consideras que son las ventajas y desventajas del sistema que utilizas?

Percepciones y representaciones de la realidad

- 1.¿Consideras que la acción de matar o privar a una persona de la vida es correcta? SÍ NO
2. ¿Por qué?
- 3.- ¿Consideras que la realidad es parecida a un juego de video? SÍ NO
- 4.-¿Por qué?
- 5.-¿Consideras que los juegos de video son educativos? SÍ NO
6. ¿Por qué?

Relaciones con el entorno

- 1.- ¿Conocen tus padres los juegos de video que utilizas?
- 2.- ¿Platicas con ellos respecto a los juegos de video? SÍ NO
- 3.- ¿Por qué?
- 4.- ¿Qué opinan tus padres respecto a los juegos de video?
- 5.- ¿Estas de acuerdo con su opinión? SÍ NO
- 6.- ¿Con quién de tus padres pasas más tiempo?
- 7.- ¿Qué tipo de actividades realizas con ellos?
- 8.- ¿Qué opinan tus maestros de los juegos de video?
- 9.- ¿Estas de acuerdo con su opinión? SÍ NO
- 10.-¿Por qué?
- 11.- Los juegos de video ¿son temas de conversación entre tu y tus amigos?
12. ¿Cómo describirías tu forma de ser o tu carácter?

c. Modelo de Cuestionario

El cuestionario se presentará de la siguiente manera:

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

El presente cuestionario es con el fin de realizar una investigación sobre los juegos de video. Los datos obtenidos se utilizarán sólo con fines estadísticos.

Agradecemos de antemano tu cooperación.

Nombre _____ No. de lista _____ Gpo. _____
Edad _____ Sexo. Fem. _____ Mas. _____ Escolaridad _____
Correo electrónico _____ Colonia en donde vives _____
Vives con PAPÁ _____ MAMÁ _____ AMBOS. _____
No. de hermanos _____ No. de hermanas _____

1.- ¿Cuánto tiempo le dedicas a los juegos de video por día? _____

2. De las siguientes opciones indica la más usual en tu caso ¿Cada cuándo usas los juegos de video?

a) Diario _____ b) dos veces por semana _____ c) cada tercer día _____
d) fines de semana _____ e) rara vez _____ f) nunca _____

Aproximadamente ¿cuánto dinero gastas cada que utilizas los juegos de video? _____

3.-Enumera del 1 al 5 siendo el 1 el de mayor preferencia y 5 el de menor preferencia para tí.

¿Qué tipo de sistema prefieres?

- Consola _____
- Cartuchos _____
- Maquinita de la tienda de la esquina. _____
- Juegos de video en disco compacto para computadora _____
- Juegos de Internet _____
- Juegos en el teléfono celular _____

4.-¿Por qué? _____

5.-. ¿Cuáles consideras que son las ventajas y desventajas del sistema que utilizas?

_____ Si necesitas más espacio puedes escribir en la parte de atrás.

6.- Enumera del 1 al 10 la siguiente lista. Siendo **1** el **más** importante y el **10** el **menos** importante de acuerdo a tu preferencia por los juegos de video.

- ___ Juegos de lucha
- ___ Juegos de combate
- ___ Juegos de tiro (donde le disparas a todo mundo)
- ___ Juegos de plataforma (Super Mario Bross o Sonic)
- ___ Simuladores de vuelo, autos, o aviones
- ___ Deportes (boxeo, karate, Fútbol)
- ___ Juegos de estrategia (de rol, aventuras)
- ___ Juegos de sociedad (ajedrez, solitario)
- ___ Ludo educativos (tetrix)
- ___ Porno-eróticos

7.- Menciona 5 títulos de juegos de video que te guste utilizar.

1. - _____
2. - _____
3. - _____
4. - _____
5. - _____

8.-¿Qué es lo que más te gusta o atrae de los juegos de video de los juegos que tu utilizas?

9. ¿Consideras a los juegos de video como violentos o agresivos?

sí

no

¿por qué? _____

10. ¿Crees que lo que presentan los juegos de video sucede en la realidad?

sí

no

¿por qué? _____

11.¿Consideras que los personajes de los juegos de video existen en la realidad?

sí

no

¿por qué? _____

12. De los siguientes valores ¿cuáles consideras que más se presentan en los un juego de video?

Enumera del 1 al 10 la siguiente lista. Siendo **1** el **más** importante y el **10** el **menos** importante de acuerdo a tu preferencia.

- | | | |
|----------------------|----------------|----------------------|
| Ambición_____ | Amor_____ | Armonía interna_____ |
| Cooperatividad _____ | Fuerza_____ | Honestidad_____ |
| Obediencia_____ | Placer_____ | Responsabilidad_____ |
| Sabiduría_____ | Salvación_____ | Sangre fría_____ |
| Seguridad_____ | Tenacidad_____ | Valor_____ |

13.-¿Por qué consideras a estos como los más importantes? _____

2. Aplicación del reactivo.

Aplicación del cuestionario o administración del cuestionario por el entrevistador; el cual cuenta con las siguientes características

- Bajo costo en al recopilación de datos;
- La libertad que tiene el entrevistado para contestar libre de presiones a las preguntas y consultar información sobre lo que pueda tener duda.

En nuestro caso, este tipo de administración del cuestionario es pertinente, pues los encuestados son estudiantes y a pesar de que las autoridades escolares permiten la aplicación, no se dispone de mucho tiempo.

Sin embargo, algunos de los inconvenientes que se pueden presentar son:

- El entrevistado no puede recapacitar sobre las preguntas
- Tiene más oportunidad de dejar preguntas sin contestar

a. Prueba piloto.

La prueba piloto realizado al 10% del universo en general que equivale a 11 cuestionarios con el fin analizar cuáles son las posibles fallas del cuestionario y posteriormente corregir las preguntas que no sean contestadas de acuerdo a los requerimientos de la investigación.

El día más adecuado para su aplicación será un lunes por la mañana, antes del periodo de descanso, pues después de este descanso en algunos días – miércoles y viernes – alumnos tienen taller de actividades que en un momento dado nos daría una duplicación de la información o complicaría la obtención de los resultados, porque si con anterioridad se les aplicó dentro del grupo en el salón de clases y posteriormente se aplicase en el taller de actividades se podría dar un traslape de información no conveniente a la investigación.

El contenido del cuestionario es adecuado, pues los jóvenes adolescentes han mostrado disposición para contestarlo; al igual que el orden de las preguntas, son coherentes y permiten corroborar la información de algunas preguntas.

El cuestionario en general es correcto, pero es necesario replantear algunas preguntas con el fin de hacer el vocabulario más acorde a sus edad y se logre un menor margen de error.

b. Corrección del cuestionario

El cuestionario no presenta corrección debido a que los resultados obtenidos se consideran como adecuados para la investigación.

c. Selección de la muestra:

La muestra está compuesta por elementos, los cuales son definidos por Sheaffer como “un objeto en el cual se toman las mediciones”¹³⁸, para la presente investigación el elemento del cual se hace referencia para obtener la información son estudiantes inscritos en el tercer grado de secundaria, escuela seleccionada por las características de estar ubicada en una colonia de clase media-media.

El objetivo de una encuesta es poder hacer inferencias acerca de la población de interés en base a la información proporcionada por las personas encuestadas. La muestra es una colección de unidades de muestreo tomadas a partir de las unidades de muestreo que son colecciones de elementos de la población que no se den problemas de traslape, por lo que las unidades de muestreo para este caso serán los grupos definidos por la escuela. La cantidad de información puede ser controlada por el método de recolección de datos utilizado.¹³⁹

d. Aplicación final

La aplicación final se llevo a cabo el lunes 12 de septiembre entre las 7:30 a.m. y las 10:45 antes del descanso con el fin de que no se diera una duplicación de la información con la colaboración de los profesores para agilizar el trabajo.

La importancia de poder aplicar el cuestionario en un solo día y con ayuda de las autoridades es que la cooperación por parte de los alumnos es más flexible, asimismo, se busca no obstruir las

¹³⁸ SHEAFFER; “Elementos de muestreo” ed. Iberoamerica p.20

¹³⁹ Ibid p.36

actividades académicas y aprovechar en un solo día la aplicación del instrumento de recolección de datos con el fin de no causar incomodidad a quienes tan amablemente se han prestado a cooperar con el fin de llevar a cabo la investigación.

e. Codificación de resultados por respuesta

Ver anexo página 119

C. Método cualitativo.

El método cualitativo pretende describir, descodificar, traducir y sintetizar el significado de hechos que suceden más o menos naturalmente en el mundo social; investigar de manera cualitativa es operar símbolos lingüísticos y reducir la distancia entre la teoría y el dato, entre el contexto y la acción.

Una de las características fundamentales de estas técnicas es utilizar fuentes de información, destacando las observaciones de primera mano de los fenómenos sociales. En este aspecto se puede decir que el trabajo cualitativo comienza con una observación detallada y próxima a los hechos, buscando lo específico y local con el fin de descubrir posibles patrones de comportamiento. Se da importancia a la conducta de los individuos en sus actividades de interés; en el marco del mundo de lo cotidiano, pues, el orden social se explica en términos de las costumbres, las circunstancias concretas y las interacciones. Los núcleos de interés son los fenómenos recurrentes en tiempos y espacios concretos. El descubrimiento y la exposición son lo más importantes en la investigación, y las generalizaciones se elaboran tentativamente en función de la capacidad de interpretar los datos.

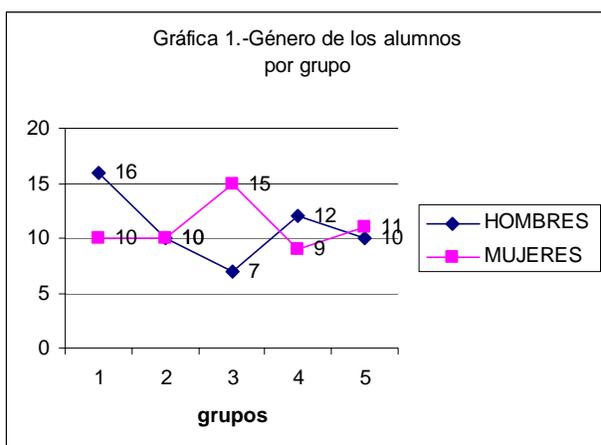
Capítulo IV ANÁLISIS DE RESULTADOS.

En este capítulo se realizaron la interpretación estadística de los resultados con el fin de obtener los elementos necesarios que permitan realizar una exposición clara de lo que sucede en torno a las representaciones que tienen los adolescentes encuestados en relación a los juegos de video, interrelacionando estos resultados con el sistema familiar, el entorno escolar y el medio ambiente creado en torno a las relaciones amistosas.

La interpretación estadística nos dará en números un aspecto cuantificable de la investigación y en el aspecto cualitativo se interrelacionará la teoría con los aspectos que se pueden observar más allá de los fríos números cuantitativos.

A. Análisis cuantitativo de las representaciones

Decodificación de resultados

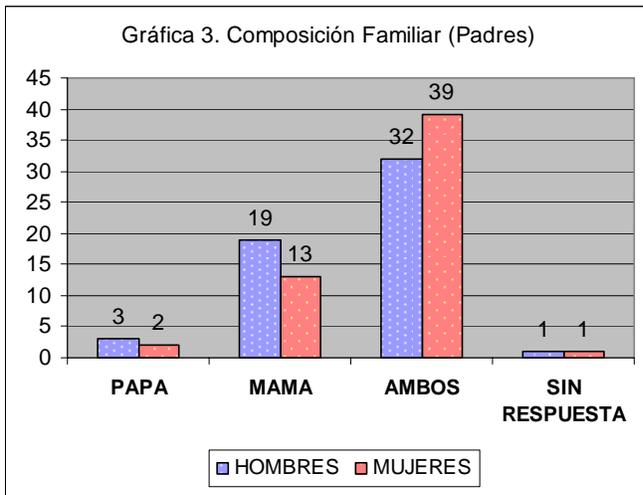


La Tabla 1 muestra la composición de los grupos encuestados por género (hombres y mujeres). Dicha composición al parecer es muy dispar, pero al agruparlos en conjuntos de hombres y mujeres, la muestra tiene un comportamiento más equitativo como se muestra en la gráfica 2.

