



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

TESIS:

EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ADOLESCENTES

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN

PRESENTA

NORMA PATRICIA PONCE DE LEÓN TAPIA

MÉXICO D. F;

2007





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

Sembrar un saber esperar...

## Agradecimientos

Estoy profundamente sorprendida, pero muy contenta de haber terminado este trabajo que había pospuesto por muchos años.

Los motivos siempre los justifique, todo era más importante que enfrentar la tesis, sin embargo esto ya no podía continuar, tenía y sentía la necesidad de concluirla; claro, eso implicaba exteriorizar muchos acontecimientos personales del pasado que pedían una explicación y lo mejor fue que la encontré... estaba a mi alrededor, era mi familia, donde yo tengo un lugar y solo tengo que creer en mí.

Es por ello que le doy las gracias al Dr. Francisco Marroquín Calleja porque estuvo conmigo durante estos años; así también a la Dra. Guillermina Baena Paz por apoyar y ceder su tiempo en todo momento que se lo pedí, a la vida por ponerme pruebas necesarias que me ayudaban a caer, reflexionar para levantarme y seguir adelante, a mis hijos Alejandro, Diego y Daniela por entender, apoyar y querer a esta mamá que les toco.

## INDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1 Marco teórico conceptual	
1.1. Medios y violencia.....	11
1.2. Teoría de la Imitación, Albert Bandura.....	16
1.3. Teoría del Efecto Imitador, Loren Coleman.....	28
1.4. Teoría del juego.....	34
Capítulo 2 El juego, el videojuego y los avances tecnológicos	
2.1. El papel del juego.....	40
2.2. La importancia del juego .....	44
2.3. Historia de los videojuegos .....	48
2.4. Clasificación de los videojuegos.....	60
2.5. Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos.....	69
2.6. Investigaciones sobre los efectos de los videojuegos.....	73
Capítulo 3 Efecto de los videojuegos en videojugadores (trabajo de campo)	
3.1. Historias de vida.....	92
3.2. Resultados.....	111
3.3. Algunos problemas de los videojugadores en la opinión de especialistas....	124
Conclusión.....	132
Cuestionario.....	136
Bibliografía.....	141

## INTRODUCCIÓN

Es una realidad que las formas de entretenimiento han cambiado, la sociedad actualmente relaciona el juego del niño con la alta tecnología en juguetes, lo que ha provocado dejar atrás las formas tradicionales de diversión.

La aparición del videojuego al mundo del esparcimiento trajo consigo fuertes desafíos que tienen que ver con la interacción que hay entre el jugador y un aparato electrónico.

Este juguete crea mundos virtuales en los cuales el jugador puede controlar a un personaje o cualquier otro elemento de dicho ambiente para conseguir uno o varios objetivos por medios de reglas determinadas; lo que causa que los niños ya no imaginen ambientes fantásticos en donde ellos se transformaban en lo que querían; es decir en los más poderosos y fuertes.

Ahora los videojuegos cubren esas necesidades al hacer realidad cualquier fantasía porque la gran variedad de contenidos que presenta han logrado revolucionar las experiencias al jugar, por lo cual es muy común ver a muchos niños y adolescentes atrapados en esta forma de esparcimiento.

La gran conquista de los videojuegos es justamente porque la época en que se vive está llena de avances tecnológicos y cambios sociales–culturales que aseguran el camino para que los videojuegos sean omnipresentes en todos los hogares.

Sabemos que el crecimiento de la inseguridad y violencia en México es un fenómeno que ha provocado la reducción de espacios para el juego libre; así como la incorporación de las mujeres al mercado laboral provocó una disminución del tiempo de atención y convivencia con los niños.

Por lo cual el rol social y el proceso de pensamiento han cambiado. El niño sin miedo, ni prejuicios vive un mundo diferente al de hace tres décadas y así también se entretiene con un juguete de alta tecnología en donde interactúa con dos mundos: el virtual y el real.

En este último muy pocas cosas son controladas y enfrentadas por él ya que está aprendiendo a vivir y depende en su totalidad del núcleo familiar, en cambio en el mundo virtual todo está controlado por él, aprende de manera activa e inconsciente porque lo que sucede en el juego tiene que ver con su agilidad manual y visual. Estos mundos están correlacionados ya que todas las experiencias que el niño vive se reflejan en su actuar cotidiano.

Y una de las preocupaciones generalizadas que se encontró, consiste en la relación entre el videojuego y la violencia, la cual constituye la base de las temáticas preferidas de los jugadores.

La violencia es un problema que existe desde que el hombre es hombre y la sociedad ha sufrido sus estragos, es por ello que se hace una revisión de los efectos principales que provocan los medios de comunicación masiva que la difunden, así como la influencia que ejercen en su público, lo cual constituye uno de los fenómenos más investigados por diferentes teóricos. Se describen dichas teorías y los efectos que se le atribuyen a la televisión, porque fue la fuente de inspiración de los videojuegos.

Es por ello que esta investigación tiene el propósito de entender esta forma de entretenimiento, por los efectos que pueden causar los videojuegos violentos a sus usuarios; ya que la mayor parte de las acciones a desarrollar en el juego tienen que ver con: destruir, matar, atacar, eliminar para lograr el triunfo o alcanzar la meta y dichos actos los motiva a que jueguen más y más, llevándolos a cierta adicción; así como adoptar actitudes del juego.

A través de la historia del ser humano se ha podido comprobar que el hombre aprende por medio de la imitación. El niño reproduce las acciones de la vida diaria de su familia en el juego dramático y es ahí donde aplica la asimilación de conceptos, ideas, actitudes, valores, normas y conductas que ha aprendido por la interacción y observación cotidiana, lo cual influye a la vez en el desarrollo de su personalidad, comportamiento y carácter.

Estos procesos de aprendizaje se enfocaron en los efectos que pueden causar la combinación de dos excesos en el videojuego: el tiempo dedicado a jugar y

la cantidad de violencia con la que interactúan los niños y adolescentes a diario, ya que este juguete presenta su diversión por medio de la retención y asimilación de información del mundo virtual para afrontar la problemática que va sucediendo en la pantalla, su razonamiento es de estímulo-respuesta y el concepto que maneja todo el tiempo es el de matar.

La interacción y la identificación que tiene el jugador con este mundo puede provocar un efecto negativo en la conducta de jóvenes y niños, al ser ellos los más atraídos por los conceptos, acciones y reglas que manejan por largo tiempo, lo cual despierta comportamientos similares.

Las alteraciones conductuales que manifiesta este público acaparado son preocupantes ya que los videojuegos están presentes en todos los estratos sociales y los más vulnerables por problemas de pobreza, desintegración familiar y la falta de acceso a la educación-cultura pueden manifestar situaciones difíciles.

Otro acontecimiento relevante tiene que ver con los daños a la salud y afecciones físicas; así como la relación con ataques epilépticos, lo cual provocó la realización de diversas investigaciones, principalmente en los Estados Unidos. Estas se basan en encontrar un detonante que los provocara, también se estudió la vinculación de videojuegos violentos y el aumento de tendencias a reproducir las acciones agresivas del juego; como sucedió en la matanza del Instituto Columbine de Littleton (Colorado) donde se demostró que los agresores eran aficionados a los videojuegos.

Es por ello que esta tesis pretende mostrar el estudio de campo que se realizó a jóvenes mexicanos que se consideraban a sí mismos adictos a los videojuegos con el fin de rescatar recuerdos y afectaciones que les dejó esta forma de diversión.

La información del presente estudio se obtuvo a través de la entrevista como técnica para obtener datos personalizados de los videoaficionados, sin embargo las descripciones de las experiencias realizadas con los videojuegos



fueron extensas y muy ricas en la mayoría de los casos, que se decidió adaptar historias de vida en el tercer capítulo.

La muestra se recabó de las llamadas telefónicas registradas durante dos sesiones dirigidas al tema “videojuegos”, por el programa “Diálogos en Confianza”, en la sección escuela para padres, transmitido por el canal 11 del Instituto Politécnico Nacional. Se acudió a las escuelas y/o domicilio de los video jugadores, en donde se aplicó el cuestionario denominado “Efecto de los videojuegos en usuarios mexicanos” diseñado por la Dra. Guillermina Baena Paz con 146 preguntas distribuidas en diferentes rubros: Datos Actuales, Videojuegos, Medios de Comunicación, Habilidades y Destrezas, Historia Clínica.

El resultado informativo de las encuestas fue la base principal para realizar las entrevistas a los médicos especialistas con el fin de corroborar teorías, afectaciones y cambios en el comportamiento; así como sus recomendaciones y opiniones sobre los problemas de salud que los videojuegos pueden generar.

La conjugación de la información bibliográfica, hemerográfica y el resultado de las entrevistas, pretenden que este trabajo sea una aportación que sirva para conocer, entender y aprender a utilizar a los videojuegos, ya que en la actualidad el mundo esta inmerso en tecnología que no se puede, ni se debe rechazar, pero si saber utilizarla.

De esta forma, se engloba la mayor cantidad posible de datos que permitan entender la trayectoria de los videojuegos, su funcionamiento, clasificación, reglamentación y las afecciones a la salud física y mental a través de las investigaciones.

En el capítulo 1 Marco teórico conceptual, se abordan a los medios de comunicación masiva y los principales efectos que produce su programación; así como las diferentes teorías que estudian este fenómeno, destacando a la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y colaboradores porque han desarrollado importantes trabajos relativos a la violencia en los medios.

También en este apartado se describe la teoría del Efecto Imitador de Loren Coleman por la actualidad de sus casos que tienen que ver con la imitación de trágicas muertes a causa del sensacionalismo y la amplia cobertura que le da la televisión.

Y como esta investigación tiene que ver con un juguete, se toma en cuenta la postura que tiene el juego como actividad de aprendizaje y entretenimiento vista desde varios autores.

Capítulo 2 El juego, el videojuego y los avances tecnológicos, se aborda el papel del juego como una actividad fundamental para el ser humano; así como el juguete y la creatividad que el niño desarrolla a través del ambiente que él imagina en torno a éste.

Se establecen las diferentes etapas del juego basándose en la edad de los niños como actitudes placenteras y de reconocimiento de su mundo exterior a partir de ellos mismos.

Se puntualizan los cambios sociales y culturales que han sido de alto impacto en la población infantil de México provocando modificaciones lúdicas y de convivencia familiar-social.

Aunado a estas transformaciones se abordó el surgimiento de los videojuegos desde sus orígenes ¿Cómo y por quién fueron creados? hasta la aceptación que tuvo dentro de la sociedad. Lo cual provocó que se clasificaran y reglamentaran para su uso. El éxito masivo que tiene el videojuego captó la atención de investigadores en los Estados Unidos, quienes comenzaron a analizar las temáticas; así como el tiempo que le dedicaban los niños y jóvenes a jugar provocándoles cambios emocionales y conductuales; así como las afecciones físicas.

El capítulo 3 Efecto de los videojuegos en videojugadores, se orienta al análisis de los resultados de la investigación, así como la opinión de los especialistas en algunos problemas de los videojuegos y se incluye la descripción de las historias de vida de los videoaficionados.

De lo anterior se concluye que los efectos que producen los videojuegos dependen del uso que se le dé y si éste no es el adecuado, la respuesta se encuentra en la estructura familiar.

## Capítulo 1

### 1.1. Medios y Violencia

Los medios de comunicación masiva se caracterizan porque introducen en las diversas capas sociales, pautas de comportamiento y de consumo. No puede existir una comunidad sin que haya en ella algún tipo de comunicación, por elemental o rudimentaria que sea, y lo común es que tenga cauces por medio de los cuales se realice el acto comunicativo.<sup>1</sup>

Se ha comprobado que cada medio de comunicación ejerce sobre sus grupos, diferentes tipos de influencia que incluyen: la función persuasiva, la enajenante, la manipulativa, la política y la publicitaria porque desempeñan una representación social primordial.

Uno de los poderes atribuidos a los medios que genera preocupación en la sociedad porque se vive y se observa cotidianamente, se habla y se debaten los efectos que pueden tener sus receptores al convivir con ella: es la violencia.

La violencia es un aspecto que han padecido las sociedades y sus consecuencias se han hecho presente a lo largo de toda la historia humana: menores maltratados, personas torturadas, mujeres violadas y millones de seres humanos que la han padecido por guerras, crímenes por odio, delincuencia común, violencia doméstica y crimen organizado.<sup>2</sup>

Los medios han utilizado a la violencia como elemento central de su programación de manera cada vez más intensa y los más importantes en términos de alcance e influencia son: la prensa, el cine, la radio y la televisión. De este último el poder se ha incrementado notablemente por el acelerado desarrollo tecnológico, el cual hace que sus posibilidades de acción e influencia tiendan a ser cada día mayores y un ejemplo de ello son los

---

<sup>1</sup> Santillán Fragoso, Dora Alicia. Taller de Comunicación y Elaboración de Recursos Didácticos, p. 4.

<sup>2</sup> García Silberman, Sarah, Ramos Lira, Luciana. Medios de comunicación y violencia, p. 23.

videojuegos, este nuevo medio que ha traído la llamada revolución informática fue inspirado y creado para la televisión.



Dicha fusión ha provocado un efecto alarmante porque la influencia que ejerce la televisión en los públicos infantiles y juveniles con los videojuegos se potencializa, al ser interactivo ya que permiten al jugador atacar y eliminar a sus contrincantes. Los efectos que con más frecuencia se han atribuido a los medios de comunicación masiva; los videojuegos los estimulan también.<sup>3</sup>

Así tenemos a la **imitación** que constituye un aprendizaje directo adquirido a partir de la observación repetida de conductas específicas al presentar una vinculación emocional con el modelo. Con base en la psicología cognitivo-conductual, se supone que ciertos modelos o comportamientos presentados en televisión se pueden aprender y almacenar en la memoria para uso futuro. Así, después, cuando un sujeto vive una situación similar a la observada, puede repetir la acción aprendida.

La **identificación** se define sólo como la copia o repetición de la conducta observada. En este sentido, muchos de los personajes de la televisión y/o videojuegos tienden a ser considerados como modelos con los que se

---

<sup>3</sup> Ibidem, pp. 203-209.

identifican los sujetos, estos modelos parecen mostrar que “si eres como ellos alcanzarás el triunfo y la felicidad, pero si buscas otro camino, la derrota y el fracaso son inevitables”.

El efecto **motivacional** busca generar determinadas actitudes y conducir a comportamientos específicos.

La **manipulación** es el recurso que utilizan los medios para guiar al público hacia la adopción de creencias, actitudes y conductas predeterminadas. Este efecto ocurre tanto en la esfera cognitiva, como en la afectiva y la conductual, desarrollándose de modo general inconsciente para los sujetos.

La **activación** es un efecto que provocan los mensajes recibidos a partir de un medio de comunicación, los cuales pueden actuar como detonadores o estímulos para la realización de determinadas conductas.

La **catarsis** es un efecto que ocurre en el área emocional, de manera que aquellos programas de alto contenido emocional, cualquiera que sea el tipo de emociones que se destaquen, puede generar en el sujeto que lo observa un efecto de descarga emocional.

La **evasión** se presenta en sujetos que recurren a los medios masivos para olvidar su realidad cotidiana, está ofrece un alivio para las realidades monótonas o desagradables de la vida.

En la **desensibilización** se plantea que la respuesta ante la exposición repetida a un estímulo tiende a disminuir e incluso a desaparecer. Este efecto también se conoce como “habitación”, esto es, reacciones que eran inicialmente intensas o fuertes tienden a disminuir e incluso a desaparecer con la exposición repetida a estímulos de cierto tipo.

Dichos efectos específicos, se pueden manifestar a través de la recepción de mensajes televisivos o interacción de mensajes al jugar. Estos medios han sido investigados por diferentes teorías que mencionaremos porque cada una de ellas puntualiza lo que la teoría del aprendizaje observacional engloba en

los estudios realizados a niños, respecto a la violencia-televisión, videojuegos-violencia en donde postula que el aprendizaje puede ocurrir por diversos procesos: la observación, la imitación, la identificación y la activación, motivo por el cual es la base de nuestra investigación ya que estos mecanismos se alertan al jugar videojuegos.<sup>4</sup>

Esta teoría comienza por considerar a la televisión como una importante fuente de aprendizaje y propone que ciertos comportamientos agresivos observados en televisión se pueden aprender y almacenar en la memoria para darle un uso futuro. Bandura y Walters desarrollaron esta enseñanza, consideran que la observación intensa y continua de escenas violentas genera comportamientos violentos o agresivos.

La teoría mecanicista, estudia el fenómeno de la relación directa causa-efecto o manipulación de la conducta predeterminada en donde el jugador tiene que disparar (causa) para obtener puntos y poder avanzar en la historia (efecto).

La teoría de las diferencias individuales, introduce variaciones entre los individuos en razón de los rasgos de personalidad y las actitudes individuales, es decir; el jugador selecciona los temas más atractivos para él y los más congruentes con su persona, valores, normas culturales y vivencias propias.

La teoría de las relaciones sociales establece que éstas actúan al modificar la forma en que un individuo reacciona ante un mensaje transmitido por los medios masivos, el efecto de la imitación que se trabaja tiene múltiples significados y el receptor determina cuál y cómo aplicarlo.

La teoría del refuerzo, desarrollada por Hovland y colaboradores (1961) sostiene que la base de todo comportamiento está dada por diversos factores predisponentes, (normas sociales, valores culturales, roles, características de personalidad, etc.), a partir de los cuales los sujetos se exponen selectivamente a determinado tipo de contenidos, los que, a su vez, actúan sólo como refuerzo de predisposiciones preexistentes.

---

<sup>4</sup> Ibidem, pp. 190-201.

La teoría de la catarsis en los espectadores se ha aplicado al aspecto de los contenidos violentos, la cual sostiene la idea de que la fantasía infantil está llena de impulsos que se neutralizan con la contemplación de ciertos hechos en la televisión y la forma de liberarla es cuando se experimenta con dicha emoción.

El estudio de los efectos en dichas teorías han desarrollado diferentes puntos de vista, críticas e investigaciones, pero lo que finalmente se quiere atacar en la televisión no se toca y es “el poder combatir la capacidad que tiene el emisor para convencer al receptor de la veracidad de sus mensajes y hacer que crea en ellos”.<sup>5</sup>



## 1.2. Teoría de la Imitación de Albert Bandura

Albert Bandura profesor de Stanford University fue quién desarrollo los métodos de la teoría moderna del aprendizaje social. Él determina que todos

---

<sup>5</sup> Ibidem, p. 217.



los fenómenos de aprendizaje que resultan de la experiencia directa pueden tener lugar por el proceso de sustitución, es decir: la observación del comportamiento de otra persona (modelo) puede ser transferido al aprendiz<sup>6</sup>.

El aprendizaje por observación en el individuo es una parte central del desarrollo, ya que el sujeto imita acciones que se ajustan a sus estructuras cognitivas, a sus reacciones afectivas, morales y de valores, porque el individuo aprende a partir de su contexto individual, familiar y social.

Bandura es un psicólogo que se ha enfocado en estudiar la conducta de los individuos a través de sucesos modelados por lo cual su experiencia le permite afirmar que “el control de la conducta reside en quién controla los modelos”. Y para poder comprobar dicho enfoque él determina cuatro procesos fundamentales: la atención, la retención, la reproducción motriz y la motivación<sup>7</sup>.

El atraer la **atención** es un estímulo característico del modelo para captar al observador y todas sus capacidades: sensoriales, perceptivas y de refuerzo a través de su colorido, dramatismo, complejidad, valor, atractivo, prestigio... el valor funcional de este proceso consiste en que el individuo aprende a través de los comportamientos significativos que presenta el modelo.

Por su parte la **retención** cumple con el siguiente paso en donde el individuo aprende dichos comportamientos si los retiene en su memoria de forma simbólica o verbal durante algún tiempo para que las experiencias transitorias de modelaje puedan ser mantenidas en la memoria permanente.

El aprendizaje por observación se obtiene cuando el individuo organiza y repite el comportamiento del modelo en un nivel simbólico, para después realizar la acción en su comportamiento.

---

<sup>6</sup> Bolaños Cabos, Laura Eugenia Profa. Desarrollo biopsicosocial del adolescente, pp. 16-20.

<sup>7</sup> Guía del estudiante antología básica. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento, pp. 116-120.

Lo cual nos lleva a plantear el proceso de **reproducción motriz**, este componente se caracteriza por el cambio de representaciones simbólicas en acciones apropiadas, las cuales son impulsadas por el proceso de **motivación** que refleja el modelo y que el sujeto tiende a imitar por que las consecuencias fueron positivas.

Los aspectos motivacionales tiene que ver con refuerzos: externos (se dan por estímulos externos), por sustitución (la experiencia adquirida al observar a otra persona que fue premiada) y autorrefuerzo (es un proceso interno en donde el individuo recuerda las acciones que hizo bien).

Por último Bandura habla de una variable de autorregulación que tiene que ver con el aprendizaje de una nueva conducta y con la capacidad de regular el propio comportamiento según el modelo y el individuo determinará si es apropiado adoptar dicha conducta o no.

Dicho método se analizará con el entretenimiento el cual es un espacio que todo individuo busca, porque les proporciona un cambio en su cotidianidad, la selección de éste varia según el estado de ánimo o costumbres familiares. Hoy en día los jóvenes se divierten de diferentes maneras: salir con amigos, leer un libro, escuchar música, ir al cine o interactuar con el juguete de alta tecnología que les da acción, poder, popularidad con sus amigos aficionados, porque estar a la moda es jugar videojuegos. La forma de entretenimiento que les ofrece este juguete, consiste en involucrarse en el juego de una manera muy atractiva, al manejar todo lo que sucede en la pantalla, con lo que la acción depende de las habilidades y reacciones del jugador.

Los videojuegos con formato violento (son los que más atraen a los jóvenes) provoca en ellos cambios en su conducta al sentir coraje, agresividad, frustración, poder, popularidad o inclusive aburrimiento, lo cual los inicia a tener comportamientos agresivos muy similares a los del juego, estas acciones llevadas y probadas en la vida real del joven, le dan cierto aprendizaje de cómo relacionarse y defenderse de la sociedad.

La etapa de la adolescencia<sup>8</sup>, determina porque las personas son atraídas y transformadas por esta forma de entretenimiento. Los jóvenes, en esta faceta adquieren un pensamiento crítico y de enfrentamiento, pero con muy pocas bases reales debido a su escasa experiencia. Los videojuegos les presentan un mundo imaginario de retos y poder, mientras sus emociones por lo regular se controlan mal, ya que pasan de la rebeldía al silencio y del enfado al encierro en si mismo.

En los jóvenes nace un espíritu de ser independientes, sentirse libres, no ser vigilados. La rutina les aburre por lo que buscan experiencias nuevas (lo cual va a contribuir en la formación de su identidad). Anhelan encontrar algunos elementos (fundamentales para la formación de la personalidad), que les concedan algún cambio, así como reconocer la funcionalidad de lo visto y aprendido en sus experiencias con amistades, en el entorno, en la escuela, en la televisión, en la familia o en sus formas de entretenimiento.

La personalidad es un término muy interesante, en el cual se expresan un conjunto de diferentes conductas, es un estilo de vida que afecta la forma de pensar, sentir, reaccionar, interpretar y conducirse por ella.<sup>9</sup> También tiene que ver con los elementos físicos, psicológicos, sociales y culturales del individuo. Cada estilo de vida refiere una característica de la personalidad biológica (herencia) y de aprendizaje (entorno) lo cual afecta la forma de pensar, sentir, reaccionar, interpretar y conducirse del sujeto.<sup>10</sup>

En la personalidad se ven involucrados otros elementos, como el carácter: el cual se construye a lo largo de la vida. El temperamento tiene que ver con la herencia y hay cuatro diferentes formas: flemático, colérico, melancólico e impulsivo. El rasgo es una tendencia a comportarse de la misma manera en situaciones diferentes, es decir, una persona ordenada va a poner de manifiesto este rasgo en diferentes momentos; sin embargo, éstos tienen ciertas variables internas, donde los estímulos del entorno y la conducta

---

<sup>8</sup> Rojas, Enrique. ¿Quién eres? De la personalidad a la autoestima, pp. 47-58.

<sup>9</sup> Ibidem, p. 23.

<sup>10</sup> Ibidem, pp. 23-31.

entran en juego, está última es producto de ciertas determinantes, es decir, presiones momentáneas, influencias específicas, estado de ánimo del sujeto en ese momento y las vivencias del pasado. Por último, el estado es una reacción infrecuente propia de una circunstancia diferente, también llamada personalidad transitoria; por ejemplo: los jóvenes aficionados a los videojuegos suelen presentar reacciones infrecuentes propias de diferentes presiones: problemas familiares, escolares, sociales y de autoestima, la forma de evadir los problemas es al jugar, acción que les absorbe mucho tiempo: hay una obsesión por terminar la misión asignada. Lo que les provoca ciertas reacciones agresivas, estresantes o desensibilización, todo depende de las habilidades que tenga el jugador.

El Dr. Paul Maclean, en 1987<sup>11</sup> demostró que el *estrés* y las emociones, afectan enormemente el aprendizaje y la conducta humana; es decir, el cerebro funciona de manera distinta, si un individuo está en una situación de *estrés*, ansiedad, confusión, depresión, miedo, etc. provoca que aumente la circulación sanguínea y la actividad eléctrica, con ello el cerebro actúa de diferente manera, como si fueran tres al mismo tiempo, por lo cual el Dr. Paul Maclean le llama *Triuno*.

El cerebro contiene cien mil millones de neuronas y cien trillones de interconexiones en serie que proporcionan la base física que permite el funcionamiento cerebral.<sup>12</sup> A su vez, las neuronas son una unidad anatómica y funcionan independientes, se integran por un cuerpo celular del que salen numerosas ramificaciones llamadas dendritas capaces de recibir información de otras células nerviosas y de una prolongación principal. El axón, es el encargado de conducir la información hacia las otras neuronas en forma de corriente eléctrica y la mielina es el recubrimiento del axón, la cual permite que la información viaje fluidamente, mientras más gruesa sea la capa de mielina más rápido viaja la información.

---

<sup>11</sup> Gutiérrez Muñoz, Kasuga. Aprendizaje acelerado, p. 10.

<sup>12</sup> Yuste, Rafael. Desarrollo de la corteza cerebral, pp. 62-68.

Las neuronas para conectarse lo hacen a través de la *sinapsis*, es decir, mediante sustancias químicas conocidas como neurotransmisores de los cuales hoy se conocen más de veinte clases diferentes.

El cerebro tiene a su cargo las funciones motoras, visuales, sensitivas, cognoscitivas y de integración. Es el órgano más característico del ser humano por la importancia que tiene en la regulación de las actividades cotidianas de cada individuo. Anatómicamente el cerebro está dividido por un surco central llamado cisura longitudinal. El hemisferio cerebral izquierdo está especializado en producir y comprender los sonidos del lenguaje, los movimientos hábiles con la mano derecha. El hemisferio derecho está especializado en la percepción de los sonidos no relacionados con el lenguaje (música, llanto) en la percepción táctil y en la localización especial de los objetos.<sup>13</sup>

Internamente, el cerebro actúa de tres diferentes maneras (*triuno*) al mismo tiempo, la parte denominada cerebro reptil es la que más se apega a nuestra investigación; se encuentra ubicado en el tallo cerebral y cerebelo (comportamiento social y emocional) su función se basa en el instinto de sobrevivencia, su respuesta va a ser rápida y segura.

Los videojuegos ejercitan esta parte del cerebro, ya que las reacciones deben ser rápidas y precisas, el ganar o perder tiene mucho que ver con la habilidad, aunque esta parte se ve reforzada según la frecuencia con que juega.

Esta manera de actuar minimiza la capacidad de aprender, planificar, razonar, recibir información, solo se despiertan mecanismos de defensa ante el temor, la frustración y la baja autoestima (ilusión, autocompasión, mentira, agresión, huida).

Los videojuegos crean en el aficionado un mundo de fantasías, en donde él siente que es “el mejor” porque puede vencer a todos al cumplir la misión, puede competir con una máquina y ganar, sin darse cuenta que ella está

---

<sup>13</sup> Ibidem, pp. 62-68.

programada para responder y hacer ciertas cosas y él, al practicar frecuentemente, logra superarla, acto que no sucede cuando se enfrenta con otro ser humano.

El jugador aficionado a los videojuegos puede desarrollar su instinto de sobrevivencia al bloquear la capacidad de razonamiento lógico y obvio del cerebro en momentos de la vida real, por ejemplo: si una situación los hace sentir mal, los jóvenes aficionados piensan en reaccionar como en el videojuego, claro que la respuesta es agresiva y muy pocos la llevan a cabo pero ése es su primer pensamiento, si él logra calmarse entra en funcionamiento el sistema cortical, donde por medio del razonamiento actúa de diferente manera y la respuesta se torna hacia una agresión verbal o evadir la situación.

El sistema límbico<sup>14</sup> al detectar una situación de contenido emocional alto, toma el mando sobre el pensamiento cortical<sup>15</sup> a través de la liberación de sustancias químicas que crean una especie de interferencia, bloquean las funciones racionales y no permite pensar, ni concentrarse, ni responder a otra cosa más que estar alerta a ese tipo de emociones del individuo.

Esto sucede si el joven tiene autoestima baja y no es aceptado en su círculo social, por ejemplo: Eric es uno de nuestros entrevistados, el chico tiene un semblante tranquilo, es alto, robusto, de tez blanca, usa lentes y gorra, es aficionado a los videojuegos, él platica una anécdota vivida en la secundaria donde sus compañeros siempre lo molestaban, Eric creía que por ser de primero se presentaba la situación, pero el tiempo pasaba y el problema no se detenía, entonces decidió ponerle límite a su situación, la forma de resolver no fue verbal sino a golpes, siempre estaba muy alerta a este tipo de situaciones tornándose muy agresivo, otra forma de resolver era yéndose del lugar para

---

<sup>14</sup> Cerebro Límbico: Su función incluye las necesidades básicas diarias: los sentimientos de alegría, tristeza, energía, motivación, depresión, ansiedad. También es responsable de los lazos sociales, hormonas, sentimientos sexuales, emociones, las creencias, la conciencia, memoria contextual, expresividad inmediata, memoria a largo plazo.

