



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES**

**ARAGÓN**

**“VIDEOJUEGOS, DROGA VIRTUAL. ANÁLISIS DE  
LOS EFECTOS QUE OCASIONAN EN LOS NIÑOS Y  
JÓVENES DE LA CIUDAD DE MÉXICO EN LA  
ÉPOCA ACTUAL”**

**T E S I S**

**P A R A O B T E N E R E L T Í T U L O D E  
L I C E N C I A D O E N C O M U N I C A C I Ó N  
Y P E R I O D I S M O  
P R E S E N T A:  
A L E J A N D R A H E R N Á N D E Z J I M É N E Z**

**ASESOR: DR. RAFAEL AHUMADA BARAJAS**



**MÉXICO D.F. 2011.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

Dedico este trabajo y agradezco con todo mi amor y respeto:

A mis padres *Felipe* y *Ernestina*, quienes me han dado todo, palabras de aliento, fuerza para seguir adelante y finalizar la elaboración de este trabajo. Gracias por entenderme, cuidarme y quererme tal como soy. ¡Gracias por ser los mejores! Los amo, no sé qué haría sin ustedes.

A mis hermanos *Felipe* y *Tonatiuh*, porque somos uno mismo.

A mi pequeña familia, en especial a Jannette, Ara, Fernando, Ale, Regina y a ti Lupe donde quiera que te encuentres.

A Dios, por la dicha de tener la familia que me dio, darme la vida y la oportunidad de ver este trabajo terminado.

A mis amigos de ahora y siempre, que en muchos momentos me motivaron para la realización de este proyecto, especialmente a Carlitos, Mariana, Luis, Walter, Roxana y a ti Raúl. ¡Gracias!

Con todo respeto y admiración a mi asesor, el Doctor Rafael Ahumada Barajas, por su tolerancia, paciencia y ayuda otorgada para que este trabajo llegara al final. Gracias por brindarme su amistad y apoyo.

Además, brindo un nombramiento especial a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) por darme la oportunidad de pertenecer a esta máxima casa de estudios.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1 LOS VIDEOJUEGOS</b>	
1.1. CRECIENDO CON LA TECNOLOGÍA.	5
1.2. QUIÉN LE IBA A DECIR.	10
1.3. ¡CÓMPRAMELO! ¡LO NECESITO!	29
1.4. LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y JÓVENES CON LOS VIDEOJUEGOS.	42
1.5. DIME QUÉ JUEGAS Y TE DIRÉ QUIÉN ERES	46
<b>CAPÍTULO 2 EFECTOS QUE PRODUCEN EL USO DEL VIDEOJUEGO</b>	
2.1. EFECTOS FÍSICOS.	58
2.2. EFECTOS EMOCIONALES.	65
2.3. EFECTOS CONDUCTUALES.	68
2.4. EFECTOS PSICOLÓGICOS.	72
<b>CAPÍTULO 3 ¿ADICCIÓN O FICCIÓN?</b>	
3.1. ¡EXAGERAN LOS MEDIOS!	77
3.2. DESEO VIRTUAL.	81
3.3. ¿LEGALIZAR LOS VIDEOJUEGOS?	88
<b>CAPÍTULO 4 ¡JUZGUE USTED MISMO!</b>	
4.1. BREVE ANÁLISIS DEL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS.	93
4.2. PROS Y CONTRAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS.	100
4.3. ¿QUÉ ACCIÓN ES CONVENIENTE TOMAR?	103
CONCLUSIONES	106
BIBLIOGRAFÍA	108
HEMEROGRAFÍA	109
CIBERGRAFÍA	110
FUENTES VIVAS	114
ANEXO 1 ENTREVISTAS	115
ANEXO 2 GACETA OFICIAL	132
ANEXO 3 CUESTIONARIO	143
ANEXO 4 CLASIFICACIONES	144

## INTRODUCCIÓN

Desde sus primeras manifestaciones culturales el ser humano ha tenido la necesidad de divertirse y gastar tiempo para el esparcimiento, luego de realizar las labores de supervivencia. Al principio eran juegos que fomentaban el compañerismo y el trabajo en equipo, pero con el avance de la tecnología estos juegos se fueron transformando. Ahora, niños disfrutan la evolución de la diversión virtual, que se han convertido en la atracción de grandes y pequeños.

En las últimas décadas, junto con el explosivo desarrollo tecnológico, especialmente de las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que incluyen televisión (TV), radio, música, videojuegos, telefonía, Internet y sus múltiples posibles, se ha comprobado la gran influencia que estos recursos cibernéticos tienen sobre la salud infanto-juvenil.

Esta investigación tiene el propósito de indagar y conocer los efectos que los videojuegos pueden ocasionar en los niños y jóvenes de la Ciudad de México en la época actual, ya que en este principio de siglo XXI, gozan de una alta demanda como instrumento de diversión. Pero por otro lado, son objeto de crítica, debido a lo dañino que pueden llegar a ser -al menos a muchos de ellos- y han dado cuenta de dicha influencia. Particularmente en aspectos como conductas violentas, adictiva, sexuales de riesgo, racista, trastornos alimentarios, nutritivos y otros.

El objetivo de este trabajo es explorar las evidencias actuales de los efectos de este fenómeno en el consumo, aprendizaje y conducta de niños y jóvenes, para transmitir recomendaciones a profesionales del sector salud e investigadores en la Comunicación, para un mejor uso de las futuras generaciones y de las TIC.

Para sustentar la hipótesis del presente estudio, la cual es, la influencia de los videojuegos ocasiona cambios en el medio ambiente donde se desarrollan los niños y/o jóvenes del México contemporáneo, para ello, se realizaron encuestas a niños-adolescentes, para saber de que manera los videojuegos han influido en su vida diaria; corroborando la información con las entrevistas realizadas a expertos en el tema.

En el primer capítulo se aborda la evolución y adaptación de los videojuegos desde su "creación oficial", hasta su expansión económico-industrial e impacto social. Asimismo, la necesidad evolutiva y comercial tecnológica, de estar a la vanguardia, llegando a ser uno de los juegos más importantes, tanto de la cultura popular mexicana como de todo el mundo.

Derivado de lo anterior se desarrolla el segundo capítulo; con base a que los videojuegos transmiten una pluralidad de efectos físicos, emocionales, conductuales y psicológicos, se explica, cada uno para determinar cuáles pueden ser las consecuencias, en los niños-jóvenes, por el uso continuo de los videojuegos, sabiendo que ahora son un método mucho más eficaz de transmitir información, que un texto.

En el México actual, se señala que los videojuegos, así como sus contenidos, son un "reflejo" de la propia sociedad, adentrándose paulatinamente en el marco de la legalización para su uso de clasificación de títulos, contenidos y operaciones de videojuegos, ya que forman parte de nuestra cibercultura, lo cual, conforma el tercer capítulo.

En el capítulo cuarto y último se realizó un breve análisis sobre los hábitos de consumo que tienen los niños-jóvenes ante los videojuegos. Los resultados arrojados de las encuestas fueron satisfactorios, ya que su objetivo es dar a conocer, cuáles son sus juegos preferidos, si su vida gira alrededor de ellos, entre otras respuestas, de las cuales la más importante es el tiempo que están expuestos a éstos. Para ello se sugieren acciones para su uso y así evitar posibles influencias negativas de los videojuegos en los niños y jóvenes.