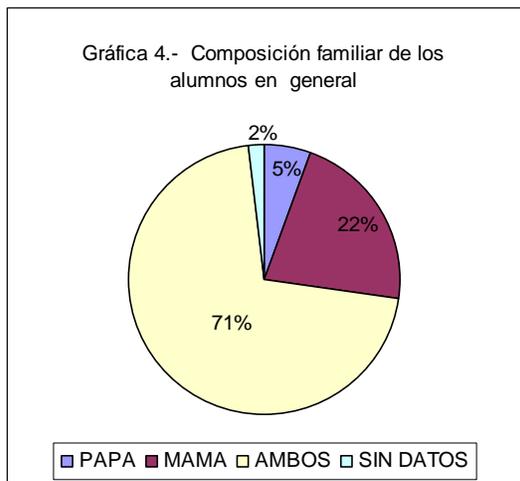
La muestra está compuesta por 110 encuestados de los cuales 55 son hombres y 55 son mujeres

Por lo que la gráfica muestra 50% hombres y 50% mujeres. Dándose un equilibrio en la clasificación por género





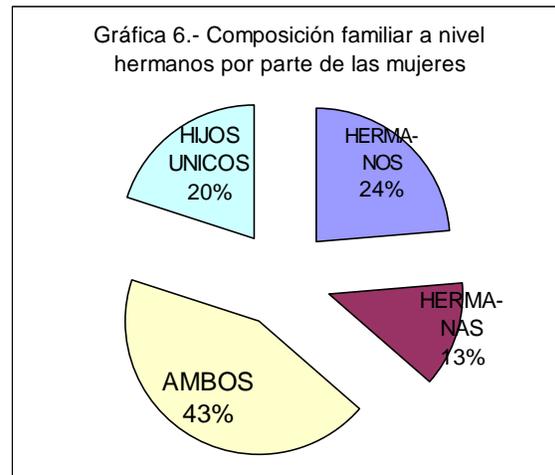
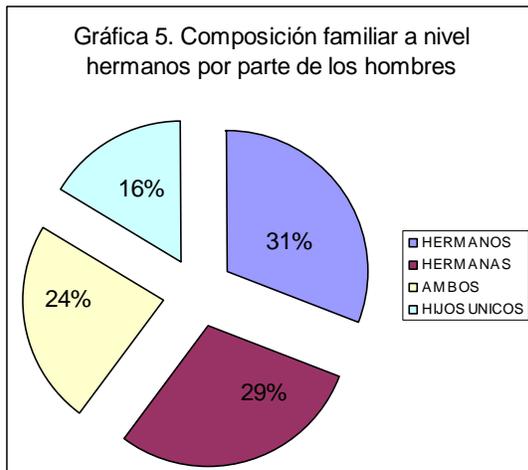
Esta gráfica muestra una fuerte tendencia de familias compuestas por ambos padres y es mayor en el caso de las mujeres que en la de los hombres y una tendencia de fuerza considerable en familias compuestas únicamente por la madre y en el caso de los hombres es un poco mayor al caso de las mujeres y una tendencia mínima compuesta por el padre.



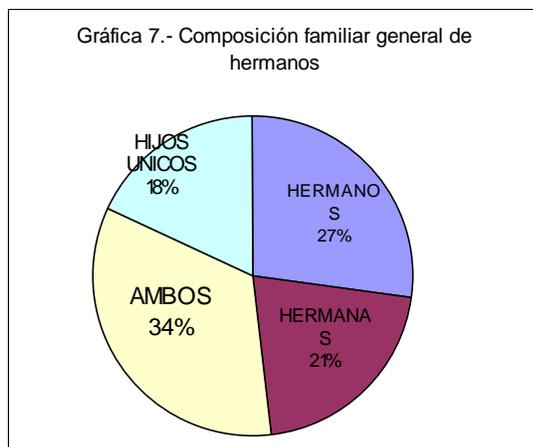
La composición familiar se muestra en la gráfica 4, con una fuerte tendencia a la formación de familias formadas por ambos padres. En el caso del segmento correspondiente a los hombres como en el de las mujeres y la tendencia es aun mayor en el caso de los hombres. Sin embargo; el segmento referente a vivir únicamente con la madre, la tendencia es mayor a comparación a la de quienes viven solamente con el padre.

La importancia de la composición familiar permite entender en algunos casos el comportamiento, la cooperación y el entorno que rodea a los encuestados, permitiendo interrelacionar el tiempo que pasa con sus padres y sus actividades dependiendo de con quien viva, asimismo, es importante saber si tiene hermanos y hermanas, pues en algunos casos pueden compartir los juegos y todo en su conjunto nos da un espectro del cambio social que ha sufrido la familia.

La tabla 5 y 6 muestra la composición familiar relacionada con hermanos y hermanas; muestra un mayor porcentaje el hecho de tener hermanos de ambos sexos para el caso de las mujeres; mientras que para el caso de los hombres, el hecho de tener hermanas tiene un mayor porcentaje.



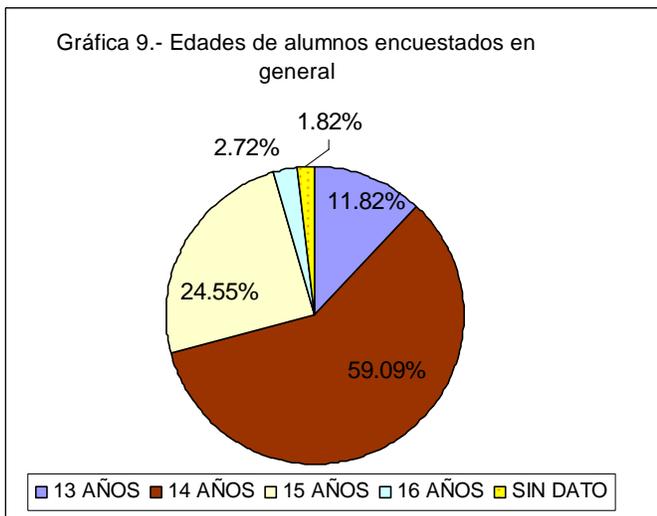
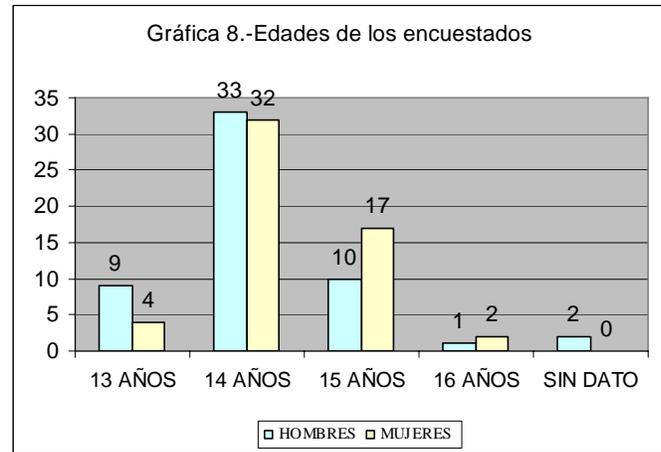
Las gráficas muestran en el caso de los hombres que existe una tendencia alta a únicamente tener hermanos de un solo sexo(31% y 29% respectivamente), ya sean hombres o mujeres. En el caso de las mujeres se puede observar una mayor tendencia a tener hermanos de ambos sexos 43% y una fuerte tendencia a tener hermanos -del sexo masculino- 24% que hermanas 13%.



Las condiciones que puede presentar el hecho de tener hermanas y hermanos, es de cooperación o de competencia en relación a la hora de utilizar los juegos de video.

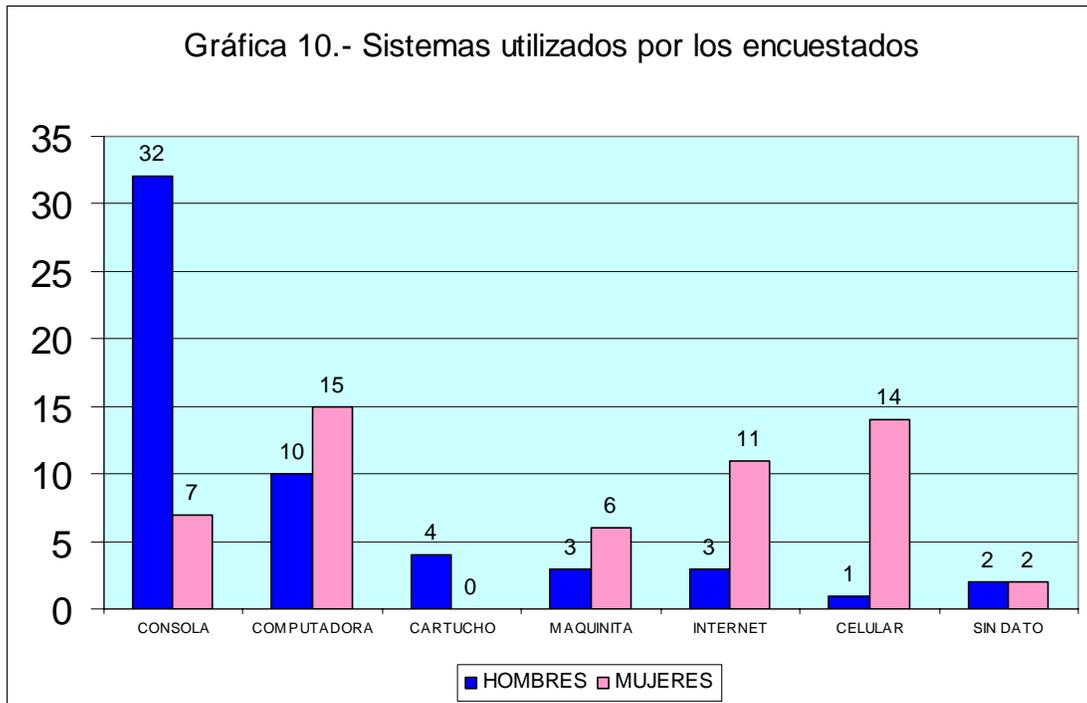
En el casos de los encuestados de sexo masculino y femenino se observa que ser hijo único es de menor porcentaje 18% en relación al resto de las categorías presentadas.

La gráfica 8 presenta que las edades de los alumnos encuestados oscila entre los 13 y los 16 años. La edad de mayor frecuencia es la de 14 años y la de menor frecuencia la de 16 años.



En esta gráfica (no. 9) refuerza lo señalado en el cuadro anterior y refleja en general entre hombres y mujeres la edad promedio de mayor frecuencia es la de 14 años, mientras que en segundo lugar se encuentra la edad de 15 años y en tercer lugar la edad de 13 años, por último la edad de 16 años y sólo dos personas no respondieron a esta pregunta.

El sistema más utilizado por los hombres a la hora de jugar es la consola con el 58.18% y la computadora con el 18.18% y el menos utilizado es la maquinita de la tienda de la esquina con un porcentaje de 5.45%; por su parte las mujeres utilizan más los juegos de computador con el 27.27%, celular con 25.45% y sistema de Internet con el 20%. Por lo que, en términos generales los menos utilizados, por parte de los hombres, son: la maquinita de la tienda, el Internet y el de menor uso, el celular. En el caso de las mujeres, los menos utilizados son la consola, la maquinita de la tienda y el cartucho, este último de nula importancia, pues no es utilizado.



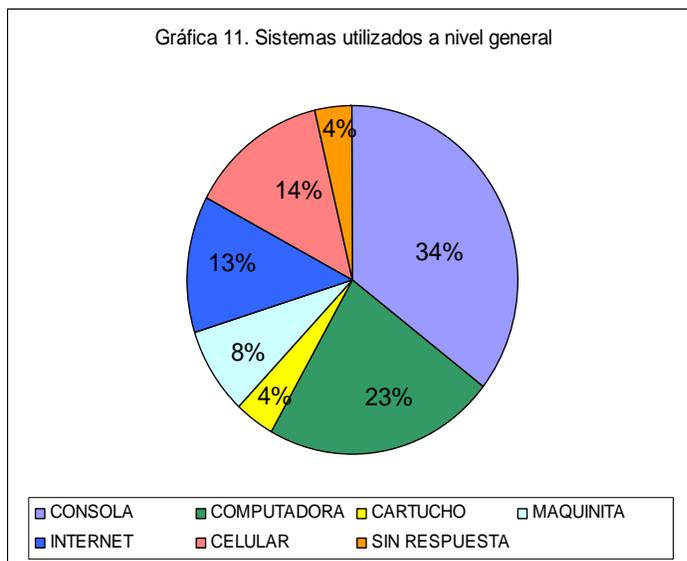
La gráfica 10 muestra el grado de preferencia por parte de hombres y mujeres en relación a los diferentes sistemas de juegos de video, siendo la consola la de mayor preferencia por parte de los hombres y el disco de computadora y la computadora misma como el de mayor preferencia de las mujeres y siguiéndole muy de cerca el uso de celular.

Los menos utilizados o de menor preferencia por parte de los hombres son el celular, la maquinita de la tienda, el Internet y el cartucho y por parte de las mujeres el menos preferido es el cartucho la maquinita y la consola.

Sin embargo, hay que decir que juegan en casi todos estos sistemas, debido a que los conocen de una u otra manera, pero los indicados en la gráfica son los de mayor preferencia por parte de los encuestados.

De entre los diferentes tipos de juegos de video y de acuerdo con la clasificación mostrada en el capítulo II se obtuvieron los siguientes resultados en cuanto a preferencias.

- | | |
|--|-------------------------|
| 1. Juegos de lucha | 2. Juegos de combate |
| 3. Juegos de tiro | 4. Juegos de plataforma |
| 5. Simuladores de vuelo, aviones, autos etc. | 6. Deportes |
| 7. Juegos de estrategia | 8. Juegos de sociedad |
| 9. Juegos ludo-educativos | 10. Porno-eróticos |



A nivel general la gráfica 11 -gráfica de pastel- muestra que los sistemas de menor preferencia son el cartucho y la maquinita de la tienda con porcentajes de 4% y 8% respectivamente; mientras que los de mayor preferencia son la consola y la computadora, utilizados por ambos géneros con 34% y 23% cada uno, en un nivel medio se encuentran la Internet y el celular con 14% y 13%, cada uno.

Esta preferencia se debe principalmente a que se tiene el instrumento como es la computadora o la consola y únicamente se compran los juegos para su uso, además que consideran una ventaja tenerlo en casa para no salir, no gastan dinero poniendo monedas como en el caso de la maquinita de la tienda pero en algunos casos consideran una desventaja jugar sólo, gastar luz, gastar en pilas o perder el tiempo y no hacer las tareas escolares.