<sup>15</sup> Cerebro Cortical: su función consiste en entender, planificar a largo plazo, piensa, resuelve problemas, controla el lenguaje, visualización, lectura, composición, traducción, creatividad en arte, música, teatro.

calmarse a solas.

Esta forma de reaccionar tan agresiva, habla de su baja autoestima y de cómo los estímulos externos pueden transformar la conducta del individuo, su impulso al reaccionar el cerebro reptil (sobrevivencia) provoca que el problema no se resuelva con inteligencia.

El impulso es una reacción que también aflora si al aficionado se le intenta poner límites en el juego, es decir, la mamá que ordena apagar el aparato porque considera que ha sido tiempo suficiente, el amigo que interrumpe en lo más emocionante del videojuego, es más, si por jugar no se quiere ir al baño o a comer, el propio usuario se arremete porque no obedece a su organismo y lo fuerza a continuar.<sup>16</sup>

Esto ocasiona un mal manejo del problema porque el usuario reacciona agresivamente con su organismo, su familia y sus amigos, pero si él logra controlar el impulso permite que entre en función el cerebro cortical para dar una respuesta más racional que impulsiva.

Se puede pensar, detener el juego y saciar las necesidades que su organismo le pide, la reacción familiar se da por los excesos de tiempo en el juego y la falta de responsabilidad en sus obligaciones, el entender y analizar esto no es fácil ya que en la adolescencia quieren ser libres, sin ser vigilados, ni limitados.

Para poder entender el porqué se reacciona de diferentes maneras, es necesario saber que sucede con el cerebro, el cual es un órgano de gran importancia y muy pocas veces nos paramos a pensar en todas sus funciones, las cuales se asemejan a las de una computadora, sin embargo, el cerebro es más complejo ya que tiene propiedades que sólo su naturaleza biológica le puede proporcionar.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> LeDoux, Joseph E. Emoción, memoria y cerebro, pp. 38-45.

<sup>17</sup> E.J. Reith, B. Breidenbach, M. Lorena. Texto Básico de Anatomía y Fisiología, p. 41.

En la actualidad con respecto a esta búsqueda de las diferentes formas de reaccionar y de comportarse de un individuo, Albert Bandura psicólogo conductista, realizó estudios experimentales de casos para controlar variables externas; utilizó como variable independiente la violencia televisiva y como dependiente sus efectos en tres aspectos fundamentales: sobre la conducta, en términos de imitación o activación de las tendencias agresivas; sobre las opiniones y actitudes, en el sentido de modificar o reforzar las prevalecientes, en dirección a una mayor aceptación de la violencia, y sobre la desensibilización en términos de reacciones emocionales.

La teoría del aprendizaje social ha sido la guía de varias investigaciones empíricas realizadas, en este sentido es representativo y precursor un experimento clásico de Bandura, Ross y Ross (1963), que consistió en exponer un grupo de 72 niños a modelos agresivos presentados por televisión. Los resultados mostraron que los niños que vieron un programa en que aparecía un adulto ejerciendo violencia contra una muñeca, tenía un comportamiento posterior más agresivo que quienes no lo habían visto. Después de medir la agresividad en los menores, encontraron que los niños mostraban puntajes mayores que las niñas tras exponerse a un modelo masculino violento. Éste y otros experimentos similares llevaron a Bandura y su grupo a afirmar que los modelos de conducta presentados en la televisión son fuente importante de socialización e influencias determinantes en el desarrollo de la personalidad de los niños.<sup>18</sup>

Otro estudio con esquemas similares realizado por Ivar Lomas, Albert Bandura, Paul Mussen y Eldred Rutherford. En donde un grupo de niños era expuesto a caricaturas o programas que mostraban escenas de peleas y agresiones. Más adelante se pedía a los niños que seleccionaran juguetes o actividades agresivas y pacíficas. De este modo, los niños expuestos manifestaban comportamientos más agresivos que los no expuestos. Tales experimentos sugieren ciertos hechos: la observación de episodios agresivos en televisión sirven para estimular sentimientos agresivos en el espectador.

---

<sup>18</sup> García Sílberman, Sarah, Ramos Lira, Luciana. Medios de comunicación violenta, pp. 273-274.



En segundo lugar, los niños aprenden mientras observan. Los modelos observados que reciben una recompensa por su comportamiento tienen más probabilidades de promover conductas imitativas que los que no tienen éxito.<sup>19</sup>

Así mismo, Bandura realiza investigaciones que demuestran que el refuerzo positivo en forma de aprobación verbal o recompensas materiales aumenta la frecuencia de las respuestas agresivas de los niños. La imitación es el factor más importante, él premia al modelo para lograr dicho comportamiento, es decir; si la persona se identifica con el modelo y éste es premiado por lo que hace, es muy probable que el comportamiento se repita, pero para poder imitar una acción intervienen otros factores: como es el cognitivo, el cual ayuda al sujeto a decidir si lo observado se imita o no, el entorno juega un papel muy importante en esta decisión, porque el ambiente provoca cierto comportamiento del individuo, otro proceso que se ve involucrado es el psicológico, el cual consiste en la habilidad que tenga el individuo para retener imágenes en su mente o reproducir palabras en su lenguaje cotidiano.

Lo determinante “está en que el observador, vea como refuerzan al modelo por ese comportamiento. Este proceso en los videojuegos se da, refuerzan el comportamiento del modelo por medio de puntos, vidas y armas, lo cual provoca que las acciones se imiten si el jugador se identifica con el personaje principal del juego, dicha identificación sí se da con los jóvenes porque socialmente tienen que demostrar que son los mejores, su vida entra en una serie de competencias con su género y con el opuesto. Lo cual les da cierta popularidad y poder en el ámbito social que se desenvuelven”.<sup>20</sup>

Si esto no es así, los videojuegos les proporcionan ese poder y popularidad aunque sea en un mundo imaginario ya que la competencia se hace con una máquina en lugares como arcadas o locales de videojuego donde se permite

---

<sup>19</sup> Ibidem, p. 275.

<sup>20</sup> Sanabria, Federico. Problemática del paradigma del aprendizaje por observación Banduriano.

<http://3file:/c/ALMA/paradigmabandura2.htm>

sacar todo su enojo, coraje y frustración; dentro del juego se vale golpear e insultar sin ser criticado, la diversión en estos sitios está inmersa de un ambiente muy agresivo y la oscuridad les permite desenvolverse como quieran; al ser juzgado, sólo sino eres bueno en los videojuegos.

Este tipo de conductas es común verla también en otros escenario (televisión, cine, teatro e inclusive en la vida real), todas las escenas chuscas de los diferentes medios de comunicación, están cargadas de violencia física, verbal y psicológica, de movimientos fuera de lugar y de estruendos musicales siempre en perjuicio de alguien, lo cual es gracioso.

Lo preocupante es que el mundo virtual es muy parecido al real porque el término violencia y agresión son muy cotidianos también. Pero en que consisten, según Corsi; la violencia implica una búsqueda de eliminar los obstáculos que se oponen al propio ejercicio del poder, mediante el control de la relación obtenida a través del uso de la fuerza. La agresión es una conducta mediante la cual la potencialidad agresiva se pone en acto, un golpe, un insulto, una mirada amenazante, un portazo, un silencio prolongado, una sonrisa irónica, la rotura de un objeto, para que puedan ser definidas como conductas agresivas deben cumplir con otro requisito: la intención por parte del agresor, de ocasionar un daño.<sup>21</sup>

Está última se ejemplifica con el estudio realizado por el investigador Albert Bandura: el muñeco bobo.<sup>22</sup> Donde pudo demostrar como se puede cambiar un comportamiento en agresivo solo por observación. Éste estudio se hizo a partir de una película de uno de sus estudiantes, donde una joven solo pegaba a un muñeco bobo (este es una criatura inflable en forma de huevo con cierto peso en su base que hace que se tambalee cuando se le pega) y gritándole ¡estúpido!!! le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo de guardería y demás acciones gritando varias frases agresivas.

---

<sup>21</sup> García Silberman, Sarah y Ramos Lira, Luciana. Medios de comunicación y violencia, pp. 26, 30.

<sup>22</sup> Bandura, Albert. Teorías de la personalidad,  
[www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm](http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm)

Bandura, les enseñó la película a un grupo de niños de guardería que saltaron de gusto al verla. Posteriormente se les dejó jugar en el salón de juegos donde había un muñeco bobo y algunos martillos, la reacción de los niños no se hizo esperar. Comenzaron a golpearlo y gritándole ¡estúpido! se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás. Es decir, imitaron a la joven de la película con bastante precisión. A este fenómeno Bandura le llamo aprendizaje por observación.

Dicho estudio tuvo variaciones en los modelos, unos eran menos atractivos, otros menos populares, sin embargo, la respuesta de los niños era la misma.

Este fenómeno encontrado fue criticado porque se confirmaba que el muñeco bobo estaba hecho para ser golpeado. Entonces Bandura rodó una película donde una chica pegaba a un payaso de verdad, después los niños pasaron al cuarto de juegos donde encontraron al payaso real y procedieron a pegarle, darle de patadas o con el martillo.

Este estudio demostró que los niños y jóvenes pueden adquirir ciertos patrones de conducta solo por observación, sin percatarse de sus posibilidades y consecuencias, así también, los niños desde muy temprana edad (tres años) intentan imitar a papá, mamá, hermanos y amigos en sus juegos, acciones y actitudes implicándoles ciertos descalabros.

Los padres utilizan métodos de dominación agresiva en la educación y control de sus hijos, y éstos pueden ser imitados por los niños o jóvenes para controlar la conducta de sus compañeros

Lo mismo puede pasar con los aficionados a jugar videojuegos agresivos, se corre el riesgo de que los usuarios adquieran este aprendizaje para resolver problemas personales, familiares o sociales, pero también está la posibilidad de que el fenómeno crezca con la adicción, la cual provoca desensibilización.

Cada individuo adquiere cierta conducta de acuerdo al aprendizaje de la vida y la forma de ser de cada persona tiene que ver con su personalidad y con la

relación estímulo-respuesta de sus actitudes. El estímulo es el elemento del medio o forma de energía que origina una actividad y la adicción es el tiempo dedicado a este estímulo, lo que provoca la habituación a dicha acción.<sup>23</sup>

El crecimiento de este fenómeno se puede detener; John Watson, a quién se conoce como el padre del conductismo determina que es necesario investigar la personalidad, es decir; el proceso educativo del individuo, lo que él ha realizado a lo largo de su vida, observar como completa su tiempo libre y su ocio, también el tipo de reacciones que ese sujeto tiene en situaciones frecuentes de su vida diaria ya que esto define enormemente muchas de sus características y preferencias, con base en la información recopilada el tratamiento de la personalidad comienza al intentar que el individuo desaprenda ciertos comportamientos para adquirir otros más sanos y equilibrados.

Bandura como anteriormente se había mencionado da también una propuesta para modificar el comportamiento denominado autorregulación, la cual se basa en la reflexión y ésta no es posible proporcionarse en el tipo de intercambio que fomentan los videojuegos, donde el usuario debe responder de inmediato y mientras más rápido mejor, lo cual impide la toma de decisión resultado de la reflexión.

Por lo cual es necesario buscar ayuda de un especialista en terapias de autocontrol.

### **1.3. Efecto Imitador, Loren Coleman**

Día con día la cobertura sobresaturada de noticias violentas por parte de los medios de comunicación, provoca un impacto en la sociedad. Estos programas

---

<sup>23</sup> Rojas, Enrique. ¿Quién eres? De la personalidad a la autoestima, pp. 366-382.

informativos tienen una frase “La muerte vende... si sangra, él conduce”, lo cual se resume a enfocar su programación en noticias que solo hablan de muerte, guerra, enfermedades mortales, ataques de animales, asesinatos, accidentes, suicidios, caídas, ahogados, violencia en el trabajo, secuestro, etc; por otra parte, las historias de impacto dotadas con trágicas muertes son un buen negocio televisivo, sin pensar que por su carga de sensacionalismo son fuente de imitación de crímenes y suicidios. Este fenómeno es nombrado *The Effect Copycat* (efecto imitador).<sup>24</sup>

Loren Coleman, investiga que esta serie de acontecimientos provoca un patrón de conducta imitativa en la sociedad, ya que muchas de las ideas que se tienen acerca del mundo se forman a través de la televisión, películas, periódicos y libros.

Las raíces de este impacto de choque datan a 1774, el sociólogo David Phillips<sup>25</sup> conducía estudios formales para comprobar que este fenómeno, al que denominó “*Efecto Werther*”, era una realidad y sus investigaciones se remontan al poeta alemán Johann Wolfgang Von Goethe, quien escribió una novela titulada: *Los dolores de Goethe de Werther joven* (1774) hace más de 200 años, en la cual Werther era un héroe que vestía una capa azul, un chaleco amarillo y que al vivir un romance fallido decide suicidarse. La escena decisiva se describe cuando Werther se sienta en el escritorio con un libro abierto y se dispara. El libro fue prohibido en varios países ya que muchos jóvenes imitaron la forma de suicidarse del joven romántico.

En abril de 1994 el cantante Kurt Cobain, se suicidó con ese estilo. Este hecho llevó al sociólogo David Phillips a relacionar lo estudiado por los psiquiatras con lo que sucedía en el mundo exterior: un suicidio en un hospital mental debe ser seguido por otros y hace más de 20 años que el sociólogo encontró que el mismo patrón imitativo se presenta en el mundo exterior.

---

<sup>24</sup> Coleman Loren, M.S.W. *The Copycat Effect*, pp. 65-70.

<sup>25</sup> The effect Werther. <http://www.revistabandeapart.com/001/el%20werther.htm>

En el libro *The Copycat Effect*<sup>26</sup>, Loren Coleman ha expuesto este mismo defecto trágico de la edad de la información; él investiga varios casos de muertes trágicas con patrones de conducta establecidos en películas, libros, noticias, etc., con una intención que los medios de comunicación se den cuenta del efecto que provoca en la gente lo que transmiten y piensen en el mundo violento que crean, porque a los seres humanos les gusta hacer lo mismo que los líderes y héroes que ellos inventan, es decir, un niño mira a sus padres (héroe) e imita sus movimientos, sus patrones del discurso y en última instancia sus relaciones. Conforme él crece aprende de sus pares y de las figuras con autoridad, pero los pares y las figuras de la autoridad de millones de norteamericanos son los héroes y las heroínas de la televisión. Estos patrones de conducta llevan a los seres humanos a límites imitativos extraños y externos de su comportamiento humano, como sucedió con el suicidio de Marilyn Monroe (1962), el cual causó gran impacto y provocó el efecto imitativo en 197 suicidios de jóvenes rubias que aparentaban haber usado el modelo Hollywoodense para ellas mismas. Así se ejemplifica esta impresión, ya que un suicidio del *copycat* se define como una duplicación de otro suicidio.<sup>27</sup>

Otro suceso que accionó un patrón de conducta imitativo, es el caso que se desarrolló en la ciudad de Plano, Texas, la cual era considerada la ciudad perfecta, hasta que el índice de divorcios comenzó a elevarse considerablemente; esto alteró a los jóvenes y creó gran competitividad en la escuela al extremo de tomar una actitud negativa si algún cambio físico en ellos no les agradaba, era motivo suficiente para el abuso de sustancias, lo que llevaba a los jóvenes al suicidio.

En esta ciudad vivía Bill Ramsey y Bruce Carrio, ellos eran muy buenos amigos, tenían una vida normal y cotidiana, pero un día fueron al cine a ver la película de *Pink Floyd: The Wall*, algo sucedió con Bill, su forma de vestir comenzó a cambiar: ahora usaba botas y chamarras de piel, además se

---

<sup>26</sup> The Copycat Effect: How the media and popular cultura trigger the... 16/01/07.  
[www.paraview.com/coleman/indexx4.htm](http://www.paraview.com/coleman/indexx4.htm)

<sup>27</sup> Copycat suicide wikipedia, the free encyclopedia. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) 18/01/07.

dedicaba a escribir poemas oscuros y parecía que empezaba a construir su propia pared.

Bruce, imitó la forma de vestir de Bill y sus vidas continuaron cotidianamente, reuniéndose en los lugares acostumbrados: en el local de *pizza* o en el lugar de videojuegos siempre ambientado con gran ruido de música de *rock*. Hasta que un día decidieron hacer una carrera de autos alrededor del pueblo con otro amigo: Chris Thornsberry.

La acción iba a comenzar, Bill detenía la bandera de salida, los dos carros con el motor encendido listos para salir al dar la señal, el momento llegó: Bruce salió bien, pero el carro de Chris atropelló a Bill.

Chris empezó a gritar si estaba bien, pero no, Bill de 17 años no estaba bien, murió en la sala de emergencias a las 5:30 a.m. de la mañana siguiente.

Bruce estaba muy triste, uno de sus mejores amigos había muerto, lo cual ocasionó que él se deprimiera más y más. Les enseñaba las canciones de *Pink Floyd* a otros y les decía que volvería a ver a Bill en una soleada mañana, y sus palabras se hicieron realidad: Bruce metió al *garage* su auto, escuchaba la canción de Pink Floyd "*Good Bye Cruel Word*"; se colocó debajo del auto, sólo dejaba ver sus pies; el motor corría con un fuerte olor a gasolina: Bruce se suicidó envenenándose con monóxido de carbono.

Este suicidio desencadenó muchos más en la ciudad, ya fuera de la misma forma o con arma de fuego. Las razones eran poco lógicas: rompieron con la novia, tenía demasiadas presiones, usaba frenos, en fin...

Lo cierto es que la comunidad adulta de Plano, Texas estableció en 24 horas, una línea telefónica; la cual era asistida por especialistas, asesores y estudiantes, tenían un objetivo: evitar más muertes.

Los *suicidólogos* reconocen que el mayor factor de riesgo para que los jóvenes lleguen al suicidio, es cuando presentan un sentimiento de aislamiento, que se relaciona directamente con la soledad, tristeza, necesidad y dependencia:

factores conocidos como conductores para que la gente forme parte de las muertes trágicas.<sup>28</sup>

Otro conductor es formado por los medios informativos, ellos determinan que patrones de conducta de muertes trágicas va acaparar al público. A principios de los años 90, al público le fascinaban las historias de suicidios en la televisión nacional, en revistas, periódicos, etc.; pero este público encontró algo más sensacional: Las balaceras en las escuelas.

Brenda Spencer de 16 años de edad era adicta a las películas de violencia y su pasatiempo consistía en matar pájaros con su pistola.<sup>29</sup>

Como regalo de navidad Brenda había pedido un radio. Su papá le regaló algo mejor: una pistola semiautomática –yo no pedí esto- dice Brenda, reclamándole. Ella sentía que se la había dado para que ella misma se matara.

Días después, sacó su pistola por una ventana de su cuarto en San Diego; apuntó hacia la primaria que estaba enfrente de su casa y comenzó a disparar: mató al director y dejó heridos a nueve estudiantes.

Cuando la joven se rindió y fue interrogada por la policía, se supo que solo disparaba por diversión: no le gustan los lunes. Esta última frase fue motivo para escribir una canción “*I don't like Mondays*” por Bob Geldof director de la película “*The Wall*”, la cual fue un gran éxito en la radio.

La publicidad que se le dan a estas noticias no debe existir. El sensacionalismo con que se maneja puede influenciar a los lectores o espectadores, pero sobre todo, a los delincuentes del *copycat*, esto afecta la seguridad de escuelas, de los lugares de trabajo y de las comunidades Americanas.

La violencia escolar se ha dado desde hace mucho tiempo. El 2 de Febrero de 1996, un chico de 14 años de edad asesina a dos estudiantes y a un maestro de matemáticas: “Esto si vence al álgebra, verdad”. El adolescente tomó la

---

<sup>28</sup> Coleman, Loren, M.S.W. The Copycat Effect, p. 93.

<sup>29</sup> Ibidem, pp.166, 167.



expresión exacta de la novela de Stephen King, IRA; la cual disfrutó mucho y tiene como tema el asesinato escolar;<sup>30</sup> pero este tipo de agresión no está inspirada solo en novelas. El videojuego es un juguete que afecta más que la televisión y las películas violentas, porque los jugadores se identifican con el agresor, él cual practica violencia con diferentes armas. Los temas más atrayentes consisten en agredir a otras personas hasta lograr el objetivo: matarlas para obtener puntos.

Este juguete provoca que los jugadores tengan confianza en la violencia y se acostumbren a disparar, por lo cual se piensa que el fenómeno de los *shootings* de las escuelas permite a los agresores expresar su angustia al dar vuelta a su arma para apuntar a profesores, estudiantes y compañeros, es parte del juego.

El 28 de mayo de 1998, en Jonesboro, la arca, Kilolibra Kinkel, de 15 años de edad caminaba rumbo a la secundaria (High School) y disparaba una arma; el resultado: la muerte de dos estudiantes y 20 heridos. Un día antes, había matado a sus padres.

El 6 de diciembre de 1999, en la fortaleza Gibson, Oklahoma, un estudiante de 13 años de edad abrió fuego con un arma semiautomática, no mató a nadie pero dañó a varios compañeros.

El 20 de abril de 1999, en Littleton, Eric Harris y Dylan Klebold, mataron a 15 compañeros, hirió a docenas de alumnos en la *High School, Columbine*. Su diagrama original era matar a centenares de compañeros.

El videojuego *Blood thirsty* fue retirado de las calles después del horrible y brutal asesinato infringido a un adolescente de 14 años de edad: Warren Leblanc golpeó varias veces a su amigo Stefan Pakeerah con un martillo, además de apuñalarlo hasta la muerte. Los padres de Stefan dijeron en la corte que Warren imitó un juego llamado *Manhunt*, en el cual los jugadores anotan

---

<sup>30</sup> Ibidem, p.4.

los puntos por las matanzas violentas que realizan, este simulador de asesinatos condujo una vez más al efecto imitador.

El caso del francotirador de Washington DC sigue el patrón de muerte más interesante para los medios, convirtiéndose en el evento del año en el otoño de 2002. Las editoriales decían: una vez que éste tirador sea arrestado o deje de disparar por alguna otra razón, podrían haber imitadores por todo el país; así como en los ataques escolares. Se trata de los ataques del tirador emboscado de *Beltway* que ocurrieron durante tres semanas de octubre de 2002 en los Estados Unidos. Mataron a diez personas y tres fueron heridas por los asesinos en la C. C. de Washington en varias ubicaciones a través del área metropolitana de Baltimore-Washington. Los disparos ocurrieron en gasolineras, supermercados, restaurantes y en el estacionamiento de una escuela. Seleccionaba a las víctimas al azar, parece que los ataques fueron realizados con un rifle semiautomático del calibre 223 de *Bushmaster Xm -15*, el equivalente del rifle civil de asalto M-16 de los militares de los Estados Unidos. Los ataques terminaron el 24 de octubre, cuando un policía arrestó a Juan Allen Muhammad y Heces Boyd Malvo, en una zona de descanso de la carretera. Se condenó a Muhammad a la muerte y a Malvo al encarcelamiento de por vida.

Jason Kemp de 17 años, empezó su campaña después de ver reportes en los noticieros de televisión de disparos y ataques en los Estados Unidos, él estuvo siguiendo los ataques del franco tirador de Washington y glorificaba sus acciones.

Los imitadores de tiradores continuaron luego de los de Washington. Mientras, en *Halloween* de 2002, dos adolescentes fueron arrestados en Memphis por haber planeado un tiroteo para noviembre, en el cual intentaban matar a cuántas personas se mataron en Washington; obviamente ellos tomaron nota de lo que pasó entonces y deseaban hacer algo espectacular.

Para fines de noviembre de 2002, la policía se consternó por un tirador que pudo haber disparado dos veces a gente manejando en la carretera 33 cerca

de Lakeland, Florida. Eran tan similares en estilo y métodos que difícilmente podían ser ignorados por lo que, eran obvios imitadores de *los tiradores de Beltway*.

¿Qué sigue? no se sabe las historias surgen del sensacionalismo de los medios y del entrenamiento de los videojuegos, los cuales son una herramienta eficaz para utilizar las armas de fuego, son considerados simuladores que enseñan: como apuntar y disparar para matar.

#### **1.4. Teorías del juego**

En el proceso del juego se experimentan distintos sentimientos y diversos estados emocionales. Esta actividad contiene aprendizajes significativos en el desarrollo del ser humano: se aprende a ganar, a perder, a seguir reglas y a respetar turnos; además, ayuda a proponer y alcanzar metas y objetivos. Sin embargo, hay quienes consideran al juego una metodología de aprendizaje ya que la articulación de sus actividades siempre persigue un fin determinado: “jugar, tiene sentido por sí mismo y para sí mismo”.<sup>31</sup>

Friedrich Schiller<sup>32</sup> (1759-1805), determina que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

Hebert Spencer,<sup>33</sup> considera que el niño juega más y durante largo tiempo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el adulto. El hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir, se agarra de lo más cercano, imitar las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, que la acción lúdica surge al haber “un excedente de energía”.

---

<sup>31</sup> <http://html.rincondelvago.com> 20/07/06.

<sup>32</sup> Delval, Juan. *El juego*, pp. 283-287.

<sup>33</sup> *Ibidem*, pp. 283-287.

La terapia de restablecimiento del filósofo alemán del Siglo XIX M. Lazarus<sup>34</sup> determina que gran parte del consumo de fuerza que la vida laboral exige al hombre se ve compensada con la recuperación y ésta no sólo se alcanza mediante el descanso, sino también, pone en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto; ya que para el niño, el juego es cómo un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin, donde se encuentra la posibilidad de una compensación basada en el logro de las metas.

La teoría de Stanley May,<sup>35</sup> intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en el juego, los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano” de esta manera, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. El juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por la aceptación que lleva en sí mismo. Aunque la teoría es correcta, se olvida de lo más importante.

En el juego pueden aparecer nuevamente, si no unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha adquirido. “En este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente” opina William Stern.

La psicología analítica de Jung, ha recordado nuevamente que el juego podría sacar a la superficie unos contenidos, unas formas y también unos valores primitivos, cuya consideración tendría mucha importancia para la vida sana y para la creación de una cultura. Nuevamente se ha indicado algo que se da con más facilidad en el juego que en la actividad orientada hacia un fin, pero no se ha dicho nada que constituya la base o la esencia del juego. Pero decir que el

---

<sup>34</sup> Ibidem, pp. 283-287.

<sup>35</sup> <http://html.rincondelvago.com> 20/07/06.

hombre que juega es “más primitivo” que el serio, es una definición del término “primitivo”.

La teoría de la recapitulación que fue defendida por el psicólogo norteamericano Stanley May, (1904) nos dice que el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Es decir, el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

Explica que durante una etapa animal, los niños trepan o se columpian; en la etapa salvaje realizarían actividades parecidas a la caza o al escondite que sería similar a la búsqueda de la presa.

En la etapa nómada se interesaría por los animales, en la etapa de la agricultura patriarcal jugaría a las muñecas o a cavar en la arena y finalmente en la etapa tribal se ocuparía de juegos en equipo.

Las actividades de correr, lanzar piedras, jugar con arcos y flechas, trepar o esconderse serían entonces continuaciones o restos de actividades que fueron útiles y necesarias para la especie humana.

El trabajo del escritor Kart Groos<sup>36</sup> (1899), denomina la teoría del preejercicio, donde sostiene que las actividades lúdicas son necesarias para la maduración fisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

El juego consistirá en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa.

La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer, el niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad sin las trabas de tener que alcanzar un fin.

---

<sup>36</sup> Delval, Juan. El juego, pp. 283-287.

Según Groos, los juegos motores le permiten al niño desarrollarse desde el punto de vista físico y los juegos simbólicos los preparan para actividades de carácter social.

En 1896 Groos, se dedica al juego de los animales y determina que estos juegan considerablemente durante su infancia y cuando más avanzado está un animal en la escala biológica mayor es el tiempo que le dedica al juego, lo cual es muy frecuente observar dicho comportamiento en los incansables perro o gatos jóvenes, pero también es muy difícil imaginar que las hormigas y las abejas jueguen.

Son muy llamativos los juegos de los gatos con una bola o pelota que el mismo animal lanza y luego se precipita sobre ella, como si se tratará de la actividad de caza de un ratón.

En los monos se observa una mayor cantidad de juego, pero hay diferencias entre las distintas especies y el juego es mucho más completo y se prolonga durante más tiempo en los grandes monos antropoides que entre los simios y monos del nuevo mundo.

Lo cual le llevaba a concluir, que los animales que presentaban formas complejas de adaptación las pueden conseguir practicándolas a través del juego durante la infancia, cosa que ha sido claramente confirmada por investigaciones posteriores.

Para Groos, el animal a través del juego adquiere conductas muy importantes para su supervivencia, que él suponía que están guiadas por el instinto pero que necesitan practicarse. Algunas de ellas serían las siguientes:

Un control absoluto del propio cuerpo, así como los medios de locomoción para cambiar de lugar, característico de las especies, como caminar, correr, saltar, nadar, volar. Una gran agilidad para perseguir la presa, agarrar y sacudir. Así como la misma capacidad para huir de enemigos poderosos, escapándose, zafándose en rápido vuelo, ocultándose, etc.