Es de destacar que no sólo es contrarrestar, sino explicar los puntos a favor. Y para ello, en esta investigación se realizaron entrevistas breves y significativas con el objetivo de ilustrar y aclarar el tema, con las opiniones dichas por los especialistas, para el desarrollo de todos los capítulos en la investigación.

Los videojuegos en la actualidad son muchos más que un producto informático; son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación, un fenómeno social y dicen algunos que hasta cultural.

# CAPÍTULO 1. LOS VIDEOJUEGOS

## 1.1. CRECIENDO CON LA TECNOLOGÍA

*"Los medios constituyen en este momento un entramado de redes muy amplias de poder social, económico e institucional, y es vital que los jóvenes comprendan las formas complejas y a veces contradictorias que dichas redes tienen de actuar"*

*David Buckingham*

La historia de la tecnología ha ido creciendo con la humanidad a partir de la invención de herramientas y técnicas para la construcción de objetos con el propósito de satisfacer necesidades, como la obtención de alimentos y su preparación.

La historia moderna está más relacionada con la historia de la ciencia, pues el descubrimiento de nuevos conocimientos ha permitido crear cosas inéditas, tanto científicas, como artefactos tecnológicos que son producto de una fuerza del crecimiento económico y una buena parte de la vida.

En un artículo escrito por periodista especializado en tecnologías de la información Norberto Gallego para el New York Times opinó que las innovaciones tecnológicas afectan y son afectadas por las tradiciones culturales de la sociedad.<sup>1</sup>

Por otra parte, menciona el profesor e investigador Provenzo (1991) que los videojuegos son los grandes ecualizadores en la cultura de los jóvenes, porque un niño de ocho años puede acercarse a uno de quince y platicar algo como semejantes; estos cambios sociales y culturales se encuentran en constantes debates públicos por sus influencias más negativas que positivas y su impacto en la vida de los niños/adolescentes con los medios.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> <http://www.prensa.com/actualidad/tecnologia/2006/05/14/index.htm> [Consulta: 02/06/2010].

<sup>2</sup> Material de investigación obsequiado por el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, el día 22 de febrero del 2002.



De tal manera, los medios han ido creciendo con la tecnología; se sugiere en el libro *After the Death of Childhood: Growing up in the age of electronic media* (2000)<sup>3</sup>, comprender a los medios como un proceso dinámico y pluridimensional, donde interactúan las tecnologías. Dentro de esta obra el autor David Buckingham menciona dos visiones contrapuestas, una es de Neil Postman en *The Disappearance of Childhood* (1983), en la cual, sostiene que la infancia como nosotros la conocemos, se encuentra agonizando, en peligro de desaparecer, responsabilizando principalmente de estos cambios a los medios y cada vez ve con tristeza que su edad de oro en que los valores morales tradicionales, así como la autoridad y control de los adultos ya no regresará. Por otra parte, se encuentra el periodista y asesor mediático norteamericano Don Tapscott con su obra *Growing Up Digital* (1998), opinando que los medios en la actualidad están creando una nueva "generación electrónica", mostrándose más abierta, democrática y consciente desde el punto de vista social que la generación de sus padres.

El incesante ritmo de transformación de las tecnologías es un sello característico de nuestro tiempo. Mientras la prensa tardó tres siglos en surgir como un medio de comunicación importante, en Estados Unidos, sólo pasaron 33 años entre el descubrimiento de las ondas hertzianas y los comienzos de la radiodifusión. Con este ejemplo de forma parecida comenzó la primera computadora, que ahora es tan importante en la vida diaria y que ha sido un punto clave para varios sistemas de comunicación, ya que la tecnología ha ido creciendo a pasos agigantados.

Así con la llegada de la televisión terrestre, pero ahora ya por cable, satelital o digital, tienen varias funciones que van desde un juego de computadora hasta navegar por internet, todo esto con una creciente accesibilidad e identificación hacia los niños/adolescentes que se han convertido en su principal consumidor.

Cuando la televisión llegó a México, eran muy pocos los hogares que contaban con este medio ya que su costo era muy elevado; para el siglo XXI, la mayoría de los hogares cuentan mínimo con un televisor en casa, y de esta manera son cada vez más niños-adolescentes que disponen de computadoras personales en su habitación, usándolos para crear música, manipular imágenes o editar cintas de video con una calidad relativamente profesional.

---

<sup>3</sup>Buckingham, David, *Creecer en la era de los medios electrónicos*, Madrid, Morata, 2002, p. 44.

Los niveles de acceso a la tecnología han crecido significativamente en los últimos años, ahora se puede comprar un aparato electrónico de gran costo, con muchas más facilidades de pago, de acuerdo a las posibilidades del individuo, y tener en su casa la tecnología de vanguardia o la de moda.

En las últimas décadas los niños han sido el blanco de la mercadotecnia, reconociendo el influjo decisivo en las decisiones de compra de sus padres, generando una "cultura de los niños" de carácter global, sin poder separarse de una serie de operaciones comerciales de los medios modernos.

En España, desde el 2009 el sector de los videojuegos ya es considerado como industria cultural y equiparable a efectos prácticos con otros sectores como el cine o la música.

Este proceso cultural comienza desde el momento en que Pac-Man es creado y entra a formar parte de la historia, generando una respuesta social de modo que el juego se convierte en un acto social de capital importancia, por ello, no hay en la actividad humana que no tenga una connotación cultural, esto prueba que los videojuegos son un fiel reflejo de la cultura popular y de la fascinación intrínseca al ser humano.

El escritor y periodista Carlos Martínez Rentería en entrevista afirmó, que efectivamente los videojuegos son cultura, "ya que forma parte de nosotros".<sup>4</sup>

El Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente, mencionó que actualmente es difícil sustraer a los niños/adolescentes de los videojuegos o las computadoras porque forman parte de un avance tecnológico y agregó que algunos adultos no saben cómo manejar esta situación y esto los desfasa.<sup>5</sup>

Algunas veces se escucha que un hijo le enseña a su padre a manejar un celular, iPad, computadora, cámara digital u otra infinidad de aparatos y no porque no quieran aprender, simplemente no les gusta complicarse, aunado a que la rapidez de los medios

---

<sup>4</sup>Carlos Martínez Rentería, periodista y escritor. Dirige la revista *Generación*. Es uno de los exponentes de la contracultura en México, entrevista realizada en la Casa del Poeta, el 16 de febrero de 2011.

<sup>5</sup>Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000.

tecnológicos ayuda a excluir a los adultos de un continuo involucramiento en el cual los hijos se encuentran más empapados en esta tecnología mediática y sobre todo digital. Sherry Turkle (1984)<sup>6</sup> reporta que las protestas en contra de los videojuegos conllevan un mensaje acerca de cómo se siente la gente ante las computadoras en general.

Por otra parte, los productores de contenido de los medios tradicionales se encuentran consternados, ya que su audiencia se ha desplazado hacia el explosivo desarrollo especialmente de las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), favoreciendo la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual que incluye *videojuegos*, televisión (TV), radio, música, DVD, telefonía celular, Internet, etc., y los medios que responden a la consigna "donde yo quiera, cuando yo quiera", serán los sobrevivientes.