Respecto a los títulos más utilizados o jugados por parte de los hombres se encuentran Mario Bross en sus diferentes modalidades con 22 menciones y los de fútbol.

Mientras que las mujeres, tienen mayor preferencia por juegos como Mario Bross y Luigi Mansium que son básicamente de estrategias, aventura, diversión y entretenimiento. Al igual que juegos como Harry Potter, el cual es un juego de estrategia y se basa en un juego de pelota descrito en la novela del mismo nombre, Pac Man y peleas callejeras están en el mismo nivel de preferencia aunque el primero sólo sea de diversión y entretenimiento y el segundo se caracterice por la violencia que se da en las peleas que tienen lugar en los más diversos escenarios del mundo; FIFA y los diversos juegos de futbol y carreras de autos.

Las razones externadas por los encuestados en relación a la preferencia que se tiene por un determinado sistema de juego de video son las siguientes:

ES EL QUE MÁS ME GUSTA	DIVERTIDO	SIN RESPUESTA	NO GASTO	LO TENGO EN CASA	ENTRETENIDO	NO LO USO MUCHO	LOS GRÁFICOS	ES MÁS CREATIVO	ES FACIL
8	6	6	4	4	4	4	4	3	2

PORTATIL	ES EL QUE MÁS USO	ESTA CERCA DE CASA	INTERESANTE	APRENDER	FÁCIL DE CONSEGUIR	JUEGO MEJOR	TIENE VARIEDAD	LO PUEDO REPETIR
2	1	1	1	1	1	1	1	1

Se observa que la razón de mayor índice está relacionada con el gusto que se tiene por el sistema que utiliza, la segunda razón más importante es que el sistema que utiliza es divertido o que no juega con los videojuegos y en tercer lugar que es un sistema entretenido, se tiene en casa, no gastan dinero, los gráficos que tiene el juego o no lo utiliza mucho. Las respuestas de menor enumeración son: el sistema utilizado es más creativo, que se puede repetir el juego, se juega mejor en el sistema elegido, se encuentra cerca de casa, se aprende con el sistema que se tiene y tiene variedad de juegos.

SIN RESPUESTA	RARA VEZ JUEGO	SON ENTRETENIDOS	ES MÁS FACIL	ES MAS DIVERTIDO	ME GUSTA MÁS	USO CUANDO TENGO TIEMPO
6	6	5	5	5	4	3

NO GASTO	TENGO EN CASA	MAS LE ENTIENDO	ES VARIADO	LOS GRÁFICOS	VOY CON MIS AMIGOS	PORTATIL
3	2	2	2	1	1	1

Mientras que la tendencia de las mujeres en relación a este cuestionamiento fueron las siguientes:

El 10.9% de las encuestadas no dieron respuesta a la pregunta, pero el 89.1%, señalaron respuestas como: los juegos son más entretenidos, son fáciles y/o divertidos, en segundo lugar se ubican respuestas referentes a que les gusta más, no gastan dinero y lo usan cuando tiene tiempo, en tercer lugar se tienen respuestas como le entienden más, lo tiene en casa, es un juego variado, y en último lugar los gráficos, que son portátiles o van con sus amigos a jugarlos.

Pregunta 7.- menciona 5 títulos de juegos de video que más te guste utilizar.

TABLA I.-TÍTULOS MÁS MENCIONADOS POR LOS VIDEOJUGADORES DEL SEXO MASCULINO.

GRAN TURISMO	5
MEDAL OF HONOR	5
MORTAL COMBAT	5
SPIDER MAN 5	5
STAR WARS	5
METAL GEAR	6
WINING ELEVEN 8,	6
DRIVE 3,	7

SONIC	7
SAN ANDRÉS	8
NEED FOR SPEED	9
CRASH	11
RESIDEN EVIL	12
STREET FAIGHTER Peleas Callejeras	17
MARIO BROOS	22
FIFA	31

La tabla muestra una lista de los títulos de los videojuegos más mencionados por los encuestados de género masculino, los de mayor frecuencia y en orden de mayor a menor importancia se ubican los siguientes juegos de pelea, violencia, estrategia y deportes. Si se unieran algunos títulos y se clasificara por tipo de juego los datos serían diferentes. Como por ejemplo quienes han señalado su preferencia por juegos como FIFA en cualquiera de sus versiones y se suma el título de Winning Eleven, el cual es un juego de futbol referente a los países asiáticos tendríamos un total de 36 personas que gustan de utilizar los juegos de deportes.

TABLA II.- TÍTULOS MÁS MENCIONADOS POR LOS VIDEOJUGADORES DEL SEXO FEMENINO

LOS SIMPSON	4
SONIC	4
HARRY POTTER	5
METAL GIV	5
PAC MAN	5
FIFA 2000	6
THE KING OF FIGHTER	6
CARRERAS DE AUTOS	10
CRASH	13
NINGUNO EN ESPECIAL	15

LUIGI MANSIUM Mario Bross varias modalidades	26
---	----

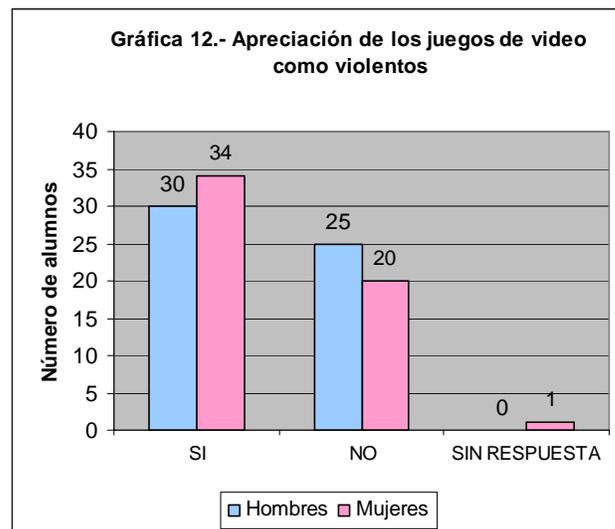
En la presente tabla se aprecia por parte de las encuestadas del sexo femenino una fuerte preferencia -en orden de importancia- por los juegos de estrategias, deportes, peleas, carreras, violencia y estrategia como lo es el juego de Mario Bross.

En el anexo 1 se puede observar una lista más amplia sobre el tema, del cual no se tomaron todos los títulos mencionados

La pregunta 8. se refiere a la razón por la cual utilizan los juegos de video; es en el caso de los hombres encuestados, ellos señalan que se debe a la diversión que se obtiene por los personajes y debido a que no son violentos los juegos que ellos utilizan. Consideran que los gráficos que se ven bien en la pantalla del sistema que utilizan y el realismo en los movimientos que se tiene en ellos aunado a la historia o la trama de conlleva el juego de video es importante como la tecnología.

Sin embargo, existe quienes consideran que los juegos de video les permiten matar gente o a los enemigos, tener misiones e ir pasando de nivel. Aunque estos son los menos.

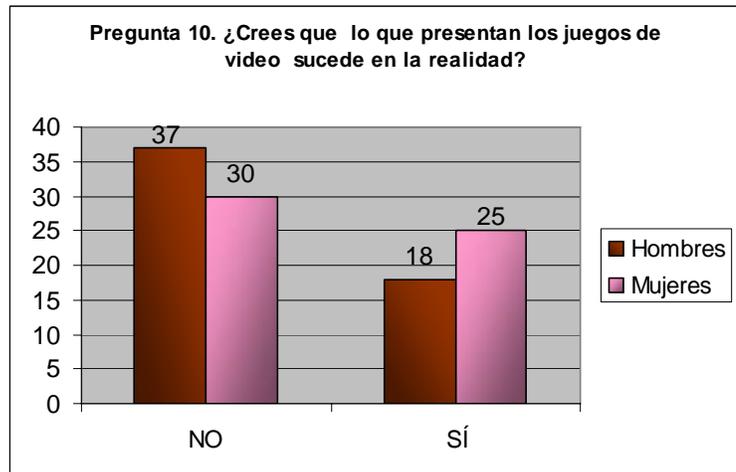
En relación a la pregunta 9.- la postura de las mujeres es que muestran una mayor percepción – del 61.81% - de que los juegos de video son agresivos esta tendencia es igual en los hombres pero en un menor porcentaje del 54.45 %; mientras que el 45.45% de los hombres consideran que no son violentos al igual que el 36.36% de las mujeres; tal apreciación se debe al tipo de juego que utilizan y que los usuarios consideran como no violentos.



En un análisis comparativo, se observa una mayor percepción por parte de las mujeres a que los juegos de video son violentos aunque ellas los utilicen menos que los hombres, como se observa la gráfica 12.

Con respecto a la pregunta 10, si consideran que lo que presentan los juegos de video sucede en la realidad, las respuestas que se tienen son las siguientes:

pregunta 10.- ¿Crees que lo que presentan los juegos de video sucede en la realidad?			
Respuestas	No	Si	totales
Hombres	37	18	55
Mujeres	30	25	55
Totales	67	43	110
Porcentajes	60.9%	39.09%	99.99%



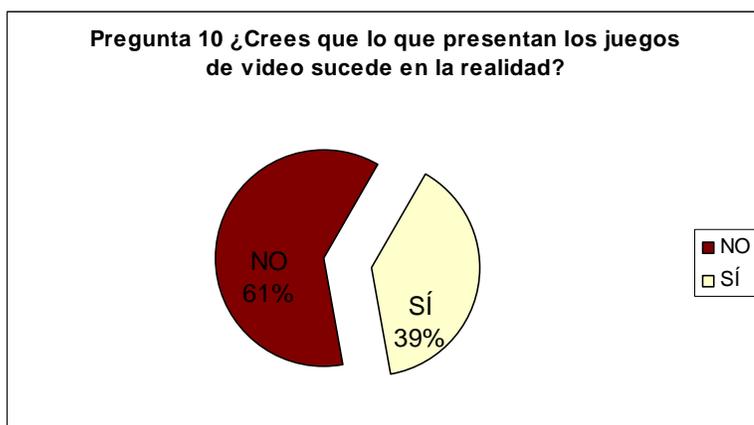
El 67.27% de los hombres consideran que lo que sucede en el juego de video no sucede en la realidad porque sólo es un juego inventado por una serie de personas, que se basan en la realidad, pero que no es igual porque nadie tiene muchas vidas ya que eso es imposible y sólo es ficción realizados en dibujos animados.

Mientras que el 32.73% estiman que lo representado en los juegos de video **SÍ** sucede en la realidad relacionándolo con las guerras, la delincuencia, los robos, la violencia, que llegan a presentarse en la realidad. Asimismo, consideran que los simuladores de vuelo o de carreras se basan en la realidad o al menos se apega. Además consideran que existe un problema en relación a este aspecto y es que algunos niños o personas quieren imitar la violencia que se presenta en los juegos de video

Por su parte, el 54.55% de las mujeres opinan que lo que sucede en los juegos de video **NO** sucede en la realidad, porque no se puede morir y revivir, en el país –México- no existe guerra ni se mata la gente como en los juegos de video, porque sólo es fantasía y ficción para que los niños se diviertan en base a muñecos tipo caricaturas para generar juegos animados –con movimiento-.

El fracción restante –el 45.45%- considera que lo que sucede en los juegos de video **SI** sucede en la realidad, porque algunos juegos se basan en la realidad, como en el caso de los juegos de deportes por ejemplo el fútbol, o los de guerras y peleas que suceden en algunos casos en Estados Unidos en donde existe mucha violencia.

A nivel general, el 60.9% consideran que lo que pasa en los juegos de video no es sucede en la realidad y el 39.09 opina lo contrario.



En relación a la pregunta 11.- que se refiere a que si los personajes de los juegos de video existen en la realidad las respuestas son las siguientes:

Pregunta 11.- ¿Consideras que los personajes de los juegos de video existen en la realidad?			
Respuestas	No	si	Totales
Hombres	41	14	55
Mujeres	48	7	55
Totales	89	21	110

Respecto a considerar que los personajes de los juegos de video existen en la realidad, el 74.54% de los encuestados señalaron que no es posible, porque generalmente son irreales, puesto que es un juego y un juego no es real, es sólo fantasía plasmada en caricaturas virtuales creadas por computadoras por personas.

Sin embargo, el 24.45% de los hombres, consideran que si existen, como por ejemplo los deportistas del futbol a pesar de ser los protagonistas en la vida real son llevados a la pantalla de los juegos de video, aunque hay otros personajes que en la realidad no existirían.

En el caso de las mujeres, la situación es muy parecida, aunque el porcentaje de 87.27% es significativamente un poco más alto que el de los hombres. Las razones que aluden es que son muñecos o dibujos animados de ficción creados por alguien en una computadora y se basan en otro tipo de dibujos como el cómic del hombre araña que no es real. Mientras que el restante 12.72% consideran lo contrario, porque en algunos casos los niños quieren parecerse a los personajes o hacer lo mismo que se presenta en el juego de video que puede ser imitar la violencia.

La pregunta número 12, pide a los encuestados, señalar cuales consideran que son los valores más importantes de acuerdo con el juego y se les muestra una lista en donde deben de señalar como número 1 al más importante y con el número 10 al menos importante de acuerdo a su preferencia.

En la siguiente tabla se muestra la elección realizada por parte de los hombres para la pregunta 12.