Específica aptitud para luchar, especialmente en la contienda con otros del mismo tipo durante el cortejo. Para los animales, el juego proporciona medios de exploración y adaptación al ambiente y por ello los animales cuya conducta esta muy programada, como las hormigas o las abejas, no manifiestan comportamiento lúdico (Garvey, 1977). Por el contrario, los animales que alcanzarán en la etapa adulta una conducta más flexible jugarán más.

Pero, sí los animales juegan en el hombre el juego alcanza una importancia superior. Los hombres juegan más y durante más largo tiempo que los animales.

Para Freud, el juego está relacionado con la expresión de las pulsiones y en particular con la pulsión del placer en donde el niño representaría los deseos insatisfechos en la realidad.

Para Vigotsky (1993), el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Vigotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos, como por ejemplo: un bastón sustituye a otro elemento real, un caballo y esos objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

Piaget,<sup>37</sup> distinguió seis estadios en la génesis del juego en el niño: a cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego y aunque la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según de la sociedad de que se trate, Piaget afirma, que el orden de aparición será siempre el mismo:

Primer estadio: de adaptaciones reflejas (pueden considerarse como juego los instintos reflejos).

Segundo estadio: todo es juego durante los primeros meses de la existencia: haya una gratuidad de actos, es decir, el niño mira por mirar, manipula por manipular, sin ningún fin.

---

<sup>37</sup> Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño, pp. 200-206.

Tercer estadio: La diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega al simple “placer funcional, el placer de ser causante”.

Cuarto estadio: Aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas. Se ejecuta por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada.

Comienza la ritualización de los esquemas que fuera de su contexto adaptativo, son imitados o jugados plásticamente, es decir, cuando el niño hace como si durmiera. Esta ritualización prepara a la formación de los juegos simbólicos.

Quinto estadio: Se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas.

Sexto estadio: El símbolo lúdico se desprende del ritual, bajo la forma de esquemas simbólicos. Este progreso se realiza por el paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida.

Cada autor determina la importancia del juego, pero son las personas las que deben reflexionar y pensar que tan cierto es todo lo que se mencionó, ¿Cuál es el papel del juego?



## CAPITULO 2

### 2.1. El papel del juego

Para un niño, jugar es la cosa más seria del mundo...

Batllori

Durante la infancia el juego es una actividad fundamental para el ser humano, la cual se caracteriza por no ser obligatoria, es decir se puede abandonar en cualquier momento.

Las actitudes de las niñas y los niños en diferentes etapas del crecimiento engloban una gran cantidad de conductas.<sup>1</sup> Por ejemplo: si vemos a un niño de apenas un año de edad que se apoya sobre sus pies y se agarra en el borde de la cuna meciéndose hacia delante y hacia atrás con evidentes signos de placer, es porque juega. También juegan los niños de cuatro a cinco años de edad en un grupo en donde algunos de ellos se adjudican el papel de mamás o de médicos, o cuando el chico de nueve a diez años de edad trata de construir una grúa con un mecano o cimentar un castillo con bloques de construcción. Igualmente, se dice que juegan las niñas que saltan con una pierna dentro de un rectángulo dibujado en el suelo al tiempo que desplazan una pierna de una figura a otra, o el grupo de adolescentes que practican el fútbol en una portería improvisada.

De la misma manera se comprueba que juegan las señoras que se han reunido para echar una partida de cartas y entretener el tiempo durante toda la tarde, o los ancianos que sobre la mesa de mármol de un bar se colocan ruidosamente las fichas del domino.

Todas estas actividades se caracterizan como juego, aunque son muy distintas unas de otras: algunas son individuales y consisten en puros movimientos; otras crean un mundo de ficción (como jugar al médico) o reproducen la realidad a través de una construcción; mientras otras son actividades sociales que no

---

<sup>1</sup> Delval, Juan. El juego, pp. 283-287.

pueden realizarse aisladamente y su objetivo es demostrar mayor habilidad que los otros.

Pero realmente se sabe ¿Porqué juega el niño? ¿Será para divertirse? ¿Para obtener un goce? tal vez el niño lo vive así, pero el papel del juego tiene una función, una finalidad: conocerse y conocer su medio ambiente de manera natural y espontánea. Por lo cual, las actividades lúdicas que se realicen deben ser de acuerdo a las posibilidades, pues ello le otorgará un avance en su desarrollo: los gestos, el movimiento del cuerpo son aspectos que pueden determinar si la acción realizada es agradable o no y evitar así la frustración<sup>2</sup>.

Las actividades de juego lo que le permiten al niño es descubrirse y abrir caminos que lo llevan a pensar. Así tenemos el juego del escondite, el cual consiste en que la madre se tapa la cara con las manos “ahora no estoy” después descubre su cara “ya he vuelto; está acción tan común ayuda a prevenir al bebé (5 meses) a las ausencias temporales de la mamá<sup>3</sup>.

El mismo sentido tiene el singular juego del niño de aventar cosas y pedir que se las devuelvan, dicho acto contribuye en la medición de distancias y en la recuperación de objetos. Continúa con el juego de descubrir huecos, está curiosidad el niño (un año de edad) la inicia con su propio cuerpo, descubre los orificios de la nariz, orejas, ojos, boca y juega; después encuentra más huecos en las personas que están con él y las que los frecuentan.

Posteriormente su atención cambia a jugar con objetos inanimados, así tenemos el agujero de la bañera, caños, el agujero de la cerradura y el del enchufe.

A los dos años de edad se presenta el juego dramático donde los niños imitan el mundo que les rodea a través de la dramatización y la representación más común es la de ser mamá y papá.

---

<sup>2</sup> Villa Barrios, Ma. del Carmen. La psicología del desarrollo del niño de preescolar, pp. 91-100.

<sup>3</sup> [www.jai.com.uy/articuloyael1.htm](http://www.jai.com.uy/articuloyael1.htm)

El juego simbólico se presenta en el niño a los dos, cinco y seis años de edad, el principal ejercicio que se estimula en el pensamiento es la imaginación porque sus juegos consisten en darle vida a objetos; así tenemos al niño que monta una escoba pero sus movimientos hacen creer que es un caballo rebelde al cual tiene que controlar para convertirse en un héroe que lucha con las fuerzas malignas a través de un palo que se convierte en la espada poderosa. Esta construcción de símbolos es una forma de expresar sus experiencias vividas de una forma no verbal. Es por ello que en esta etapa se catalogan a los videojuegos como un juguete que hace realidad la fantasía del niño, la única diferencia esta en el mundo irreal donde se desarrolla.

Este juguete es muy atrayente porque cubre las necesidades que el niño quiere al jugar: convertirse en lo que él quiera o ser el más poderoso y fuerte para sumergirse en una gran misión de competencia.



Los videojuegos determinan ciertas reglas a seguir para avanzar, mismas que el niño puede entender ya que está en la edad preescolar y la actividad de jugar es según reglas: el niño realiza el aprendizaje de la competencia y compartir roles mediante variedad de juegos; dichas acciones también las realiza con el videojuego, descubre las habilidades y aprende a relacionarse con el mundo que le rodea humano y tecnológico.

El juego pedagógico constituye una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, socioafectivo, de lenguaje, motricidad y de una forma especial ayuda al desarrollo sensorial, así como de su personalidad (psicosocial).<sup>4</sup>

Por lo cual, el juego que se realiza por si solo o a través de un juguete se entiende como el conjunto de actividades placenteras, las cuales se pueden desarrollar en

---

<sup>4</sup> Guía Metodológica de Educación Física en Preescolar. Secretaria de Planeación Educativa SEP, 1988, p. 20.

un espacio y tiempo establecido, éstos sirven para que él interactúe consigo mismo y con su medio, permitiéndole que pueda expresar de una forma espontánea sus sentimientos, conflictos, alegrías y temores.

Jugar genera en los niños una sensación de gusto, gracias a que las actividades lúdicas son libres en el sentido que el niño determina el momento de dejar de jugar, lo cual puede indicar que alcanzó el objetivo, lo que provoca un alivio emocional de satisfacción. El juego también contribuye en el desarrollo moral y del esquema de su personalidad porque esta conformado por reglas e indicaciones que el acepta y cumple.

El juego cognitivo se relaciona con la solución de problemas para lo cual es necesario desarrollar la capacidad en el niño de atención y esta área esta muy relacionada con la capacidad física (movimiento, coordinación de extremidades, fuerza, velocidad y elasticidad) al trabajar estas habilidades benefician al niño en su autoestima, es decir les proporciona seguridad y confianza en ellos mismos.

Las actividades lúdicas forman en el niño el ser sociable, cooperativo y responsable; además fomentan el desarrollo de la creatividad la cual consiste en realizar juegos reales o imaginarios que tienen que ver con el conocimiento del mundo natural y social en el que están inmersos. Sin embargo en las tres últimas décadas del siglo XX han ocurrido en México un conjunto de cambios sociales y tecnológicos de alto impacto en la vida de la población infantil que han repercutido en la manera de jugar y en la actitud de entender el mundo<sup>5</sup>:

- El proceso de urbanización, que implica la migración de millones de personas del campo a la ciudad o de unas ciudades a otras, el crecimiento de la densidad poblacional, la construcción de unidades habitacionales, además del crecimiento de la inseguridad y la violencia, este fenómeno repercutió en la reducción de los espacios para el juego y la convivencia libre con otros niños o con adultos familiares o vecinos.

---

<sup>5</sup> Programa de Educación Preescolar 2004. Secretaría de Educación Pública, p. 14.

- Los cambios en la estructura familiar (debilitamiento de la familia extensa, que incluía a los abuelos, reducción del número de hijos en la familia nuclear y el aumento de familias uniparentales), así como la incorporación de las mujeres al mercado laboral, muchas de las cuales son jefas de familia, se expresa en la reducción del tiempo de atención y convivencia de adultos con los niños.
- Los medios de comunicación masiva, especialmente la televisión y los videojuegos, son prácticamente omnipresentes y ejercen una influencia muy importante en la vida infantil.
- El avance tecnológico que se vive y las nuevas formas de comunicación han provocado cambios en los procesos de pensamiento y en los roles sociales de los individuos. Las características del juego pedagógico que se han explicado son sustituidas por un juguete, el cual desarrolla diferentes habilidades; es decir, con los videojuegos el niño ejercita el movimiento motriz solo que éste se reduce a los dedos, manos y ojos, su razonamiento se disminuye a estímulo-respuesta, la convivencia la tiene con un monitor por muchas horas y aprende a dominar el espacio de la pantalla, lo cual provoca emociones negativas de enojo y tensión. El desarrollo moral de los videojuegos se basa en la violencia, agresión y muerte; esta forma de entretenimiento fomenta en los niños el aislamiento, la poca comunicación e interés por su entorno. Dichos aspectos se incorporan a la base del desarrollo emocional y cognitivo del niño, ya que los cambios sociales y la evolución tecnológica en México no permiten otro tipo de juguete, así como otro tipo de juego por lo cual el juego libre y significativo ya no es común.

## **2.2. La importancia del juego**

El juego y los juguetes siempre han desempeñado un papel importante en la vida de los niños ya que tienen un propósito muy claro, llevar alegría, diversión, placer y emoción. El niño al jugar pone en marcha los mecanismos de su imaginación gracias al ambiente que él mismo crea a través del juguete.

La actividad lúdica, es un tema de investigación sobre el que se trabaja muy activamente y aún así, no se ha podido determinar ¿Qué es el juego?, varios estudiosos llámense psicólogos, pedagogos o sociólogos no han podido encontrar una definición única de juego ya que cada autor le ha atribuido diferente importancia.

Ahí tenemos a Millar (1968), él define al juego como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón, que el placer de la actividad en sí.

Por otra parte Vigotski, determina que el juego emerge en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables y entra aún estadio ilusorio e imaginario en la que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida en el mundo lúdico.<sup>6</sup>

Sin embargo, Bruner (1972) ubica al juego en la etapa inmadura del ser humano, porque hace posible que el organismo joven experimente con conductas complejas, sin la presión de tener que alcanzar aquí un objetivo para evitar la frustración.

Para Jean Piaget, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño, el cual le puede servir para todos los fines.<sup>7</sup>

H. Bett, piensa que la importancia del juego recae en una liberación que realizaría el individuo de sus conflictos inconscientes, para adaptarlos a un orden en la civilización.<sup>8</sup>

Sigmund Freud determina, que el juego está relacionado con la expresión de la pulsión del placer en donde el niño representaría los deseos insatisfechos en la realidad.

---

<sup>6</sup> Ibidem, p. 14.

<sup>7</sup> Piaget, Jean. La Formación del símbolo en el niño, pp. 200-202.

<sup>8</sup> H. Bett. The games of children, p. 48.

Estos diferentes puntos de partida dejan ver las experiencias que el niño y la niña construyen al jugar, la acción lúdica forma parte del desarrollo integral de cada individuo. Es por ello que se da a conocer toda la importancia del juego pedagógico a través de la Secretaría de Educación Pública<sup>9</sup>.

Esta Institución es la encargada de utilizar el juego como estrategia pedagógica para que el niño explore el mundo y establezca relaciones con su grupo social recibiendo mensajes de su cultura y con esos elementos exprese, comunique e invente sus propios mensajes.

A la actividad lúdica se le denomina como un medio privilegiado para que el niño al explorar su ambiente conquiste con esa acción libre, el conocimiento del mundo de la sociedad y de sí mismo.

Es considerado la puerta de acceso al universo de los símbolos y de la creatividad, el camino no solo al conocimiento lógico y experimental, sino para ser una persona integrada al llenar el vínculo vital del desarrollo de la afectividad.

A través del juego el niño adquiere y perfecciona habilidades del pensamiento y acción, además de una serie de hábitos que contribuyen a que sean posibles tipos más complejos de aprendizaje.

Un factor importante en el juego simbólico es la palabra ya que es un elemento más en la actividad lúdica infantil. Jugar con ideas absurdas ayudan al niño a desarrollar su fantasía y creatividad pues al utilizar diferentes planos de realidad, creará otras nuevas: fantásticas y ficticias para la comprensión del mundo que lo rodea.

Por medio de expresiones absurdas el niño podrá establecer una confrontación entre lo tangible y lo fantástico, entre lo real y lo imaginario, logra no solo experimentar un placer lúdico sino también de razonamiento. Este desenvolvimiento integral que determina la importancia del juego pedagógico se

---

<sup>9</sup> Ficheros de juegos recreativos. Secretaría de Educación Pública, pp. 83-88.

desarrolla en el nivel preescolar por medio de las instituciones educativas, pero se sabe que dicho aprendizaje se ve influenciado por otros tipos de juegos y juguetes; es decir, con los que cuentan en casa.

Se ha hablado del papel de los videojuegos en la vida social del niño, lo cual provocó en la actualidad cambios en algunas formas de jugar; las cuales ya no son de contacto físico porque los padres ya no se preocupan y no tienen el tiempo para estimular las relaciones interpersonales y la socialización.

La importancia de la nueva modalidad de jugar está relacionada con la visita a mundos imaginarios a través de su estilo virtual, por lo que son considerados la forma de entretenimiento que facilita a niños, adolescentes y adultos la integración social a los nuevos sistemas digitales.<sup>10</sup>

La contribución de este tipo de juego interactivo en los usuarios es diferente en el sentido de que: el contacto directo que tiene el niño, es con una máquina, la cual crea un ambiente con personajes virtuales, la acción, la misión, los retos y dificultades que se presentan a lo largo del juego, sirven para estimular la observación y el análisis del entorno, el usuario debe retener y asimilar información para realizar un razonamiento inductivo y deductivo, también deben construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada, así como desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotor) para afrontar las problemáticas que suceden en la pantalla.<sup>11</sup>

Aquí el jugador siempre está implicado y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, y cómo en cualquier juego, se tiene que invertir tiempo y esfuerzo para lograr el objetivo que se pretende. Se necesitan también habilidades psicomotrices de carácter general que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos y una cierta persistencia en las actividades que se ponen en la pantalla lo que resulta positivo para los jóvenes ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de las metas.

---

<sup>10</sup> Levis, Diego. Los videojuegos un fenómeno de masas, p. 23.

<sup>11</sup> Pere Marqués, Graells Dr. Los videojuegos. <http://3file:/c/ALMA/paradigmabandura2.htm>



También se estimula el aprendizaje de un lenguaje específico para videojuegos como es: la simbología, significados específicos, técnicas, trucos que se van repitiendo en los distintos juegos.<sup>12</sup>

El alcanzar la finalidad del juego, manifiesta en los jugadores una elevación en su autoestima, además de la aceptación en su grupo por el éxito obtenido, el cual debe ser vigilado ya que la satisfacción de ganar y ganar o por lo contrario de perder y perder convierte al usuario en un aficionado de esta actividad lúdica que provoca un exceso en el tiempo que muchos niños y adolescentes dedican para lograr el objetivo principal: ganarle a la máquina.

Sus creadores saben de esto, así como de los temas, dificultades y espacios que tienen que diseñar, para que los videojuegos atrapen la realidad de millones de usuarios.

### **2.3. Historia de los videojuegos<sup>13</sup>**

La era de la informática es la primera en desarrollar la nueva forma de ocio virtual que juega de manera habitual la población infantil.

Los videojuegos fueron creados con un poder de atracción al grado de convertirse en el juego preferido y de moda, las computadoras caseras y los equipos de televisión alimentados con consolas de juego se transforman en parques de diversión virtual.

Se trata de un espacio de juego y de un ambiente en donde ellos pueden hacer las cosas que antes solo imaginaban, como vivir grandes aventuras de sangre y tormenta, batallas entre el bien y el mal, pero lo más atractivo es que dentro de esta acción pueden retar y competir con una máquina.

---

<sup>12</sup> [www.nebulared.com/Articulo/Educativo/articulo.php](http://www.nebulared.com/Articulo/Educativo/articulo.php)

<sup>13</sup> Basado en el Programa The History Channel. Maravillas Modernas Cablevisión.  
[www.historychannel.com](http://www.historychannel.com) 15/03/06.

Los juegos de video son el callejón electrónico virtual, en el que los chicos son chicos y las fantasías se convierten en realidad, lo cual significa que al estar dentro del juego, toman decisiones y ven los resultados de inmediato dentro de una experiencia espectacular.

Todo este avance tecnológico tuvo un inicio; se hablará del primer videojuego Guerra Espacial, que fue desarrollado por un estudiante de postgrado llamado *Steve Bros* en 1962.



Este videojuego tenía dos factores en común con los juegos actuales: primero que le disparaba a algo y segundo que se jugaba en una computadora.

Pero no como las que conocemos ahora, está era una central de ocho millones de dólares que se utilizaba para calcular la trayectoria de misiles, no tenía teclado, *ni ratón*, *ni cd room*, ni sistema de audio.

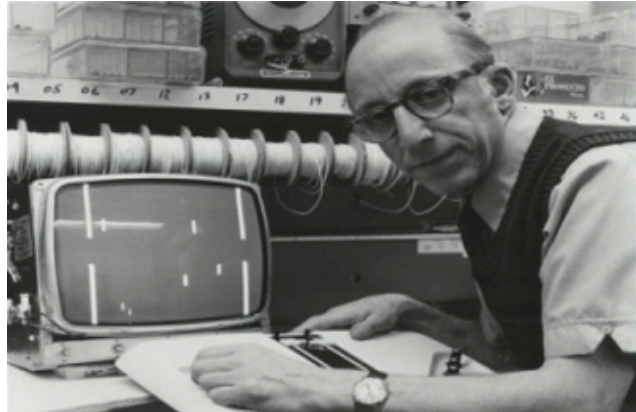
De ese modo las computadoras<sup>14</sup> eran grandes masas llenas de tubos que se usaban con tarjetas o cintas agujeradas, siempre había un enorme carril de cinta magnética por lo cual *Guerra Espacial* no estaba disponible para el público ya que para jugarlo se necesitaba una computadora central de millones de dólares.

Sin embargo, a través de la *red Arpa* la antecesora de la *Internet*, se pudo conocer esta iniciativa de videojuego al tener gran éxito entre los estudiantes de computación, ya que por primera vez solo había que mover una palanca o pulsar un botón para que la máquina te obedeciera. Así, *Guerra Espacial* se convirtió en la inspiración para una nueva generación de juegos en el mundo.

---

<sup>14</sup> Entrevista Jay Rose a Johnny Wilson. Techno Historian. 20/03/06.

El primer juego de video comercial fue idea de un contratista de defensa militar llamado Ralph Bear, quién hizo radares para las misiones espaciales Apolo.



Bear<sup>15</sup> tuvo una experiencia reveladora, sentado delante del televisor pensaba que este aparato

estaba en millones de hogares de los Estados Unidos y que la gente no hacía más que sentarse a mirarlo, pensó que podía hacerse algo más con el televisor como jugar juegos sobre la pantalla.

Él construyó una interfase que movía un rayo de luz a través de un monitor de televisión y a partir de ese día había más cosas que hacer con ese aparato.

En 1972 la compañía *Magnavox* presenta el invento de Bear en una consola doméstica llamada *Odyssey*. En la cual tenías que colocar un pedazo de plástico sobre la pantalla del aparato de televisión para que se transformara en 12 juegos diferentes. Así se diseñó el primer videojuego revolucionario en su época y en el mundo, su costo era solamente de 100 dólares.

Posteriormente otro juego reinventó el entretenimiento, se apoderó de los Estados Unidos y convirtió a su creador en millonario.

El mundo no volvería a ser el mismo con *Pong*<sup>16</sup> el cual era un juego divertido y simple. Era muy agradable sentir que jugabas un juego de alta tecnología y que podías controlar una computadora con solo usar una moneda.

---

<sup>15</sup> Entrevista Jay Rose a Keith Freinstein. Videos game historian. 20/03/06.

<sup>16</sup> Entrevista Jay Rose a Johnny Wilson. Techno Historian. 20/03/06.

*Pong* era una consola de un metro y medio dotada de un monitor de televisión a la altura de los ojos, utilizaba transistores en lugar de microprocesadores para generar un rayo de luz en un monitor en blanco y negro.

Nolan Bushnell fue su creador, él fundo *Atari* una compañía que se inicio con 250 dólares para hacer juegos electrónicos que se usaron en salas de juego. Esta compañía en menos de una década fue vendida en 28 millones de dólares.

Bushnell había jugado *Guerra Espacial*, el primer juego de computadora inventado por Steve Bros.

Él no solo se especializaba en computadoras sino también adoraba los juegos y trabajaba en las noches en un parque de diversiones, pensaba que los juegos de computadoras y las salas de juego debían de fusionarse.

Sin embargo la creación de *Pong* fue un accidente<sup>17</sup>, su meta inicial era hacer un juego de carreras pero junto con su diseñador e ingeniero Al Alcom decidieron que querían probar su nuevo programador en un simple juego de tenis de mesa, se dieron cuenta de que era muy divertido y así surgió *Pong* un juego que solo tenía dos instrucciones: insertar la moneda y evitar no darle a la pelota.

*Pong* llegó al mercado en abril de 1972 y rápidamente se vendieron 6 mil unidades en mil dólares cada una. Este juego fue el primer paso hacia la evolución de la *realidad virtual*, el primer avance después de la tecnología basada en transistores de *Pong* fue el uso de un *chip room* para guardar gráficos en un juego llamado *Tank* en 1974.

Ahora por primera vez un objeto parecía algo, no simplemente una barra de luz. Después de *Pong* y *Tank*, la cruzada tecnológica consistía en colocar más datos, más bits en la pantalla, los expertos llamaron a esta etapa la revolución de los *bits*.

---

<sup>17</sup> Entrevista Jay Rose a Keith Freinstein. Videos game historian. 22/03/06.

Eso simplemente quería decir que podías pasar más datos que antes, por cada fracción de segundo.

El proceso comenzó con el rebote de puntos en los días de *Pong* y siguió en la era de los 8 *bits* con los polígonos móviles. En la era de los 16 *bits* con el aumento de color y en la era de los 32 y 64 *bits* con más polígonos y texturas, todo esto significaba que había más datos en la pantalla lo cual hacía que las cosas se vieran más grandes, más brillantes, más reales y más detalladas.

Después de la revolución de los *bits*, vino la revolución del color, los monitores hasta entonces capaces solo de producir los colores ámbar y verde se llenaron de color y así fue como en 1976 se marco el fin de los juegos en blanco y negro.

*Breakout* es el primer juego a color, fue una innovación de Steve Jobs y Steve Wozniak en 1976, éste llevó las máquinas de *Atari* a la tienda de *Sears* y fue así como los juegos entraron al mercado masivo.

Pero *Atari* le dio otra innovación al mundo de los juegos una nueva herramienta para jugar y un icono, fue la palanca de mando la cual venía con la consola doméstica *Atari 2600* en 1977.

Además presentaba una revolucionaria unidad de procesador central de 8 *bits*, la palanca de mando utilizaba la misma tecnología de un ratón de computadora pero en lugar de manipular un cursor movía un objeto o realizaba un disparó.

La palanca de mando le dio al jugador más control sobre el juego y la sensación de estar en la acción.

El siguiente avance fue la inclusión de una historia y personajes aunque los personajes y la historia era una idea primitiva de los juegos de los años 70 está se convirtió en la razón de ser de los juegos del milenio.

Invasores del espacio<sup>18</sup> fue el primer juego de la historia en el que la pantalla mostraba enemigos electrónicos que tenían una vida, unos objetivos, metas propias y solo uno podía sobrevivir tú o él y como eras derrotado tenías que practicar para ganar.

Este juego fue tan popular que convirtió las salas de juego en las nuevas guaridas de adolescentes rebeldes, aunque las consolas domésticas ofrecían mucho de los mismos títulos, no ofrecían el mismo rendimiento de alta tecnología que los juegos de las salas.

Estos eran más grandes y más ruidosos, estaban repletos de miles de dólares en tecnología pagados por millones de niños que colocaban millones de monedas en las máquinas para matar a *alienígenas*.

Pero éste gran éxito pronto se consideró una droga electrónica, en las Filipinas se prohibieron y en los Estados Unidos los ayuntamientos impusieron toques de queda para hacer que los chicos se fueran a casa.

El Dr. C. Evert Court, quién ordenara las etiquetas de advertencia en los cigarrillos dijo que los juegos de video causaban aberraciones en la conducta infantil hacían que sus usuarios se convirtieran en adictos en cuerpo y alma.

El *Jornal the America Medice* publicó que los videojuegos causaban daños en muñecas y manos, al pasar el tiempo ésta afección no se pudo evitar.

Dichas consecuencias no eran escuchadas, la aparición de más temas se hizo presente con *aterrizaje lunar*, el primer juego de simulación de vuelo, luego asteroides, el último juego dimensional en blanco y negro con gran éxito.

---

<sup>18</sup> Entrevista Jay Rose a Eugene Jarvis. Videos game developer. 22/03/06.

Continuó *PacMac*, éste juego se convirtió en el icono de los años 80, estaba inspirado en una canción de cuna japonesa acerca de un monstruo devorador.

Después tenemos a *Defensor*, un juego que dejó una huella indeleble debido a su gran intensidad emocional.

La industria de los videojuegos seguía progresando, *Atari* uno de los fundadores seguía teniendo gran éxito con sus juegos en las salas de video y en las versiones domésticas.



Por lo cual sus competidores no se hicieron esperar *Nintendo*, *Sega* y *Sony*, aunque fueron maestros en los juegos de las salas de video dejaron su huella en consolas domésticas: sistemas que operan como salas de juego en miniatura alimentando un monitor con *un cartucho o cd room*.

Las consolas fueron las primeras plataformas en llevar juegos en tercera dimensión a los hogares, utilizaban gráficas superiores y dejaron atrás a dos dimensiones.

*Nintendo* cuyo nombre significa suerte de los cielos paso de ser un fabricante de naipes a convertirse en un maestro global de los juegos de video trajeron al mundo a *Donkin Doom* y a *Mario* y miniaturizaron el concepto de los juegos con unidades portátiles llamados *Game boy*.

El éxito de sus juegos fue legendario *Super Mario 3* de *nintendo* vendió más copias que cualquier otro videojuego en la historia, 7 millones.

En el año de 1992 las ganancias de *Nintendo* fueron de 7 mil millones, para los años 90 *Nintendo* venció a todo Hollywood en ganancias obtenidas hicieron que los juegos de video pasaran de ser una novedad hacer lo más destacado en diversión. En el proceso crearon una generación de revolucionarias consolas de juego domésticas y llegaron a su apogeo con el *Nintendo 64*. ÉL éxito de *Nintendo*

solo inspiró más competencias en el ámbito tecnológico, ya los juegos de video no eran solamente para niños, a mediados de los años 90 la edad promedio de los jugadores era de 24 años y en uno de cada cuatro hogares de los Estados Unidos había una consola de juego *Play Station*, *Sega* y *Sony*.

Los límites de la tecnología no terminaban ahí, en 1999<sup>19</sup> *Sega* presentaba *Dreamcast* la cual vendió 250mil unidades en 24horas y 400 en cinco días.

*Dreamcast* de *Sega* fue la responsable de vender en un solo día 97 millones de dólares, marcando al mundo del entretenimiento de toda la historia.

La siguiente generación de consolas domésticas han elevado los juegos a un nuevo nivel gráfico. Así como su utilidad *Play Station 2* de *Sony* se ha convertido en la esencia del centro de entretenimiento doméstico, ya que en la misma consola puedes utilizarla para: juegos de video, DVD y reemplaza a una computadora personal para tener conexión a *Internet*. El equipo de juego cada vez es más sofisticado ya que sus programas del juego cambian la definición e interacción.

Uno de los ejemplos más claros de la nueva interacción es el nuevo juego de *Sega*, en donde se invirtió la mayor cantidad de dólares para desarrollar al *Shammu* un nuevo icono de la interacción. *Shammu*<sup>20</sup> es el videojuego que se puede esperar para el futuro, porque puedes hablar con los personajes y esperar respuestas congruentes con la identidad de éste, y lo que haya dicho va más allá de querer matar algo y obtener puntos por ello. Los personajes tiene información y la relación con ellos puede resultar valiosa. Es por ello que la tecnología ha elevado la emoción de los juegos, de ser simples retos visuales y motores han alcanzado un nivel artístico y literario.