La relación de los videojuegos como medio de comunicación ha ido encajando perfectamente conforme a su evolución, ya que también es una forma de comunicarnos, por ejemplo, en el Xbox si pagas una cuota anual puedes interactuar en línea, esto es jugar "con o contra" otras personas que también estén conectadas, entrar a messenger y otras aplicaciones como facebook, Wi Fi, etc.; y por ese "simple" hecho existe una relación.

Por lo tanto aquí se aplica el proceso de comunicación de Prieto Castillo:<sup>7</sup>

Persona - juego - funciones - máquina

En el cual, la persona es el *emisor*, el juego pasa a ser el *medio*, la relación entre botones, palancas y funciones que le dan movimiento a la animación es el *código* y el *receptor* es la máquina. Para cerrar el proceso de comunicación Daniel Prieto menciona que nuestra cultura en México, la universalización de forma de comunicación y la uniformidad de mensajes es consecuencia de la clase dominante y éstos a su vez tienen idénticos intereses en las distintas formaciones sociales.

Las nuevas audiencias que han crecido de forma acelerada, están más conectadas, son más directas y están más informadas, poseen más poder personal económico, influencia y atención que cualquier otra generación anterior a la suya.

---

<sup>6</sup>Material de investigación obsequiado por el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, el día 22 de febrero del 2002.

<sup>7</sup>Daniel Prieto Castillo, *Discurso Autoritario y Comunicación alternativa*, México, Premia, 1984, pp. 19-28.

Esto significa que hay que actualizarse, porque a la velocidad que vamos todo será obsoleto. En este siglo XXI, la permanencia se encuentra en el cambio y en la transformación. El cambio permanente es la regla en la "Era de la información", aquello que no evoluciona produce inestabilidad, crisis y está predestinado a desaparecer. Este nuevo entorno crea necesidades específicas en la sociedad, mismas que se deben cubrir para adaptarse a un entorno en el que la única constante es el cambio (Alva 2000).<sup>8</sup>

David Buckingham habla de una maduración precoz, experimentada, una infancia que ha crecido con la tecnología y los expone a temprana edad con estilos de vida, sistemas de creencias y jerarquías que derivan en una irreverencia "divertida" que pone en tela de juicio a las instituciones establecidas, las reglas de conducta de la sociedad civil y las concepciones tradicionales.<sup>9</sup>

Con la irrupción de esta nueva cultura, los niños son tratados por las empresas comerciales como un mercado de consumidores capaces de acceder a contenidos, incluso vetados moralmente por los adultos: sexo, violencia, adicciones, indecencia y perversiones; en contraparte se ha extendido la infantilización de los medios en los adultos (cómicos, videojuegos, animaciones) arraigándose en sus vidas.

Esta rápida innovación de la tecnología hace que las diversas compañías dispongan de 12 meses, para apuntalar su posición en el negocio de los videojuegos, donde el calendario es crucial porque normalmente entre noviembre y enero se vende más de una tercera parte del total anual.

Para finalizar, en forma de conclusión, "los nuevos viajeros de la cultura" (los medios y las nuevas tecnologías) se están enfrentando en el laberinto a la misma bestia que criaron. Así como aquellos que un día salieron del Viejo Mundo, portando en los hombros casi 1500 años de cultura hoy, los nuevos antropólogos se han dado cuenta que sus viejas herramientas no operan en una tierra nueva donde los sujetos, su lenguaje y sus dioses, son otros.

---

<sup>8</sup>Material del Dr. Rafael Ahumada. Área Moreira, Manuel, *Los ordenadores, el sistema escolar y la innovación pedagógica*, Revista la Gaveta, núm. 9, junio 2003.

<sup>9</sup> Buckingham, David, *op. cit.*, p. 46.

## 1.2. QUIÉN LE IBA A DECIR

*"Conocer el pasado es la única forma de entender el presente y de intuir el futuro"*

*Anónimo*

**1971** El año del cerdo, de acuerdo al horóscopo chino. Declarado Año Internacional de la Lucha contra el Racismo y la Discriminación Racial por la ONU. Nace Greenpeace, en protesta ante la práctica nuclear estadounidense en el archipiélago de Amchitka (Alaska). En Suiza las mujeres obtienen el derecho al voto. Regresa a la Tierra la nave estadounidense Apolo 14, seguido del lanzamiento del segundo satélite chino China II. El escritor chileno Pablo Neruda recibe el Premio Nobel de Literatura. Y en la Ciudad de México vive la masacre de estudiantes en el asalto conocido como el "Jueves de Corpus" llamada "El Halconazo", en las cercanías del Casco de Santo Tomás; sale al aire el programa El Chavo del 8 producido por Roberto Gómez Bolaños. Mientras en Valle de Bravo la música rock se hacía escuchar en El Festival de Avándaro, coloquialmente conocido como el "Woodstock mexicano". En París aparece muerto en su bañera una de las grandes figuras del rock Jim Morrison y Louis Armstrong, otra de las figuras más carismáticas del jazz estadounidense nos abandonaba, junto con Coco Chanel, famosa modista francesa.<sup>10</sup>

Al tiempo que todo esto ocurría, Nolan Bushnell diseñaba una máquina, y como todo invento tiene un principio, todo principio tiene una historia y toda historia tiene etapas, se ofrece una pequeña búsqueda para saber cómo han ido evolucionando los ahora llamados videojuegos.

La historia no sólo se basa en los videojuegos, sino en las compañías que han ido evolucionando y transformándose en una guerra de consolas, buscando siempre estar a la vanguardia.

Sus inicios datan del año 1951 cuando al ingeniero Ralph Baer, quien perteneció a la inteligencia militar y hoy considerado como el padre de los videojuegos, al cambiar de trabajo a Loral, compañía que desarrolla y fabrica electrónica aerotransportada militar compleja, se le encargó construir el mejor aparato de TV. Baer propone la creación de sencillos juegos interactivos instalados en el televisor, para distinguirlos de otras TV, lo que la compañía rechazó.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Murano, 1971 *Anuario de los Hechos*, Barcelona, Difusora Internacional, 1971, p. 356.

<sup>11</sup>[http://www.en.wikipedia.org/wiki/Ralph\\_Baer](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Ralph_Baer) [Consulta: 02/06/2010].

En 1954 David Rosen, veterano de la guerra de Corea en los Estados Unidos, ve el renombre de juegos de fichas mecánicas en bases militares estadounidenses en Japón y ahí funda su propia compañía americana, comenzando a importar el equipo de la arcade,\* y a exportar su propio juego de fichas en todo el mundo, convirtiéndose así en fundador y copresidente de la empresa llamada Sega "juegos del servicio", surgiendo la onda de la prosperidad japonesa.