Pregunta 12 ¿Qué valores consideras los más importantes dentro del juego?								
AMBICIÓN	SANGRE FRÍA	SABIDURÍA	FUERZA	VALOR	TENACIDAD	RESPONSABILIDAD	HONESTIDAD	SALVACIÓN
14	12	4	4	4	4	2	2	2

COOPERACIÓN	OBEDIENCIA	SEGURIDAD	SIN RESPUESTA
2	2	1	2

Los valores que son considerados más importantes por los hombres dentro del juego de video son por orden de importancia la ambición y la sangre fría con 25.45% y 21.81%, mientras que la sabiduría, la fuerza, el valor y la tenacidad se ubican en segundo lugar con 7.27% cada una, permitiendo una sumatoria de 29.09%; y en último lugar de sus preferencias se ubican la responsabilidad, la honestidad, la salvación, cooperación, la obediencia y la seguridad. Aunque no hay que olvidar a quienes consideran que no tienen preferencia por alguno de los valores ubicados en el cuestionario.

Pregunta 12 ¿Porqué los consideras los más importantes?								
SANGRE FRÍA	AMBICIÓN	FUERZA	AMOR	SABIDURÍA	TENACIDAD	VALOR	OBEDIENCIA	DESESPERACIÓN
13	12	9	5	3	3	3	2	2

SEGURIDAD	RESPONSABILIDAD
2	1

En este rubro las mujeres consideraron que el valor de tener sangre fría es lo más importante dentro del juego de video con un porcentaje de 23.64% y la ambición se ubica en el segundo lugar con el 21.81%, en tercer lugar se ubica la fuerza con 16.36%; en orden de menor importancia se ubican el amor, la sabiduría, la tenacidad y el valor con porcentaje de 9.09% y 5.45% este último para cada uno de los 3 últimos valores.

Esto se debe a que los encuestados, tanto hombres como mujeres, consideran que son los que más presentan los juegos de video. Sin embargo, el rubro de desesperación no se mencionó dentro de la lista de valores y quienes los señalaron fue porque consideran que sienten desesperarse por terminar el juego y lo.

Pregunta 14.-¿Consideras que dentro del juego de video la acción de matar al oponente es apropiada?					
Respuestas	Depende del juego	no	si	Sin respuesta	Total
Hombres	2	24	26	3	55
Mujeres	1	33	15	6	55
Total	3	57	41	9	110

El 43.63% de los encuestados del género masculino consideran que **sí** es apropiado matar al oponente dentro del juego de video porque esa es la trama del juego o la historia del mismo; de un combate entre personas o grupos que se tienen que enfrentar para lograr un fin. Quienes consideran que **no** es apropiado son el 47.27%, porque es mucha violencia que puede ser imitada por los niños, les enseña a ser agresivos e incita a un comportamiento parecido. En tanto que el 5.45% no dieron respuesta alguna a la pregunta, y por último el 3.6% de los hombres consideran que depende del tipo de juego, pues existen juegos de todo tipo tanto violentos como educativos. Confrontar con las respuesta de la pregunta 30 .

Por su parte, las mujeres muestran una tendencia mayor a la de los hombres con el 60% a considerar que la acción de matar **no** es apropiada, a pesar de que son juegos de peleas no es correcto que se den ese tipo de acciones de matar para ganar y enseñan a quienes lo juegan a ser violentos, pero en algunos casos son utilizados para divertirse y tales acciones pueden ser imitadas. El 27.27% se muestra de acuerdo con la respuesta que es apropiado la acción de matar al oponente, porque es parte de los juegos matar para ganar y ser el campeón, uno se divierte mucho, además son dibujos y no les pasa nada por matar a los malos. El 10.91% no dio respuesta a la pregunta.

Pregunta 15.-¿Consideras que en la realidad la acción de matar o privar a una persona de la vida es correcta?				
Respuestas	No	Sí	Sin respuesta	Total
Hombres	50	4	1	55
Mujeres	52	3	0	55
Total	102	7	1	110

La pregunta 15 se refiere a la consideración que tienen los encuestados en relación al hecho de si es correcto matar o privar de la vida a una persona; el 90.90% de los hombres consideran que no es correcto quitarle la vida a otra persona o matarla porque es un delito, lleva a más violencia, todos tenemos derecho a

la vida, nadie puede decidir quien vive o quien muere. A título personal, alguno de los encuestados señala que no es un salvaje y que él no lo haría. El 7.272% restante considera que sí es correcto privar de la vida a una persona en cuanto a que sea en defensa propia o si es por defender al mundo y el 1.81% no contestó.

Por otra parte, el 94.54% de las mujeres consideran que no es correcto, porque nadie tiene derecho de quitarle la vida a nadie y sobre todo si es gente inocente, es un crimen y un acto de maldad, y todos tenemos derecho a la libertad y a la vida.

Pregunta 16.-¿Consideras que la realidad es parecida o igual a un juego de video?				
Respuestas	No	Si	sin respuesta	Total
Hombres	30	24	1	55
Mujeres	29	26	0	55
Total	59	50	1	110

La realidad no es parecida a los juegos de video de acuerdo con el 54.54% de los hombres encuestados, porque no se pueden hacer las cosas que se hacen en los juegos de video en los lugares que se presentan, además que son sólo personajes imaginarios o inventados basados en caricaturas y el 43.636% considera que la realidad sí es parecida a los juegos de video porque hay muchos muertos debido a los delitos que existen en nuestro país, hay mucha crueldad. Pero también, se aprecia, la cuestión deportiva en donde los deportistas de la realidad virtual y la realidad se mezclan, tal es el ejemplo del fútbol y en otros juegos se usan mapas; por otra parte, el 1.818% no respondió.

La tendencia mostrada por las mujeres es positiva en 47.27%, pues, consideran que a veces hay mucha violencia y delitos en nuestro país y no se hace nada por detenerlos; la realidad se refleja en algunos juegos en donde se habla de guerra. Asimismo, existe una tendencia a considerar que así

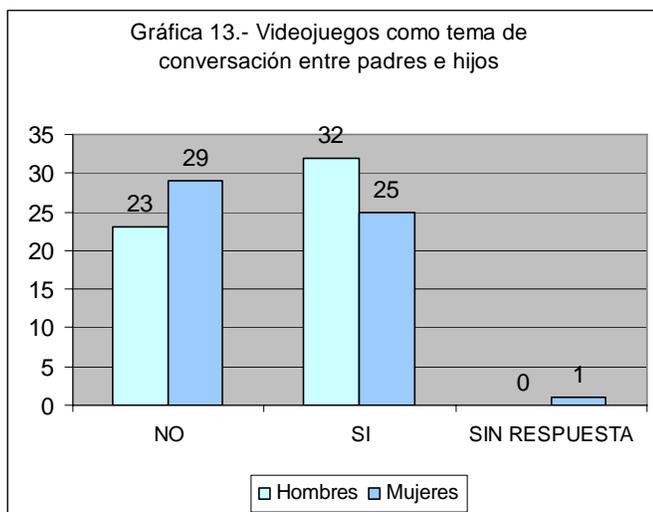
como existen pruebas que superar en los juegos en la vida real hay pruebas por superar y ser mejores y tener objetivos en la vida.

El restante 52.72% considera que los juegos de video no son igual a la realidad porque la gente no pelea por obtener lo que se quiere, no se puede volar, ni revivir porque sólo tenemos una vida, no se tienen poderes, el juego es sólo ficción, en la realidad recibes una sanción por mal comportamiento y en el juego sólo es ganar.

PREGUNTA 17.-¿ Tus padres conocen los juegos de video que utilizas?				
	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	43	12	0	55
MUJERES	42	7	6	55
TOTAL	85	19	6	110
Porcentaje	77.27%	17.27%	5.45%	100%

El 74.54% de los encuestados –hombres- señalan que sus padres conocen el tipo de juegos de video que utilizan para entretenerse o divertirse, porque sus mismos padres se los compran; a los adolescentes les agrada que sus padres conozcan lo que les gusta y vean los juegos que utilizan, es una manera de comunicarse con ellos; mientras que el restante 25.45% indicaron que sus padres no conocen el tipo de juego que utilizan, porque a sus padres no les interesa el tema, no los entienden como adolescentes, consideran que los juegos de videos son pérdida de tiempo.

Por su parte las mujeres, el 78.18% mencionaron que sus padres conocen el tipo de juego de video que utilizan, porque es importante tener comunicación en tanto el 20% señala que sus padres no conocen el tipo de juegos utilizados por las encuestadas y el 1.81% no contestó.



Pregunta 18.- Platicas con ellos respecto a los juegos de video				
Respuestas	NO	SI	SIN RESPUESTA	TOTALES
Hombres	23	32	0	55
Mujeres	29	25	1	55
Totales	52	57	1	110

La presente gráfica muestra el número total de encuestados hombres y mujeres que tienen como tema de conversación con sus padres los juegos de video; los encuestados de ambos géneros muestran una tendencia casi igual en relación a platicar con sus padres sobre el tema de los juegos de video pues los hombres tienen el 58.18% de respuesta positiva a esta pregunta, las razones por las que platican sobre el tema es por la confianza que existe entre ambos, los padres orienten a los hijos en el tipo de juegos que pueden usar, además de ser una manera de comunicación entre ambos y de interactuar, además no tiene nada de malo, el restante 41.81% proporcionó una respuesta negativa, señalando que hablar sobre el tema es una pérdida de tiempo, además que a sus padres no les interesa o no les importa hablar del mismo; no les gustan los juegos salvajes y violentos que tengo.

La tendencia de las mujeres a conversar con sus padres sobre los juegos de video es de 12.73% menos que los hombres a –con el 45.45%, las mujeres consideran que el hablar con sus padres sobre juegos de video se debe a la confianza que existe ambos, aunado a que les agrada que sus padres conozcan el tipo de juego que utilizan o porque ellos –los padres- les cuestionan sobre los juegos y les ayudan a pasar de nivel, y el 52.72% no platican con sus padres respecto a los juegos de video, pues consideran que existen otros temas más importantes de los cuales pueden hablar, además de que los padres no escuchan a la mujeres o no se prestan para platicar porque no tienen tiempo o no les interesa lo que juegan; el 1.81% no respondió.

Pregunta 18.-¿Tus padres conocen los juegos de video que utilizas?				Pregunta 17.- ¿Platicas con ellos respecto a los juegos de video?				
RESPUESTAS	NO	SI	SIN RESPUESTA	RESPUESTAS	NO	SI	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	23	32	0	HOMBRES	14	41	0	55
MUJERES	29	25	1	MUJERES	11	43	1	55
TOTAL	52	57	1	TOTALES	25	84	1	110

A pesar que el 41.81% de los padres no conocen el tipo de juego de video, se tienen un mayor porcentaje de los padres que hablan con sus hijos respecto a los juegos de video 74.54%, lo anterior en relación con los hombres. En el caso de las mujeres el 78.18% de los padres platican con sus hijas respecto a los juegos de video a pesar de que el 52.72% no conocen el tipo de juegos que ellas utilizan.

Pregunta 19.- que opinan tus padres con respecto a los juegos de video.

En la mayoría de los casos, las mujeres están de acuerdo con la opinión que tienen sus padres respecto a los juegos de video, al considerarlos una perdida de tiempo y que no se puede aprovechar nada de ellos.

PREGUNTA 20	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	39	16	0	55
MUJERES	49	4	2	55
TOTAL	88	20	2	110

La pregunta 20 hace referencia a sí se está de acuerdo con la opinión que los padres de los encuestados tienen respecto a los juegos de video.

Los resultados en porcentaje son: el 80% esta de acuerdo que es una perdida de tiempo y no se puede tiene algún provecho de los videojuegos. Mientras que el 18.18% no esta de acuerdo con esta postura; finalmente el 1.81% no dio respuesta al cuestionamiento.

PREGUNTA 21	PAPA	MAMA	AMBOS	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	3	32	19	1	55
MUJERES	2	39	13	1	55
TOTAL	5	71	32	2	110

La pregunta 21 se refiere a con quien pasas más tiempo.

Existe una fuerte tendencia general a pasar más tiempo con la madre – 64.909% que con ambos 29.09% o que con el padre 4.54% y sin respuesta 1.81%.

El tipo de actividades realizadas con la madre son principalmente ayuda en las labores del hogar, salir al parque o ir al cine hacer la tarea, jugar salir los fines de semana, ir al mercado, ver la televisión y platicar.

En el caso de realizar actividades con ambos padres; se realizan acciones como salir de paseo jugar, ver la tele, jugar fútbol, comer juntos, arreglar el carro con el papá, jugar juegos de video en el Play Station.

PREGUNTA 23	SI	NO	TOTAL
HOMBRES	20	35	55
MUJERES	25	30	55
TOTAL	45	65	110

La pregunta 23 busca establecer si los maestros hacen referencia a los juegos de video y la pregunta 24 se refiere al tipo de opiniones expresan. El 59.09% del total de los encuestados señalaron que los maestros **no** hacen referencia alguna a los juegos de video, mientras que el restante 40.91% reconocieron que los maestros si hablan con respecto al tema de los videojuegos y expresan que pueden ser malos para la salud mental por el nivel de violencia que contienen. Además pueden distraerte y a la larga tiene consecuencias.

En general, la opinión de los maestros es mala en relación a los juegos de video, solo una mínima parte, estiman que es bueno jugar con ellos, pero sin llegar a emplear más tiempo de lo debido.