Ahora los juegos pueden enfocar y crear una experiencia totalmente nueva, más allá de las emociones que estimulan la adrenalina y sonidos espectaculares y el

---

<sup>19</sup> Entrevista Jay Rose a Neal Robison. *Sega of America*. 22/03/06.

<sup>20</sup> Entrevista Jay Rose a Neal Robinson. *Sega of America*, 25/03/06.



vehículo para llevar a los juegos al próximo nivel, es la tecnología de la computadora personal y la *Internet*.

Con el crecimiento de las computadoras personales en más y más hogares los días de las salas de juego estaban contados, porque en lugar de colocar monedas en una máquina los niños le imploraban a su familia que compraran computadoras familiares capaces de reproducir el juego más nuevo con gráficos en tercera dimensión.

Al principio los juegos de computadora eran copias o extensiones de los juegos de consolas o de salas de juego, pero para mediados de los años 90 comenzaron hallar su propia identidad como juegos, una de sus principales características era un énfasis en gustos más maduros.

Las computadoras y los juegos de video han avanzado para crear complejas historias con héroes, villanos, argumentos, paisajes y escenografías que van desde los portales del infierno hasta las tumbas de Egipto.

El juego de computadoras ahora es un medio para contar historias. Hollywood ha recurrido a estos juegos como una nueva fuente de historias, atrayendo a algunos de los nombres más prominentes; Steven Spielberg convirtió su exitosa obra ética *Salvando al soldado Brain* en el juego *Medalla de honor*.

Éstas máquinas se han convertido en otra fuente de diversión, la aparición de la *Internet* y de los juegos en línea han convertido a los juegos en una especie de universo paralelo donde las personas no solo se divierten sino además exploran aspectos de sí mismos, es decir realizan una serie de ejercicio de vida conciente, libre del estrés del mundo real.

Uno de los juegos en línea más populares es la serie *Última*, conocido más adelante como *Última I: La primera edad de la oscuridad*. Este juego ofreció una *storyline* que giraba alrededor de una búsqueda para encontrar y para destruir una

gema de la energía que pertenecía a un mago malvado conocido como *Mondain*, que ha esclavizado las tierras de *Sosaria*.

Esta gran aventura se puede jugar simultáneamente con otras personas de todo el mundo que son atraídos por la cultura y la experiencia de un mundo de fantasía medieval. Esto es posible gracias a *internet* que da acceso a conectarse en línea hasta 200 mil personas en cualquier momento del día.

Última a diferencia de otros juegos que tratan de acumular cadáveres, éste enfatiza el carácter y la ética, aspectos del juego que lo han convertido en uno de los más vendidos.

Dentro del mundo virtual hay consecuencias permanentes como en la vida real, porque es un mundo que nunca termina y un juego que jamás acaba.

El valor del comportamiento ético que enseña éste juego, es la diferencia más significativa que tiene, así como su habilidad para enseñar a instruir a los jugadores sobre el valor del comportamiento ético.<sup>21</sup>

La ramificación de sus acciones es mucho más importante, no se puede hacer a la ligera algo que en otras circunstancias considerarías poco ético porque ese acto te seguirá continuamente por el resto de tus días en el mundo virtual.

Ante las quejas de que los videojuegos son una experiencia negativa, *Última* y los juegos similares han convertido la experiencia en positiva con juegos que son una especie de manual moral. Al igual que la buena literatura la experiencia de los juegos virtuales ahora tiene la potencia para educar e inspirar así como para entretener.

Esta industria multimillonaria ha proporcionado el espacio para que cualquier aficionado fantasee gracias al ingenio de la tecnología que ha permitido a los juegos de video duplicar la realidad hasta el más mínimo detalle gracias al mapeo

---

<sup>21</sup> Entrevista Jay Rose a Richard Garito. *Última* creador. 25/03/06.

de texturas que convierte al juego en una experiencia tridimensional y autorealista.

El mapeo de texturas<sup>22</sup> le da poco realismo al juego, atrapa las miradas y lo hace hermoso porque ofrece la apariencia y la sensación del mundo real. Es producto de los microprocesadores más poderosos diseñados para que los juegos fueran más que imágenes monocromáticas.

El siguiente avance tecnológico en los videojuegos se llama *captación de movimientos*. En los años 90 la *captación de movimiento* alcanzó un nuevo nivel, porque copia electrónicamente la acción deseada con el mejor jugador: golpear una pelota de *golf*, realizar una clavada en el *basketball*, las piruetas más extraordinarias en patineta...

Para poder convertir esos movimientos en imágenes de computadora, se conectaban unos transmisores de la cabeza a los pies para captar cada movimiento de la acción deseada: cada giro del cuerpo, cada brazo y pierna en movimiento eran copiados con gran precisión lo cual le daba el realismo deseado.

La imagen estaba lista al sumarle la dimensión del sonido. La realidad creada en los juegos actuales se logró con voces, música y efectos de sonido que rivalizan con la calidad de las películas de Hollywood.

Los estudios de sonido y las voces de estrellas le añaden un extra a los juegos, es por eso que los juegos actuales se ven, se sienten y suenan como las grandes películas del cine.

Del mismo modo, las exigencias continúan, las innovaciones cada vez son más reales y una de las metas que se quiere lograr en este mundo virtual es la empatía, es decir, hallar la vía de conectar al jugador con el personaje principal y con el juego mismo hasta el punto de que si hay dolor ambos lo sientan. Esta inquietud se sembró en los colaboradores de esta gran industria porque los juegos

---

<sup>22</sup> Entrevista Jay Rose a Paul Nauranh. Textura mapping pionner. 25/03/06.

de guerra son interactivos, muy populares y están basados en historias reales. Por lo cual, el jugador tiene que aprovechar su inteligencia, su pensamiento estratégico, su reconocimiento de patrones y muchos otros aspectos del funcionamiento del cerebro humano para jugar.

Con un fin, el de poder pilotear un *escuadrón B17* sobre los peligrosos cielos de la Alemania Nazi para hacer estallar fábricas y ganar la guerra.

*Combate Aéreo*, presenta uno de los más envolventes y reales ataques basados en la Segunda Guerra Mundial.

Con un sistema de daños en tercera dimensión que permite ver trozos de aviones y hombres que vuelan por el aire, motores incendiados, explosiones de aviones, y daños colaterales.



*Combate Aéreo* no es un simple juego, es un evento histórico en donde miles de personas perecieron. Sus creadores no sabían como mostrar la muerte, que clase de matanza es aceptable para poder hacer sentir al jugador que la guerra no es divertida.

Algo muy difícil de plasmar y la única forma de poder transmitir aspectos emocionales y éticos fueron a través de un documental con película e información sobre lo que realmente sucedió en la guerra aérea contra la Alemania Nazi.

Sin embargo lo que realmente se quiere es desarrollar un juego que comprometa, rete e inspire, pero no solo a jugar, sino a saber más de él, a estar más inmerso en los personajes, a tener más empatía con ellos para compartir una fantasía dentro de una buena historia.

#### **2.4. Clasificación de los videojuegos.**

El éxito extraordinario de los videojuegos se debe a su rápida y deslumbrante expansión; la diversión que implantó ha provocado un cambio significativo en la manera de ocupar el tiempo libre.

El interés que manifiestan los jugadores, a atraído la atención del Gobierno del Distrito Federal, quién se ha dado cuenta que esta evolución ya no se puede detener pero si limitar, por lo cual le han dado una atención especial a los Establecimientos Oficiales (arcadas) y la Organización de la Industria de las Maquinitas, ya que en la ciudad existen 2 mil 178 locales donde se exhiben 9 mil 612 videojuegos de acuerdo con un estudio hecho por la Dirección de Programas Delegacionales y Reordenamiento en la Vía Pública del Gobierno del Distrito Federal.<sup>23</sup>

De estos establecimientos sólo 448 tienen a los videojuegos como giro principal, el resto es complementario y se encuentra fuera de la norma que indica el Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos u Operaciones de los Videojuegos la cual advierte: “dentro de una arcada cada máquina debe tener un cartel de 15 por 15 centímetros para señalar la letra de la clasificación. Los encargados de los locales deberán suspender un videojuego cuando este sea usado por un menor que no alcanza la clasificación correspondiente”.<sup>24</sup>

Dicha puntualización no se cumple con los adolescentes, ni con los niños y si ellos van acompañados de un adulto esta situación provoca que sean libres dentro de la arcada. Estos lugares tampoco acatan la reglamentación que dice: “los

---

<sup>23</sup> Baena Paz, Guillermina Dra. Videojugadores y Videojuegos o Cómo usar la tecnología sin que nos afecte, p.189.

<sup>24</sup> Etxeberria Balerdí, Félix. Videojuegos y Educación, p. 62.

establecimientos no pueden instalarse a menos de 300 metros de la entrada de algún centro escolar de educación básica, no se podrán mostrar imágenes de los actos sexuales, desnudos o pornografías o juegos que discriminen a la mujer”. Así como la clasificación que determina la Secretaria de Gobierno del Distrito Federal donde los menores de 13 años de edad pueden usar los videojuegos clasificación A o inofensivos. Los niños y niñas de 13 y 14 años de edad podrán jugar con los A y B o poco agresivos. Los adolescentes de 15 y 16 años de edad con A, B y C o violentos. Los de 17 años de edad y mayores con los A, B, C y D altamente violentos.

Desafortunadamente el gobierno de México no se interesa porque dichas reglas sean cumplidas y no se puede esperar que las tomen en cuenta los establecimientos que se dedican a vender esta forma de entretenimiento; realmente lo único que les importa es el consumo para obtener ganancias.

Estas consecuencias provocan que el problema sea alarmante ya que las arcadas y las maquinitas llegan a los estratos de la población más vulnerable, donde la pobreza, la desintegración familiar, la falta de acceso a la educación y a la cultura convierte al videojuego en un motor de situaciones difíciles. Aunado a esta situación se encuentran los lugares que se dedican a la comercialización de juegos de video para consolas personales<sup>25</sup>.

En estos locales se pueden adquirir cualquier tema en el formato deseado a costos muy accesibles ya que la piratería se encargó de minimizar los altos costos del juego; así como la creación de un chip en el *Play Station* para reproducir sus discos, los cuales se venden sin criterio alguno porque estos contenidos no están sujetos a las disposiciones del Reglamento Clasificaciones de Títulos, Contenidos u Operaciones de los Videojuegos.

Solo hay un aspecto que se toma en cuenta: La clasificación de los videojuegos por modalidades que establece Chris Crawford, 1984, la cual se encontró en una

---

<sup>25</sup> Baena Paz, Guillermina Dra. Videojuegadores y Videojuegos o Cómo usar la tecnología sin que nos afecte, p.193.

página de *internet*<sup>26</sup>, él determina dos clases de videojuegos: los juegos de habilidad, de acción y los juegos de estrategia. Los usuarios en estos grupos de juego mejoran sus habilidades vasomotoras, así como sus aptitudes para tomar decisiones y resolver problemas.

Chris Crawford distingue cuatro tipos de videojuegos: Juegos de Arcada, Juegos de Simulación, de Estrategia y Reproducciones de Juegos de Mesa.

### **El juego de Arcada**

Se conoce como el primer juego que aparece en el mercado y se distingue por la demanda de atención que provoca en el usuario, la concentración que se requiere no permite a ningún otro estímulo interrumpir el ritmo rápido de las reacciones que requiere el juego, aunque son mínimas tienen que ser precisas, lo cual causa cierto cansancio porque los tiempo de reacción solo se detienen si “te matan” lo cual sucede si el estímulo no obtuvo la respuesta a tiempo<sup>27</sup>.

Por ejemplo: *Space Invaders* (matamarcianos) es un juego donde se pueden observar ciertas características de las que se han hablado anteriormente.

En matamarcianos, el jugador debe responder a los estímulos del fuego de las naves enemigas, desde la parte inferior de la pantalla él debe disparar; la trayectoria y la velocidad dependerá de la posición que ocupen las naves alienígenas para poder eliminarlas y obtener puntos, esta acción descrita no se refiere a un solo estímulo, el acto difícil del juego consiste en la lluvia de estímulos que caen sobre una respuesta, por lo cual la rapidez y concentración son determinantes.

La trayectoria del tiro enemigo es de mayor importancia para el jugador porque de ello dependen los movimientos que haga, los cuales no necesitan una estrategia

---

<sup>26</sup> Estallo Martí, Juan Alberto. Psicopatología y Videojuegos. 26/03/06.  
<http://www.ub.es/personal/videoju.htm>

<sup>27</sup> Ibidem

ya que el juego no varia, la forma de vencer a las naves es a través de la practica continua<sup>28</sup>.

Otro juego que presenta características similares es el famoso *PacMac*, el cual es perseguido por cuatro fantasmas enemigos en un laberinto.

Este juego al igual no requiere una estrategia, la práctica es la que ayuda a memorizar por donde salen los enemigos y evitar ser cercados, lo importante es mantenerse alejado de ellos por completo.

### **Juegos de plataforma**

El es tipo de juego para las videoconsolas y con los que *Nintendo* y *Sega* han construido su poder en el mercado.

El popular *Super Mario Bros.* presenta un escenario en el cual el desplazamiento que debe realizar el usuario en la pantalla es igual a la orientación espacial del plano gráfico, él debe buscar las posiciones en donde debe situarse para continuar su avance y lograr el objetivo de la misión. Se sabe que los escenarios siempre manejan territorios hostiles por lo cual el personaje (*Mario Bros.*) debe recoger superpoderes; así como juntar vidas lo que le facilita el avance de su trayectoria por el juego<sup>29</sup>.

Los poderes y las vidas le permiten enfrentar a los adversarios; así como evadir los obstáculos que se presentan en el camino.

*Super Mario Bros.* tiene diferentes etapas, es decir; conforme combates a los primeros adversarios y obstáculos, también deben buscar las posiciones que lo llevan al siguiente escenario, en el cual las dificultades son un poco más difíciles, aunque la línea del juego sigue siendo igual y el entrenamiento que se tuvo en el

---

<sup>28</sup> Ibidem

<sup>29</sup> Ibidem



primer nivel ayuda mucho a que el jugador este listo para enfrentar este nuevo territorio y así sucesivamente hasta terminar el juego<sup>30</sup>.

Los juegos de plataforma tiene una característica muy particular, el héroe y los enemigos se representan con dibujos animados de rasgos inocentes y muy rara vez los adversarios adquieren forma humana.

Otro juego característico de este género y que superó a *Mario Bros.* es el conocido *Crash Bandicoot 3*, lo relevante de esta recreación tiene que ver con los diferentes escenarios que presenta en donde el usuario viaja a ciudades como en el antiguo Egipto, Inglaterra Medieval... para alcanzar el objetivo de la misión que consiste en tomar el diamante, después de haber enfrentado a los enemigos y evadir los obstáculos.

La línea estética de los personajes es la misma, solo que en *Crash* se encuentran dibujos animados que adoptan figuras humanas.

*Resident Evil* y *Silent Hill* son juegos de plataforma de *Play Station*, los cuales pertenecen a la colección de horror. La forma de desplazamiento por los escenarios es similar a lo anterior descrito, solo que en este juego conforme avanzas tienes que vencer a los zombis y otros obstáculos lo cual te dará dinero para comprar (medicinas, armas) y poder concluir la misión.

También se tiene en esta jerarquía a los juegos de laberinto en donde la línea de juego no cambia, la única diferencia consiste en que la observación de la escena es a través de una ventana que solo permite jugar en una sección del laberinto.

Se sabe que los juegos de plataforma acaparan a un público diverso por la complejidad de sus temáticas que muestra en cada título; así como el poder manipular estos escenarios desde la comodidad del hogar.

---

<sup>30</sup> Ibidem



## Los juegos de Simulación

Su estructura consiste en que el usuario experimente al conducir coches de carrera, naves espaciales, pilotear un avión, volar un helicóptero... con gran apariencia real<sup>31</sup>.

Gran Turismo de *Play Station 2* es un juego de simulación, la acción se realiza en un escenario con pistas muy reales y para poder usarlas tienes que tener un auto de carreras, el cual podrás comprar desde el principio del juego porque éste te da un crédito de 10,000 dólares para hacerlo.

La misión en las pista consiste en ganar licencias para poder competir en carreras de autos y si llegas en primer lugar, obtienes dinero, el cual se utiliza para mejorar el auto porque le compras refacciones o si se puede comprar uno nuevo de la marca que gustes *BMW, Mazda, Nissan, Toyota* entre otras lo haces.

---

<sup>31</sup> Sánchez Rodríguez Pedro A. La evolución de los videojuegos. 25/05/07.  
[www.edutec.es/edutec01/edutec/](http://www.edutec.es/edutec01/edutec/)



La característica básica de este juego es que es muy apacible porque los tiempos de reacción son muy pocos por lo cual el jugador debe estar preparado para cualquier acción ya que los problemas surgen según se avanza y solamente la repetición de las jugadas es lo que puede permitir que el usuario tenga estrategias para ganar.

### **Simuladores deportivos**

El inicial rasgo de los juegos deportivos tiene que ver con el ambiente real en el que están inspirados los escenarios y las acciones de los olímpicos, lo cual es de gran aceptación.

Los juegos de este grupo representan los *Summer Games* y *California Games* en donde la misión consiste en convertirse en un *recordman* olímpico.

También se tiene los escenarios inspirados en la *NBA*, *FIFA*, *Fútbol*, *Golf*... en donde el jugador se adentra por decir; al campo de fútbol desde una perspectiva muy real en donde debe demostrar su habilidad psicomotora, así como sus conocimientos de reglas y estrategias en el fútbol.

Uno de los primeros deporte que se manejo en los videojuegos fue el *Golf*, con un nivel de aptitudes lógicas que tenía que resolver el jugador.

### **Juegos de Estrategia**

A los jóvenes les atraen estos títulos porque tienen un criterio algo extraño, el usuario conoce el objetivo final desde el principio del juego, por lo cual la reflexión de las acciones y maniobras a realizar son determinantes ya que se siguen durante todo el recorrido hasta llegar a la meta.

Otro estímulo que atrae a los jugadores la provocan los juegos de aventura gráfica, de rol y *war games* porque le ofrecen al adolescente la posibilidad de adoptar la identidad de un protagonista del juego, los cuales son extraídos de la literatura, del cine y de la historia<sup>32</sup>.

Por ejemplo: En el juego *Age of Empires III*, el jugador tiene que hacer la historia de la cultura que quiera para lo cual tiene que superar diferentes etapas: en la **nómada** se instala el centro urbano para hacer aldeanos; **descubrimiento** se dedican a explorar el territorio, **colonial** es donde hacen la formación de cuarteles, molinos, parcelas, muelles para la flota marítima... **fortaleza** porque se crea el ejercito, **la industrial** tiene que ver con el mejoramiento de las armas y por último **la imperial** donde construye su maravilla sin descuidar la economía porque si otra cultura se da cuenta de ello le declara la guerra y si falla en la batalla, pierde poder.

En la categoría de los juegos de rol, el usuario diseña a sus protagonistas con la capacidades y habilidades que él determina (inteligencia, valor, fuerza...)

El argumento que se maneja es de la Edad Media por lo cual sus personajes son fantásticos, mitológicos (hechiceros) y sus ambientes son lóbregos de mundos imaginarios.

---

<sup>32</sup> Ibidem

En este género se maneja una indicación muy usual para el jugador, ser constante; así como que las estrategias que utilice para la solución de los problemas deben mejorarse constantemente.

### **Juegos de Mesa**

En ésta reproducción se sustituyeron los tableros, fichas y dados en un programa, ahora la partida se realiza con un adversario de la computadora y se puede jugar: ajedrez, *tres en raya*, cartas y hasta casino.

Los usuarios más recurrentes a esta línea de juego son los que tienen una computadora personal. Esta modalidad se inició con las primeras máquinas de "*Pin Ball*" y "*Millón*".

Por último se describe una serie de juegos de difícil clasificación, que han aparecido en los últimos años.

*Patrulla Fronteriza (Border Patrol)* es un videojuego que escenifica problemas actuales de mexicanos con la migración de los Estados Unidos.

Este videojuego de reciente creación tiene un objetivo, no permitir que crucen la frontera de México y los Estados Unidos ningún mexicano.

El jugador se identifica con el guardia fronterizo y él se encargará de no permitir la entrada a ningún indocumentado, para lo cual tiene una pistola.

La patrulla fronteriza se encuentra ubicada en una zona desértica muy similar a la frontera de Texas y Arizona.

Y como en todo videojuego hay que ganar puntos y estos se obtienen por cada inmigrante detenido, para lo cual se puede escoger entre: un nacionalista (mexicano que trae la bandera Nacional y una arma), traficante (un hombre con un paquete de marihuana), reproductora (mujer embarazada y varios niños) además de 88 espaldas mojadas que atraviesan el río grande.

Quién obtiene más puntos para ganar es el que mata a más indocumentados mexicanos.

Este videojuego fue realizado por Tom Metzger quién encabeza la organización *White Aryan Resistance* (Resistencia Blanca de la Raza Aria). “El juego forma parte de una página *web* llamada “*The Insurgent*” que tiene su base en Temécula, California, al norte del límite de los condados de San Diego y *Riverside*”<sup>33</sup>.

*The Insurgent* es un sitio cuyo objetivo consiste en reunir juegos violentos contra una clase de gente determinada. *Border Patrol* es uno más de está página ya que se encontraron otros títulos: *Drive-by 2*, en donde el jugador obtiene puntos por dispararle a ventanas, personas, prostitutas, pero si mata a un oficial de policía el puntaje es superior.

Por su parte *Kaboom* es un juego con ideas suicidas, ya que el rol del protagonista es de hombre-bomba. El resultado tiene que ver con la cantidad de personas (hombres, mujeres y niños) muertos o heridos.

Y la acción se presenta cuando el suicida hace explotar la bomba que lleva sujeta al cuerpo.

El permitir que Tom Metzger cree juegos con estas temáticas provoca el racismo, así como los comportamientos poco sensibles a problemas reales, esa línea *web* debe desaparecer.

## **2.5. Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos.**

La Administración Pública del Distrito Federal a cargo del Jefe de Gobierno, Andrés Manuel López Obrador; expide: El Reglamento de Clasificación de Títulos,

---

<sup>33</sup> Violento videojuego “Border Patrol” causa indignación entre activistas,  
<http://www.nbcsandiego.com/misandiegotv43news/8860621/det.08/05/07>.

Contenidos y Operaciones de Videojuegos, publicado el 23 de octubre de 2001 en la Gaceta Oficial del Distrito federal<sup>34</sup>.

Las disposiciones generales del Reglamento las presenta el Artículo 1° y son de orden e interés público, tienen por objeto, establecer las normas para la clasificación de títulos y contenidos de Videojuegos, así como su operación en establecimientos mercantiles que cuenten con licencia de funcionamiento debidamente autorizada.

Los títulos y contenidos, así como, los sistemas de Videojuegos diseñados para uso particular, no serán sujetos de las disposiciones del presente Reglamento.

La Secretaria de Gobierno, actuará por sí o a través de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública; cuya función consiste:

- Dictaminar sobre la clasificación de los títulos y contenidos de Videojuegos, para su operación comercial.
- Elaborar el catálogo de clasificación de títulos y contenidos de Videojuegos, mismo que periódicamente revisará y actualizará, conforme a los nuevos Videojuegos que en el comercio se ofrezcan.
- Autorizar la operación comercial de los títulos y contenidos de Videojuegos en los establecimientos.
- Coordinar, supervisar y evaluar el cumplimiento de las disposiciones jurídicas y administrativas aplicables en materia de uso y explotación de Videojuegos.
- Verificar físicamente los datos que para clasificar y autorizar los Títulos y Contenidos de Videojuegos, le presenten los particulares.
- Los Órganos Políticos-Administrativos llevarán acabo las visitas de verificación para comprobar que los particulares observen los ordenamientos legales y reglamentarios vigentes.

---

<sup>34</sup>Amazing videogames... on line. REGLAMENTO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULO...

En el Artículo 5° y 13° se establece la clasificación de Videojuegos por contenido o grado de violencia:

- Clasificación A, grado inofensivo, apto para todas las edades, la letra a colocar será de color verde fosforescente en las máquinas que contengan juegos de deportes cuyo objetivo no sea golpearse, derribarse o herirse físicamente. Como son las carreras de automóviles, motocicletas o cualquier vehículo, siempre que no se muestren gráficas con sangre o personas accidentadas.
- También los Videojuegos que exhiban seres ficticios que tienen que alcanzar objetivos en un ambiente de fantasía sin matar de manera gráfica a otros seres.
- Clasificación tipo B, grado poco agresivo, para uso exclusivo de mayores de 13 años de edad, la letra a colocarse será de color amarillo fosforescente en los juegos que muestren seres animados que no sean humanos y que no presenten peleas, golpes, ni derramamiento de sangre o líquido que haga creer que es sangre, aún cuando no sea roja. También los que presenten persecuciones espaciales, terrestres, aéreas o marítimas con o sin derribamiento de objetivos sin vida, o que tengan vida pero de ninguna forma representen un ser humano.
- Clasificación tipo C, grado violento, para uso exclusivo de 15 años de edad, la letra a colocar será de color naranja fosforescente en los juegos que presentan seres animados, incluido humanos que tengan que derribarse, luchar o eliminar al contrincante al utilizar la fuerza física y/o armas, pero siempre que haya imágenes o gráficas donde se muestren cuerpos desmembrados, mutilados o derramamiento de sangre. También los juegos interactivos y simuladores que no excedan estos criterios de clasificación en cuanto el contenido.
- Clasificación tipo D, grado altamente violento, para uso exclusivo de mayores de 17 años de edad, la letra a colocarse será de color rojo en los juegos en donde hay peleas, competencias o persecuciones con el uso de



armas, violencia y derramamiento de sangre e incluso mutilaciones o desmembramientos.

El Artículo 6° determina que los Videojuegos que muestran imágenes o gráficas de actos eróticos-sexuales con seres desnudos o semidesnudos no tienen ninguna clasificación para ser operados en establecimientos mercantiles en el Distrito Federal.

La colocación de las letras de acuerdo a la clasificación, será con el propósito de que ningún usuario utilice un videojuego de clasificación distinta de la permitida para su edad (Art. 14).

Dentro de las normas básicas de operación el Artículo 19 determina que el responsable o encargado del establecimiento sea siempre una persona mayor de edad.

Deberá suspenderse el videojuego, al ser detectado que el usuario utilizó un videojuego de clasificación distinta a la permitida para su edad, sin la obligación de devolver el importe que se haya pagado por las fichas o monedas que se hayan insertado en la máquina de dicho videojuego.

No vender e impedir el consumo de bebidas alcohólicas en el establecimiento y colocar un anuncio visible de no fumar y vigilar su cumplimiento.

Toda el área que comprende el establecimiento, deberá permanecer siempre iluminada con luz tipo día, ya sea artificial o natural, para evitar trastornos en la salud del usuario (Art. 20).

Es responsabilidad del titular del establecimiento mercantil el cumplimiento del presente Reglamento, de lo contrario, será sancionado de conformidad con lo establecido en la Ley y demás disposiciones aplicables.

## 2.6. Investigaciones sobre los efectos de los videojuegos

Los videojuegos constituyen uno de los principales medios de entretenimiento que atraen a las masas, ésta forma de diversión es investigada por los temas que aborda y la escasa limitación en su uso. La mayor parte del conocimiento popular acerca de los videojuegos, esta basado en las opiniones que reflejan los medios de comunicación acerca de este entretenimiento y la forma de interpretar la crítica, tiene que ver con la actitud positiva o negativa de los adultos.<sup>35</sup>

Se sabe que los videojuegos no han sido los únicos medios de diversión popular que han pasado una investigación por el éxito obtenido. Se puede recordar la fuerte reacción que se registró en el siglo XIX ante la aparición de las novelas populares, románticas y de aventura. Posteriormente, las producciones cinematográficas tienen una creciente popularidad convirtiéndose, en la mayor fuente de diversión de las masas. Las preocupaciones no se hicieron esperar y la compañía de los Estados Unidos, *Payne Fund Studies* estudió las reacciones (depresión moral y la influencia en el comportamiento humano) que provocaba el cine en el público.<sup>36</sup>

En los resultados se encontró que las escenas de crimen y sexo de las películas eran contrarias a los principios morales de la época, aunque no se hallaron evidencias concluyentes de los efectos degenerativos en el espectador.

También se habló de la repercusión del cine sobre la delincuencia, ya que se consideraba a este medio de comunicación como la influencia directa en la conformación de delincuentes y criminales. Pero los métodos y estrategias utilizados no demostraron nada.

---

<sup>35</sup> Jones, Gerard. Matando Monstruos, p. 63.

<sup>36</sup> Jennings, Bryant y Zillmann, Dolf. Los efectos de los medios de comunicación: Investigaciones y teorías, pp. 223-225.

En los años 50, la atención se desplazó hacia otro medio de diversión popular, las historietas gráficas (*comics*). Wertham (1954)<sup>37</sup> argumentó que estos *comics* no tenían nada de gracioso, más bien ofrecían al público infantil una visión distorsionada del mundo, el crimen que expresaban sobre todo las historietas policíacas provocaba en los lectores imitar los actos de violencia y crueldad, además de las escenas de horror y sexo, lo cual los estimulaba a tener comportamientos socialmente indeseables. La gran cantidad de niños consumidores de estas historietas gráficas provocó la preocupación.