Un año clave fue 1958 cuando el físico Guillermo Higinbotham inventa el primer videojuego de la historia, Tennis for two (Tenis para dos), en un esfuerzo para entretener a los visitantes que acudían al laboratorio nacional de Brookhaven, Nueva York, donde lo exhibía en un osciloscopio;\*\* él nunca pensó en patentarlo así que fue desmantelado para usar los componentes en otro proyecto. Un año después en 1959 mejora su invención en un monitor de 15 pulgadas.<sup>12</sup> En ese mismo año llega a México la primera computadora electrónica, y de hecho en Latinoamérica está se instaló en la Universidad Nacional Autónoma de México, contando con una inmensa dimensión.<sup>13</sup>

Para 1961 es creado uno de los primeros juegos de ordenador interactivo llamado Spacewar (Guerra espacial), por el estudiante Steve Russell del Instituto Tecnológico de Massachussets. Obtuvo una gran aceptación y es reconocido como el primero del género "shoot-'em' up"(lanzamiento para arriba).<sup>14</sup>



En 1966 Baer trabajaba para "Sanders Associates" diseñando un sistema de videojuegos que podía conectarse a un televisor, dando como resultado el ping-pong, muy parecido a Pong. Un año después Baer muestra su proyecto a la empresa Magnavox (voz alta) y consigue convencerlos de incorporar en sus televisores el sistema de videojuegos e incluso de fabricarlo. Es así como nace la primera consola de videojuegos, la Odyssey 1TL20.

Como punto de partida, una de las etapas importantes en los videojuegos comienza con la primera época del videojuego doméstico, creando en 1971 por el ingeniero Nolan Bushnell y su compañero Ted Dabney, 'Computer Space' (espacio de la computadora), un clon de Spacewar. El juego fue fabricado y distribuido por Nutting Associates e iba instalado en su propia máquina recreativa, sin tener que utilizar las pesadas

<sup>12</sup> <http://www.vidaextra.com/industria/el-padre-de-los-videojuegos-william-higinbotham-su-leyenda> [Consulta: 02/06/2010].

<sup>13</sup> Trujillo Andrade, Laura Guadalupe, "Usos y gratificaciones de los VJ en México, caso específico, el VJ computarizado llamado supernintendo", tesis de Licenciatura, UNAM, México, 1998, p. 35.

<sup>14</sup> [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Steve\\_Russell](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Steve_Russell) [Consulta: 08/08/2010].

\* Es el término genérico de las máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares o salones recreativos especializados, dichos de otra manera "maquinitas" o "chispas".

\*\* Es un instrumento de medición electrónico para la representación gráfica de señales eléctricas que pueden variar en el tiempo.

computadoras de aquel entonces. Computer Space demostró estar demasiado adelantado para su tiempo y fue un fracaso comercial.

No obstante, Bushnell tenía la inquietud y la determinación de hacer un videojuego mejorado, más sencillo que pudiera ser jugado por cualquiera, más práctico que el que había visto aquella primavera en una feria informática en Burlingame, California, donde él y su amigo vieron el Magnavox Odyssey por primera vez y jugaron la versión de ping-pong creada por Ralph Baer. Bushnell decide cambiar sus naves espaciales y coloca el llamado Pong, que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham.

El norteamericano comenzó a comercializar su producto junto con su compañero el ingeniero Al Alcorn, hasta que fundó una de las empresas más grandes de juego de video, el imperio Atari, un término japonés cuyo significado equivale a la palabra "jaque" en un juego de ajedrez. Bushnell menciona que en cuando alguien está a punto de vencer a otro, le avisa cortésmente diciendo "atari", lo cual le pareció era un nombre bastante agresivo para una empresa.<sup>15</sup>

Quién le iba a decir a Nolan Bushnell cuando diseñó su juego electrónico con un éxito sin igual, que jamás imaginó ser una de las más alucinantes y poderosas industrias lúdicas lucrativas del entretenimiento de niños, jóvenes y adultos en todo el mundo.



La primera máquina se instaló en un bar en Grass Valley, California y en una taberna en Sunnyvale, California llamada Andy Capp's en 1972. En el documental citado de "La historia de los videojuegos, Nolan narra que la instalación fue en una cajita de madera que tenía encima un papel muy pegajoso y para recoger las monedas, se puso una cajita de un caballito de esos en los que se montan los niños, colocándola encima de un barril, así comenzaba su hendidura. Pong fue un juego popular, pero la aparición de imitaciones impidió que Atari dominara el mercado de las máquinas recreativas.<sup>16</sup>

Asimismo en ese año llega una filial de Phillips, Magnavox, quien tiene problemas legales con Atari al argumentar que tenían la patente del concepto del videojuego, teniendo que pagar la suma de 700.000 dólares. El juguetito era una rústica consola

<sup>15</sup>Documental de Discovery Channel, "La historia de los videojuegos", duración 46min., 2007.

<sup>16</sup>Ibidem

doméstica y en ese año se vendieron 100 mil unidades a unos 100 dólares cada una durante su primer año de lanzamiento.

En 1974 después del furor en las salas de recreación, "tanto adolescentes como adultos acudían en su tiempo libre a estos lugares oscuros y llenos de humo; la reacción tanto de los padres como de los políticos fue inevitable, en la prensa salía a diario historias sobre jóvenes delincuentes y niños que faltaban a clases, los salones de juegos fueron tildados de cuevas de perdición".<sup>17</sup>

Fue entonces cuando Atari presentó una solución, decidieron hacer una versión de PONG para el entorno doméstico, un sistema en el que se podían llevar a casa en unos cartuchos los mismos videojuegos que disponían en los juegos recreativos, un aparato pequeño equipado con un control de dos botones que se enchufaba directamente al televisor. Gracias a un acuerdo de marketing y distribución con Sears, las ventas de PONG despegaron en 1975.

En 1976, el ingeniero vendió su compañía a Warner Communications; El "boom" Pong y su popularidad era tan enorme que a finales de ese mismo año aparecieron 18 compañías más, aparte de Atari y Magnavox quienes competirían, ya que veían un futuro prometedor.

La industria del juego de arcade escribió su época dorada en 1978 con el lanzamiento de los invasores del espacio de Taito, un éxito que inspiró a docenas de fabricantes dentro del mercado. En 1979 Atari lanzó los "asteroides", con un éxito arrollador seguido por "Battle zone" (zona de combate). Mientras Atari sacó el tan esperado Atari 2600 VCS (Video Computer System), convirtiéndose en la primera compañía en tener éxito ya que utilizaba cartuchos intercambiables, revolucionando el mercado de los videojuegos domésticos e iniciando la nueva era de las consolas de videojuegos. La demanda fue tan grande y era la locura, que incluso los ejecutivos de Atari tuvieron que echar una mano en las líneas de producción. Fue el momento cumbre de la marca, que generó un tercio de los ingresos a Warner y pasó a ser la compañía de crecimiento más rápido en Estados Unidos, récord que mantiene hasta hoy. Bushnell fue forzado a dejar la empresa en 1978.<sup>18</sup>



<sup>17</sup> *Ibidem*

<sup>18</sup> <http://www.atarimuseum.com> [Consulta: 18/06/2010].



Intellivision que es la unión de 'intelligen' y 'televisión' (televisión inteligente) de Mattel en 1979, después de dos años sacó del mercado a sus competidores más cercanos, aunque sus gráficas consistían en borrosos objetos de gordos píxeles en colores, su éxito comercial fue impresionante, la librería de juegos creció hasta alcanzar los 19 juegos.



Después de este año, todas las compañías que competían en el mercado estaban llegando a una crisis total, el problema era que todas tenían la misma temática en sus cartuchos, que era destruir asteroides que caían de otro planeta o guerra de naves espaciales.

Entrando los 80, en los países desarrollados el videojuego Atari ya había quedado atrás, mientras que en México apenas llegaba junto con algunos cartuchos. Posteriormente la empresa SEGA sería precursora de videojuegos públicos con mayor demanda en nuestro país, ya patentada y con derechos para el uso de los juegos de video públicos.