PREGUNTA 25	SI	NO	TOTAL
HOMBRES	16	4	20
MUJERES	23	2	25
TOTAL	39	6	45

La pregunta 25 hace referencia a si los encuestados, en general, están de acuerdo con la opinión de sus maestros; los resultados fueron los siguientes: en primer lugar del total de 110 encuestados – 45 personas- señalaron que los maestros comentan sobre el tema de los juegos de video, equivalente al 40.91% del total de la población de ese total. Tomando en cuenta el número de 45 alumnos que indican que sus maestros hablan sobre el tema como el 100%, se obtienen que el

86% de los encuestados, indicaron estar de acuerdo con las opiniones de sus maestros, porque coinciden en que los juegos de video son muy agresivos e intuyen que -los maestros- tienen hijos a los cuales les aconsejan como a ellos, sus alumnos. Asimismo, piensan que los juegos de video contienen mucha violencia y en ello concuerdan tanto los maestros como los alumnos.

El restante 14%, no están de acuerdo porque consideran que los maestros no conocen sobre juegos de video, además existen buenos juegos en donde aprenden

Teniendo como referencia que el entorno en donde se conducen los videojugadores, la pregunta número 27 se refiere a que si los juegos de video son tema de conversación entre los videojugadores y sus amigos. En el siguiente cuadro se muestran las respuestas.

PREGUNTA 27	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRE	37	13	5	55
MUJERES	16	39	0	55
TOTAL	53	52	5	110

En general hombres y mujeres si tienden a conversar sobre el tema de los juegos de video con sus amigos porque comparten el mismo tipo de juego, además es una manera de como avanzar en los niveles que tiene el juego a partir de trucos que intercambian entre ellos, eso es divertido y les entretiene. Comparar los juegos jugarlos entre si, ganar o perder, pedir la revancha es parte del mismo juego. Esto es el 48.18%.

El 47.27 indicó que los juegos de video no son tema de conversación entre los encuestados y sus amigos , porque consideran que no es un tema agradable para ellos, hablar de juegos de video es darles mucha importancia y no suelen jugar mucho; existen temas de más importancia par conversar. Sólo el 4,54% no externo respuesta alguna.

La pregunta 30 hace referencia a si los juegos de video son educativos para los encuestados.

PREGUNTA 30	SI	NO	Sin respuesta	TOTAL
HOMBRES	20	33	2	55
MUJERES	16	38	1	55
TOTAL	36	71	3	110

Los resultados, a nivel general son en su mayoría, 64.54% , los juegos de video no son de tipo educativo para los y las encuestadas porque señalan que no enseñan nada, sólo es violencia, por las peleas y el contenido violento que muestran dando sólo mala ideas.

Quienes consideran que los juegos de video si son educativos, 32.72%, indican que aprenden geografía, historia como por ejemplo el título de un juego de video es “la época de los imperios” o un juego sobre ajedrez, expresan que “todo depende del juego”, “te enseñan a pensar, a tener agilidad mental y destreza”; “mientras que los de pelea se enseñan lo que te puede pasar si eres violento”.

Finalmente el 2.72% de los encuestados no externo respuesta alguna a la pregunta realizada.

B. Análisis cualitativo de las representaciones

Respecto a las Representaciones que son **modelos para la acción**, las cuales dan información en un sentido que afecta el comportamiento. En este aspecto de los juegos de video generan una información en relación al contenido de los mismos que puede desembocar en actitudes violentas. Sin embargo, las encuestas señalan que una gran mayoría de los usuarios prefieren los juegos de deportes, pero, también existe el hecho que los jóvenes adolescentes se encuentren en contacto de manera permanente con el juego de manera práctica y/o de manera visual, lo cual genera una serie de actitudes que son inconcientes por parte de los usuarios, pues existe el problema del aislamiento, a pesar de que se puede jugar en algunos casos contra otras personas, pero cuando se enfrenta a la máquina por un largo tiempo se genera la costumbre de controlar ese mundo fantástico de la realidad virtual

En relación a las Representaciones que son **modelos intencionales**, estas representaciones dan a la información un sentido que afecta los juicios de valor. Lo cual no se da de manera conciente en los juegos de video, el relato existente, en la mayoría de los juegos, es la agresión y la violencia, existen algunos casos en donde se degrada a las personas ya sean mujeres o personas pertenecientes a grupos minoritarios.

Representaciones que son **modelos para la cognición**. Dan a la información un sentido que afecta el conocimiento, en este caso las representaciones son modelo de valores aprendidos en el entorno familiar y posteriormente reforzados en otros círculos de la sociedad como son la escuela o las relaciones sociales. En los juegos de video se muestran la representación que permite apreciar la vida, la muerte, las relaciones interpersonales, los valores y situaciones que generan un aprendizaje por parte del actor que utiliza a los juegos de video en torno a los valores, la competencia, ganar, perder, valores como la vida y la muerte.

Este tipo de representaciones en los juegos de video permiten confrontar la realidad con la fantasía que se presenta en el relato de los juegos y a su vez rechaza los valores negativos en la vida real, teniendo una clara clasificación de los valores, pues al rechazar el acto de matar, los jóvenes se encuentran conscientes de que es una acción en contra de la humanidad misma. Sólo una mínima parte de los encuestados señalaron que estarían a favor de una situación semejante por salvar la vida ya sea de un familiar o la propia.

La investigación puede estudiarse como un sistema, pues su construcción permite generar un modelo para su análisis, tomando de base la afirmación de Von Bertalanffy se observa el mundo de la comunicación que se da entre el jugador y el juego de video y posteriormente se pueden hacer afirmaciones sobre las regularidades observadas.

En vista de que este proceso comunicativo cumple con los requisitos necesarios para estudiarse como un sistema por medio de la teoría de sistemas, pues, señala la diferencia de los componentes, explica sus relaciones existentes mediante el análisis sistémico.

Este sistema de comunicación individual -juego de video jugador- se encuentra inmersa en un sistema familiar, escolar y por tanto social que compone el medio ambiente y en donde al interactuar recibe información del entorno se generan representaciones. Las cuales pueden confrontarse en un sistema de percepción y comparación, generándose la formación de representaciones propias.

La relación que se da entre el usuario del juego de video considerado en la teoría de sistemas como ego al ser el receptor y el juego se denominaría alter al ser el emisor además de cumplir con los

elementos y la estructura necesaria para estudiarle como un sistema de comunicación, al ser los actores el jugador y el juego de video, al darse una interacción en donde se intercambia información en el aspecto de que al jugar y realizar ciertas acciones se tienen determinadas respuestas programadas en el juego.

Respecto a los instrumentos, estos se encuentran compuestos por los sentidos biológicos del jugador como el sentido de la vista, el uso de sus manos para ejecutar las ordenes en el juego de video, el análisis del jugador para saber la acción a seguir después de cada jugada, acción realizada por el cerebro; por parte del juego de video se encuentran las palancas, los botones, la energía eléctrica, y el juego en sí concentrado en una placa compuesta por chips y órdenes programadas para dar un determinado efecto a cada ejecución solicitada por parte de ego.

Las expresiones son generadas a lo largo del relato del juego porque fueron elaboradas por otras personas para que fueran consumidas por Alter y contiene una expresión de tipo lúdico, mientras que las expresiones del jugador son las sensaciones que tiene con respecto al juego y lo que dice sobre el juego.

Las representaciones existen en la mente del jugador de juegos de video formadas por el universo de conocimiento dado por la cultura, la ideas y los valores que en el caso de los jóvenes adolescentes, su formación se genera por la familia, la escuela las relaciones sociales y los medios de comunicación, mientras que las representaciones comunicativas de los juegos de video se encuentran en las ideas y los valores que transmiten los videojuegos realizados por personas que también tienen representaciones que vierten en el contenido de los juegos de video.

Las representaciones son del tipo sensible, se dan a través de los sentidos y de manera singular a través de conocimiento de las cosas o de las situaciones por lo que el sujeto obtiene representaciones internas de un objeto mediante imágenes.

Esta condición se cumple cuando el jugador a través de la vista y el oído entra en contacto con el contenido del juego de video y las imágenes en secuencia son una representación que genera otra representación apoyada en experiencias pasadas, como las dadas por la sociedad mediante los medios de comunicación, la familia y la escuela.

Por otra parte, las representaciones intelectuales son universales como por ejemplo los valores sociales; este tipo de representaciones son de tipo social y son aprendidas por el jugador de juegos de video al interior del sistema social compuesto por la familia, la escuela y las relaciones sociales, dado que la información se transmite por medio de los diversos lenguajes existentes; su captación se hace por medio los sentidos y por medio de la mente se representa y se forman ideas acerca del entorno, transformándose en pensamientos.

La universalidad de las representaciones intelectuales son en tanto se refieren por igual a una serie de objetos que presentan una característica en común. En el caso de los valores sociales estas se dan dentro de un contexto social en general, dado que desde su formación los valores han marcado las líneas de convivencia a través de saber diferenciar el bien del mal, las acciones positivas de las negativas.

Lo anterior permite observar que se cumple lo postulado por Manuel Martín Serrano respecto a la necesidad de la existencia trabajo expresivo de ego y el trabajo perceptivo de Alter se guié por las representaciones; en donde la experiencia es parte importante para la formación de nuevas representaciones; como es el caso de matar; en la realidad esta acción es reconocida como una falta de valor por parte de los video jugadores, pero en el juego puede ser divertido matar al adversario o los adversarios, lo cual podría suponer una contradicción porque al ser una acción penada y condenada por la sociedad dentro de la realidad y comprendida como un medio de defensa en una situación crítica en el juego se vuelve un sinónimo de diversión y entretenimiento considerados en comunicación como datos de referencia para que en la comunicación se den representaciones generales (acciones cognitivas o intencionales), dichas representaciones deben ser completas, deben de contar un modelo dotado de sentido.¹

El sentido en este caso podría ser la diversión, pero cuando se contrapone con un hecho de la realidad, esto se convierte en una contradicción que debe ser resuelta por lo que Piaget llama la codificación del conocimiento.

Esto es evaluar las representaciones sociales y las personales para llegar a un resultado determinado que defina la contradicción y permita tener una conciencia clara de lo socialmente permitido.

¹ MARTIN Serrano, Manuel, Teoría de la comunicación.

A continuación se presentan una serie de preguntas en relación a esta investigación, pero considero que sólo pueden ser resueltas por los estudiosos de la mente, los psicólogos.

¿Cómo se puede a cruzar de un estado de conciencia a otro de inconciencia, en donde se puede hacer daño a otra persona al agredirla hasta causarle la muerte?

Si bien es cierto, que la repetición de una conducta hace que esta se vuelva normal en el sentido que es común al resto de la sociedad, pero cuando el ser humano busca como una meta máxima la felicidad; ¿puede llegar a ser la violencia la felicidad para alguna persona?.

En relación a las hipótesis planteadas, la primera hipótesis quedaría como hipótesis nula debido a que no fue posible comprobar que fuese más importantes el hecho de continuar con el juego que los valores aprendidos por los jóvenes adolescentes; por lo que no se corrobora que las representaciones de valores carezcan de sentido a la hora de jugar y ser parte de los juegos de video.

La segunda hipótesis referente a *que la repetición de conductas se convierten en actos socialmente aceptados; afirmando que la representación de los valores de los juegos de video son aceptados por los adolescentes debido al constante uso de los juegos de video y la repetición de los valores existentes de estos.* Se observa que se cumple con la condición de que los valores aprendidos al interior de los diferentes círculos que componen el ámbito social en la que se encuentra el adolescente es mayor que los aprendidos en los juegos de video a pesar de el número de horas promedio que los adolescentes pasan con los juegos de video y el tipo de juego que utilizan, que por lo general son de tipo deportivo, creativo, de análisis y entretenimiento. Se observa una mayor fuerza de las representaciones sociales aprendidas en la esfera familiar, escolar y de amistad, señalando que los actos violentos son condenables y sólo llevan a más violencia, asimismo, se observa que quienes están a favor de asesinar sería en un caso extremo de defensa de la vida.

Se concluye entonces, respecto a las representación que su formación se encuentra fundamentada en el sistema de enseñanza-aprendizaje de el sistema familiar, escolar y de relaciones amistosa, así como del sistema comunicativo existente en cada uno de estos sistemas, porque las representaciones pueden ser entendidas como un relato o modelo que varia de un periodo a otro; en

donde su percepción se lleva a cabo por la relación de los elementos biológicos, psicológicos, sociales y lingüísticos de quien percibe y recibe la información.

Existe una serie de diferencias entre hombres y mujeres en lo que respecta a las preferencias sobre los juegos de video y por lo tanto de las representaciones; estas preferencias se observan al cuantificar los tipos de video juegos que utilizan cada uno, como por ejemplo en la percepción por parte de las mujeres, que es mayor a la de los hombres en relación a que los juegos de video son violentos aunque ella los utilicen menos.

Los juegos utilizados por las mujeres suelen ser más del tipo de estrategia, juegos de sociedad o educativos, mientras que ellos por su parte suelen utilizar más los de tiro, deporte, combate o simuladores.

Las representaciones del bien y el mal se encuentran plenamente definidas en los encuestados de ambos sexos, pero puede haber una especie de interferencia en aquellos que consideran que es divertido matar en los juegos de video, al tener como referencia el hecho de que el juego de video es un elemento que permite el entretenimiento y la diversión para quien lo utilice. De tal manera que cuando se utilice no se cuestione el contenido y su venta y uso sean lícitos ante la sociedad, consumidos por los jóvenes y preferidos por los padres

Las representaciones al interior de los juegos de video son finalmente el resultado de una realidad, que puede ser en algunos casos superados por la ficción pero que en algún momento se pueden volver parte de la realidad, sino que ya lo son.