Los resultados de Wertham, ocasionó una grave conmoción en la industria de la historieta gráfica porque su teoría no tuvo éxito ya que en su análisis se encontró mucha ambigüedad en las interpretaciones de las entrevistas realizadas a los niños.

Posteriormente en el mismo año se presentó el auge televisivo como medio de entretenimiento popular, lo cual produjo preocupaciones por los prejuicios que asimilaban los jóvenes.

En el Reino Unido, Himmelweit, Oppenheim y Vince (1958) examinaron el impacto del nuevo medio en niños de comunidades en que la televisión era un fenómeno relativamente nuevo. Sin encontrar una conexión causal entre la exposición a ciertos tipos de contenido y el comportamiento agresivo.

Pero en los años 60, la televisión en los Estados Unidos fue objeto de un análisis más minucioso, ya que se temía a un incremento de la tasa de criminalidad. La preocupación acerca de los disturbios comprobados en diferentes puntos urbanos y las rebeliones en los *campus* universitarios debidas a la guerra en Vietnam<sup>38</sup> y el asesinato de cuatro figuras públicas, John F. Kennedy, Malcolm X, Martín Luther King Jr. y Robert Kennedy; reforzaron está inquietud.

---

<sup>37</sup> Ibidem, p. 224.

<sup>38</sup> Ibidem, pp.225, 226.

Por lo cual el presidente Johnson en 1968, estableció una comisión para que se investigará sobre las causas y la prevención de la violencia, el resultado fue negativo, no se pudo comprobar que la televisión fuese la causa de la anterior violencia social. En 1969, el *Surgeon General's Scientific Advisory Comité on Televisión and Social Behavior*, realizó la investigación acerca de los efectos de la violencia televisiva sobre las actitudes y comportamiento de niños y adolescentes.

Las principales conclusiones a las que llegaron fueron:

1.- El contenido televisivo está densamente saturado de violencia.

2.- Tanto los niños como adultos consumen cada vez más televisión violenta.

3.- Existen evidencias acerca de la probabilidad de efecto de comportamiento agresivo entre teleespectadores después de efectuar un promedio analítico de visionado en el que se halla presente el entretenimiento violento.

Dichas propuestas fueron ambiguas lo cual dejaba la pregunta sin responder ¿Causa la televisión un comportamiento agresivo entre los espectadores?<sup>39</sup> y la conclusión a la que se llegó determina: las actitudes que adquieren las personas depende de la situación familiar y social, es por ello que la función de esta máquina varia según la utilización que se le dé; si es por entretenimiento, se puede pensar que hay cierto criterio y limitación en cuanto la selección de programas. Como forma educativa, nos hace creer que el entorno social determina que para estar actualizado hay que tener televisión y muchas veces selecciona los programas. Pero si la televisión sustituye la presencia humana, las afecciones se hacen presentes ya que el receptor está expuesto a una serie de contenidos violentos sin límites, lo cual despierta su agresividad ante hechos similares en su vida diaria.

---

<sup>39</sup>Rubin, Theodore Isaac. El Potencial Infantil, pp. 200-203.

Otra forma de entretenimiento masiva que se investiga en la actualidad son los videojuegos porque se han convertido en una importante fuerza en el campo de los medios electrónicos de comunicación, ya que en su mundo virtual los niños aprenden que la vida y la muerte depende solo de su agilidad manual y visual, estos conceptos en el juego tiene que ver con puntos que permiten avanzar y si no se obtienen hay que volver a empezar (perder), lo cual causa diferentes emociones en el jugador; estas reacciones provocan críticas las cuales pueden ser positivas o negativas, todo depende de la interpretación que le den los investigadores ya que muchas de las temáticas imitan la vida.<sup>40</sup>

Por ejemplo: ¿qué significado tiene para los jóvenes las fantasías agresivas y qué función desempeñan en su vida real?

Desde un punto de vista positivo se puede interpretar que algunos jóvenes, las fantasías de combate la utilizan para sentirse más fuerte y tranquilizarse ante episodios de violencia real, el combatir una dificultad emocional con solo imaginarse ser uno de ellos, suele ser mucho más fácil y formar parte de las necesidades que cada niño y adolescente quieren satisfacer a través de esta forma de entretenimiento.

En un sentido negativo la opinión de los adultos ante estas fantasías de combate manifiestan ansiedad y miedo de que los niños y jóvenes se conviertan en personas insensibles a la violencia, que puedan matar<sup>41</sup> sin el menor remordimiento o consecuencia al crearse una falsa sensación de poder a través de la sangre y muerte con la que ganan.

Estas dos opiniones no están fuera de una realidad ya que parten de la necesidad de diferentes individuos. El problema se presenta en el momento en que los videojuegos fungen como niñeras y no hay ninguna opinión, ni supervisión positiva o negativa ante la temática del juego manifestándose la relación patológica hombre-máquina en donde el niño se siente sólo, no hay comunicación con los

---

<sup>40</sup> Jones, Gerard. Matando, Monstruos, p. 21.

<sup>41</sup> Matar en videojuegos es igual a vidas, puntos y la diferencia entre ganar o perder.

padres, en la escuela no es popular, por lo cual el relacionarse con otros chicos es un problema.<sup>42</sup>

Estas carencias se suplen con el consumo de los videojuegos, ya que le permite ejercer una conducta activa, tiene control de algo, se siente recompensado psicológicamente por los estímulos en puntos, vidas y armas ya que el usuario tiene más credibilidad en el mundo del juego que en el real; estas fantasías irreales le pueden producir insensibilidad a lo que sucede a su alrededor y darle más importancia a lo que le hace sentir el juego, por lo cual todo el tiempo quiere estar inmerso en los valores y acciones que le da esta forma de entretenimiento.

Las afectaciones de tendencias agresivas que pueden fomentar los videojuegos pueden moderarse si se reducen la exposición a esta forma de diversión lo cual evitaría la adicción, que se define como el extraordinario efecto motivador, la sensación subjetiva del jugador que le impulsa a continuar en el juego aunque haya terminado la partida.<sup>43</sup>

La adicción es uno de los tantos conceptos que preocupa ya que aunado a éste tenemos las afectaciones físicas que tienen que ver con las acciones del juego:

Cansancio visual: El cual se da porque el usuario se ubica muy cerca de la pantalla, la reacción ocular es muy rápida ya que va ligada a la manipulación que hace el jugador de botones y palancas por largo tiempo.

Dolor de cabeza por nerviosismo, *estrés* y sudoración. Se pueden presentar trastornos en el sueño, pesadillas relacionadas con la temática.

Ansiedad por acudir a jugar y actitudes agresivas, desde contestar de mal forma hasta pelearse con las personas.

---

<sup>42</sup> Gaja, Raimón. Videojuegos ¿Alineación o Desarrollo? p. 111.

<sup>43</sup> Estallo Martí, Juan Alberto. Psicopatología y Videojuegos. <http://www.ub.es/personal/videoju.htm> 20/05/07.

También provoca que los niños y los adolescentes durante el juego quemem un 54% de calorías, la tensión a la que están expuestos provoca un gasto de energía del 85%; estos dos aspectos no quieren decir que los videojuegos pueden sustituir el ejercicio físico, éste es necesario en cualquier edad.<sup>44</sup> Por último tenemos la *tendonitis*, una afectación que se puede desarrollar en las manos.

Las actitudes de conducta, tienen que ver con el comportamiento agresivo el cual determina “la voluntad de poder que implica el tratar a otro individuo como si fuera simplemente un objeto que debe utilizarse para conseguir una meta”.

Los Etnólogos han demostrado, que en sociedades donde las armas de fuego no forman parte de la simbología local, los niños se dedican a juegos parecidos con arcos, flechas o espadas.<sup>45</sup>

En todas las culturas los niños siempre desarrollan fantasías sobre proyectar cierto poder destructor a través del espacio y derribar a un temible enemigo con un simple gesto.

Y las armas en sí, dan a los niños este deseo de poder. El disparo de una pistola es estimulante, imita al dedo del tirador, puede sacarse rápidamente de cualquier bolsillo y arrojar balas de magia en el único punto, la imaginación del niño para darle acción al juego.

Disparar es la acción principal en los juegos de video y dicha actitud despierta en el usuario sentimientos, emociones y actitudes por lo general agresivas.

Esta emoción expresa y refleja la necesidad de sentirse fuerte, funciona como una respuesta que fortalece y forma parte del yo, puede ser destructiva, pero también puede encauzar la mayor seguridad, determinación y sana competitividad en el individuo, es uno de los detonadores que ayudan a protegernos y a proteger

---

<sup>44</sup> Art. Organización *TV Free América* (EEUU libre de la televisión).

<sup>45</sup> Jones, Gerard. *Matando Monstruos*, p. 64.

aquello en lo que se cree, invita a presumir y a manifestar lo mejor de nosotros mismos.<sup>46</sup>

De tal forma lo puede vivir un niño enfrascado en un juego de video o un atleta en el instante de su triunfo o un escritor al finalizar un capítulo difícil, no hay alegría y satisfacción más irrefutable, que la que ofrece la sana agresividad al haber sido canalizada hacia un fin creativo. Estas expresiones tan normales hablan de la construcción de un yo basado en hechos reales, pero si el mundo del niño esta rodeado de videojuegos los cuales recrean problemáticas virtuales que no necesitan un razonamiento sino una reacción, esta actitud en una situación de la vida va a dejar consecuencias que no se resuelvan como en el juego, perdí vuelvo a comenzar o gané avanzo. El experimentar estas emociones en los dos mundos habla de un equilibrio en el yo por lo cual el trabajar con la agresividad infantil es mucho más útil que prevenirla; el enseñar a los niños a controlarla en un enfrentamiento real; así como en un juego de video, puede ser una buena oportunidad para que vea la relación que hay entre sus impulsos, sus acciones y las consecuencias de éstas en la vida<sup>47</sup>.

Como lo demuestra la investigación de Albert Bandura, en su perspectiva teórica, él determina que los niños al jugar tienen un impulso agresivo, una profunda necesidad de arquetipos de poder y heroísmo que los videojuegos se los proporcionan con temáticas violentas que pueden ocasionar comportamientos y actitudes impulsivas en el usuario, sino tiene bien establecido su yo. La agresividad al jugar temas violentos provoca conductas imitativas por las acciones repetitivas de éste.

Lo anterior se pudo constatar con un estudio que realizó Steven J. Kirsh, doctor en psicología y profesor de la Universidad Estatal de Nueva York, con niños de 9 a 10 años de edad, en los que se determinó, que después de jugar un juego con alto contenido de violencia (Mortal Kombat), los niños mostraban más tendencia a

---

<sup>46</sup> Ibidem, p. 85.

<sup>47</sup> Gaja, Raimón. Videojuegos ¿Alineación o Desarrollo? pp. 88-90.



percibir actitudes hostiles, que aquellos que jugaron durante el mismo tiempo con un videojuego deportivo.

El científico advierte que los resultados solamente reflejan la reacción a corto plazo y no pueden usarse para determinar, qué efectos duraderos pueden tener ésta forma de entretenimiento en los usuarios.<sup>48</sup>

En otro estudio humano realizado, por el doctor Craig Anderson a más de 200 estudiantes, quiénes fueron invitados a un llamativo experimento.<sup>49</sup>

Una de las intenciones del doctor consistió en que los jóvenes creyeran que se habían inscrito a un taller optativo de psicología, pero en la primera sesión se les explicó que participarían en un estudio acerca de cómo los juegos interactivos mejoran las habilidades motoras. Incluso se les daba un video explicativo para dotar de mayor credibilidad la historia.

Posteriormente se jugó durante 30 minutos algunos de los dos programas considerados en el experimento: la aventura mitológica y pacífica de *Myst* o los oscuros pasadizos de *Wolfenstein 3D*. Este último juego fue seleccionado debido a su alto contenido de violencia y realismo. El usuario puede escoger entre una batería de armas: revólveres, cuchillos, pistolas y lanzallamas.

A medida que avance, un jugador exitoso verá múltiples y sangrientos asesinatos, además de escuchar los lamentos y gritos de sus víctimas, explica el doctor Anderson.

Una semana después de la primera sesión, los jóvenes volvieron al laboratorio, donde jugaron una vez más los títulos asignados. Terminado el juego, cada uno iniciaba una supuesta competencia con otras personas ubicadas en el cubículo contiguo. Se supone que se media el tiempo de reacción: quién perdía, era

---

<sup>48</sup><http://elnorte.infosel.com/tecnología/articulo/022484/> 20/05/07.

<sup>49</sup> Anderson, Craig Dr. *Videojuegos, violencia y nuestros niños.*

<http://eticaaguments.blogspot.com/2005/08/videojuegos-violencia-y-nuestros-nios.html> 20/05/07.

castigado con una señal sonora cuya intensidad y duración la determinaba el propio contendor.

Sin embargo, todo estaba arreglado sin que lo supieran los jóvenes. No existía nadie en el cuarto de al lado y lo único que dependía de ellos era el nivel de sanción que imponían al supuesto contendor.

Invariablemente, aquellos que habían sido expuestos al violento *Wolfenstein 3D* dieron un castigo más largo e intenso que los estudiantes que habían jugado el apacible *Myst*.<sup>50</sup>

El psicólogo norteamericano concluye con éste estudio que, los videojuegos violentos incrementan el nivel de agresividad en las personas en un corto plazo.

La siguiente investigación tiene que ver con los efectos que pueden producir sobre la mente de las personas juegos como: *Doom*, *Wolfenstein 3D* y *Mortal Kombat*.<sup>51</sup>

Estos tres títulos son considerados los más populares entre los adolescentes, además que han abierto un camino para la fabricación de juegos similares, donde el principal objetivo es matar a todo tipo de figuras y personajes en movimiento.

Con éste estudio el doctor Craig Anderson determina tres razones por lo cual los videojuegos violentos son más perjudiciales que algunos programas de televisión y películas con el mismo tema:

La identificación con el agresor: El usuario presenta una estrecha relación con el protagonista, ya que el joven ve la historia a través de los ojos del personaje principal, llegando al extremo de involucrarse emocionalmente con él.

En la interactividad, el jugador puede elegir la forma de atacar a sus oponentes, está actividad que cumple el aficionado ayuda a conformar una estructura de pensamiento agresivo.

---

<sup>50</sup> Ibidem.

<sup>51</sup> Ibidem.

Y la adicción, los videojuegos operan sobre una base de premios y castigos, lo cual estimula más al usuario a competir.

Un estudio publicado en el *Journal of Personality and Social Psychology* que relaciona los videojuegos y la violencia, basado en un artículo de los investigadores Craig Anderson de la Universidad de Columbia y Karen E. Dill del *Lenoir-Rhyne Collage*, argumenta que los videos violentos aumentan las tendencias agresivas a corto plazo y pueden tener efectos también a largo plazo tanto en niños como en adolescentes.

En esta publicación, el doctor Craig Anderson hace una comparación con los juegos de ordenador violento, a los que considera son más peligrosos que las películas de igual signo, porque las imágenes de violencia contenidas en televisión, sólo se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo y no exige a la persona identificarse con el personaje y mucho menos actuar por él.<sup>52</sup>

En cambio, los videojuegos exigen a quién los utiliza, ser activo frente a las situaciones de violencia que representan, incorporarse a una calidad de imágenes cada vez mayor; así como a un realismo en la acción, es lo que los convierte en peligrosos.

Este poder y realismo del que se habla de los videojuegos se hizo evidente, en el caso de los dos escolares que mataron a 13 compañeros en el *Instituto Columbine de Littleton* (Colorado) e hirieron a otros 23 antes de suicidarse. Se sabe que los autores de la matanza eran apasionados de los videojuegos.

El *Centri Simon Wiesenthal* que se dedica a investigar las páginas de *internet* de organizaciones violentas y racistas, tiene una copia de la página personal de *internet* de Eric Harris, uno de los estudiantes, en la que publicó una versión personalizada del videojuego violento "*Doom*" hecha por él mismo.

---

<sup>52</sup> Revista Latina de Comunicación Social. La violencia en los programas televisivos, p.14.

En esa versión, hay dos personajes con varias armas a su disposición y municiones inagotables, que disparan contra los personajes desarmados que responden al ataque.

Un año antes de la matanza en un video que hicieron para un proyecto escolar, Harris y su compañero Dylan Klebold, se filmaron a sí mismos con una indumentaria similar a la que llevaban el día de los asesinatos, dispararon contra un grupo de deportistas escolares en una situación muy similar a la del videojuego personalizado de Harris.

Poco tiempo después, Harris y Klenbold desarrollaron el mismo juego pero con armas reales y personas reales. Con esta situación el doctor Craig Anderson, quien trabaja en *la Universidad Estatal de Iowa*, demuestra que estos juegos electrónicos proporcionan a los adolescentes un medio para aprender y practicar soluciones agresivas a situaciones de conflicto.<sup>53</sup>

También comprueba las reacciones agresivas antes determinadas: a corto plazo en donde aumenta la capacidad de violencia, ya que ponen en primer lugar las reacciones agresivas y en segundo plano las reflexivas, mientras que, a largo plazo, los adolescentes se predisponen a la agresividad al ver potencializada esa capacidad con el aprendizaje de técnica de uso.

En 1993, "*Combat Mortal*" se convierte en el juego más popular en los Estados Unidos ya que su misión consistía en matar a todos los oponentes que aparecían en la pantalla (personajes humanos).

En 1998, un estudio reveló que el ochenta por ciento de los cartuchos de juegos más vendidos por la casa japonesa *Sega* eran violentos y el 21 por ciento de ellos contenían imágenes específicas de violencia de hombres contra mujeres.

Los estudios publicados por la Academia de Psicología han confirmado que los efectos de los videojuegos en la agresividad son más comunes entre los hombres

---

<sup>53</sup> Ibidem, p. 14.

que entre las mujeres. Los autores de la investigación creen que esa diferencia es una simple consecuencia de que los hombres le dedican más tiempo al juego que las mujeres y de que los juegos están claramente diseñados para un público masculino.

Otro factor importante que ha causado investigaciones son los daños a la salud que provocan los videojuegos, se ha encontrado relación con la epilepsia, donde se dice que este juguete actúa como detonante de dichos ataques<sup>54</sup>. El primer registro se presentó en Japón (1990), cinco niños y trece niñas entre cuatro y trece años de edad, sufrieron dolores de cabeza y visión borrosa mientras disfrutaban de su juego favorito lleno de violencia.

Las conclusiones no se hicieron esperar, estos síntomas solo se presentaron durante unos minutos y sucedieron solo con ciertas escenas de algunos juegos.

Tres de los niños sufrieron convulsiones durante el juego, pero los demás las tuvieron de manera muy frecuente, por lo que se les tuvo que administrar una droga anti-convulsiva y pedirles que se abstuvieran de jugar.

El equipo de neurólogos japoneses sometió a los niños a una investigación donde concluyeron que no habían nacido con daños cerebrales o deformaciones metabólicas causantes de la epilepsia crónica. El estudio muestra que quienes sufrieron de dolores de cabeza tenían patrones de ondas cerebrales similares a los niños que tienen epilepsia, también que los estímulos incrementaron la actividad en todo el cerebro.

Varias publicaciones internacionales (1995) reportaron, 50 casos de convulsiones probablemente relacionadas con los videojuegos en aparatos caseros y en arcadas.<sup>55</sup> La edad media de los pacientes era de 13 años (los límites de edad van de uno a 36 años), con un 75% de varones. Este promedio abarca el caso de los típicos jugadores de videojuegos, que van entre los ocho y quince años de edad.

---

<sup>54</sup> Baena Paz, Guillermina Dra. 11ª. Conferencia Brasileira “Los efectos de los videojuegos en la salud de los usuarios”.

<sup>55</sup> Ibidem.

Una tercera parte de estos pacientes experimentó una convulsión espontánea o inducida visualmente, relacionada con videojuegos. El 50% de los casos un electroencefalograma demostró descargas epileptiformes provocadas por estimulación lumínica intermitente en el laboratorio.

Se considera muy probable que los pacientes predispuestos ya a la epilepsia sufran ésta con los estímulos de los videojuegos en epilepsias denominadas fotosensibles, efectivamente hay predisposición también a otro estímulo como la televisión a una distancia de un metro o menos (40%), la luz solar oscilante (35%) luces de discotecas (25%) imágenes listadas como persianas venecianas y escaleras mecánicas (10%).<sup>56</sup>

Todo lo relacionado con la epilepsia y videojuegos es un punto que preocupa a la mayoría de los padres. Aunque se sabe que ésta afectación no altera la inteligencia. Sin embargo es importante tomar en cuenta varios aspectos:

- La máxima incidencia tiene lugar en los niños, la aparición de una convulsión durante un videojuego tiende a ser fortuita, precipitada por factores inespecíficos como la falta de sueño (insomnio) o el *estrés* emocional.
- Los adolescentes son quienes practican el juego, tienden a sentarse muy cerca del televisor, reaccionan al estímulo de la pantalla centellante y pueden ser clasificados como pacientes epilépticos fotosensibles.
- El video y/o el televisor resultan provocadores, ya que pueden tener factores precipitantes como las luces centellantes, los colores o patrones e incluso el contenido cognitivo.

En el cerebro se encuentran algunas neuronas que pueden ser de umbral bajo, esto es, que no tienen una intensidad o flujo constante de frecuencias.

Si bien el niño al utilizarlos videojuegos adquieren la capacidad de detectar formas, colores, intensidad y velocidad que se requiere para realizar el juego,

---

<sup>56</sup> Ibidem.

genera un proceso de discriminación, al realizar a su vez una coordinación motora y una hipersincronización de las neuronas aunque en una muy baja proporción.

Las neuronas hiperexcitables o hiperdescargas generan un proceso o ciclo de frecuencias alternadas, las cuales se semejan al encendido y al apagado, es decir, la reacción. Las crisis convulsivas pueden desencadenarse o se asocia con altas temperaturas y éstas pueden provocar una crisis al niño o al individuo que esté propenso a la enfermedad. La cual se puede manifestar de diferentes formas:

- Aura: El individuo puede prever cuando le va a venir una crisis convulsiva, se da una toniclonía: los músculos se empiezan a mover.
- El gran mal: Es la pérdida total del control sobre sí mismo, se muerde la lengua, defecan u orinan sin control.
- El pequeño mal: Se manifiesta con *tics* u olvidos (ausencias mínimas) en lapsos cortos.
- La epilepsia temporal de tipo psicológico o de alucinaciones; El individuo no se da cuenta de lo que está haciendo aunque lo está haciendo. También este tipo de epilepsia se asocia con la redimensionalización de las cosas, el individuo cree verlas más grandes o más pequeñas, no contempla su tamaño original.
- Psicomotora o sensación de Yabú: Consiste en tener la sensación de estar en otro lugar, ausentismo de donde se está en ese momento.

La epilepsia es una enfermedad que no se puede diagnosticar, hasta que se manifiesta. Aunque hay factores que pueden predisponer a un individuo a presentarla:

- Un niño con bajo peso al nacer, con sufrimiento fetal, que haya sido un parto prolongado, traumatismo encefálico que provocó pérdida del conocimiento, una mala alimentación durante el embarazo por parte de la madre.

- También hay niños y jóvenes que pueden presentar epilepsia a causa de un factor hereditario. El paroxismo, es una epilepsia simple y solo puede perder el sentido de orientación, desvanecerse o no acordarse de un periodo de tiempo.
- Dentro de la epilepsia también está el fenómeno del aura, es decir, la epilepsia se desencadena progresivamente ayuda al individuo a no tener caídas y golpes.
- Los usuarios adictos a los videojuegos con factores hereditarios o predispuestos a una crisis epiléptica pueden manifestarlos por cualquier motivo.
- Un factor importante puede ser el desvelarse, algunos especialistas afirman que este factor puede provocar que un paciente epiléptico pueda convulsionar más que cualquier exposición al estímulo luminoso de los videojuegos.

Esta predisposición a tener crisis convulsivas puede desencadenarse en cualquier momento con cualquier estímulo, por lo cual antes de utilizar un videojuego, es necesario leer los avisos que contiene el juguete.

#### LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJA(O) UTILICE CUALQUIER VIDEOJUEGO

Un sector muy pequeño de la población puede sufrir una pérdida momentánea de la conciencia al ver ciertos tipos de luces y patrones centellantes, que se encuentran comúnmente presentes en nuestro ambiente diario. Dichas personas pueden sufrir ataques epilépticos al mirar ciertas imágenes de televisión, o al jugar ciertos juegos de video.

Jugadores quienes no hayan sufrido ningún tipo de ataque anteriormente pueden, sin embargo, tener una condición epiléptica que no haya sido detectada.



Si usted o cualquier miembro de su familia le ha ocurrido algún síntoma relacionado a una condición epiléptica, consulte a su médico antes de usar videojuegos.

Se aconseja a los padres vigilar a las niñas y niños mientras juegan los videojuegos. Si a usted o a su hija(o) le ocurre cualquiera de los siguientes síntomas: mareo, visión alterada, movimientos espasmódicos del ojo o músculo, movimientos involuntarios, pérdida de la noción de alrededores, desorientación, convulsiones, INMEDIATAMENTE CESE DE USAR y consulte a su médico.<sup>57</sup>

También es necesario leer las advertencias sobre el esfuerzo repetido que determina siempre tomar un descanso de 10 a 15 minutos cada hora que juegue. Si sus manos o brazos se cansan o le molestan mientras juega, suspenda el juego y tome un descanso. Si continúa el dolor o incomodidad durante o después de jugar, preste atención a las señales que le da su cuerpo. Cese de jugar y consulte a un médico.

Al jugar u observar ciertas imágenes de video, algunas personas pueden llegar a sentir mareo, mareo por moción o náuseas. Si usted o su hija(o) llega a sentir cualquiera de estos síntomas, deje de jugar e intente jugar al rato.<sup>58</sup>

Estos indicadores son advertencias que pasan desapercibidas por todos, es necesario que como padre de familia o adulto responsable se supervise el tiempo, las temáticas de juego y los horarios para evitar afectaciones ya que dos horas de videojuegos al día son capaces de alterar dramáticamente la actividad del lóbulo frontal del cerebro que regula la creatividad y las emociones, así lo reveló recientes investigaciones, julio 2002.<sup>59</sup>

“El estudio se desarrolló durante un año, con una muestra de 240 niños y jóvenes entre 6 y 29 años de edad y quiénes se sientan frente a un juego tres o cuatro días

---

<sup>57</sup> Baena Paz, Guillermina Dra. Videojugadores y videojuegos o Cómo usar la tecnología sin que nos afecte, p.197.

<sup>58</sup> Ibidem, p.198.

<sup>59</sup> Ibidem, p.199.

por semana entre una y tres horas, ven disminuir una parte del cerebro al grado tal que se transforma en medio cerebro humano y medio de videojuegos según dijo el investigador. Peor aún quienes juegan todos los días entre dos y siete horas, cada vez presentan un cerebro de videojuego total, y plano ante las ondas emotivas. Muestran extrema irritabilidad, ausencia de capacidades de concentración, imposibilidad de cultivar amistades y de tener relaciones normales con los demás”.

Lo cierto es que “no hay niño con un alto consumo de videojuegos sin una razón”, así lo expresó el psicoterapeuta de Koblenz, Martín Zobel, quien determina que esta forma de adicción al juego suele ser resultado de problemas familiares y especialmente se encuentran en peligro los niños que carecen de suficiente estímulo o compañía en casa.<sup>60</sup>

También, un estudio hecho recientemente por el Hospital Charité de Berlín, reveló hasta qué punto las computadoras están presentes en la vida de los niños.

La encuesta realizada con niños entre once y doce años, demostró que 80% poseía su computadora propia. Casi 70% de los chicos y 44% de las chicas tenían una videoconsola de juegos. El 9% revelaba claras indicaciones de que estaban pasando más tiempo ante la pantalla del que debieran.

Los propios niños se daban cuenta de que ocupaban demasiado tiempo ante la computadora, y que esto les afectaba la relación con amigos y familiares. Pero desafortunadamente los estímulos que necesitan los encuentran frente a la computadora. La fascinación que les dan estos juegos tiene que ver con la sensación de estar directamente involucrado en algo, al provocar que esos niños se interesen menos por los desafíos diarios de la vida real, agrega Meter Grosch, director general de un grupo de ayuda a la adicción, de la iglesia evangélica alemana en Mecklenburg.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Yasser Noriega, Oscar. “Los videojuegos pueden hacer niños solitarios y enfermos”. El Universal, 17 julio 2006, p. 7.

<sup>61</sup> Ibidem, p. 7.

Mientras esos estímulos y razón por las cuales los niños y adolescentes son adictos a los videojuegos no sean sustituidos, las investigaciones y afecciones seguirán.

### CAPITULO 3

Se decidió iniciar este capítulo con una pequeña descripción de los locales de videojuego porque han sido la base de las experiencias que conforman las historias de vida de los videoaficionados.

Hace unos años y en la actualidad era indiscutible adivinar cual era el negocio que tenía mayor remuneración económica: Los locales de videojuegos, los cuales están llenos de pesadas máquinas de metal, jóvenes y ruido.

Estos lugares son el reto de cada niño y joven, día con día acuden a ellos para ganar ¿qué? parece que puntos, vidas o alguna apuesta a su contrincante de pelea, como sucede en el juego *King of Figther*, el cual es muy concurrido por las apuestas.

El competir es estresante, la velocidad es un factor necesario para vencer, hay que sacar los trucos al final para sorprender al adversario y ganar, esto provoca en el usuario un incansable movimiento de manos y ojos lo cual después tiene sus repercusiones.

Los locales de diversión se caracterizan por estar completamente cerrados, la poca iluminación hace que sus usuarios se sientan incógnitos, pueden gritar, reír, burlarse e inclusive insultar a la máquina que nadie dice nada; el ruido del golpeteo de los botones y la música de los juegos permite que los jóvenes saquen sus emociones sin ser criticados, ni reprimidos, ya que todo forma parte del juego.