Atari volvió a consolidarse de nuevo en el negocio de los videojuegos a finales de 1982, logrando un segundo aire para las salas recreativas que fueron rescatadas al florecer el juego de arcade más grande de la historia americana, con más de 115.000 unidades vendidas en los Estados Unidos y creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani, el famosísimo juego llegado de Japón, Pac-man, acompañado del Space invaders (Los invasores del espacio), quienes obtuvieron acrecentadas ventas.<sup>19</sup>

Para entonces los salones de maquinitas (arcadias), se incrementaban a una velocidad impresionante por todo el mundo ya que sus ganancias eran exorbitantes y al parecer pintaban para un buen futuro, tanto, que en el mismo año la retribución por ventas de juegos electrónicos domésticos y en salones recreativos, superó la suma de ventas de entradas al cine y discos en la unión americana.

El aniquilamiento futuro de la empresa no acabó con el mundo de los videojuegos, en otros lugares se encontraban otros jóvenes diseñadores: los gemelos británicos Oliver (creadores de Road Runner, Super Robin Hood, Dizzy...) y los hermanos Darling que

<sup>19</sup> <http://www.designboom.com/eng/education/pong.html> [Consulta: 07/08/2010].

fundaron (Codemasters), gracias a la era del ordenador casero Gran Bretaña contribuyó hoy en día más que cualquier país a la industria de los videojuegos.

Para ser más exactos, en Agosto de 1982 el mercado estadounidense da a conocer una consola de videojuegos que pertenece a la segunda generación llamada Colecovision, mejor conocida como Coleco Adam. Entre sus juegos se encuentra Donkey Kong donde aparece por primera vez Mario Bros bajo el seudónimo de Jumpman (saltador), personaje que después se convertiría en el ícono principal de Nintendo, y uno de los más reconocidos de los videojuegos.

Nintendo le da licencia a Coleco para distribuirlo, siendo todavía un videojuego de arcade. A principios de 1983 sus ventas sobrepasan rápidamente el millón de unidades (en este año Nolan Bushnell se incorpora a la industria del videojuego nuevamente). Antes de la crisis del videojuego en el mismo año, provocada por la exagerada oferta y poca demanda, el mercado se había inundado con juegos de baja calidad, y demasiados imitadores, ocasionando otra baja en la industria de los videojuegos afectándolos, incluyendo a ColecoVision, que es descatalogada en la primavera de 1984.<sup>20</sup>



Antes de que hubiera una estrepitosa caída en las ventas de toda la industria que hizo pensar a muchos que las consolas no habían sido más que una moda, pronto quedó claro que no sería así: en 1985 Nintendo, una expresión nipona que significa "Dejar la suerte al cielo", empresa fundada en 1889 con sede en Kyoto, Japón, con su videojuego Donkey Kong (1981) que fue su primer éxito creado por Shigeru Miyamoto, padre también de Mario Bros (pequeño hombrecito de jumper azul y boina roja) considerado hasta la fecha, por propios y extraños, el mejor diseñador de videojuegos de todos los tiempos, lanza al mercado su NES (Nintendo Entertainment System, "Sistema de Entretenimiento Nintendo"). Una consola de la tercera generación que cambió el trayecto de los juegos informáticos, el cual, alcanzó una inmensa popularidad a nivel mundial de la mano de los personajes de sus juegos, de los cuales los más conocidos Mario y Luigi, como "Super Mario Bros". Este juego es considerado el primer videojuego de plataformas de desplazamiento lateral de Nintendo y se ha convertido en un hito debido a la trascendencia de su diseño y papel en la industria de los videojuegos.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> <http://www.coleco.com/about.html> [Consulta: 07/08/2010].

<sup>21</sup> [http://www.es.wikipedia.org/wiki/Mario\\_\(Nintendo\)](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Mario_(Nintendo)) [Consulta: 10/08/2010].

Su lanzamiento fue el primer gran récord de ventas posterior al desastroso derrumbe de la industria en 1983 (alcanzando más de 10 millones de cartuchos vendidos), por lo que popularizó, en cierta manera, a la consola NES. Este sistema vendió 60 millones de consolas en todo el mundo y contó con más de 8.000 juegos, según informes de Vg Chartz.<sup>22</sup> Se dejó de producir oficialmente en 1996 y fue reconocido como uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos en 1999.

Mientras, del otro lado del mundo Nintendo fue el "boom" introductor del videojuego casero en México obteniendo el segundo lugar en posicionamiento en América, con un potencial de crecimiento muy fuerte.<sup>23</sup> Al ver la aceptación de los mexicanos, empezaron a realizar esfuerzos para introducir a nuestro territorio nuevos títulos, antes de que aparecieran en el mercado estadounidense y en Canadá, siendo esto imposible, ya que la tecnología de punta llega a nuestro país, mucho después.

Y cómo no iba Nintendo a ser el emporio del entretenimiento de niños, jóvenes y adultos de todo el mundo, si el atractivo de los videojuegos de Miyamoto radicó en las refinadas mecánicas de control, así como en la invención de mundos interactivos fascinantes y nunca antes vistos, con una alta resolución de los gráficos, unos colores y un sonido excepcional, en los cuales el jugador descubre cosas por sí mismo, hace trabajar su mente y se siente inmerso en lo que hace; características que a cualquiera derrocaría, como fue a la empresa Atari.

Super Mario significó un fenómeno precursor en la industria del entretenimiento electrónico, arrancando con una nueva generación 3D (tercera dimensión) de los videojuegos en 1988. Muchos de sus títulos son considerados hoy día por los fanáticos de los videojuegos entre los mejores de la historia. Inclusive, algunas encuestas<sup>24</sup> situaron a Mario como el personaje reconocido por más niños norteamericanos que el propio Mickey Mouse y no era para menos, a sus personajes carismáticos se les encontraba en todas partes, en revistas (Nintendo Power, Club Nintendo, entre otras) que al mismo tiempo daban "tips" (consejos), series animadas, programas de televisión, ropa, juguetes, etcétera.



<sup>22</sup> <http://www.vgchartz.com> [Consulta: 19/08/2010].

<sup>23</sup> Trujillo Andrade, Laura Guadalupe, *op. cit.*, p. 41.

<sup>24</sup> <http://www.eshistoria.net/search?q=mario+bros> [Consulta: 10/08/2010].

\* Es considerada una de las mejores páginas Web a la hora de ver el estado actual de las ventas de juegos, hardware (consolas), dedicada a recopilar datos y responsable de elaborar las listas de ventas históricas y globales de estos.

Pero no eran los únicos en el planeta, SEGA, empresa japonesa ubicada en Tokio, Japón, también ha tenido una larga historia de éxitos tanto en el mercado de los arcades como en el de las consolas. Tras el lanzamiento de la SG-1000 Mark y la SG-1000 Mark II, en Japón, la compañía lanzó en 1985 una consola que superaba a ambas, la SG-1000 Mark III. Esta consola contaba con la capacidad de ejecutar los cartuchos de las anteriores versiones, pero su mayor logro fue su rediseño para los mercados externos a Japón.