CONCLUSIONES

Se concluye respecto a la representación que su formación afectará el cambio cultural al incidir de manera profunda las experiencias por medio de modelos establecidos por la sociedad y considerados como adecuados. Asimismo, las representaciones permiten aproximar nuevas representaciones a lo ya conocido, con el fin de clasificarlas apoyándose en el lenguaje al nombrar, comparar, asimilar o clasificar; esta categorización es un sustrato representativo que sirve de presuposición.

El estudio de este caso de investigación se logro estudiar como un sistema, pues su construcción permite generar un modelo para su análisis, pues con base a la afirmación de Von Bertalanffy se observa el mundo de la comunicación que se da entre el jugador y el juego de video y posteriormente se pueden hacer afirmaciones sobre las regularidades observadas.

En vista de que este proceso comunicativo cumple con los requisitos necesarios para estudiarse como un sistema por medio de la teoría de sistemas, pues, señala la diferencia de los componentes, explica sus relaciones existentes mediante el análisis sistémico.

Este sistema de comunicación individual -juego de video - jugador- se encuentra inmersa en un sistema familiar, escolar y por tanto social que compone el medio ambiente y en donde al interactuar recibe información del entorno se generan representaciones. Las cuales pueden confrontarse en un sistema de percepción y comparación, generándose la formación de representaciones propias.

Las representaciones de los juegos de video son percibidas por el videojugador, quien en su mente tiene una serie de elementos para poder comparar y seleccionar lo bueno de lo malo.

Sin embargo, el juego en sí mismo, no permite hacer esta distinción, el juego es y existe en la medida en que sea utilizado por alguien y en esa medida se captan los elementos que en él existen. En ese momento se generan las representaciones que son introyectadas por el videojugador con el fin de hacerlas suyas y utilizarlas cuando las considere necesarias.

Este proceso inconsciente por parte del usuario, sólo se hace consciente en el mismo cuando se cuestiona sobre lo que percibe, aunado a la información del entorno y en general de su medio ambiente; estando este compuesto por las relaciones familiares, las relaciones educativas y las más influyentes las relaciones afectivas. Pues, son estas últimas de donde obtiene una mayor interacción; al ser los amigos o compañeros de clase, las personas que tienen un mayor nivel de información e igualdad de intereses en las cuestiones relacionadas con el juego.

El factor familiar es importante en el proceso de las representaciones ya que es en este entorno en donde se generan los valores sociales aprendidos para toda la vida y son reforzados con el ejemplo de los padres y demás familiares, en la medida en que los juegos de video son tema de conversación entre padres e hijos, sobre todo en una etapa como lo es la adolescencia, en donde los jóvenes consideran tener la suficiente experiencia como para confrontar a los padres en la toma de decisiones.

En el presente caso, se puede observar, la importancia y el efecto de la comunicación entre padres e hijos, la orientación respecto a qué tipo de juegos de video pueden ser utilizados y durante cuánto tiempo, bajo la supervisión de los padres. Lo que podría asegurarnos que difícilmente podrían presentarse atentados como en el caso de los Estados Unidos.

Por su parte el sector escolar no ha tenido un énfasis en esta tarea de creación de modelos de valores. Los juegos de video son en algunos casos desconocidos por los profesores, a pesar de utilizar nuevas tecnologías como son las computadoras y sus respectivos programas. El proceso de interacción de comunicación con una máquina pareciera no tener importancia, pues puede considerarse a la maquina como un instrumento que no aporta nada a cambio.

Sin embargo, este tipo de máquinas a diferencia de la televisión genera respuesta en cuanto a ciertos comandos y esa respuesta pueden ser de aspecto violento. Si bien es cierto que esto no se da en todos los casos y que el contenido de los juegos de video siempre es del tipo violento, también es cierto que debe de existir una mayor atención hacia sus efectos y sus contenidos los cuales no se encuentran regulados por ninguna autoridad.

Existen juegos de video que permiten a los usuarios aprender cuestiones históricas o desarrollar habilidades de tipo intelectual, este tipo de juegos permiten a los usuarios enfrentar situaciones en las cuales deben de tomar decisiones que les permiten darse cuenta de cuales son las opciones que mejor les conviene para continuar con el juego.

Respecto a las relaciones amistosas entre quienes comparten intereses en relación a los juegos de video, su interés se centra en la diversión más allá del contenido del juego de video, en la manera y los trucos que se pueden hacer para vencer a los enemigos.

El juego es utilizado por los usuarios como tal, es un medio de entretenimiento, diversión y tema de conversación a pesar de los contenidos violentos que se presentan en los juegos de video, la realidad es diferente del relato del juego, siendo sólo un mundo irreal que en algunos casos puede darse en la realidad.

Sin embargo, las formas de entretenimiento han cambiado, pues quienes juegan casi siempre lo hacen en solitario debido a que es una de las posibilidades que da el juego, otra de las posibilidades es hacerlo con otro jugador y derrotar a la maquina en un juego de cooperación y una tercera opción es ha distancia por medio de la red, en Internet.

Las posibilidades en estos casos no son muchas la interacción casi no existe y en algunos casos-muy pocos- la desesperación por ganar es más importante que entender el contenido del juego.

El juego de video es el resultado de la unión de la tecnología en audio e imágenes, así como elementos que permiten su manipulación, logrando un medio interactivo, que viene a modificar las pautas de comportamiento en relación al juego en donde por lo general se busca el intercambio de ideas y la interacción comunicativa entre quienes se reúnan en torno al juego, en la calle, en el patio, en la casa.

Los juegos han cambiado y estos en cierto aspecto brindan seguridad a loa padres de los usuarios, pues al no salir de casa y entretenerse, se sienten más confiados que sus hijos están seguros y lejos de los peligros que se presentan en nuestra sociedad como la violencia en la calle o los secuestros. Quienes utilizan los juegos de video se convierten en personas individualistas, debido

a la falta de espacios en la moderna sociedad y otro tipo de factores, tales como la sobrepoblación y la falta de espacios, así como la nueva formación de la familia, en la cual, en algunos casos ambos padres deben de trabajar dejando a cargo de otras personas a los hijos o en el último de los casos, éstos quedan solos.

Por otra parte, existe una contradicción por parte de los padres, quienes condenan a los juegos de video por su contenido, pero les permiten su uso a los adolescentes en algunos casos como una recompensa, por las buenas calificaciones, o por la insistencia de los hijos; pues son los padres quienes tiene el poder adquisitivo necesario para acceder a este tipo de aparatos.

Los juegos no tienen identidad, son los seres humanos quienes se la otorgamos al creer que tienen el poder de cambiar nuestras percepciones y representaciones de los valores, nada cambia a menos que así se desee.

ANEXOS

CUADROS ESTADISTICOS DE DATOS GENERALES DE LOS ENCUESTADOS

Tabla I. GÉNERO DE LAS PERSONAS ENCUESTADAS

GRUPO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
31	16	10	26
32	10	10	20
33	7	15	22
34	12	9	21
35	10	11	21
TOTAL	55	55	110
Porcentaje	50%	50%	100%

A pesar de que existe una diferencia significativa entre ambos grupos con respecto a los alumnos de los diferentes sexos al final tenemos una igualdad tanto del número de hombres como de mujeres.

Tabla 2. RELACIÓN RESPECTO A LOS PADRES CON QUIEN VIVE LOS ENCUESTADOS.

GRUPO	PAPA	HOMBRES			TOTAL
		MAMA	AMBOS	SIN DATOS	
31	2	3	10	1	16
32	0	3	7	0	10
33	1	1	5	0	7
34	0	2	10	0	12
35	0	3	7	0	10
TOTAL	3	12	39	1	55
Porcentaje	5.4545%	21.81%	70.9%	1.8181%	

La presente tabla muestra que el número de alumnos que viven con ambos padres es mayor a los que viven solamente con el padre y en relación a quienes viven únicamente con la madre la cantidad es significativamente menor.

TABLA 2.1 RELACIÓN RESPECTO A LOS PADRES CON QUIEN VIVEN LAS ENCUESTADAS.

GRUPO	PAPA	MUJERES			TOTAL
		MAMA	AMBOS	SIN DATOS	
31	0	4	6	0	10
32	0	1	9	0	10
33	0	7	6	1	15
34	1	4	5	0	9
35	0	5	6	0	11
TOTAL	1	21	32	1	55
Porcentaje	1.81%	38.1818%	58.18%	1.81%	

Por su parte, el grupo de las mujeres muestra una tendencia similar. Sin embargo, en relación al porcentaje que vive únicamente con la madre es casi del doble con relación al grupo de los hombres

TABLA 2.2 RELACIÓN DE DATOS A NIVEL GENERAL DE LOS ENCUESTADOS EN RELACIÓN A CON QUIEN VIVEN RESPECTO LOS PADRES . -AMBOS SEXOS-

	PAPÁ	MAMÁ	AMBOS	SIN DATOS	TOTAL
Hombres	3	12	39	1	55
Mujeres	1	21	32	1	55
TOTAL	4	33	71	2	110
Porcentaje	3.63%	30%	64.54%	1.818%	99.99%

TABLA 3. EDAD DE LOS ENCUESTADOS POR GRUPO

EIDADES	HOMBRES					TOTAL
	GRUPO	13 AÑOS	14 AÑOS	15 AÑOS	16 AÑOS	
31	3	10	3	0	0	16
32	0	7	3	0	0	10
33	4	2	1	0	0	7
34	0	10	2	0	0	12
35	2	4	1	1	2	10
TOTAL	9	33	10	1	2	55
PORCENTAJE	16.36%	60%	18.18%	1.81%	3.63%	99.98%

La edad que más se repite es la de 14 años, le sigue la de 15 años y después la de 13 años, la edad que menos se repite es la de 16 años.

TABLA 3.1 EDAD DE LAS ENCUESTADAS POR GRUPO.

EIDADES	MUJERES				TOTAL
	GRUPO	13 AÑOS	14 AÑOS	15 AÑOS	
31	0	8	1	1	10
32	0	6	4	0	10
33	2	10	3	0	15
34	0	3	5	1	9
35	2	5	4	0	11
TOTAL	4	32	17	2	55
Porcentaje	7.2727%	58.1818%	30.909%	3.6363%	99.99%

En el caso de las mujeres el dato de 14 años es el de mayor frecuencia; le sigue el de 15 años, en menor proporción 13 años y 16 años

TABLA 3.2 AGRUPACIÓN DE LOS ENCUESTADOS POR EDAD DE AMBOS SEXOS.

EIDADES	AMBOS SEXOS					TOTAL
	GRUPO	13 AÑOS	14 AÑOS	15 AÑOS	16 AÑOS	
HOMBRES	9	33	10	1	2	55
MUJERES	4	32	17	2	0	55
TOTAL	13	65	27	3	2	110
PORCENTAJE	11.8182%	59.0909%	24.5455%	2.72%	1.8181%	99.99%

TABLA 4. COMPOSICIÓN FAMILIAR DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A HERMANOS Y HERMANAS.

GRUPO	HERMANAS Y HERMANOS		HOMBRES	HIJOS ÚNICOS	TOTAL
	HERMANOS	HERMANAS	AMBOS		
31	5	5	4	2	16
32	2	1	4	3	10
33	3	2	2	0	7
34	6	3	2	1	12
35	1	5	1	3	10
TOTAL	17	16	13	9	55
PORCENTAJE	30.909%	29.09%	23.636%	16.363%	99.99%

TABLA 4.1 COMPOSICIÓN FAMILIAR DE LAS ENCUESTADAS RESPECTO A HERMANOS Y HERMANAS.

HERMANAS Y HERMANOS			MUJERES		
GRUPO	HERMANOS	HERMANAS	AMBOS	HIJAS ÚNICAS	TOTAL
31	2	1	5	2	10
32	1	2	6	1	10
33	4	2	6	3	15
34	2	1	3	3	9
35	4	1	4	2	11
TOTAL	13	7	24	11	55
PORCENTAJE	232.636%	12.727%	43.636%	20%	99.99%

TABLA 4.COMPOSICIÓN FAMILIAR DE LOS ENCUESTADOS DE AMBOS SEXOS RESPECTO A HERMANOS Y HERMANAS.

HERMANAS Y HERMANOS			AMBOS SEXOS		
CATEGORIA	HERMANOS	HERMANAS	AMBOS	HIJOS ÚNICOS	TOTAL
HOMBRES	17	16	13	9	55
MUJERES	13	7	24	11	55
TOTAL	30	23	37	20	110
PORCENTAJE	27.272%	20.91%	33.63%	18.18%	99.99%

TABLA 5. SELECCIÓN DE SISTEMAS DE JUEGO MÁS UTILIZADOS POR LOS ENCUESTADOS.

TIPO DE SISTEMA			HOMBRES				
GRUPO	CONSOLA	CARTUCHO	MAQUINITA	COMPUTADORA	INTERNET	CELULAR	TOTAL
31	3	0	0	4	3	0	10
32	4	4	0	3	3	2	16
33	5	1	2	2	0	0	10
34	1	0	0	5	1	0	7
35	6	0	0	4	2	0	12
TOTAL	19	5	2	18	9	2	55
PORCENTAJE	34.54%	9.09%	3.63%	32.72%	16.36%	3.63%	99.99%

TABLA 5.1 SELECCIÓN DE SISTEMAS DE JUEGO MÁS UTILIZADOS POR LAS ENCUESTADAS.