Los niños y adolescentes acuden a los locales de entretenimiento como una forma de descargar o cargar energía, aunque sean mal vistos y criticados por la sociedad; como en la época de los billares en donde se creía que solo acudían mariguanos y vagos. Al igual se determina que los chicos acuden a los establecimientos porque no son populares, no tienen amigos y dicho ambiente empático provoca que se sientan acompañados; además pueden consumir drogas legales porque la conjugación de la oscuridad, ruido y jóvenes les da cierto

ocultamiento. Cada usuario tiene un motivo para estar ahí, que nadie conoce más que ellos mismos y gracias a las entrevistas realizadas a los videoaficionados se pudo constatar gran parte de lo dicho anteriormente ya que ellos siempre se refieren a estos lugares con grandes recuerdos los cuales están llenos de: competencias, apuestas, peligros, problema y mucha diversión.

Ellos platicaban e imaginaban lo que hacían, sus expresiones eran de reflexión, gusto y de atrevimiento a tener ciertas actitudes, que en la actualidad ya no las repetirían, bueno eso creen.

Los momentos que presentan las historias de vida tienen que ver con unos niños, que ahora son adolescentes y sus vidas siempre van a estar marcadas positiva o negativamente por los videojuegos, eso depende del punto de vista de cada uno de ellos.

### **3.1. Historias de vida**

#### **ALFONSO**

Los videojuegos eran su mundo, si los dejaba ¿Cómo ocuparía su tiempo libre? ¿De qué platicaría con sus compañeros? ¿Cómo haría vida social?<sup>1</sup>

Alfonso sabía que su mundo giraba alrededor de un juguete. En el momento en que sus compañeros de la preparatoria platicaban de videojuegos, él era el centro de atención, hablaba todo el tiempo, explicaba los trucos que él sabía y la convivencia se tornaba divertida.

Esos instantes le gustaban mucho y pensaba que siempre debería ser así, porque si ellos platicaban de fiestas y de chavas no lo tomaban en cuenta, le decían que estaba muy niño para escuchar y comenzaban a molestarlo, diciéndole niño, empujándolo y pegándole detrás de la nuca.

---

<sup>1</sup> Entrevista a Alfonso, México, D.F., marzo de 2002.

Esos comportamientos no le gustaban se sentía exhibido y prefería irse, pensaba al alejarse “si tuviera un *game boy* me pondría a jugar”.

Alfonso era un aficionado a los videojuegos desde hace 11 años y su debilidad era comenzar a jugar porque ya no podía parar, cada vez se interesaba más y más en el juego y si éste se tornaba difícil era tanta su tensión que no se percataba del tiempo que pasaba.

Lo que más le estresaba era no poder concluir el juego porque tenía que irse a la escuela (iba en el turno vespertino) y de nada le servía que apagara la consola, todo el tiempo su mente pensaba como terminar el juego. Esto le provocaba estar distraído en la clase y con sus compañeros, lo único que le atraía era irse a jugar.

Esa falta de aplicación a sus obligaciones le causaban problemas con su mamá ya que sus calificaciones eran muy bajas, también tenía confusión al realizar su tarea porque no había puesto atención y como no le había entendido al profesor la dificultad se tornaba mayor, tenía que estudiar por su cuenta y eso le llevaba mucho tiempo... mejor jugaba *Play Station* o veía caricaturas.

Su actitud desinteresada tornaba el ambiente familiar peligroso porque su mamá le decía palabras que lo hacían sentirse mal “eres flojo” y a continuación lo castigaban “no puedes jugar”.

Alfonso se enojaba, le gritaba, contestaba grosero y se encerraba en su cuarto, después de unos minutos se tranquilizaba y reconocía que era cierto lo que le decía su mamá. Pero una tristeza le invadía, entraba en depresión porque su vida no se la imaginaba así: aburrida, solitaria y vacía. Él al cumplir los 16 años de edad pensaba que iba a ser divertido, iría al cine, a fiestas, saldría con amigos a vacilar en la calle y que desilusión; ahí estaba en su cuarto, sólo igual que de niño.

Era el primogénito de toda la familia, no tenía hermano, ni primos. Amigos solo había tenido uno en la primaria. Ellos coincidían en muchas cosas, se apoyaban y aconsejaban. Pero pasaron a la secundaria, se distanciaron porque les tocaron

turnos diferentes, al principio hablaban por teléfono pero poco a poco se perdió la comunicación.

Fue algo que le dolió mucho, porque la amistad era muy importante para él y no había logrado tener otro amigo. Lo único que cambió en su vida es que dejó de ser el primogénito porque comenzaron a llegar los primos, lo malo es que no podía jugar con ellos, eran muy pequeños y más bien tenía que cuidarlos.

## **CRISTIAN**

Cristian decidió dejar de jugar videojuegos. Pensaba que esa forma de entretenimiento lo había metido en varios problemas ya que se distraía fácilmente.<sup>2</sup>

Recordaba el momento en que fue jefe de grupo en la secundaria y el profesor de matemáticas le había encargado su lista de asistencia. Todo iba bien hasta que salieron de la escuela y con otros compañeros se fueron a jugar *Street of Figther*.

El tiempo pasaba y el juego se tornaba más interesante. Por fin terminaron, se despidieron y se fueron a sus casas.

Cristian no recordó que sus cuadernos y la lista del profesor los había puesto arriba de la máquina de videojuegos y los olvidó. Lo único malo de ese olvido fue que se convirtió en pérdida y esa pérdida le trajo un problema mayor.

Llamaron a su mamá, ella lo regañó, castigó y le prohibió rotundamente jugar en las maquinitas al salir de la escuela. Este castigo no le afectó tanto a Cristian, como el haber perdido la confianza que el profesor había depositado en él.

Y así en su vida comenzaron a presentarse más problemas y no porque Cristian los ocasionará, sino porque su entorno familiar iba a cambiar.

---

<sup>2</sup> Entrevista a Cristian, México, D. F., marzo de 2002.

Ellos eran una familia muy unida, su hermana y él se llevaban bien, solo que a su mamá le faltaba algo, por lo cual decidió juntarse con un señor. La idea no convenció a los hijos, pero no pidió su opinión.

La dinámica familiar cambió y él ya no se sintió aceptado como antes porque el señor resultó que era muy autoritario y pensó que el apoyo que tenía con su familia lo perdió, así como la comunicación porque comenzaron las discusiones con su mamá.

Recordaba como se divertían los tres, le encantaba sentarse a platicar de diferentes temas, su mamá lo escuchaba y le daba todo lo que él pedía, a pesar de que su papá no estaba con ellos. Ahora mucho de eso se acabó, tal situación la trataba de olvidar al jugar videojuegos y decidió vivir el presente y sentirse contento porque si algo lo ponía así, era ir con sus compañeros a las maquinitas.

Los videojuegos que más le atraían eran los de destreza y *Street of Figther (King, Ninja y Leona)* eran los personajes que siempre lo hacían ganar. Apostar era lo que más le gustaba por eso el tiempo que tardaba en jugar era de dos a cinco horas, si ganaba todo salía bien porque llegaba rápido a casa, pero si perdía, cómo se quedaba sin dinero tenía que caminar, lo cual ocasionaba que se hiciera de noche y el castigo era seguro, además del regaño.

Eso a la vez le ocasionaba otro problema, como estaba cansado de jugar le dedicaba poco tiempo a sus tareas y el rendimiento escolar era bajo. La solución que tenía para sentirse contento y pasarla bien con sus amigos se salió de control, así como su carácter porque la forma de expresarse y de relacionarse se tornaba cada día más agresiva.

Los juegos de las maquinitas le provocaban nerviosismo, le sudaban las manos y presentaba una obsesión por ganar sin importarles cuantas veces tenía que repetir el juego.



Sus conversaciones estaban basadas en los videojuegos y si tenía problemas su primer pensamiento era matar e imitar los movimientos de los personajes. En la actualidad ya no disfrutaba jugar, mucho menos retar, la situación ya le molestaba porque le provocaba dolor de cabeza, mareos y si perdía reaccionaba agresivamente.

Sabía que era aficionado a los videojuegos porque jugaba, jugaba y no lograba concluir, se enojaba, insultaba y lo peor era que continuaba intentándolo hasta lograrlo.

Lo mismo sucedía cuando perdía con sus amigos, era tanta su obsesión que tenía pesadillas donde él era el personaje principal de *Street of fighter* y terminaba destrozado.

Esos momentos tan prolongados de juego le trajeron afectaciones en los ojos, por lo cual usaba lentes para vista cansada.

## **ERIC**

Solo, siempre se sentía así, a su casa entraba y salía sin problemas, ¡hola mamá! ¡adiós mamá! tenía compañeros pero no amigos, tenía compañeras pero no novia, tenía hermanos pero ya estaban casados, entonces, casi no los veía.<sup>3</sup>

Era un chico solitario de 18 años de edad, le gustaba caminar sin rumbo, pero sí con un fin, buscar maquinitas. Lo que más le entusiasmaba de esos lugares era su ambiente lleno de ruido y su poca iluminación porque le permitía apreciar toda la gama de colores del juego.

Los juegos de las maquinitas le ayudaban aislarse de sus problemas y de su casa, por eso buscaba diferentes locales, así conocía nuevas personas y retos.

---

<sup>3</sup> Entrevista a Eric, México, D. F., marzo 2002.

Cuando llegaba a un establecimiento le fascinaba que estuviera lleno porque así se sentía acompañado, volteaba a su alrededor y todos estaban ahí, concentrados en su reto, en su juego, lo cual le animaba y llenaba de entusiasmo.

Zelda era su juego favorito porque tenía retos difíciles, le permitía golpear y demostraba quién tenía el poder.

Su mayor afición era buscar nuevos juegos en los cuales practicaba, practicaba y después competía con el mejor. Esas metas que se proponía le ocasionaban nerviosismo, dolor en los dedos y endurecimiento en las manos, ansiedad y una gran obsesión ya que no paraba de jugar ni para ir al baño.

Ganar o perder no le alteraba emocionalmente, siempre pensaba que algo diferente aprendió y buscaba la manera de mejorarlo, lo cual le absorbía mucho tiempo en su mente, provocándole insomnio y a veces crisis de ausentismo.

Lo único que le irritaba mucho eran sus compañeros porque había días en que se querían pasar de listos con él, molestándolo y haciéndole bromas pesadas. Eric aprendió a defenderse a “punta de madrazos” no sabía si estaba bien o mal pero para él era la única forma de decirles hasta aquí.

También le enojaba mucho su mamá, no lo dejaba salir a jugar o irse a fiestas, le gritaba y pensaba que le limitaba su libertad, pero después del malestar se tranquilizaba dándose cuenta de que tenía razón porque él abusaba mucho del tiempo al salirse de casa, es decir, si se iba a jugar, buscaba el lugar más lejos y si lo invitaban a fiestas no regresaba a dormir se quedaba con sus amigos porque tomaban cerveza sin limitaciones.

Esas situaciones lo deprimían porque recordaba la confianza y la libertad que le dieron sus padres en la preparatoria, él no las supo manejar porque reprobó un año.

Cuando recuerda ese problema se deprime mucho y sabe que su afición a los videojuegos dejó esa consecuencia, le molestaba que se supiera que era aficionado desde hace once años.

## **FELIPE**

Es un joven que se consideraba aficionado a los videojuegos, tenía 10 años de jugar y le gustaban porque eran la forma de entretenimiento donde podía apreciar el adelanto tecnológico, sobre todo en los deportes, pensaba que su desarrollo era entretenido y se apegaba a la realidad.<sup>4</sup>

Nunca se obsesionaba con un juego, si éste se tornaba difícil y no podía avanzar mejor lo dejaba.

La única forma de jugar más de una hora era si iba a las maquinitas con sus amigos, ahí se divertía y salía con mucha energía para hacer más cosas con ellos.

Realmente Felipe no presentaba ninguna afectación por jugar, tampoco tenía problemas familiares ni de comunicación con sus padres.

Su situación económica era muy estable, vivió en los Estados Unidos y durante ese tiempo se graduó en la *High School* de lo cual se sentía muy orgulloso.

Felipe era hijo único, sabía que su familia le daba un apoyo incondicional, sus padres lo aconsejaban y él tenía la libertad de decidir lo que creía mejor para su felicidad porque era lo que más le interesaba en la vida.

Así como tener amigos, para él la amistad era desinteresada y le gustaba compartir. Su vida se la imaginaba así, estaba muy contento con lo que hacía: dibujaba, escuchaba música e iba a la escuela para aprender cultura general.

---

<sup>4</sup> Entrevista a Felipe, México D. F., marzo de 2002.

Sabía que su rendimiento no era muy bueno y no tenía ningún culpable para justificar el promedio de 7.8, ni siquiera a su novia a la cual casi no veía por las obligaciones de la escuela.

## **IVAN**

Detestaba la escuela, solo iba y cumplía lo necesario, tenía cuatro materias reprobadas y era motivo suficiente para que su mamá le prohibiera jugar videojuegos, de ver lucha libre, no podía leer, ni salir con sus amigos.<sup>5</sup>

Tenía que estudiar, estudiar... la verdad era que él solo estudiaba si se acercaba la fecha de algún examen porque sino se le olvidaba. Su mamá no entendía, ella quería que estuviera todo el tiempo en la biblioteca o en su cuarto con sus libros para estudiar.

La forma en que se resolvían los problemas con su familia no le agradaba, porque sentía que no había apoyo, ni ayuda, él tenía que madurar con los golpes morales que le daban la vida y su mamá, ya que nunca lo escuchaba. Ella solo ayudaba en tareas hogareñas; sin embargo su padre sí le brindaba apoyo sentimental y le daba consejos.

Su mamá pensaba que como le gustaba la lucha libre y hacía ejercicio en un gimnasio de ese deporte se iba a convertir en luchador. Iván sonreía, no era así, él sabía que sus padres querían que estudiara odontología como ellos, pero a él esa carrera no le gustaba.

A él le interesaba la carrera de Filosofía y Letras, pero a su mamá no, recordó la vez que le tiró a la basura un reconocimiento que le dieron en la secundaria en el taller de electricidad, eso no servía, si hubiera sido de matemáticas, historia, física... tendría más valor.

---

<sup>5</sup> Entrevista a Iván, México, D. F., marzo de 2002.

Esa acción le dolió mucho, detestaba la escuela y cualquier pretexto era bueno para no entrar a clases. Como irse con sus *gamers* (compañeros de juego) a las maquinitas, pensaba que los videojuegos eran un excelente juguete y una magnífica forma de pasarla divertido con sus *gamers* durante un lapso corto de entretenimiento, porque si se alargaba el juego y había un ganador frecuente la diversión se volvía rivalidad y en muchos casos terminaban peleándose y pensaba que los videojuegos dejaban de ser agradables y lo único que entraba en juego era el “honor” de cada uno.

Sabía controlar esas situaciones divertidas, sino nunca entraría a clases lo cual le provocaría serios problemas, su vida realmente no se la imaginaba así, creía que a sus 17 años de edad sería autónomo y no necesitaría a sus padres en ningún aspecto.

Irse a las maquinitas le gustaba porque se sentía acompañado, podía hacer lo que no se atrevía en la vida real y su juego favorito era *Halo*.

Después de que jugaba tenía dolor de cabeza, de ojos, mareos, *tics* y a veces fumaba. Por lo cual el año pasado decidió dejar los videojuegos y buscar otra forma de ocupar su tiempo libre.

Y lo que ahora buscaba en casa era que hubiera un buen libro que le interesara leer, no buscaba autor sino un tema que le atrajera o escuchaba la radio, programas como: *la mano peluda* o *radio captura*.

## **JESÚS**

“Hoy era un día de mala suerte”, pensaba Jesús, mientras depositaba la última ficha para retar en un juego de pelea, “hoy no se concentró para ganar”, de pronto su contrincante gritaba ¡gane! ¿tienes para otro juego? él contestaba ¡no! acercaba su rostro burlón a la cara de Jesús y decía ¡adiós! él dio la media vuelta

y camino observando el lugar, los juegos... y como ya no tenía dinero decidió salir y sentarse en una banqueta que estaba cerca.<sup>6</sup>

Desde ahí observaba a todos los jugadores y una sonrisa comenzó a dibujarse en su rostro y pensaba “realmente que ridículos se veían” golpes, piernas rígidas con poco movimiento, gritaban, empujaban y se agarraban el cabello si perdían o cometían un error. Los que retaban y perdían de un empujón salían del cuadrilátero para que continuara la acción con el siguiente.

Jesús desvió su atención por una pareja de adultos que caminaban rápido hacia él. Justo en el local de maquinitas se detuvieron y entraron, poco tiempo después salieron con su hijo muy enojados, lo regañaron y su papá le pegó en la espalda, él miró toda la escena hasta que se perdieron en la calle y su mente volvió a la diversión como observador, en el local la acción seguía como si nada. La historia él se la imaginó, lo castigaron prohibiéndole ir a las maquinitas, él se confió y pensó que no se iban a dar cuenta, pero realmente sintió empatía por el chico porque cuando a él le prohibían jugar, la situación le provocaba angustia y ansiedad.

Los videojuegos de pelea los utilizaba para sacar su coraje porque lo castigaban, y él pensaba que era una buena forma de desahogarse sin agredir a nadie; lo único que buscaba era olvidarse de sus problemas, por eso retaba.

Los videojuegos de destreza los jugaba en su casa, tardaba de tres a cuatro horas, pero no lo sentía, lo importante era concluir la misión. Todas sus estrategias las ponía en práctica, terminaba cansado, con dolor en los dedos y muy nervioso, pero con una actitud llena de energía y satisfacción.

Y sucedía lo contrario si no podía concluir la misión, se enojaba, contestaba grosero y se obsesionaba tanto que no podía para de jugar, no comía y a veces le ganaban las ganas de ir al baño.

---

<sup>6</sup> Entrevista a Jesús, México, D. F., marzo de 2002.

Su corazón latía rápidamente, sus manos sudaban y le dolía la cabeza, pensaba que tenía que matar con más rapidez porque no tenía los puntos suficientes para ganar. En varias ocasiones le provocaban crisis de ausentismo ya que comenzaba a recorrer paso por paso lo que había hecho e implementaba otras estrategias, pero el juego lo terminaba.

Había dedicado 11 años al juego y su rendimiento escolar no fue afectado por esa diversión a él le gustaba estudiar y pensaba que era lo más importante después de la familia, la cual le daba todo el apoyo para que lograra sus metas.

Así se imaginaba su vida, agradable, divertida, libre, con amigos y le gustaría tener novia, pero las muchachas no le hacían caso.

Por lo cual se conformaba con tener amigos que lo ayudaban y apoyaban, también lo motivaba la confianza que tenía con su papá de platicarle sus inquietudes y problemas.

Le enorgullecía que su equipo de básquetbol compitió en un torneo Nacional e Internacional en el interior de la República Mexicana, los resultados no fueron favorables, pero la experiencia sí.

## **MELISA**

Era una muchacha muy sociable, le gustaba tener amigos y muchos compañeros, pero lo que más añoraba era encontrar una persona en quién confiar y poderlo estimar como si fuera alguien de la familia ya que un día todo se rompió.<sup>7</sup>

¡Te vas conmigo o te quedas con tu padre! recordaba Melisa que estaba a la mitad de un gran juego de video, su madre entró a la recámara con una expresión desconcertada, sus ojos rojos e hinchados de llanto, la miró y no entendió nada, ¿qué pasa? necesito una respuesta ya, se dio la vuelta para regresar a su recámara.

---

<sup>7</sup> Entrevista a Melisa, México, D. F., marzo de 2002.

Cuando Melisa llegó con su mamá vio dos maletas ¿te vas o te quedas? repitió la pregunta ¡me quedo! contestó y su madre salió de la casa.

Ella estaba sorprendida, ni siquiera le explicó ¿qué pasaba? y lo único que sintió fue miedo, no sabía a donde iban, perdería la casa, en ella estaban sus cosas, su vida, sus recuerdos. Y creyó que había tomado la mejor decisión, solo que el tiempo pasó y su madre ya no regresó, así ella comprendió el irse o quedarse, también entendió lo importancia de tomar decisiones y volvió a sentir miedo.

El núcleo familiar se desintegró era un caos todo, su hermana y ella tenían que realizar todos los quehaceres. Melisa pensaba que no era justo que a sus escasos 17 años de edad tuviera el compromiso de estudiar la preparatoria y además era la responsable de su casa porque su padre no explicaba lo sucedido y se había olvidado de sus obligaciones con sus dos hijas.

Pero un día todas sus dudas se esclarecieron al ver que su padre llegó con otra mujer a vivir en la casa. Sin poder hacer nada ésta se dividió, ellos vivirían arriba y sus hijas abajo y como la construcción era duplex la tarea se facilitó, además no les iba a dar dinero. Melisa sufrió un colapso nervioso por toda la situación ya que era muy claro que para su papá ellas ya no existían.

Su hermana consiguió trabajo y poco tiempo después ella, uno de medio tiempo por la escuela. Esa pesadilla duró todo un año, porque una buena mañana esa mujer agarró sus maletas y salió de la casa. Con gran alegría Melisa y su hermana observaron la escena era algo que creían que nunca iba a suceder. Pero ¡ya no estaba! poco a poco la alegría que sentía se convirtió en tristeza al recordar la ida de su mamá.

Su padre, como si nada integró su rutina con ellas, lo único bueno es que las sacó de trabajar y comenzó a cubrir los gastos, las cosas cambiaron, pero nada volvió hacer como antes porque sus padres se divorciaron.



Muchas heridas tuvieron que sanar de alguna forma, la situación ahora era obvia pero nunca fue explicada y mucho menos pidieron la opinión de ellas. Después de dos años volvió a ver a su mamá, pero en nada coincidieron, el apoyo de la familia era muy importante y ahora que estaba dividido se sentía diferente, realmente su vida no debió ser así.

Entonces pensó en lo único que le habían dejado, su libertad porque decidía a dónde ir, qué hacía, con quién salía y a qué hora llegaba. Tomaba decisiones, aprovechaba las oportunidades que le daba la vida y superaba los problemas. Realmente le gustaba lo que hacía, iba a la escuela, al cine, a fiestas y tomaba cerveza, era parte de la emoción, así comprobaba su libertad.

La forma de entretenerse durante la escuela y después de ella, era ir a jugar videojuegos, le divertía estar con sus amigos en las maquinitas porque retaba con los mejores. Los chicos creían que porque era mujer le iban a ganar, pero no era así.

*King of fighter* era su juego favorito por la movilidad y emoción que sentía al retar porque sacaba su tristeza, coraje y depresión sus amigos creían que era parte del juego y así no era criticada.

Esos momentos la motivaban a realizar todas sus obligaciones muy bien para irse con sus amigos a retar, el entusiasmo con el que llegaba a las maquinitas no era el mismo con el que salía, siempre se quejaba de dolor de piernas, ojos, manos y endurecimiento en los dedos ya que se tensionaba al retar, su corazón latía rápidamente, estaba nerviosa y cansada.

Durante todo el tiempo que retaba eso no lo sentía, los movimientos tenían que ser rápidos y precisos. El ganar o perder provocaba que su estado de ánimo cambiara, era bromista si ganaba o se tornaba enfadada si perdía, lo cual ocasionaba que su mente se quedaría atrapada en el juego al buscar la forma de ganar, lo cual la llevaba a practicar mucho y esa actitud le provocaba ansiedad, distracción y ausentismo.

Jugar videojuegos para Melisa era la forma de liberar tensión, pero había ocasiones en que era al revés, adquiría tensión. Recordó una vez que fueron a una *arcada* en Insurgentes para retar y se encontró a un amigo al que lo apodaban *truquero* (porque era muy bueno y siempre ganaba) y comenzaron a retar, sus amigos solo observaban pero Melisa comenzaba a burlarse de los que perdían.

Como siempre *truquero* ganó, era hora de irse, cruzaron la puerta, pero los chicos los alcanzaron y comenzaron a discutir, se dieron cuenta de que estaban rodeados y tenían que correr en la primera oportunidad. Así fue, Melisa corría, sentía que su corazón se salía, tenía miedo y sus piernas las sentía débiles, pero tenía que continuar. Por fin desistieron los de la persecución y ellos se sintieron fuera de peligro sus amigos comenzaron a regañarla porque había provocado el pleito, ella se defendió, pero esos momentos eran los que la ayudaban a ubicar la realidad y su forma de actuar provocada por los videojuegos.

## **MÓNICA**

Recordaba que dejó de jugar *Mario Bros.* porque se sentía mal, su cuerpo estaba entumecido por tantas horas frente a la pantalla.<sup>8</sup>

Comenzó a deslizarse poco a poco hasta que llegó a la esquina del colchón de la cama y un hormigueo comenzó a sentir en sus brazos, se espantó ¡mamá! de pronto todo se oscureció, una sensación muy extraña invadía su cuerpo y al abrir los ojos ahí estaban las caras de sus padres.

¿Cómo te sientes? preguntó su mamá, “bien, pero muy cansada y con ganas de dormir”, Mónica se encontraba en su cama, sentía sueño y su mamá no la dejó dormirse hasta que hablara con el médico, parecía que el desmayo no había sido tan peligroso como el golpe.

Todas las atenciones estaban puestas en ella, su hermana se quedaba en la recámara para cuidar que todo estuviera bien. Comprendió la preocupación que

---

<sup>8</sup> Entrevista a Mónica, México, D. F., marzo de 2002.

había generado, pero también sintió el apoyo de la familia que para ella era la base de todo; de pronto entraron sus padres al cuarto y dijeron que de preferencia no se durmiera, mañana a primera hora tenían la cita con el doctor, Mónica solo contestaba con leves movimientos de la cabeza.

Ella sabía que ningún diagnóstico bueno le esperaba, el doctor ya le había prohibido los videojuegos por las crisis epilépticas que padecía, solo levantó las cobijas y se deslizó dentro de la cama.

Su mirada quedó fija en el videojuego, recordaba el regalo sorpresa que tenían sus padres al cumplir ocho años de edad “el *Nintendo 64*” con el juego de *Mario Bros*. Así se inició en el mundo de los videojuegos, tenía permiso de disfrutar su nueva forma de entretenimiento tres horas diarias, le encantaban los temas sin violencia, es decir, juegos de destreza que la hacían pensar.

Pero cada vez que terminaba se sentía cansada, con los dedos engarrotados, pero no le importaba. En sus pláticas comenzó a introducir el tema de los videojuegos por lo cual sus amigos eran todos aquellos a los que les gustaba jugar.

Recordó la época de la secundaria, fue perfecta por que se iba a las maquinitas al salir de clases, así aprendió a tener libertad con todas sus consecuencias, la primera fue que bajo sus calificaciones y la respuesta era lógica, le dedicaba más tiempo a los videojuegos que a sus tareas.

La segunda era que le encantaba hablar por teléfono y recordaba todo lo que habían hecho en el día y por último veía *telenovelas* y *caricaturas*.

Realmente se sentía muy contenta, era una etapa donde le gustaba todo lo que hacía, disfrutaba a sus amigos, iba a las maquinitas y esos lugares a ella le ayudaban porque sacaba, su *estrés* y todo su dinero, era el único motivo que la hacía salir del lugar.

El pensamiento se esfumó, su mamá entró con la cena y preguntó ¿cómo estás? bien contestó Mónica.

Su mamá se sentó, acarició su cabello y le dijo “lo más seguro es que vuelvas con el tratamiento” ella solo movió su cabeza y sus miradas se encontraron.

A la mañana siguiente eran las 8:00 a.m. y se iban al doctor, su papá tenía una cara muy sonriente, su plática era muy bromista y durante todo el camino solo él habló.

Cuando entraron con el doctor su mamá explicó lo sucedido, él pidió que le hicieran un electroencefalograma. Mónica recordó la primera vez que le hicieron ese estudio, tenía trece años de edad y la enfermera le indicó que se quitará los aretes, reloj y anillos, sin voltearla a ver, después la sentó en una silla y le dijo que le iba hacer un peinado y ella solo sonrió, entonces le puso una red en la cabeza para ubicar los puntos, donde tenía que colocar los electrodos, comenzó a poner el *gel* debajo de cada electrodo y los pegaba al cuero cabelludo enganchado a la red.

Después le indicó que subiera a la cama y le dijo al conectar los electrodos a la maquina para registrar las frecuencias eléctricas del cerebro, “esto no duele”. Mónica recordaba los regaños y problemas que tenía con su mamá por los videojuegos y en un acto de humor pensó que le iban a dar unas pequeñas descargas para que entendiera lo mal que le hacía jugar tanto tiempo, después dijo la enfermera, ahora relájate, es cuestión de unos minutos.

Cerraba los ojos y relajaba las manos y los pies, la sensación de que le iban a dar unas descargas eléctricas se desvanecieron poco a poco, solo se escuchaba el ruido de la máquina. En pocos minutos todo terminó, comenzó a desconectar los electrodos y le quitó la red, lo del peinado que ella creía una broma resultó muy cierto, el *gel* que utilizó y los electrodos contribuyeron a que su cabello quedara *punk*.

El presente volvió, el doctor revisó el estudio, dijo que necesitaba tratamiento y esta vez iba a prolongarlo más tiempo, alguna pregunta, refiriéndose a Mónica, ella tenía muchas pero por miedo a la respuesta no hizo ninguna. Durante el regreso a casa Mónica se concentraba solamente en mirar por la ventana del auto.

Por fin ahí estaba la casa, subió a su recámara y se hundió en las cobijas, poco tiempo después su mamá estaba ahí con el medicamento, esa situación no era nueva para ninguna de las dos, sabían que hacer, seguirían las indicaciones del doctor y se olvidaría de los videojuegos. Mónica solo pensaba en todo el tiempo que se divertía con *Mario Bros.* y ahora nada.