Otro contendiente fue Atari 7800, un claro intento de sobreponerse al fiasco que supuso la Atari 5200 y de intentar recuperar su supremacía, sobrepasando a Nintendo y Sega. Pero la Atari 7800 no cuajó y fue retirada del mercado en 1991, siendo sustituida por la Atari Jaguar, en un nuevo intento de la compañía de establecerse como referencia en el mundo de las videoconsolas, como hacía años había conseguido con la Atari 2600, aunque la supremacía de Nintendo y Sega (y más tarde Sony) no se lo permitirá tampoco en futuras generaciones.<sup>25</sup>



Pero la historia del éxito no acaba, Nintendo quería ser amo absoluto con el juego perfecto y enseguida llegó Game Boy, una videoconsola portátil (dispositivo electrónico ligero que permite jugar videojuegos) alimentada con pilas; por esa razón en un momento cayó al olvido debido a la escasa duración de su batería, pero pronto ese problema se solucionaría. La primera videoconsola portátil verdadera con cartuchos intercambiables fue la Microvision, de Milton Bradley, desarrollada en 1979.

Nintendo dominó el mercado de las portátiles desde el lanzamiento de la Game Boy en 1989, llegando a ser uno de los sistemas más vendidos hasta la fecha, señalado como el principal impulsor de este concepto, haciendo su debut con el popularísimo Tetris, un videojuego de puzzle (son una variedad de videojuegos que se caracterizan por ser de agilidad mental) inventado por el ruso Alekséi Pázhitnov y el diseñador Henk Rogers en 1984, cuyo nombre deriva del prefijo "tetra", que significa "cuatro", y hace referencia a la cantidad de cuadros que componen las piezas.<sup>26</sup>

La otra portátil de Nintendo, la Nintendo DS (abreviatura de Dual Screen, en inglés «Doble Pantalla» o, según Satoru Iwata, presidente de Nintendo, abreviatura de Developers' System, en inglés «la consola de los desarrolladores») ha vendido desde su lanzamiento a finales de 2004 hasta diciembre de 2008 más de 90 millones de unidades, renovando así el éxito del mercado portátil de Nintendo.

<sup>25</sup> <http://www.atarimuseum.com> [Consulta: 18/06/2010].

<sup>26</sup> Documental de Discovery Channel "La historia de los videojuegos", duración 46min., 2007.

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" o "cuarta generación", compuesta por la Sega Mega Drive (Sega Génesis en América) en 1989; la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainment System "SNES") en 1991, siendo su máxima expresión juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct; la PC Engine de NEC, conocida como TurboGrafx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).<sup>27</sup>

La PC Engine fue una consola muy pequeña, extremadamente popular, lanzada primeramente en Japón por NEC y luego al mercado norteamericano en 1989 con el nombre de TurboGrafx-16. La primera consola que tenía la opción de un añadido de CD (disco compacto), vendiendo más que la Famicom de Nintendo en los primeros compases desde su lanzamiento, algo bastante difícil teniendo en cuenta que entre 1987 y 1993 se lanzaron 12 consolas. Su clave popular "sus juegos eran eróticos".<sup>28</sup>

Junto a ellas también apareció en 1990 la de Neo-Geo (SNK), una consola japonesa que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade, pero demasiado costosa para llegar de forma masiva a los hogares. Contaba con CD-ROM, ofreciendo gráficos 2D coloridos, y sonidos de alta calidad, muy adelantada a otros sistemas caseros de su época.



En 1991 SEGA empezó sus campañas con su mascota "Sonic" el Erizo, que tiene la habilidad de correr a la velocidad del sonido, una característica que se muestra en la mayoría de sus juegos, poniéndolo como una alternativa más "cool" que Mario Bros de Nintendo, convirtiéndose en el héroe de los niños y protagonista de sus juegos de video. Cuando Mortal Kombat fue adaptado al Genesis y el SNES, Nintendo censuró la violencia, pero SEGA decidió dejar todo el contenido. Su versión tuvo mucho más éxito que la de Nintendo. La posición de Nintendo en el mercado fue definida por su mayor capacidad en audio y video, además de sus populares franquicias como Mario, The Legend of Zelda, Star Fox, Super Metroid y después Donkey Kong Country.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_console](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console) [Consulta: 19/08/2010].

<sup>28</sup> [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Turbografx\\_16](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Turbografx_16) [Consulta: 19/08/2010].

<sup>29</sup> [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_console](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console) [Consulta: 19/08/2010].

Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado y SEGA fue la primera en pasar a los 32 bits con su SEGA Saturn, consola que pertenece a la quinta generación y por primera vez se vio recompensada en Japón con unas ventas espectaculares durante su lanzamiento en 1994. Desgraciadamente en el resto del mundo fue un fiasco, para 1997 ya casi había desaparecido y pronto SEGA atravesaría por una grave crisis financiera; rápidamente fue superada en ventas por una empresa que hasta entonces no tenía experiencia alguna en videojuegos.<sup>30</sup>



PlayStation se convertiría en la sorpresa de SONY en 1994, consiguiendo ser la consola más vendida y exitosa del mundo por emplear en su hardware el CD-ROM, vendiendo 102,5 millones de unidades, venciendo a clásicos en esta industria como NINTENDO o SEGA, mientras que en México seguían siendo estas consolas las más populares, además de tener un amplio catálogo, ya que a nuestro país llegó la PlayStation cinco años después.<sup>31</sup>

El Nintendo 64 fue retirado en 1996, entre su juego más vendido estaba Super Mario 64, con una venta de 32.92 millones de unidades. Otras consolas que fueron parte de esta era fue el Atari Jaguar en 1993, pero sus ventas fueron pocas y no tuvieron un impacto por el sobresaturado mercado de las consolas, lo que condenó al fracaso precipitado al igual que a la consola 3DO, lanzada en 1994 por Panasonic, Sanyo y LG Electronics, por tener un precio bastante alto, a pesar de su lanzamiento altamente promocionado y su avanzada tecnología.<sup>32</sup>



Por su parte, los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes, lo que provocó sacar del mercado a muchos recreativos, por lo que pasaron de ser un entretenimiento popular a estar recluido en sólo lugares muy específicos. Para intentar compensar la huida de clientes, los fabricantes de estas máquinas optaron por potenciar hardwares específicos que difícilmente podían copiarse en un sistema doméstico, como coches de tamaño real (Virtua Racing (Sega), Ridge Racer (Namco) o pistas de baile (Dance Dance Revolution), entre otros.

<sup>30</sup><http://www.angelfire.com/planet/aetherstudio/quinta.html> [Consulta: 14/08/2010].

<sup>31</sup>Revista CONOCER, Año 1, No. 110, p. 28.

<sup>32</sup><http://www.atarimuseum.com> [Consulta: 18/06/2010].



También se vio la actualización de los videojuegos portátiles, producto de las nuevas tecnologías más poderosas que comenzaron su verdadero auge uniéndose a la *Game Boy*, máquinas como la *Game Gear* (Sega), la *Lynx* (Atari) o la *Neo Geo Pocket* (SNK), aunque ninguna de ellas pudo hacerle frente a la popularidad de la *Game Boy*, siendo esta y sus descendientes (*Game Boy Pocket*, *Game Boy Color*, *Game Boy Advance*, *Game Boy Advance SP*, *Game Boy Micro*) las dominadoras del mercado.

La guerra de consolas era un fenómeno en el que el consumidor evaluaba cada consola y trataba de ver sus debilidades y fortalezas para ver cuál comprar, mientras las revistas hacían comparaciones con estadísticas dudosas, los fabricantes hablaban de las capacidades de sus consolas, despistando a los compradores y causando más controversia.