TIPO DE SISTEMA			MUJERES				
GRUPO	CONSOLA	CARTUCHO	MAQUINITA	COMPUTADORA	INTERNET	CELULAR	TOTAL
31	0	0	1	1	5	4	11
32	0	0	0	0	6	4	10
33	1	0	0	0	5	4	10
34	0	0	1	2	10	2	15
35	0	0	0	1	5	3	9
TOTAL	1	0	2	4	31	17	55
PORCENTAJE	1.8%	0%	3.63%	7.27%	56.36%	30.90%	99.99%

TABLA 5.2 SELECCIÓN DE SISTEMAS DE JUEGO MÁS UTILIZADOS POR AMBOS SEXOS DE LOS ENCUESTADOS.

TIPO DE SISTEMA	AMBO SEXOS						TOTAL
	CONSOLA	CARTUCHO	MAQUINITA	COMPUTADORA	INTERNET	CELULAR	
HOMBRES	19	5	2	18	9	2	55
MUJERES	1	0	2	4	31	17	55
TOTAL	20	5	4	22	40	19	110
PORCENTAJE	18.18%	4.54%	3.63%	20%	36.36%	17.27%	99.99%

TABLA 6. y 6.1 RELACIÓN DE OPINIONES RESPECTO A SÍ LOS JUEGOS DE VIDEO SON AGRESIVOS O VIOLENTOS POR SEXO.

Son los juegos de video violentos o agresivos			HOMBRES
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	6	10	16
32	6	4	10
33	3	4	7
34	10	2	12
35	5	5	10
TOTAL	30	25	55
PORCENTAJE	54.54%	45.45%	99.99%

GRUPO	MUJERES		SIN RESPUESTA	TOTAL
	SI	NO		
31	6	4	0	10
32	7	2	1	10
33	9	6	0	15
34	5	4	0	9
35	7	4	0	11
TOTAL	34	20	1	55
PORCENTAJE	61.81%	36.36%	1.81%	99.99%

TABLA 6.1 RELACIÓN DE OPINIONES RESPECTO A SÍ LOS JUEGOS DE VIDEO SON AGRESIVOS O VIOLENTOS A NIVEL GENERAL.

RESPUESTA	AMBOS SEXOS			TOTAL
	SÍ	NO	SIN RESPUESTA	
HOMBRES	30	25	0	55
MUJERES	34	20	1	55
TOTAL	64	45	1	110
PORCENTAJE	58.18%	40.9%	0.91%	99.99%

TABLA 7. y 7.1 PERCEPCIÓN DE LOS ENCUESTADOS, POR SEXO, RESPECTO A SÍ LO QUE SUCEDE EN LOS JUEGOS DE VIDEO SUCEDE EN LA REALIDAD.

PREGUNTA 10			HOMBRES
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	6	10	16
32	2	8	10
33	3	4	7
34	6	6	12
35	3	7	10
TOTAL	20	35	55
Porcentaje	36.36%	63.63%	99.99%

GRUPO	MUJERES		TOTAL
	SI	NO	
31	3	7	10
32	7	3	10
33	7	8	15
34	6	3	9
35	4	7	11
TOTAL	27	28	55
Porcentaje	49.09%	50.9%	99.99%

TABLA 7.2 PERCEPCIÓN DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ LO QUE SUCEDE EN LOS JUEGOS DE VIDEO SUCEDE EN LA REALIDAD.

PREGUNTA 10	SI	NO	TOTAL
HOMBRES	20	35	55
MUJERES	27	28	55
TOTAL	47	63	110
Porcentaje	42.72%	57.27%	99.99%

TABLA 8. y 8.1 PERCEPCIÓN DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ LOS PERSONAJES DE LOS JUEGOS DE VIDEO EXISTEN EN LA REALIDAD

PREGUNTA 11		HOMBRES	
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	5	11	16
32	4	6	10
33	1	6	7
34	2	10	12
35	3	7	10
TOTAL	15	40	55
Porcentaje	27.27%	72.72%	99.99%

		MUJERES	
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	0	10	10
32	2	8	10
33	4	11	15
34	3	6	9
35	2	9	11
TOTAL	11	44	55
Porcentaje	20%	80%	100%

TABLA 8.2 PERCEPCIÓN DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ, LOS PERSONAJES DE LOS JUEGOS DE VIDEO, EXISTEN EN LA REALIDAD

PREGUNTA 11	SI	NO	TOTAL
HOMBRES	15	40	55
MUJERES	11	44	55
TOTAL	26	84	110
Porcentaje	23.63%	76.36%	99.99%

TABLA 9 y 9.1 OPINIÓN DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ ES CORRECTA LA ACCIÓN DE MATAR A UN Oponente EN LOS JUEGOS DE VIDEO.

PREGUNTA 14		HOMBRES		
GRUPO	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
31	7	7	2	16
32	2	6	0	10
33	5	2	0	7
34	8	2	2	12
35	4	5	1	10
TOTAL	28	22	5	55
Porcentaje	50.91%	40%	9.09%	99.99%

		MUJERES		
GRUPO	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
31	3	7	0	10
32	2	7	1	10
33	6	8	1	15
34	6	3	0	9
35	4	6	1	11
TOTAL	21	31	3	55
Porcentaje	38.18%	56.39%	5.4%	100%

TABLA 9.2 PORCENTAJE GENERAL RESPECTO A LA OPINIÓN QUE TIENEN LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ ES CORRECTA LA ACCIÓN DE MATAR A UN Oponente EN LOS JUEGOS DE VIDEO.

PREGUNTA 14	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	28	22	5	55
MUJERES	21	31	3	55
TOTAL	49	53	8	110
Porcentaje	44.54%	48.18%	7.27%	99.99%

TABLA 10 y 10.1 OPINIÓN DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ ES CORRECTA LA ACCIÓN DE MATAR A UNA PERSONA EN LA VIDA REAL.

PREGUNTA 15				HOMBRES			
GRUPO	SI	NO	TOTAL	GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	2	14	16	31	0	10	10
32	0	10	10	32	0	10	10
33	0	7	7	33	0	15	15
34	1	11	12	34	0	9	9
35	2	8	10	35	2	9	11
TOTAL	5	50	55	TOTAL	2	53	55
Porcentaje	9.09%	90.91%	100%	Porcentaje	3.63%	96.37%	100%

TABLA 10.2 OPINIÓN DE LOS ENCUESTADOS EN GENERAL RESPECTO A SÍ ES CORRECTA LA ACCIÓN DE MATAR A UNA PERSONA EN LA VIDA REAL.

PREGUNTA 15	SI	NO	SIN RESPUESTA
HOMBRES	5	50	55
MUJERES	2	53	55
TOTAL	7	103	110
Porcentaje	6.34%	93.36%	100%

TABLA 10 y 10.1 OPINIÓN DE LOS ENCUESTADOS RESPECTO A SÍ ES CORRECTA LA ACCIÓN DE MATAR A UNA PERSONA EN LA VIDA REAL.

PREGUNTA 16					MUJERES			
GRUPO	SI	NO	Sin respuesta	TOTAL	Grupo	SI	NO	TOTAL
31	8	8	0	16	31	5	5	10
32	4	5	1	10	32	6	4	10
33	3	4	0	7	33	7	8	15
34	4	8	0	12	34	4	5	9
35	4	6	0	10	35	5	6	11
TOTAL	23	31	1	55	Total	27	28	55
Porcentaje	41.82%	56.36%	1.81%	99.99%	Porcentaje	49.09%	50.91%	100%

TABLA 10.2 PORCENTAJE DE LA OPINIÓN DE LOS ENCUESTADOS –AMBOS SEXOS- RESPECTO A SÍ ES CORRECTA LA ACCIÓN DE MATAR A UNA PERSONA EN LA VIDA REAL.

PREGUNTA 16	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	23	31	1	55
MUJERES	27	28	0	55
TOTAL	50	59	1	110
Porcentaje	45.45%	53.64%	0.90%	100%

TABLA 11 PORCENTAJE DE LA OPINIÓN DE LOS ENCUESTADOS –AMBOS SEXOS- EN RELACIÓN A SÍ SUS PADRES CONOCEN EL TIPO DE VIDEO JUEGO QUE UTILIZAN.

PREGUNTA 17	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	43	12	0	55
MUJERES	42	7	6	55
TOTAL	85	19	6	110
Porcentaje	77.27%	17.27%	5.45%	100%

TABLA 12 y 12.1 RELACIÓN DE RESPUESTAS ENTORNO A SÍ SE PLATICA CON LOS PADRES EN RELACIÓN A LOS JUEGOS DE VIDEO.

PREGUNTA 18				MUJERES			
		HOMBRES				MUJERES	
GPO	SI	NO	TOTAL	GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	9	7	16	31	3	7	10
32	4	6	10	32	6	4	10
33	6	1	7	33	6	4	10
34	5	7	12	34	5	10	15
35	8	2	10	35	3	6	9
TOTAL	32	23	55	TOTAL	26	29	55
Porcentaje	58.18%	41.82%	100%	Porcentaje	47.27%	52.73%	100%

TABLA 12.2 RELACIÓN DE RESPUESTAS ACERCA DE A SÍ SE PLATICA CON LOS PADRES RESPECTO DE LOS JUEGOS DE VIDEO.

PREGUNTA 18	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	23	31	1	55
MUJERES	27	28	0	55
TOTAL	50	59	1	110
Porcentaje	45.45%	53.63%	0.9%	99.98%

TABLA 13 RELACIÓN DE RESPUESTAS ACERCA DE LA OPINION QUE CONSIDERAN LOS ENCUESTADOS QUE SUS PADRES TIENEN RESPECTO DE LOS JUEGOS DE VIDEO

PREGUNTA 19	Visión positiva	Visión negativa	SIN comentarios	TOTAL
HOMBRES	16	36	3	55
MUJERES	7	36	12	55
TOTAL	23	72	15	110
Porcentaje	20.90%	65.45%	13.63%	99.98

TABLA 14 y 14.1 PORCENTAJES DE RESPUESTAS SI SE ESTA DE ACUERDO CON LA OPINIÓN QUE TIENEN SUS PADRES RESPECTO A LOS JUEGOS DE VIDEO.

PREGUNTA 20		HOMBRES	
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	11	5	16
32	7	3	10
33	7	0	7
34	7	5	12
35	7	3	10
TOTAL	39	16	55
Porcentaje	70.91%	29.09%	100%

PREGUNTA 20			MUJERES	
GRUPO	SI	NO	SIN DATO	TOTAL
31	8	2	0	10
32	9	1	0	10
33	14	0	1	15
34	7	1	1	9
35	11	0	0	11
TOTAL	49	4	2	55
Porcentaje	89.09%	7.27%	3.63%	99.99%

TABLA 15 PORCENTAJES DE RESPUESTAS RELACIONADAS CON EL TIEMPO QUE PASAN LOS ENCUESTADOS CON SUS PADRES, EN GENERAL.

PREGUNTA 20	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRES	39	16	0	55
MUJERES	49	4	2	55
TOTAL	88	20	2	110
Porcentaje	80%	18.18%	1.81%	99.99%

TABLA 16. PORCENTAJES DE ALUMNOS EN RELACIÓN A CON QUIEN DE SUS PADRES PASAN EL TIEMPO LOS ENCUESTADOS.

PREGUNTA 21		HOMBRES			
GRUPO	PAPA	MAMA	AMBOS	Sin respuesta	TOTAL
31	2	10	3	1	16
32	0	9	1	0	10
33	0	1	6	0	7
34	1	5	6	0	12
35	0	7	3	0	10
TOTAL	3	32	19	1	55
Porcentaje	5.45%	58.18%	34.54%	1.81%	99.99%

TABLA 16.1 PORCENTAJES DE LAS ALUMNAS EN RELACIÓN A CON QUIEN DE SUS PADRES PASAN EL TIEMPO LAS ENCUESTADAS

PREGUNTA 21		MUJERES			
GRUPO	PAPA	MAMA	Ambos	Sin respuesta	TOTAL
31	0	8	2	0	10
32	0	6	4	0	10
33	1	9	4	1	15
34	0	7	2	0	9
35	1	9	1	0	11
TOTAL	2	39	13	1	55
Porcentaje	3.63%	70.91%	23.64%	1.81%	99.99%

TABLA 16. 2 PORCENTAJES DE ALUMNOS DE AMBOS SEXOS RESPECTO A CON QUIEN DE SUS PADRES PASAN EL TIEMPO LOS ENCUESTADOS

PREGUNTA 21	PAPA	MAMA	AMBOS	Sin Respuesta	TOTAL
HOMBRE	3	32	19	1	55
MUJERES	2	39	13	1	55
TOTAL	5	71	32	2	110
Porcentaje	4.54%	64.54%	29.09%	1.81%	99.98%

TABLA 17. y 17.1 DATOS RESPECTO A SÍ LOS MAESTROS HABLAN CON SUS ALUMNOS SOBRE LOS JUEGOS DE VIDEO, POR SEXO.

PREGUNTA 23	HOMBRES		
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	8	8	16
32	1	9	10
33	3	4	7
34	4	8	12
35	4	6	10
TOTAL	20	35	55
Porcentaje	36.36%	63.64%	100%

MUJERES			
GRUPO	SI	NO	TOTAL
31	2	8	10
32	5	5	10
33	3	12	15
34	6	3	9
35	4	7	11
TOTAL	20	35	55
Porcentaje	36.36%	63.64%	100%

TABLA 17.2 DATOS GENERALES RESPECTO A SÍ LOS MAESTROS HABLAN CON SUS ALUMNOS SOBRE LOS JUEGOS DE VIDEO.