## **RAFAEL**

Rafael durante 12 años fue hijo único, su mamá quién estudió la carrera de psicología quería que fuera un hijo perfecto y lo había logrado. Tenía buenas calificaciones, su conducta era aceptable, era seguro y pensaba muy bien las cosas antes de actuar, la comunicación con su mamá era fluida, con su papá también pero como trabajaba todo el día casi no lo veía.<sup>9</sup>

Pero un día la situación familiar cambio, su mamá estaba embarazada y Rafael entraba a la secundaria... el tiempo pasó, su hermano nació y el modelo de mamá se rompió, sus calificaciones y la comunicación con ella comenzaba a ser mala, lo cual también le provocaba, depresión e insomnio.

Él se sentía incompleto, algo le faltaba internamente pero no sabía qué, siempre se veía molesto, viejo y pensaba que la vida le debía algo.

Lo único que le provocaba descanso en su espíritu, satisfacción, emoción y acción eran los videojuegos de terror (*Silent Hill* y *Resident Evil*).

Siempre que terminaba de jugar esos temas se sentía asustado y todo el tiempo pensaba en la trama. En varias ocasiones Rafael se quedaba atrapado en el

---

<sup>9</sup> Entrevista a Rafael, México, D.F., marzo de 2002.

mundo de Silent Hill, es decir, su imaginación y visión estaban proyectadas en el juego sin que estuviera jugando.

El miedo, la sangre y el suspenso eran los temas principales de la historia que tenía que resolver. Una niña de ocho años de edad se había perdido en un pueblo desierto y su padre enfrentaba todos los peligros con armas que ganaba para ir a buscarla. Esos momentos de ausentismo él los controlaba muy bien, no le asustaban, así como las pesadillas las cuales tenía muy seguido en donde él era el protagonista principal, siempre lo atacaban y herido huía para que no fuera eliminado, él sabía que todo era un sueño y no se desesperaba, controlaba el juego hasta que salía del peligro. Después se dormía tranquilamente con la satisfacción de que había trabajado de principio a fin.

Los videojuegos le proporcionaban satisfacción por el razonamiento que tenía que realizar y sentía que no le afectaban en su rendimiento escolar, aunque sus calificaciones eran bajas y reprobaba materias. Él iba a la escuela porque conocía gente y hacía amigos.

En la actualidad tiene dos hermanos su relación era lejana y aunque ellos se acercaban a ver como jugaba, él actuaba como si no estuvieran porque pensaba que cada quién aprende lo que tiene que aprender a su tiempo.

## **RAFAEL**

Los videojuegos llegaron a su vida, gracias a que su papá les compró una computadora “era la forma fantástica de ocupar su tiempo libre”.<sup>10</sup>

*Star craft*, era el juego que le apasionaba porque inventaba civilizaciones, armamentos, provisiones y estrategias para combatir con la máquina o con sus compañeros al conectarse a la red.

---

<sup>10</sup> Entrevista a Rafael, México, D. F., marzo de 2002.

Interactuaban en el combate, era divertido porque imaginaban la forma de juego de su amigo y la estrategia que iba a seguir para ganar. Rafael siempre guardaba información o la cambiaba para sorprenderlo y ganarle al enemigo.

Toda la acción del combate era rápida, lo tardado era la creación de un mundo que pudiera soportar los ataques. El jugaba *Star craft* y tardaba de tres a cuatro horas porque tenía que analizar su juego, estrategias de ataque, de recuperación, pero lo que más le atraía era que la situación se tornaba difícil y su mente comenzaba a trabajar hasta que lograba avanzar, lo cual le absorbía más tiempo del antes mencionado, era satisfactorio porque diseñaba fuertes estrategias y rápidos ataques, muchas veces imitaba los movimientos de los soldados y comprobaba si la jugada era rápida y eficaz y después los ponía en práctica, jugaba con sus amigos y si ganaba eso le provocaba más y más interés porque sus estrategias eran buenas y sentía una gran emoción que no le permitía parar. Su mente continuaba en el juego, su cuerpo todo sudoroso y nervioso terminaba cansado.

Esa tensión y *estrés* de la situación lo llevaba a las pesadillas, recordó, una en donde él era un guerrillero, su uniforme verde, ametralladora, tirado en la vegetación, avanzaba lentamente para sorprender al enemigo.

Se volvía a ocultar para esperar la orden del dirigente, su corazón latía rápidamente, su cuerpo bañado en sudor, pero sus oídos muy alerta al grito de ¡Ataquen!.. se despertó muy agitado, entendió que era un sueño, miró su cuarto, fue tranquilizándose poco a poco hasta quedarse dormido.

Así transcurrió el tiempo hasta que llegaron las vacaciones y sus padres lo llevaron a los Estados Unidos. Cuando salió del aeropuerto y vio la ciudad quedó impactado; estaba en otro país, veía sus edificios, su gente, costumbres... y sintió gran emoción, su imaginación se enriqueció porque se convirtió en realidad algo que solo vivía en los videojuegos, mundos fantásticos aparecían en la computadora, en su mente, en las conversaciones con sus amigos, la diferencia era el presente, caminaba, veía y se sentía muy emocionado.

Fueron las mejores vacaciones que pasó con su familia. Y para él, ellos son la base para lograr todas sus metas, su familia era unida, tenía buena comunicación con sus padres, pero mayor confianza con su papá en los asuntos personales y sentimentales.

En la escuela contaba con amigos, se comunicaban y escuchaba sus consejos porque le brindaban comprensión, cariño y apoyo. Rafael pensaba que en la vida era necesario recibir diferentes consejos y afectos.

Así como el de su novia, sintió satisfacción porque eligió a una chica y ella lo aceptó lo cual fue importante en su vida. También tenía que lidiar con compañeros que se dedicaban a molestarlo, con bromas pesadas y solo querían humillarlo, él no contestaba con agresividad trataba de arreglar el problema con palabras y si no podía, mejor se retiraba.

En la actualidad le gustaba su vida porque así se la había imaginado, lo único que tenía que mejorar eran sus calificaciones para no decepcionar a sus padres y controlar la forma de entretenerse, pero no pensaba dejar los videojuegos.

### **3.2. RESULTADOS**

En los últimos años los videojuegos se han hecho presente en el tiempo libre de niñas, niños y adolescentes, al dejar atrás los repetidos roles sociales de juego; apegándose más a la diversión de moda y de avanzada tecnología.

En la actualidad los juegos de video son una forma de entretenimiento que influye en la conducta de los usuarios, el poder que les proporciona esta basado en la violencia y lo preocupante es que los niños se adaptan a esta forma de diversión.

La modernidad se hace presente en cada hogar mexicano ya que las grandes compañías diseñan temáticas atractivas y la piratería se encarga de colocar en el mercado, costos muy accesibles.



También cabe señalar los cambios sociales que han impactado en la vida infantil y en su forma de jugar, al lograr que los videojuegos sean la solución de la inseguridad y la violencia que se vive actualmente en México; así como las niñeras que se encargan de los hijos mientras las mujeres trabajan.

Estos hechos se han dado de manera organizada y acelerada al dejar de lado el tiempo de atención y convivencia de adultos con los niños; así como la reducción de los espacios para el juego y la convivencia libre con otros niños, porque ahora el punto central de la diversión tiene que ver con la tecnología.

Este trabajo logró reunir información de jóvenes aficionados y conoció las variantes que han tenido adolescentes por la interacción con los videojuegos y la relación de cambios en su estructura familiar.

Así, se comprobó que los videojuegos violentos pueden modificar la conducta de ciertos adolescentes que presentan problemáticas en el vínculo familiar porque se observó que en esta forma de entretenimiento ellos quieren encontrar lo que les hace falta familiar o socialmente.

Es por ello que esta investigación también dedicó un apartado para presentar el trabajo de Albert Bandura quién realizó estudios de la conducta a través de sucesos modelados y dio a conocer cuatro procesos fundamentales a seguir para lograr un aprendizaje por observación, los cuales sirvieron de apoyo en el análisis que se realizó en la historia de vida de cada jugador y dejó resultados significativos; así tenemos que:

**Alfonso** presenta una motivación del refuerzo autogenerado que le da el jugar videojuegos porque en ciertos momentos de su vida social, logra ser el centro de atención. Así como, la reproducción de comportamientos agresivos en el proceso de retención al no poder parar de jugar y pérdida de la atención en otras actividades por seguir en un proceso de retención imaginativa, sin exteriorizar aquéllos refuerzos derivados de la observación e interacción de un juego.

**Cristian** en su historia se puede rescatar la autorregulación que él inició de ciertos comportamientos y problemas que le causaban el jugar tanto tiempo videojuegos.

En el relato de **Eric** se puede observar comportamientos de aislamiento para no enfrentar sus problemas familiares y escolares al acudir a las maquinitas en donde se siente acompañado y el jugar le da una motivación a través del refuerzo por sustitución que le da el personaje del juego ya que él demuestra tener poder cuando éste gana. También, la reproducción de comportamientos agresivos que lo llevaban a tener una autorregulación que consiste en saber detener las situaciones de conflicto.

**Felipe** siente una gran motivación al ir a jugar con sus amigos, la cual exterioriza si va a ser reforzada o premiada.

**Jesús** manifiesta un proceso de retención por el registro cognitivo y la relación de estrategias que le permiten continuar el juego hasta concluir la misión.

Con **Melisa** se concluye que tiene una motivación de refuerzo autogenerado al jugar videojuegos en arcadas ya que su comportamiento es aceptado por sus amigos.

El perder le provocaba comportamientos agresivos, así como la reproducción del registro y relación de las imágenes del juego a través de la repetición de las acciones para lograr vencer. También se observa una motivación exteriorizada en ciertos comportamientos y acciones que espera sean reforzados.

En el relato de **Rafael** se encuentra una reproducción imaginaria del juego donde el sujeto representa al personaje principal (refuerzo por sustitución derivado de la observación).

**Mónica** vive la autorregulación por los problemas de salud que le ha desencadenado el jugar videojuegos, con pocos resultados positivos.

**Rafael** refleja una reproducción de comportamientos y estrategias de organización para el juego, lo cual le genera una motivación de refuerzo autogenerado porque sabe que lo planeado por él, le permitirá ganar.

En sus propias vidas los videoaficionados percibieron los cambios y problemas que han sufrido por permitir que los videojuegos los absorbieran al grado de no pensar más que en ese mundo fantástico.

Fue razonable entender como esta forma de entretenimiento satisfacía necesidades en los adolescentes sin importarles sufrir afecciones físicas que les provocaba el involucrarse tanto tiempo en el juego; dentro de las que mayor porcentaje alcanzaron en los resultados de las entrevistas fueron: nerviosismo, sudoración en las manos, adicción (por no poder para de jugar) estrés emocional, dolor en los ojos, cansancio excesivo, cambios emocionales, imitación de conducta... esta última se encuentra relacionada con el impacto que provocó en la sociedad estadounidense las temáticas violentas de los videojuegos, al crear patrones y efectos de conducta en los jugadores sensacionalistas, llevándolos a realizar acciones extrañas que tenían que ver con violencia escolar ya que los videojuegos les proporcionaban confianza porque aprendían a matar; dichos efectos imitativos son los que causan preocupación cuando se encuentran en individuos predispuestos a la violencia.

Ciertamente los videoaficionados de la encuesta no presentan comportamientos extremos, ni peligrosos, los factores más relevantes en esta investigación tienen que ver con jugar y los aprendizajes que el sujeto integra a su vida cotidiana, los cuales en la mayoría de los casos son para olvidar problemas personales y familiares. En el juego ellos encuentran el placer y alcanzan propósitos con toda libertad que se ven reflejados en la influencia que ejercen los videojuegos en ellos.

Las historias de vida fue un género periodístico que nos ayudo a relacionar la práctica de los videoaficionados y la influencia que los videojuegos tuvieron en ellos:

CUADRO:

	Alfonso	Cristian	Rafael	Eric	Felipe	Iván	Jesús	Melisa	Mónica	Rafael
Identificación		•		•		•		•	•	•
Imitación		•		•						•
Efecto Motivacional	•	•	•	•	•		•	•	•	
Manipulación	•			•			•	•		•
Activación						•				•
Catarsis		•	•				•	•	•	•
Evasión	•	•	•	•		•	•		•	
Desensibilizad	•	•	•			•	•	•	•	

**Alfonso**

Efecto motivacional: Era el centro de atención si la plática era sobre videojuegos.

Evasión: Al tener un problema de aceptación social o de tarea, su solución era pensar en jugar y si podía jugaba.

Desensibilización: Él sabía que si todo el tiempo pensaba en la trama de los videojuegos descuidaba sus obligaciones, lo cual le generaba problemas.

**Cristian**

Efecto motivacional: La rutina de al salir de la escuela irse a las maquinitas.

Evasión: El cambio que sufrió su familia lo olvida al jugar videojuegos con sus compañeros y le cambia su estado de ánimo.

Manipulación: El juego le provocaba una obsesión por ganar y no le importaba el tiempo. Ni las repeticiones que hacía.

Identificación: Porque resolvía los problemas igual que el pensamiento del personaje en el videojuego.

Activación: La conducta que presentaba tenía que ver con los movimientos que el personaje hacía.

Catarsis: El perder le provocaba una descarga emocional negativa al extremo de tener pesadillas.

## **Eric**

Efecto motivacional: El ambiente de los diferentes establecimientos de juego a los que llegaba era lo que le emocionaba.

Evasión: Jugar era la forma de aislarse de sus problemas.

Catarsis: Se presentaba al querer mejorar su práctica provocándole insomnio y crisis de ausentismo porque su mente estaba en el juego todo el tiempo.

Manipulación: Pensar todo el tiempo en su desempeño para ganar.

Identificación: Resolver los problemas a golpes al imitar las acciones de los personajes de Zelda.

Desensibilización: El ser aficionado le había dejado inconformidades personales y familiares y a pesar de todo continuaba con videojuegos.

## **Felipe**

Efecto motivacional: El ir a jugar con sus amigos le daba energía de hacer más cosas con ellos.

## **Iván**

Evasión: Jugaba para no entrar algunas veces a clases.

Activación: Buscaba realizar ciertas conductas al jugar.

Identificación: Al actuar como el personaje del juego.

## **Jesús**

Evasión: Jugaba para sacar sus problemas y sus emociones negativas.

Efecto motivacional: El concluir una misión lo llenaba de energía y satisfacción.

Manipulación: No se permitía perder y se obsesionaba por jugar, aplicaba diferentes estrategias para ganar.

Catarsis: Pensaba todo el tiempo en cómo terminar el juego provocándose crisis de ausentismo.

## **Melisa**

Efecto motivacional: La convivencia que tenía con sus amigos al ir a jugar a las maquinitas.

Activación: Podía comportarse diferente y hacer creer que era por el juego.

Catarsis: El perder lo atrapaba en una situación emocional que le producía ansiedad, distracción y ausentismo.

Desensibilización: La forma burlona de actuar la metía en problemas, pero no se daba cuenta hasta que se resolvía éste.

Identificación: Porque en el juego podía competir con un hombre y ganar.

### **Rafael**

Evasión: Los videojuegos le hacían olvidar el cambio en su vínculo familiar.

Catarsis: Porque sufría crisis de ausentismo; los temas que jugaba le provocaban miedo y muchas veces pesadillas en las cuales el peligro le causaba un alto contenido emocional.

Efecto motivacional: Los videojuegos lo satisfacían ya que el trabajo que realizaba era de razonamiento.

### **Mónica**

Efecto motivacional: El reunirse con sus amigos para jugar le emocionaba.

Catarsis: Porque desencadenó una enfermedad: epilepsia.

Evasión: En la responsabilidad de sus tareas.

Desensibilización: Ella sabía que el exceso en el tiempo de juego le afectaba a su salud, sin embargo no tuvo sus limitaciones.

### **Rafael**

Identificación: Con los personajes en la batalla e imitación en los movimientos y estrategias que reproducía para competir y ganar.

Manipulación: Él aprendió a manipular la información para ganarles a sus amigos.

Activación: Ponía en práctica las estrategias que él pensaba y si ganaba la emoción no le permitía para de jugar.

Catarsis: El jugar le producía emoción y estrés que se convertía en pesadillas.

Lo alarmante está también en que los videojuegos son considerados agentes socializadores que compiten con la familia en el proceso de educación e integración de los niños y adolescentes.

Así como, las grandes compañías (Nintendo, Play Station, Sony...) y su revolucionaria tecnología se han convertido en agentes poderosos en el mundo del entretenimiento.

Por estas dos razones se hace fundamental entender que el ser humano por naturaleza busca la compañía, la identificación y aprobación de su círculo social donde pueda incluirse, manifestarse e identificarse, pero el camino no se encuentra en los videojuegos aunque ellos tienen los elementos necesarios para cumplir con esta demanda al proponer un cambio en la forma de relacionarse, claro está que es con un monitor.

Entonces la propuesta sería, el camino se encuentra en la importancia que tiene cada miembro de una familia y la forma de relacionarse y comunicarse habla de la integración de ésta, lo cual es básico para que cada individuo al igual en sociedad pueda relacionarse, comunicarse para obtener aceptación y un lugar en el grupo social que haya elegido.

Los videojuegos abren muchas puertas a diferentes mundos de diversión en donde los jugadores controlan las exigencias de la misión al adentrarse a las problemáticas de ésta, así mismo el usuario debe tener el control de parar el juego y pensar que el avance obtenido es un logro más para resolver la situación planteada y evitar toda una serie de cambios emocionales, conductuales, físicos...

Es por ello que a continuación presentamos los resultados de las entrevistas de los jóvenes seleccionados porque se consideraron ellos mismos aficionados a los videojuegos.



Los jóvenes que participaron en este trabajo de investigación en su mayoría fueron hombres (80%) y solo una pequeña parte mujeres (20%).

La edad promedio de los entrevistados fue de 17 años (40%), 18 años (40%) y 19 años (20%).

Los jóvenes reportan jugar desde hace 10 años (40%) y más de 12 años un (60%). El grado de escolaridad preparatoria un (90%), universitaria (10%).

La mayoría reporta ser residentes del Distrito Federal (90%) y sólo un (10%) ha vivido en otro país.

### **Situación emocional, personal y familiar**

El promedio de personas con las que viven es de 3 a 5.

La familia es considerada el apoyo fundamental en todo momento para el (60%) y la familia como una institución que se encuentra en todas las sociedades el (40%). La relación con sus padres es buena en un (40%) y un (60%) se comunica bien solo con uno de ellos.

Con respecto a la vida el (50%) considera que lo es todo, un (30%) si no la tuviera no podrían disfrutar nada y un (20%) solo sabe que los pusieron y ya.

La amistad para un (90%) es de corazón, de apoyo y de ayuda confidencial, un (10%) no contesto.

Lo que más les interesa en la vida es la familia en un (60%) y en un (40%) ellos son lo importante y su felicidad.

El amor es algo que muchos no conocen y les gustaría experimentarlo (70%), sólo el (30%) ha tenido pareja y lo consideran muy absorbente, prefieren estar solos. Otras aficiones o actividades deportivas en un (100%) no hacen ninguna.

La violencia es algo no agradable en un (100%).

La forma de defenderse ante las agresiones, peleándose un (30%), insultos (10%), con palabras (40%) y se van del problema un (10%).

La pregunta sobre acontecimientos agradables se basa en la infancia y la consideran divertida en un (100%).

Entre las imágenes desagradables en un (80%) está el abandono o separación de los padres, un (20%) no contestaron.

Con respecto a la niñez en lo afectivo en un (100%) la consideran buena.

La frecuencia para cultivar amistades es mínima, solo tiene compañeros de juego un (100%).

La libertad para el (50%) está limitada, hay diversión porque hacen lo que quieren el (50%).

En un (100%) a los jóvenes les gusta lo que hacen, en un (70%) se sienten feliz y contentos y un (30%) se siente sólo, deprimido o molesto.

Al preguntarles si su vida es como se la imaginaban en un (50%) contestó que sí o mejor de lo que esperaban, aunque el (50%) declara sentirse sólo y piensa que algo le hace falta.

### **Relaciones y hábitos de comunicación**

Radio escuchan música (30%) y un (20%) otros programas.

En televisión ver caricaturas un (40%), videos musicales (20%), telenovelas un (10%).

Al cine va el (30%) una vez al mes y les gusta las películas de terror y suspenso. Leen periódico pero no uno específico un (20%).

En cuanto revistas *Club Nintendo* un (10%), *Geo Mundo* un (10%), *Muy Interesante* un (10%).

Leen libros que les dejan en la escuela un (70%), un (20%) de mitología griega y un (10%) poesía.

Al teatro solo va el (10%).

### **Hábitos sobre videojuegos**

Desde que juega declaró tener más habilidades un (100%).

Sólo un (70%) aceptó tener más destreza visual y un (50%) mayor habilidad motriz.

Se siente diferente a las personas de su edad por ser más hábil un (30%), un (60%) no tiene cambios positivos y un (10%) se siente viejo y cansado.

En un (60%) decide jugar en casa y en maquinitas un (40%).

Le gusta jugar más en casa por comodidad el (50%) y por diversión, retar y sentirse acompañados en las maquinitas un (50%).

Los tipos de videojuegos favoritos son de pelea un (50%), de estrategia y carreras el (50%). Los que más impactan es *King of Figther* el (30%), de estrategia el (10%) y menciono diferentes el (60%).

La causa del impacto del juego es por retar un (30%), por imágenes y estrategias un (40%), por violento y matar un (30%).

El tiempo que le dedican diario a los videojuegos es 1 hora el (20%), 2 horas el (50%) y 3 horas el (30%).

## **Resultado de las historias clínicas por importancia de síntomas**

El 80% presenta nerviosismo, le sudan las manos mientras juega.

En un 70% se distraen fácilmente, matar es sinónimo de ganar, no puede parar de jugar si gana.

En un 60% muestra *estrés* emocional, juega a todas horas.

En un 50% sienten dolor en los ojos, sensación de endurecimiento en las manos, tiene disturbios emocionales, se muestra ansioso, siente el corazón alterado cuando juega, contesta grosero y golpeado, se irrita fácilmente, crisis de ausentismo, emoción, placer-tensión dolorosa, sensación de estar en otro lugar.

En un 40% tiene cansancio excesivo, dolor de tendones en las manos, muestra agresividad con los demás, se le entumecen los dedos y las manos.

En un 30% se alteran fácilmente, están constantemente preocupados y piensan en jugar, buscan jugar todo el tiempo, hablan mucho de matar, les molesta la luz solar a través de los árboles, fuman, ven las cosas más pequeñas o más grandes de lo que son, reproducción de conductas de los videojuegos en personas.

En un 20% presentan obesidad, dolor general en músculos, sólo habla de videojuegos, le han ganado las ganas de ir al baño, han dejado de comer por jugar, muestran agresividad contra objetos o juguetes, tienen *tics*,

En un 10% han padecido colapso nervioso, presentan sudor excesivo, convulsiones, epilepsia, alcoholismo, invitado drogas, probado drogas.

### **3.3. ALGUNOS PROBLEMAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA OPINIÓN DE ESPECIALISTAS**

#### **ADICCIÓN**

El doctor Sergio Muñoz Fernández, Jefe del Departamento de Psiquiatría y Medicina del Adolescente del Hospital Infantil de México. Determina que los videojuegos no son dañinos, hay otros factores que influyen. Este juguete no provoca ataques epilépticos, las personas que los presentan es porque tienen una tendencia hereditaria que los predispone a desencadenar estas crisis. Pero también los pueden provocar otras reacciones como es el frío, el hambre, la agitación de subir rápido las escaleras, el calor, estar desvelado...

Las afecciones en ojos, manos, cambios en la conducta, bajo rendimiento o deserción escolar, crisis de ausentismo, las considera como parte de una estructura familiar carente de valores, creatividad, motivación y limitación hacia el joven. Lo cual provoca que ellos jueguen de cinco a seis horas diarias, que su mente este inmersa en el juego porque es con quién convive y piensan los investigadores que sufre de crisis de ausentismo o pérdida de atención.

Otro punto negativo es la ansiedad por jugar, pero la realidad es que el joven en su casa no es tomado en cuenta, en cambio en los videojuegos sí, tanto que él controla la acción.

Estos puntos de vista llevan al doctor Sergio Muñoz Fernández a determinar, sí los jóvenes presentan adicción es porque los padres nunca los motivaron a practicar actividades deportivas o culturales y para evitar que la situación se torne peligrosa, los padres tienen que buscar algo que le atraiga al joven para comenzar a sustituir el tiempo que dedica a los videojuegos, es una tarea de mucha dedicación e interés.

Los padres tienen que recordar que los hijos siempre los prueban, hasta donde llegan los límites o las sanciones que imponen y si no se cumplen, los hijos tienen

otra forma de llamar la atención: desertando de la escuela, calificaciones bajas o consumen drogas.

El primer paso es simple cumplir con lo acordado mutuamente, ser padres responsables que estén al pendiente de todas los comportamientos, amistades y sobre todo deben involucrarse en las formas de entretenimiento porque los videojuegos pueden ayudar a mejorar la convivencia familiar si comparten emociones, puntos de vista y diversión.

## **EPILEPSIA**

Es evidente que hay otra afección que preocupa, las crisis epilépticas. Por ello se entrevistó a la doctora Clotilde García Benítez, jefa del servicio en la especialidad de neurología en el Hospital Infantil de México.

“La epilepsia es una alteración de la energía eléctrica a nivel del cerebro. Es decir, al cerebro se le considera como un conjunto de células llamadas neuronas, conectadas entre sí, las cuales se comunican mediante pequeños impulsos eléctricos. Al producirse una descarga eléctrica fuera de control, el resultado es una crisis epiléptica”.

La doctora explica que los videojuegos pueden causar crisis a cualquier usuario aficionado que tenga algún antecedente familiar de epilepsia y la crisis más común es la generalizada, no convulsivas conocidas como ausencias.

El niño pone los ojos en blanco y parpadea, la duración es menor a 30 segundos, por lo que puede pasar desapercibido y confundirse con trastornos del aprendizaje, catalogándolo en la escuela como distraído. Durante estos lapsos el niño no esta consciente por lo que, no puede responder.

Por lo cual ella recomienda que los adolescentes, niños y niñas que tenga alteración en el aprendizaje, problemas de conducta, puede ser candidato con predisposición a tener alguna crisis, por lo cual recomienda realizar un estudio

llamado electroencefalograma (EEG) para conocer si hay alteraciones en la actividad eléctrica del cerebro.

Comenta también los diferentes síntomas que pueden presentarse en una crisis epiléptica. Recomienda a los familiares observar muy bien los movimientos, cambios de tonalidades en las uñas, voltear la cabeza de la persona hacia un lado y ponerle un lápiz entre los dientes para evitar que lastime la lengua; no perder la calma por que es un proceso que no se puede evitar.

Las causas de la epilepsia no se pueden especificar y no se ha encontrado explicación, solo se conocen los factores que pueden provocarla:

- Complicaciones durante el embarazo.
- Falta de oxígeno o daño cerebral.
- Golpes severos en la cabeza.
- Envenenamiento por drogas, alcohol o plomo entre otros.
- Trastornos innatos del metabolismo.
- Tumores o cisticercos en el cerebro.
- Problemas circulatorios o del corazón.

La doctora Clotilde García, aconseja que la iluminación en el cuarto o área de juego es indispensable por que ayuda a neutralizar los destellos que produce el juego.

El no jugar más de una hora es importante, los padres deben de supervisar que juegos tiene su hijo y cuales intercambia, es importante que se mantenga lejos de la pantalla aproximadamente 20 cm.

Si en la familia hay factor genético a la epilepsia es recomendable evitar que el adolescente, niño y niña juegue ya que es muy probable que haya alguna consecuencia.

Si esto no se puede evitar, las limitaciones son muy importantes, así como el evitar los juegos de peleas.

## **VÍAS URINARIAS**

Uno de los problemas que se dan en vías urinarias por no poder parar de jugar, lo explica el doctor Juan Xochipilteca del Hospital PEMEX, jefe del servicio de urología.

Las consecuencias que puede ocasionar el que los adolescentes aficionados a los videojuegos se aguanten las ganas de ir al baño una, dos, hasta tres veces por continuar el juego, no acuden hasta llegar el momento en que se les sale un poco de orina y ha habido casos en que a pesar de eso siguen sin ir al baño.

El doctor comenta, que un niño debe orinar de cuatro a seis veces diarias o según los líquidos que consuma, pero un adolescente que retiene la orina puede ocasionarse una infección ya que en lugar de sacar cierra la salida, lo cual provoca que se regrese, lo que ocasiona la infección, además la vejiga crece más de lo normal.

La recomendación de Dr. Xochipilteca es ir al baño al primer aviso, dándole al juego una pausa o guardar en la tarjeta de memoria lo avanzado, pero es importante ir al baño.

## **OJOS**

Otra consecuencia que causa preocupación es la afección en ojos, el doctor José Aranda Díaz, jefe del servicio de oftalmología en el Hospital PEMEX, piensa que no hay una consecuencia grave que afecte a los ojos.

Los ojos del videoaficionado toma una posición de enfocar de cerca y el músculo ciliar esta en reposo por largos periodos, lo cual no es muy conveniente, él sugiere que se deben combinar los tiempos y las actividades porque no solo sucede con



los videojuegos, también ocurre al leer, ver televisión, ir al cine o en las actividades escolares, en las cuales no se puede limitar el tiempo.

El individuo al acercarse mucho a la pantalla para jugar, el fondo azul de está al ser luminoso molesta, por lo cual él recomienda usar protectores de pantalla o lentes con espejuelas naranjas.