Hacia finales de la década de los 80 la consola más popular era la PlayStation, con títulos como *Final Fantasy VII* (Square), *Resident Evil* (Capcom), *Winning Eleven 4* (Konami), *Gran Turismo* (Polyphony Digital) y *Metal Gear Solid* (Konami).

Incluso en PC eran muy populares los FPS (first person shooters), juegos de disparos en primera persona. Este juego fue pionero en su género y le siguieron otros tan importantes como *Doom* y *Quake*.<sup>33</sup>

El juego ha sido llevado a otros sistemas como 3DO, SNES, Gameboy Advance, Spectrum e incluso iPhone/iPod, y los RTS, que son una saga de videojuegos de "estrategia en tiempo real" como *Starcraft* o *Command & Conquer*, este último considerado un hito y una figura icónica en la industria de los juegos de PC.

Además, las conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento en 1997 de los MMORPG, videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos como "Ultima Online" (Origin Systems). Finalmente, en 1998 vio la luz apareciendo en Japón la Dreamcast (Sega), la cual llegaría a occidente en 1999 y daría comienzo a la "generación de los 128 bits".

---

<sup>33</sup> [http://www.en.wikipedia.org/wiki/First\\_person\\_shooter](http://www.en.wikipedia.org/wiki/First_person_shooter) [Consulta: 19/08/2010].

Los usuarios no se vieron atraídos por la potencia de la nueva consola y permanecieron fieles a la PlayStation, ya que había solidificado un factor de dominio en términos de asegurar consumidores y atrayendo desarrolladores, decidiendo esperar a la salida de la nueva PlayStation 2 (2000) que no podría quedar fuera de la sexta generación, convirtiéndose en la consola de sobremesa más vendida de la historia con 140 millones de unidades hasta el 2008, y con 15.22 millones de copias "Grand Theft Auto: San Andreas", su juego más vendido.<sup>34</sup>

Y es que, por más que SEGA introdujo muchas innovaciones como una pantalla en el control y jugar por Internet, con muchos títulos exitosos y aclamados, volvió a perder la partida descontinuándose en el 2001.

En la actualidad SEGA se dedica a desarrollar videojuegos y se ha convertido en un licenciatario muy fuerte, ya que después de años de rivalidad con NINTENDO, se consolidaron y ahora trabajan juntos en varios proyectos; desde entonces se pueden ver juegos de Sonic y demás personajes de SEGA en las consolas tanto de Nintendo, como de Sony y Microsoft respectivamente.

En ese mismo 2001 salió el Xbox de Microsoft, empresa que incursiona en el mercado de las consolas. Aunque tenía soporte financiero fue incapaz de amenazar el dominio que ya tenía el PlayStation. Aún así el Xbox atrajo a consumidores en Estados Unidos y se convirtió en una marca reconocible. El servicio en línea Xbox Live proveyó éxito, haciendo que Sony pusiera capacidades en línea a su PlayStation 2.<sup>35</sup>

Nintendo Gamecube, llamado así por su forma de cubo, aunque superior técnicamente al PS2 de Sony, inferior al Xbox de Microsoft, pasó a ser sólo una consola para niños sin obtener el éxito esperado. Pero Nintendo no del todo perdió porque ese mismo año todavía dominó el mercado con el lanzamiento de su consola portátil Game Boy Advance, que alcanzó el triple de ventas que la Gamecube.<sup>36</sup>

Para terminar esta generación, otro papel importante dentro del progreso de los videojuegos es cuando Nokia lanzó en 1997 su modelo 6110, que disponía del juego "Snake" (la serpiente), sobre su línea de teléfonos móviles. Pronto cada marca de fábrica importante del teléfono ofreció el juego que "mata el tiempo"; ya que se podía

---

<sup>34</sup><http://www.vgchartz.com> [Consulta: 19/08/2010].

<sup>35</sup>[http://www.en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_video\\_game\\_consoles\\_\(sixth\\_generation\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_game_consoles_(sixth_generation)) [Consulta: 20/08/2010].

<sup>36</sup>[http://www.en.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_GameCube](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_GameCube) [Consulta: 20/08/2010].



jugar en momentos muy cortos tales como el esperar un autobús. Los juegos del teléfono móvil en un principio fueron limitados por el tamaño modesto de sus pantallas, que eran monocromáticas, su poca capacidad de memoria y de cálculo, así como la corta durabilidad en la batería.

Después Nokia entra al mercado de las consolas portátiles con el N-Gage, un híbrido de teléfono/consola portátil en 2003; sin embargo fue altamente criticado por ser pobremente diseñado y fue retirado del mercado. Para el 2004 Nokia rediseñó el N-Gage, llamándolo N-Gage QD, pero tampoco tuvo mucho éxito.

Para las consolas portátiles, la séptima generación se abrió temprano el 21 de noviembre de 2004, con la introducción norteamericana de Nintendo DS, más adelante el mismo año pero el 12 de diciembre, salió el PlayStation Portable (PSP). Esta lucha constante por ser los elegidos, hace que se renueve y amplifique su tecnología de acuerdo a las necesidades del consumidor. Por otra parte, el juego de la PC comenzó a entrar en un declive relativo mientras que los editores importantes dirigían todos sus esfuerzos a las consolas.



El fin del 2005 marca la continuación de la nueva era de las consolas con el lanzamiento de la Xbox 360 por parte de Microsoft, llamada así porque "pone a la persona en el centro" y crea servicios "en torno a la gente", como un círculo tiene 360 grados, significa que "es más que una máquina para videojuegos, es un completo centro de entretenimiento como jamás existió", la primera de la séptima generación de consolas de videojuegos, seguida por PlayStation 3 de Sony en el 2006 ese mismo año Nintendo debutó con Wii.<sup>37</sup>

Las dos primeras consolas, contaban con gráficos de alta definición, Wi Fi, almacenaje secundario, establecimiento de una red integrada y de las ventas en línea; un dato asombroso es cuando salió el juego MAG (Massive Action Game) y una de sus características más destacadas fue la posibilidad de crear partidas de hasta 256 jugadores en red de manera simultánea. Ambos eran los sistemas formidables con música, videos, fotos y sobre todo amigos.

---

<sup>37</sup> Revista XBOX, Año 1. No. 2, p. 6.



En este terreno Nintendo estaba en clara desventaja, lo que nunca se imaginaron, ya que le daban poca vida, es que Wii se convirtió en la consola más vendida en todo el planeta, con más de 50 millones de unidades desde su lanzamiento; el presidente de la compañía aseguró que tal vez fue porque se optó por opciones más básicas en sus juegos, no añadiendo tantas cosas a la consola tales como reproductor de DVD, conectividad Online, accesorios, etc.

Dando un paso más en los videojuegos después del último éxito no obtenido de Nokia, otras compañías se interesaron, ya que contenían pantallas de color, memoria y capacidad de cálculo "razonables" de hacer juego razonable, llegando al mercado teléfonos más avanzados, como el Smartphone de las N-Series de Nokia en 2005 y el iPod touch y iPhone de Apple Inc.; en el 2007 adicionaron al teléfono móvil plataformas de descargas de juegos y aplicaciones llamadas App Store.