PREGUNTA 23	SI	NO	TOTAL
HOMBRE	20	35	55
MUJERES	20	35	55
TOTAL	40	70	110
Porcentaje	36.36%	63.64%	100%

TABLA 18. y 18.1 DATOS RESPECTO A SÍ, LOS ENCUESTADOS Y ENCUESTADAS, ESTAN DE ACUERDO CON LA OPINIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LOS JUEGOS DE VIDEO, POR SEXO.

PREGUNTA 25		HOMBRES		
GRUPO	SI	NO	sin respuesta	TOTAL
31	6	8	2	16
32	3	5	2	10
33	4	3	0	7
34	3	6	3	12
35	6	4	0	10
TOTAL	22	26	7	55
Porcentaje	40%	47.27%	12.73%	100%

MUJERES				
GRUPO	SI	NO	sin respuesta	TOTAL
31	7	2	1	10
32	8	1	1	10
33	12	3	0	15
34	5	3	1	9
35	8	2	1	11
TOTAL	40	11	4	55
Porcentaje	72.73%	20%	7.27%	100%

TABLA 18.2 DATOS GENERALES RESPECTO A SÍ, LOS ENCUESTADOS Y ENCUESTADAS, ESTAN DE ACUERDO CON LA OPINIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LOS JUEGOS DE VIDEO, POR SEXO.

PREGUNTA 25	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRE	22	26	7	55
MUJERES	40	11	4	55
TOTAL	62	37	11	110
Porcentaje	56.36%	33.64%	10%	100%

TABLA 19 y 19.1 DATOS OBTENIDOS REFERENTES A SI LOS JUEGOS DE VIDEO SON TEMA DE CONVERSACIÓN ENTRE LOS ENCUESTADOS Y SUS AMIGOS, POR GRUPOS Y GÉNERO.

PREGUNTA 27	HOMBRES			
GRUPO	SI	NO	sin respuesta	TOTAL
31	11	5	0	16
32	6	3	1	10
33	6	1	0	7
34	11	1	0	12
35	6	4	0	10
TOTAL	40	14	1	55
Porcentaje	72.73%	25.45%	1.81%	99.99%

	MUJERES			
GRUPO	SI	NO	TOTAL	
31	2	8	10	
32	1	9	10	
33	2	13	15	
34	5	4	9	
35	5	6	11	
TOTAL	15	40	55	
Porcentaje	27.27%	72.73%	100%	

TABLA 19.2 CONCENTRADO DE RESPUESTA POR GÉNERO A LA PREGUNTA 27, RESPECTO A SI LOS JUEGOS DE VIDEO SON TEMA DE CONVERSACIÓN ENTRE LOS ENCUESTADOS Y SUS AMIGOS

PREGUNTA 27	SI	NO	SIN RESPUESTA	TOTAL
HOMBRE	40	14	1	55
MUJERES	15	40	0	55
TOTAL	55	54	1	110
Porcentaje	50%	49.09%	0.9%	99.99%

TABLA 20. y 20.1 RESPECTO A LA PREGUNTA 30 RELACIONADA A SI LOS JUEGOS DE VIDEO SON CONSIDERADOS POR LOS ENCUESTADOS COMO EDUCATIVOS O NO.

Pregunta 30				HOMBRES	
GRUPO	SI	NO	Sin respuesta	TOTAL	
31	6	10	0	16	
32	3	6	1	10	
33	2	4	1	7	
34	5	7	0	12	
35	4	6	0	10	
TOTAL	20	33	2	55	
Porcentaje	36.36%	60%	3.63%	99.99%	

Pregunta 30			MUJERES	
GPO.	SI	NO	TOTAL	
31	3	7	10	
32	4	6	10	
33	5	10	15	
34	1	8	9	
35	3	8	11	
Total	16	39	55	
Porcentaje	29.09%	70.91%	100%	

TABLA 20. 2 RESPECTO A LA PREGUNTA 30 RELACIONADA A SI LOS JUEGOS DE VIDEO SON CONSIDERADOS POR LOS ENCUESTADOS COMO EDUCATIVOS O NO.

PREGUNTA 30	SI	NO	Sin respuesta	TOTAL
HOMBRE	20	33	2	55
MUJERES	16	39	0	55
TOTAL	36	72	2	110
Porcentaje	32.73%	65.45%	1.81%	99.99%

Concentrado de los diferentes títulos de juegos video conocidos por los jugadores encuestados

AGE IMPIRES	4	ALADIN	1
AVENTURAS	1	AVENTURA	1
AGE OF TITANS	1	BAILE,	2
AJEDREZ,	1	BARBIE SPORT	1
ARMY MEN TUMBLE POP	1	BOB ESPONJA	1
BLODY ROAD II,	2	CARRERAS DE AUTOS	9
BOMBER MAN	1	CRAZY	1
CONUNTER STRICK, ,	1	JIMY NEUTRON	1
CRASH	11	LA MOMIA	1
DEMOLITION,	1	LOS DE CELULAR	2
DON KING KONG		LOS SIMPSON	1
DRIVE	7	LUIGI MANSIUM	26
FIFA	31	MARIO BROOS,	22
FIGHTER,		PAC MAN.	1
FINAL FANTASY	3	PRINCIPE DE PERSIA	1
FORMULA UNO	1	PROGRAMAS DE ENCARTA	1
GOOD OF WAR	1	RUMBLE,	1
GRAN TURISMO	5	SIN DATO	11
GUERRAS	1	SOLITARIO	2
HALO	4	SONIC	11
ITALIAN JOB	1	SOPA 98	
JAMES BOND	2	SOUL REAVER,	
KING OF FIGHTER	5	SPIDER MAN	5
NLH 2004		SPING BOLL,	1
PAC-MAN	4	SPIRIT	1
LINK TO THE PASD	1	SPLINTER CELULAR	1
LUCHAS	2	STAR WARS	5
PELEA	1	STREET FAIGHTER PELEAS CALLEJERAS	17
POKEMON,	1	TEST DRIVER	1
MEDALLA DE HONOR	5	TETRIS,	1
RAIMBOW SIX	1	THE FORST SPIRIT	1
RESIDEN EVIL	12	THE KING OF FIGHTER	4
SAN ANDRÉS	8	THE LORD OF THE KING,	1
SILENT HILL	2	TONY HAW,	
MEDIEVAL,	12	TWISTER METAL,	1
MORTAL COMBAT	5	UNDER BOL	1
METAL GEAR	6	UNDER GROUND II	2
MOTOS DEPORTIVAS QUE SE VAN PEGANDO CON CADENAS	1	VERMIC	1
NBA,	1	VICE CITY	
MID NIGHT CLUB	1	WENNY POO	1
NEED FOR SPEED	9	WINING ELEVEN,	6
NINJA GAIDEN	1	WOLFESTEIN,	1
X-MEN	3	YUGI-O,	1
		ZELDA	6

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFICA

- AGUILERA Gamoneda, Joaquín De, **“PRINCIPIOS DE HISTORIA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.”** Ed. Tecnos, Madrid, España, 1980 pp.259
- ÁLVAREZ-Gayou Jurgenson; Juan Luis; **“CÓMO HACER INVESTIGACIÓN CUALITATIVA fundamentos y metodología.”** Paidós Educador; México 2005 pp. 222.
- BUSTAMANTE, Enrique; coordinador, **“COMUNICACIÓN Y CULTURA EN LA ERA DIGITAL. Industria, mercados y diversidades en España.”** Ed. Gedisa, Serie Multimedia, Barcelona, España, 2002, pp. 382
- CASANUEVA Mario y Benítez José Alberto coordinadores. **“REPRESENTACIÓN Y CIENCIA”** 1ª edición Julio 2003; Universidad Nacional Autónoma Metropolitana. Unidad Iztapalapa. México 2003, pp. 214.
- CASTELLS, Manuel; **“LA ERA DE LA INFORMACIÓN. La sociedad red.”** Vol.1 Ed. Siglo XXI México, 2000 pp. 590
- COLE, Michel; Scribner Sylvia; **“CULTURA Y PENSAMIENTO. Relación de los procesos cognitivos en la cultura.”** Ed. Limusa; 1977, pp.223
- DELVAL, Juan, **“EL DESARROLLO HUMANO”** Ed. Siglo XXI, México, 1998 pp.626
- GARCIA Galera, María del Carmen; **“TELEVISION , VIOLENCIA E INFANCIA. Impacto de los medios”** Ed. Gedisa, Barcelona, España, 2000; pp.222
- GARZA Y CUELLAR, Eduardo; **“COMUNICACIÓN EN LOS VALORES.”** Ediciones Coyoacán; Comunicación. México 2000; pp.145
- GRANT,Gillet; **“REPRESENTATION MEANING AND THOUGHT”** Clarendon Press Oxford; Oxford University press, New York. 1992, pp.213.
- GREENFIELD, P. Marks.- **“EL NIÑO Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. Los efectos de la televisión ,los videojuegos y los ordenadores”** Ed. Morata, serie Bruner; Madrid, España, 1985, pp. 243

- GRIGORE Burdeal, Phillipe Coiffet; **“TECNOLOGÍAS DE LA REALIDAD VIRTUAL.”** Ed. Paídos, Serie Hipermedia 3, Barcelona, España, 1996, pp. 430.
- COHEN, Gullon, **“PSICOLOGÍA COGNITIVA.”** Ed. Alhambra, 1983, pp.303
- HERRERA, Amilcar, Corona, Leonel et al; **“LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL FUTURO DE AMERICA LATINA.”** Editorial de la Universidad de las Naciones Unidas Ed. Siglo XXI, México 1994, pp. 358.
- LILIENFIELD, Robert **“TEORÍA DE SISTEMAS. Orígenes y aplicaciones en ciencias sociales”.** Ed. Trillas, México, 1991 pp. 342.
- LLANO, Alejandro. **“EL ENIGMA DE LA REPRESENTACIÓN”** Ed. Sintesis. Madrid España, 1999, pp. 303
- MALDAVSKY, David, **“TEORIA DE LAS REPRESENTACIONES. Sistemas y matrices, transformaciones y estilo.”** Ed. Nueva Visión; Psicología contemporánea, Buenos Aires Argentina, 1977 pp. 267
- MARABITO, Michel M. A. **“LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN.”** Serie Multimedia, Ed. Gedisa, Barcelona, España; 1998. pp. 415
- MARTIN Serrano; Manuel et al . **“TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN I. Epistemología y análisis de referencia”** Ed. UNAM, ENEP Acatlán, México 1ª. Edición 1991 pp.
- MOSCOVICI, S **“PSICOLOGÍA SOCIAL II pensamiento y vida social y psicología y problemas sociales”.** México, 1976. p. 469
- PRIETO Castillo, Daniel, **“DISEÑO Y COMUNICACIÓN.”** Ediciones Coyoacán, México 1994. pp. 195
- Samaniego, Ramiro; **“Manual De Investigación”** Ed. CIESPAL, p. 51
- SALAZAR; José Miguel et al; **“PSICOLOGÍA SOCIAL”** Ed. Trillas, México 1979; pp. 426
- SAN MARTIN Sala, Javier, **“TEORÍA DE LA CULTURA.”** Ed. Síntesis, Serie Filosofía, Madrid, España, 1999. pp. 317
- SHEAFFER, Richard L. **“ELEMENTOS DE MUESTREO”** Ed. Ibero América, México, D. F. 1987. p. 321
- SHIBUTANI, Tamotsu, **“SOCIEDAD Y PERSONALIDAD, Una aproximación interaccionista a la psicología social”** Biblioteca de psicología social y sociología vol. 60 Ed. Paídos; Buenos Aires, Argentina 1971. pp.570
- YÚDICE, George; **“EL RECURSO DE LA CULTURA EN LA ERA GLOBAL”;** Ed. Gedisa, Serie Cultura; Barcelona, España, 2002; pp.475.
- WATZLAWICK, Paul, Beavin Bavelas, Janet, Don D. Jackson; **“TEORIA DE LA COMUNICACIÓN HUMANA. Interacción, patologías y paradojas.”** Ed. Heder, España, 2002
- ZABALLONI, Roberto; Montuschi Ferdinando, **“LA PERSONALIDAD EN LA PERSPECTIVA SOCIAL.”** Ed. Heder, Biblioteca de Psicología, Barcelona, España. 1977. pp. 380

DOCUMENTOS

UNESCO ESTUDIOS Y DOCUMENTOS DE LA COMUNICACIÓN DE MASAS. # 105; “Las nuevas tecnologías de comunicación orientaciones de la investigación” JOUËT, Josione; Coudray, Silvie; Paris, Francia. 1992.

BAENA Paz, Guillermina Ponencia; “Videojuegos, más allá de la violencia; adicción y epilepsia” presentada en el XII Congreso Anual de la Asociación Mexicana de Estudios Internacionales (A.M.E.I.), Tomo I Oaxaca, Oaxaca; México, octubre de 1998. pp.337

Diccionario de la lengua española, vigésima segunda edición. vol. 8 España 2001 p 1230

“ Que la fuerza de los videojuegos te acompañe” GARCÍA García; Eduardo en: Revista de revistas, publicación de Excélsior; No. 4479, agosto de 1999, México. D.F.