El efecto que provoca en el músculo ciliar al encontrarse tanto tiempo en reposo y enfocando de cerca consiste: si el jugador termina y comienza a mirar a otras partes la distancia varia, la pupila debe acostumbrarse, por lo cual a veces los ojos lloran y duelen ya que necesita lubricación, el cristalino. Es recomendable parpadear varias veces o cerrar los ojos por un tiempo y el efecto que provoca es ver de diferentes tamaños los objetos, personas o animales, claro que después de un corto tiempo el músculo se relaja y todo vuelve a la normalidad.

Los cambios de corriente, es decir, después de jugar dos horas y tener los ojos calientes es muy común salir sin proteger la vista, esto puede ocasionar un derrame, el cual consiste en una afección en el contorno de las venas del ojo, se produce lo rojo en los ojos y ardor de la luminosidad de la pantalla, está alteración no es permanente, después de cierto tiempo se reabsorbe. Es recomendable no salir de inmediato al aire sin protegerse los ojos con lentes, deben permanecer en un lugar cerrado de 10 a 15 minutos para que se enfríen los ojos.

Todas estas situaciones llevan a la especialista a advertir a los padres el cuidar los límites de tiempo, así como fomentar la educación cultural enfocada en actividades deportivas y de arte.

## **FAMILIA Y SOCIEDAD**

La unidad familiar, la comunicación, los valores, las reglas y sobre todo las manifestaciones de afecto son muy importantes en la educación de los hijos, por lo cual siempre se debe recordar “que la intervención humana es única e irremplazable”.

La adicción no sólo se presenta en casa, sabemos que los videojuegos proliferan en las calles absorbiendo el tiempo y pensamiento de los jóvenes; afirma el profesor Alfonso Viveros Alarcón, Sociólogo de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Cuántas veces al caminar por las calles, te das cuenta de que los videojuegos tienen invadidas las papelerías, farmacias, tiendas de abarrotes, centros comerciales, arcadas...

Este juguete proporciona un beneficio para todos y va desde la mamá que está cansada, abatida con muchos problemas, económicos, existenciales, familiares... y no le preocupa que su hijo juegue sin límites, lo importante es que no la moleste. Hasta el gran empresario que se hace millonario con esta innovación tecnológica inmersa en un mercado que día con día exige mayor demanda.

México es un país con problemas de delincuencia, pobreza, drogas, desempleo, deserción escolar... esta situación le conviene al gobierno porque los jóvenes están inmersos y preocupados en juegos fantasiosos que no los dejan observar su realidad social llena de representantes corruptos, malos manejos administrativos y abusos.

Las Asociaciones Deportivas son un círculo cerrado llenas de corrupción en donde solo se apoyan a unos pocos y no se realizan programas de motivación deportiva, donde el joven se ejercite en la disciplina que le guste.

¿Para qué? se responde el profesor con un tono sarcástico, si en el ámbito deportivo tenemos a *Play Station* con una gama de juegos de básquetbol, fútbol soccer, americano, tenis... los chicos en los videojuegos practican a nivel fantasía ser los mejores, pero en mover botones con rapidez y precisión.

Este fenómeno mundial le da salida a cada sector de la población, la gran variedad en sus tipos de juego, satisface las inquietudes de cada usuario, desde un pequeño de cinco años de edad, quién puede manipular su juego con gran

maestría, hasta los chicos que de acuerdo con su carácter y convivencia se identifican con juegos agresivos, de acción, estrategia...

Es necesario evitar que los chicos se vuelvan consumidores abstraídos por un juguete, se necesita gente consciente, que lea y acuda a los deportes.

Lo más preocupante, explica el profesor Alfonso Viveros Alarcón es que este problema no tiene una raíz económica, sino cultural porque en cada hogar mexicano por lo regular hay una consola de juego y por muy pobres que sean los chicos tienen dinero para ir a las maquinitas, este mismo gasto se puede ocupar para que los jóvenes acudan a realizar una actividad deportiva.

## **EL NEGOCIO DE LAS MAQUINITAS**

Por último nos pareció interesante entrevistar al contador Víctor Sánchez quién trabaja para la *Compañía James Industrias México S.A. de C.V.*

Él se dedica a condicionar *arcadas* en diferentes puntos de la Ciudad de México ( Fray Servando, canal de Miramontes, tiendas de autoservicio Carrefour, y Plaza Coyoacán) en el interior de la República abarca los estados de: Cancún, León y Monterrey.

Esta compañía se dedica a la importación de juegos, armado de máquinas, reparación y reciclaje (convertir un juego en otro) además de su soporte técnico. *James Industria*, siempre realiza un estudio de mercado antes de instalar una *arcada* con el fin de poder determinar que tipo de máquinas va a instalar, el costo del juego, así como la temática de los mismos.

El primer paso a seguir es obtener la licencia de funcionamiento, así como respetar el Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos (apartado 2.5). Aunque este negocio no se rige solamente con el reglamento que marca la ley. *James Industria* elabora un reglamento interno para un mejor funcionamiento en sus establecimientos, el cual tiene que ver con: fallas eléctricas y la devolución de su dinero, menores de 12 años acompañados por un

adulto, prohibido apostar y vagar, prohibido entrar con alimentos y no hay devolución de dinero de fichas no utilizadas.

El segundo paso tiene que ver con la inversión, por ejemplo la que se realizó en la *arcada* de *Plaza Coyoacán*, el contador Víctor Sánchez determina que fue de un millón de pesos ya que se instalaron máquinas con un costo desde \$3,200 hasta 100 mil pesos lo cual determina el costo de la ficha para el usuario, ésta varia desde un peso hasta tres pesos.

Esta *arcada* deja un rendimiento mensual de 140 mil pesos, quitándole a la vez los gastos de renta, luz, mantenimiento y empleados, lo cual suman 73 mil pesos, determinando que la ganancia neta es de 67 mil pesos al mes. Por lo general las arcadas de esta industria tienen un rendimiento similar.

Estos *Centros de Entretenimiento Familiar* como los denomina la Secretaria de Gobernación es un negocio que deja buenas ganancias en poco tiempo y los intereses que giran alrededor son económicos, políticos y sociales.

## CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se ha considerado la influencia de los videojuegos en los niños y adolescentes, al darse cuenta que sus efectos tienen que ver con dos aspectos principalmente: el tiempo que le dedican y los temas que juegan, en donde el mensaje predominante y principal medio para resolver problemas y lograr objetivos es la violencia. Estos aspectos se ven acompañados por otras actitudes del individuo: gustos, intereses y comportamientos habituales que reflejan su entorno familiar, el cual en muchos de los casos no son cálidos, amorosos, ni seguros. Las historias de vida de los jóvenes entrevistados permitieron encontrar que los videojuegos han dejado huella en su vida, muchos jóvenes los han utilizado para olvidar los problemas, sin darse cuenta que se metían en otro.

Ser aficionado a esta forma de entretenimiento, les provocó afecciones que no van a olvidar porque están ligadas con recuerdos y cambios dolorosos en su vida.

Este juguete puede dominar su mente y su vida si no lo saben limitar porque el mundo fantástico que les brinda esta actividad lúdica es muy absorbente. El utilizarlo para escapar y no enfrentar el mundo real puede ser peligroso. Sobre todo si su malestar tiene que ver con la familia, porque en ella encuentran el equilibrio emocional, económico y social.

El apoyo y la unidad familiar son básicos para que los jóvenes tengan un equilibrio emocional, la comunicación, la orientación y el interés que deben tener los padres sobre sus hijos son necesarios ya que estos lazos educativos se pierden conforme los hijos crecen.

Los padres comienzan a medir su desempeño con base en el rendimiento escolar del joven, es decir, si saca buenas calificaciones son buenos padres, pero cuando no es así la culpa la tienen... los videojuegos, detrás de este problema vienen los regaños, amenazas y castigos pero muy pocas veces se presenta la empatía de preguntar ¿Cuál es el problema?

Desafortunadamente los adultos no tienen el interés de evitar esta forma de entretenimiento; los jóvenes saben que tienen que dejar de jugar, pero no pueden; es más fuerte la fascinación que les dan los videojuegos al estar involucrados en algo, otorgándoles la importancia que muchos necesitan en su persona o grupo.

Por lo cual deben encontrarse razones y motivaciones suficientes para evitar que los niños y jóvenes sigan sentados frente a una pantalla porque la proliferación de creaciones en esta forma de entretenimiento no se va a detener, la solución de controlar este juguete para que no cobre más víctimas, esta en cada núcleo familiar con padres responsables de la educación de sus hijos qué:

- Supervisen que hacen los niños y jóvenes en el tiempo libre.
- Observen cuánto tiempo le dedican a la diversión.
- Examinen los juegos y se involucren en el entretenimiento para compartir puntos de vista.
- Si cree que los niños pasan demasiado tiempo frente a un videojuego, la mejor opción es involucrarse en la diversión para después poderla sustituir con otras actividades.
- No se debe quitar el videojuego, deben ser empáticos para poder advertir a los niños de los peligros que representa el estar tanto tiempo frente a la pantalla, así como desarrollar en él habilidades críticas.
- Acordar un tiempo sin videojuegos y proponer diferentes actividades (deportivas, culturales y de entretenimiento) para poder sustituir el tiempo libre y se conecte con la vida familiar.
- Pero lo más importante de estas recomendaciones es el tiempo, paciencia y amor que como padre de familia le dediques. Deben recordar siempre que la presencia humana es única e irremplazable.

Las sugerencias anteriores pueden parecer irrealizables frente a la realidad que viven varias familias en donde las actividades diarias obstaculizan la convivencia formativa en cada hogar y la solución no la podemos encontrar al

querer lograr que las industrias del videojuego y los distribuidores retiren del mercado productos que les generan importantes ganancias en dinero.

Se sabe que el avance tecnológico en los videojuegos va a continuar y la atracción que ofrezcan será cada vez más excitante, porque la competencia así lo exige y se puede comprobar con *Nintendo*, el cual volvió a revolucionar el mundo del entretenimiento al crear una consola que alcanza las expectativas de conexión (empatía) y de interacción más dinámica (realismo).

*Nintendo Wii*<sup>1</sup>, que quiere decir nosotros, promueve una mayor interacción entre el jugador y la consola, porque el usuario al realizar diferentes acciones (*Wii Sports*) va a tener la verdadera sensación de agarrar un bate y conectar un *homerum*, o tal vez gozar la sensación de boxear sin ser golpeado de verdad, al jugar Golf, tienes que mantener la concentración y golpear la pelota con técnica, mientras sostienes tu control como si fuera un auténtico palo de golf.

El control inalámbrico *Wii*, incluye un pad direccional, un micrófono y un sensor de movimientos que, de acuerdo a la actividad que realices, se traduce en la acción que se llevará a cabo dentro del juego.

*Nintendo Wii*, ha robado protagonismo porque dentro del mercado no hay competencia para su consola, ya que la compañía *Sony* lanza su creación *Play Station 3*, la cual es descendiente mundial del éxito de *Play Station 2* y muy eventualmente competidor de *Nintendo Wii*.

Al igual *Microsoft* con *Xbox 360*, no es problema. El mercado lo tiene *Nintendo Wii*, por ¿cuánto tiempo? eso no se sabe, lo único que significa es, ser el detonante tecnológico de las compañías para obtener el poder en el mercado con qué sorpresa...

Respaldarse en la reglamentación que ofrece el gobierno, no es muy conveniente, ya que solo rige a los establecimientos mercantiles, dejando libre de control y distribución toda la gama de juegos que tiene la Plaza Meave o

---

<sup>1</sup> Miramontes, Luis. *Wii*, Revolucionando el entretenimiento desde 1986, pp. 23-27.

cualquier puestecillo de videojuegos pirata para uso doméstico. Así como las muy concurridas maquinitas.

Buscar una respuesta en las investigaciones puede ser un buen camino porque están llenas de información especializada y comprobada, pero finalmente no resuelven el problema de evitar que los niños y jóvenes estén durante su tiempo libre y no libre en lugares donde hay videojuegos.

Ignorar los posibles efectos perniciosos de los videojuegos, puede implicar graves riesgos con individuos predispuestos a la violencia.



La respuesta a esta problemática se encuentra en la estructura familiar y en los roles que cada individuo debe tener dentro de ella, los cuales se deben cumplir responsablemente. El tener y usar tecnología es necesario, el usarla con las debidas restricciones que te indica, es diferente porque controlas el aprendizaje social que se requiere en está era de la informática.



## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN USUARIOS MEXICANOS

#### GUÍA PARA LA HISTORIA DE VIDA

Diseño: Dra. Guillermina Baena Paz

Los datos que se aporten para esta historia serán tratados confidencialmente para un análisis cualitativo y cuantitativo de diversos casos, por lo cual NO requerimos el nombre del entrevistado.

#### DATOS ACTUALES

1. Edad.
2. Dirección, colonia, delegación.
3. Sexo.
4. Lugar de nacimiento.
5. Fecha de nacimiento.
6. Escolaridad.
7. Actividad actual.
8. Años de vivir aquí.
9. ¿Has vivido en otras partes del DF., del país o del mundo?
10. Número de personas con las que vives actualmente.
11. ¿Qué significa la familia para ti?
12. ¿De que maneras te relacionas con tus padres?
13. ¿Te inhibes fácilmente?
14. ¿Eres introvertido?
15. ¿Qué es para ti la vida?
16. ¿Qué es la amistad?
17. ¿Qué es lo que más te importa en esta vida?
18. ¿Quiénes te importan más en la vida?
19. ¿Qué es para ti la violencia?
20. ¿Cómo te defiendes ante una agresión?
21. ¿Tienes pareja?
22. ¿Cómo son las relaciones con tu pareja?
23. ¿Cuáles son los acontecimientos más agradables que recuerdas?
24. ¿Cuáles son los acontecimientos más dolorosos que tienes en memoria?
25. ¿Cómo fue (es) tu niñez en lo afectivo?
26. ¿Con que frecuencia cultivas amistades?
27. ¿Te gusta lo que haces?
28. ¿Qué opinas de las personas mayores?
29. Para ti ¿Qué es la libertad?
30. ¿Cómo te sientes la mayor parte del tiempo?
31. ¿Qué es el amor para ti?
32. ¿Qué actividades o aficiones tienes?
33. ¿Es tu vida actual como te la imaginaste?

## VIDEOJUEGOS

34. ¿Cuánto tiempo tienes jugando los videojuegos?
35. ¿Cómo juegas; en *arcadas*, maquinitas, tu casa (computadora o *nintendo* o *play station*), en juegos de bolsillo? Especifica si es en todos o con algunos.
36. ¿Dónde te gusta más jugar?
37. ¿Por qué?
38. ¿Qué tipo de videojuegos son los que más te gustan?
39. ¿Por qué?
40. ¿Cuál o cuáles son los que más te han impactado?
41. ¿Por qué?
42. ¿Cuánto tiempo juegas diariamente?
43. ¿Qué otras actividades tienes?
44. ¿Tienes amigos que jueguen contigo los videojuegos?
45. ¿Cuánto tiempo le dedicas diario a la escuela entre clases y tarea?
46. ¿Qué te gusta más de la escuela?
47. ¿Qué te disgusta más de la escuela?
48. Desde que juegas videojuegos ¿Has bajado o subido las calificaciones?
49. ¿En cuáles materias has bajado?
50. ¿En cuáles materias has subido?
51. ¿Cuál crees que sea la causa?
52. ¿Tus hermanos juegan videojuegos?
53. Si estas en casa, ¿Cómo se distribuyen el tiempo en el aparato?

## MEDIOS DE COMUNICACIÓN

54. ¿Qué otros medios de comunicación te gustan?
55. Radio ¿Cuáles son tus programas favoritos?
56. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas a escuchar radio?
57. Televisión ¿Cuáles son tus programas favoritos?
58. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas a ver televisión?
59. *Cable o televisión directa* ¿Cuáles son tus programas favoritos?
60. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas a ver *cable o televisión directa*?
61. Cine ¿Cuáles son tus películas favoritas?
62. ¿Cuántas veces vas a la semana?
63. ¿Cuáles son los videos que te gusta ver más?
64. ¿Cuántos ves por semana?
65. Periódico, ¿Cuál es tú favorito?
66. ¿Con qué frecuencia lo lees?
67. Revistas ¿Cuáles son tus favoritas?
68. ¿Con que frecuencia las lees?
69. Libros ¿Cuál es tu favorito o autor o autores?
70. Teatro ¿Qué tipo de obras te gustan?
71. Otros espectáculos ¿De que tipo y con que periodicidad los ves?

## HABILIDADES Y DESTREZAS

72. Desde que juegas videojuegos ¿Sientes que eres más hábil para manejar algunos aparatos como la computadora, equipos de sonido u otros?

73. ¿Sientes que tienes más destreza visual que otras personas de tu misma edad?

74. ¿Sientes que tienes más habilidad motriz que otras personas de tu edad?

75. ¿Te sientes diferentes a otras personas de tu edad?

76. ¿Por qué?

77. ¿Haz tenido algunos cambios positivos en tu conducta desde que juegas videojuegos? Específica cuales: en conducta, aprendizaje, motivaciones, relaciones, etc.

## HISTORIA CLÍNICA

¿Has presentado alguno de los siguientes síntomas al jugar con los videojuegos, después de haber jugado o a ciertas horas relacionadas con el juego?:

ANOTA SÍ O NO:

78. Cansancio excesivo.

79. Presenta obesidad.

80. Dolor de tendones en las manos.

81. Dolor en los ojos.

82. Sensación de endurecimiento en las manos.

83. Dolor generalizado de los músculos.

84. ¿Haz tenido algunos disturbios emocionales? ¿Cuáles?

85. Nerviosismo.

86. Muestras *estrés* de tipo emocional.

87. ¿Te distraes fácilmente?

88. ¿Te alteras fácilmente?

89. ¿Sólo hablas de los videojuegos?

90. ¿Estas constantemente preocupado por pensamientos del juego?

91. ¿Te muestras ansioso?

92. ¿Te sudan las manos mientras juegas?

93. Sientes el corazón acelerado mientras juegas algún videojuego. ¿Con qué tipo de contenidos?

94. ¿Buscas jugar todo el tiempo?

95. ¿Te han ganado las ganas de ir al baño cuando estás en el juego?

96. ¿Has dejado o dejarías de comer por jugar?

97. ¿No puedes dejar de jugar a todas horas?

98. ¿Muestras agresividad contra los demás?

99. ¿Muestras agresividad contra los objetos o juguetes?

100. ¿Contestas de modo golpeado o grosero desde que juegas con los videojuegos?

101. ¿Te irritas fácilmente?

102. ¿Hablas mucho de MATAR sin que seas muy conciente del sentido que les das a las palabras?
103. Para ti matar a los rivales ¿Es equivalente a matar?
104. ¿Repites contra la gente lo golpes y movimiento que viste en los videos?
105. ¿Tienes a menudo dolor de cabeza?
106. ¿Migraña (dolor de cabeza intenso que no se quita con un simple calmante)?
107. ¿Mareos?
108. ¿Nauseas (mareo con ganas de volver el estómago)?
109. ¿Vómitos?
110. ¿Haz tenido dolor abdominal seguido de vómitos?
111. ¿Hablas poco con los demás?
112. ¿Les gritas a tus padres o amigos?
113. ¿Casi no tienes amigos o pareja?
114. ¿Tienes problemas con la familia?
115. ¿Muestras profundo deseo repetitivo hacia el juego?
116. ¿Quieres jugar una y otras vez y pareces deleitarte con ello?
117. ¿Muestras tolerancia ante la violencia?
118. ¿Buscas acción al jugar o sea excitación, emoción, tensión...?
119. ¿Has tenido insomnio?
120. ¿Has tenido trastornos de sueño (como pesadillas, tener miedo de algo sin precisar, despertar agitado, con angustia...)?
121. ¿Has mostrado depresión (preocupado incapaz de tomar decisiones, triste, no te importa nada)?
122. ¿Has pasado colapsos nerviosos?
123. No puedes para de jugar mientras ganas.
124. ¿Has tenido sudores extensivos mientras juegas?
125. ¿Experimentas una fuerte emoción al jugar equivalente a un placer-tensión doloroso?
126. ¿Has tenido crisis de ausentismo, se conoce como comiciales, idiotez también, por que el individuo se queda como perdido durante un tiempo que puede ser breve o cada vez más grave?
127. ¿Has tenido inicio de una crisis convulsiva (los músculos se empiezan a mover)?
128. ¿Se te han entumecido los dedos de la mano?
129. ¿Has tenido convulsiones?  
Solo una vez  
Ocasionalmente  
Frecuentemente.
130. ¿Cuánto han durado esas convulsiones?  
De uno a cinco minutos.  
Más de cinco minutos.
131. ¿Has tenido *tícs*?
132. ¿Te molesta la luz de los discos?
133. ¿Te molesta la luz solar oscilante (por ejemplo: al pasar entre los árboles en una carretera)?
134. ¿Te molesta las imágenes listadas a través de persianas?

- 135. ¿Te molestan las imágenes sobre las escaleras mecánicas?
- 136. ¿Has tenido ataques de epilepsia. (pérdida de control, morderse la lengua, caerse, defecar u orinar sin control)?
- 137. Si lo tenías ya ¿Cómo los controlas?
- 138. Sí no los tenías. ¿Pudieron desencadenarse por los videojuegos?
- 139. Alguna vez que ha pasado que has creído ver las cosas más grandes o pequeñas de lo que son.
- 140. ¿Has tenido la sensación de estar en un lugar diferente al que estás (ausentismo)?
- 141. ¿Has tenido algún problema de criminalidad?
- 142. ¿Fumas?
- 143. ¿Tienes problemas de alcoholismo?
- 144. ¿Tomas drogas?
- 145. ¿Mientras jugabas, alguien te ha invitado alguna droga?
- 146 ¿Has tenido ganas de reproducir sobre una persona las conductas que observas en los videojuegos como golpear o agredir a alguna persona?

Nota para los encuestadores. EN ALGUNOS CASOS LOS ENTREVISTADOS NO TENDRÁN EDAD SUFICIENTE PARA CONTESTAR TODAS LAS PREGUNTAS EN ESE CASO SE DEBERÁ COMPLETAR EL CUESTIONARIO CON PREGUNTAS A LOS PADRES.

Nombre \_\_\_\_\_ del \_\_\_\_\_ entrevistador:

Fecha \_\_\_\_\_ del \_\_\_\_\_ levantamiento \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ la \_\_\_\_\_ historia:

Cumplido \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_ una \_\_\_\_\_ sesión \_\_\_\_\_ o \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_ varias \_\_\_\_\_ (especifique)

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## BIBLIOGRAFÍA

- Baena Paz, Guillermina Dra.  
"Videojugadores y Videojuegos o Cómo usar la tecnología sin que nos afecte"  
Acta Sociológica, núm. 43, enero-abril 2005 FCPYS.
- Baena Paz, Guillermina Dra.  
11ª. Conferencia Brasileira "Los efectos de los videojuegos en la salud de los usuarios".
- Bett, H.  
The games of children  
London, Methuen, 1926.
- Brailowsky, Simón; Stein, Donal G. And Will, Bruno.  
El cerebro averiado. Plasticidad cerebral y recuperación funcional  
México; Fondo de Cultura Económica, 1998.
- Coleman Loren, M. S. W.  
The copycat effect  
Nueva York; Paraview Pocket Books, 2004.
- Delval, Juan  
El juego en el desarrollo humano  
Madrid; Siglo XXI, 1979.  
Dirección General de Educación Preescolar,  
Ficheros de juegos recreativos,  
México; S.E.P. 1991.
- Etxeberria Balerdí, Félix  
Videojuegos y Educación  
Ibaeta, 1999.
- Gaja, Raimón  
Videojuegos ¿Alienación o desarrollo  
México; Grijalbo, 1993.
- García Sílberman, Sarah, Ramos Lira, Luciana  
Medios de comunicación y violencia  
México; Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Gutiérrez Muñoz, Kasuga  
Aprendizaje acelerado  
México; Grupo Editorial tomo, 1998.
- Guía Metodológica de Educación Física para el docente preescolar  
México; S.E.P. 1988.
- Jennings Bryant y Zillmann Dolf  
Los efectos de los medios de comunicación: Investigación y teorías  
Barcelona; Paidós, 1966.
- Jones, Gerard  
Matando monstruos  
España; Ares y mares 2002.
- LeDoux, Joseph E.  
Emoción, memoria y cerebro  
Investigación y ciencia, agosto, 1994.
- Levis, Diego

Los videojuegos un fenómeno de masas  
Barcelona; Paidós Iberia, 1997.

Liebart, Roberto M.  
Psicología General  
Universidad Estatal de Nueva York en tonil book  
México; Limusa, 1984.

Martín Vivaldi, Gonzalo  
Géneros Periodísticos  
México; Prisma, 1973.

Miramontes, Luis D.  
Revolucionando el entretenimiento desde 1986  
SIN, diciembre, 2006.

Piaget, Jean  
La formación del símbolo en el niño  
México; Fondo de Cultura Económica, 1971.

Programa de Educación Preescolar 2004  
México, S.E.P. 2004.

Rivadeneira Prada, Raúl  
La Opinión Pública  
México; Trillas, 1986.

Rubin, Theodore Isaac  
El potencial Infantil  
Barcelona; Grijalbo, 1991.

Santillán Fragoso, Dora Alicia  
Taller de Comunicación y Elaboración de Recursos Didácticos  
México; S.E.P. 2003.

*The History Channel*  
Maravillas Modernas, Cablevisión  
www.history channel.com

Rojas, Enrique  
¿Quién eres? De la personalidad a la autoestima  
México; Planeta Mexicana, 2002.

Yasser Noriega, Oscar  
Los videojuegos pueden hacer niños solitarios y enfermos  
El Universal, 17de julio de 2006.

Yuste, Rafael  
Desarrollo de la corteza cerebral  
Investigación y ciencia, julio, 1994.

## CIBEROGRAFÍA

Amazing videogames... on line. REGLAMENTO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULO...

<http://members.fortucity.com/toparcade2k/reglamento2001.htm>

Anderson Craig, Dr.

Videojuegos, violencia y nuestros niños

<http://eticaarguments.blogspot.com/2005/08/videojuegos-violencia-y-nuestros-ninos.html>

Bandura Albert, Dr. Boeree C. Georges

Teorías de la personalidad

[www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm](http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm)

Copycat suicide wikipedia, the free encyclopedia

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

Estallo Martí, Juan Alberto

Psicopatología y Videojuegos

Institut Psiquiatric, Depto. De Psicología 1997

<http://www.ub.es/personal/videoju.htm>

Jiménez J. Nhuna Daiana,

Los medios de comunicación frente a la Revolución de la Información,  
<http://www.monografias.com/trabajos14/medios-comunicacion/medios-comunicacion.shtml#re>

Pere Marqués, Graells Dr.

Los videojuegos

Departamento de Pedagogía Aplicada

Facultad de Educación UAB 2001

<http://3file:/c/ALMA/paradigmabandura2.htm>

Sanabria, Federico

Problemática del paradigma del aprendizaje por observación Banduriano

<http://3file:/c/ALMA/paradigmabandura2.htm>

Sánchez Rodríguez, Pedro A.

La evolución de los videojuegos

[www.edutec.es/edutec01/edutec/](http://www.edutec.es/edutec01/edutec/)

The copycat effect

How the media and popular trigger the...

[www.paraview.com/coleman/indexx4.htm](http://www.paraview.com/coleman/indexx4.htm)

The effect Werther

<http://www.revistabandeapart.com/001/el%20werther.htm>

Videojuego racista

[http://www.panactual.com/noticias\\_detalle.asp?](http://www.panactual.com/noticias_detalle.asp?)

[www.violencia.8k.com](http://www.violencia.8k.com)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

## TESTIMONIOS



Entrevistas a especialistas en videojuegos por Jay Rose, en el programa televisivo "Maravillas Modernas" a:

Freinstein, Keith  
Videogame historian.  
Garriot, Richart  
Última creator.  
Jarvis, Eugene  
Videogame developer.  
Nauranh, Paul  
Textura mapping pionner.  
Robison, Neal  
Sega of America.  
Wilson, Johnny  
Techno historian.

Entrevistas médicas realizadas por Norma Patricia Ponce de león Tapia a:

Aranda Díaz, José Dr.  
Jefe del servicio de Oftalmología  
Hospital PEMEX, mayo de 2002.  
García Benítez, Clotilde Dra.  
Jefa del servicio en la especialidad de Neurología  
Hospital Infantil de México, mayo de 2002.  
Muñoz Fernández, Sergio Dr.  
Jefe del Departamento de Psiquiatría y Medicina del Adolescente  
Hospital Infantil de México, mayo de 2002.  
Sánchez, Víctor Lic.  
Compañía James Industria S.A. de C.V.  
Mayo de 2002.  
Viveros Alarcón Alfonso Lic.  
Sociólogo de la Universidad Nacional Autónoma de México  
Mayo de 2002.  
Xochipilteca, Juan Dr.  
Jefe del servicio de Urología  
Hospital PEMEX, mayo de 2002.

Entrevistados, sujetos de investigación sólo por nombre para conservar la fuente:

Alfonso  
Biblioteca de la Preparatoria # 8, marzo de 2002.  
Cristian  
Biblioteca de la Preparatoria # 5, marzo de 2002.  
Eric  
Biblioteca de la Preparatoria # 8, marzo de 2002.  
Felipe  
Biblioteca de la Preparatoria # 8, marzo de 2002.  
Iván

Calle: relámpago # 41 Col. Valle de las luces, marzo de 2002.  
Jesús  
Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel sur, marzo de 2002.  
Melisa  
Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel sur, marzo de 2002.  
Mónica  
Sur 69 – 2 Col. Prado churubusco, marzo de 2002.  
Rafael  
Oriente 150 # 109 Col. Moctezuma 2da. Sección, marzo de 2002.  
Rafael  
Biblioteca de la Preparatoria # 8, marzo de 2002.