Esta nueva funcionalidad es beneficiada en gran parte por la tecnología Multi-touch que contienen estos dispositivos y que aparece como innovador en juegos para celulares. En el 2008 Nokia reintroduce los serie N con N-Gage, teléfonos con gran capacidad para videojuegos, ya que se había retirado en el 2004. En el 2009 Nokia cumplió 10 años consecutivos como el mayor fabricante mundial de móviles, ganando una serie de habilidades que han influido en otras industrias, pronosticando superar para finales del 2010 todas las ventas de la PSP a lo largo de su historia.<sup>38</sup>

Lo más reciente en el 2009 fue Movistar y Gameloft, que presentaron la última tendencia en videojuegos para celulares. Gracias a la tecnología Motion Sensor ahora se puede jugar al tenis, manejar un automóvil o luchar en juegos de acción con sólo mover el teléfono en el aire, algo parecido al Wii. Las compañías de teléfonos móviles jamás se imaginaron que algún día podrían descargar de diferentes modos juegos de video para el celular, ahora el juego 3D es más portable que nunca y ofrece una gama de diferentes juegos.

<sup>38</sup><http://www.clubnokiasymbian.com/viewtopic.php?p=631643> [Consulta: 03/ 11/ 2010].

Mención aparte merece el soporte multimedia sobre los que en esta generación se asientan los videojuegos. Las tres consolas admiten DVD\*, pero la Xbox 360 también admite la lectura de HD DVD\*\* mientras que Sony adquirió el formato Blu-ray\*\*\* que en el 2008 habiendo transcurrido tan sólo una semana, casi todos los estudios cinematográficos se unieron al Blu-ray, descontinuando así el HD DVD.



En el 2010 los títulos con mayor demanda que figuran en la lista son: *Guitar Hero*, *FIFA*, *Metallica*, *Street Fighter IV*, *Resident Evil 5*, *Halo Wars*, *Killzone IV*, *The Sims 3*, *Final Fantasy XIII*, *Gears of War 2*, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, entre otros. Y es que los juegos son la parte más importante para enganchar a los fanáticos que les gusta ver lo bueno, caracterizándolos por tener una dirección de arte impecable, desde los bocetos, el diseño de personajes, los videos y hasta el logo.<sup>39</sup>

Y aunque las altas tasas de piratería afectan el negocio, ocupando México el tercer lugar, Anton Bruehl, presidente del International Development Group (IDG), empresa especializada en la industria del entretenimiento digital, calificó en el 2008 a nuestro país como el quinto mercado mundial más importante del mundo en venta de videojuegos, dejando una derrama de mil 400 millones de dólares anualmente. La firma asegura que el número de mexicanos que tienen por lo menos una consola de juegos de video asciende a 13 millones, siguiendo vigente en el 2010, por lo que los fabricantes de consolas venden sus máquinas a costo o a pérdida.<sup>40</sup>

Los diseñadores llegaron a un momento en que ya no creaban personajes, sino que se vieron obligados por la publicidad a crear videojuegos de las películas de moda, se podría decir, casi perfectos, parecidos a la propia película. Para este siglo XXI ya es normal que vaya de la mano la película con su juego, tan es así que los videojuegos son la industria del ocio más provechoso del mundo que en los últimos años ha estado generando más dinero que la industria cinematográfica.

<sup>39</sup>Revista atomix, Año 2009 No. 113, pp. 13-96.

<sup>40</sup>Periódico El Universal, 06/06/2008, *Impulsan la industria de videojuegos en México*.  
<http://www.eluniversal.com.mx/articulos/47372.html> [Consulta: 03/11/2010].

\* DVD sus siglas corresponden a Digital Versatile Disc, traducido al español (Disco Versátil Digital) es un dispositivo de almacenamiento óptico cuyo estándar surgió en 1995.

\*\* HD DVD formato de **almacenamiento óptico** desarrollado como un estándar para el DVD de alta definición

\*\*\* Blu-ray es un formato de **disco óptico** para vídeo de gran definición y almacenamiento de datos de alta densidad.

En el 2005 de acuerdo con Nielsen Company\* a nivel mundial se registraron más de 135 millones de personas que han comprado videos, DVD's y videojuegos, más que otras cosas.<sup>41</sup> Datos de la Americas News Intelligence señalan que la industria del videojuego en nuestro país arroja aproximadamente 700 millones de dólares, y que en el 2010 rebasó los 1000 millones de dólares.<sup>42</sup>

Nolan Bushnell mencionó "recuerdo que le dije a un periodista que un día, todo esto llegará a superar a la televisión y ahora mismo la industria británica de los videojuegos exporta más que la industria del cine y de la TV inglesa juntas".<sup>43</sup>

Lo que sigue no se sabe, lo que es verdad es que desde 1995 se prepara cada año en el Centro de Convenciones de Los Ángeles en California, el esperado E3 "Electronic Entertainment Expo", el evento más importantes para la industria de los videojuegos de PC y consola, ya que muchos desarrolladores de videojuegos muestran sus más flamantes creaciones y novedades en software y hardware.

Igualmente aparece cada año "*Electronic Gamer Show*", el evento más importante para la industria del videojuego en México, la diferencia es que aquí ya se sabe lo que se va a presentar gracias a los medios masivos de comunicación y al Internet, que son los que tienen más datos en tiempo real.

A partir del 2009 se llevó a cabo este evento en las inmediaciones de la Expo Banamex de Santa Fe de la Ciudad de México. Ese año se presentó la octava edición, recibiendo a cerca de 30 mil visitantes, a lo que comentaban algunos organizadores, que el lugar era más amplio, no como en otros años que se presentaban en el World Trade Center, pero al parecer resultó menos accesible llegar a este lugar y por consiguiente hubo menos visitantes.

En estas expos también hay una categoría "otros", que se podría decir que son las menos comerciales, las llamadas empresas independientes de videojuegos mexicanos que han trabajado hasta lograr llegar a la cúspide, ya que con anterioridad era aún más difícil, pues no había mexicanos preocupados en los videojuegos de patente nacional.

<sup>41</sup> <http://www.en-us.nielsen.com/> [Consulta: 03/11/2010].

<sup>42</sup> <http://www.920noticias.com/noticias.cfm?n=33652> [Consulta: 03/11/2010].

<sup>43</sup> Documental de Discovery Channel "*La historia de los videojuegos*", duración 46min., 2007.

\* Nielsen Company es una compañía global de la información y de los medios con posiciones principales del mercado en la comercialización e información de consumidor, televisión y otros medios, inteligencia en línea, medida móvil, las ferias profesionales y las publicaciones de negocio. La compañía privada es activa en más de 100 países, con las jefaturas en Nueva York, los Estados Unidos.

Ahora ya se agruparon alrededor de 25 estudios de toda la República Mexicana, tales como: Roca Motion, CGBot, HVM Technologies, Catapulta, Voltaic, Digital-Whim y Xibablba.

En el 2009 la Federación Mexicana para el Desarrollo de la Industria de los Videojuegos se unió en el EGS por primera vez para integrar y promover a los nuevos estudios desarrolladores, y conocer más sobre las actividades de esta asociación.

Allá por el año 2002, se presentó uno de los primeros videojuegos cien por ciento mexicano para PC, el juego se basa en la vida cotidiana del mexicano, y abarca personajes pintorescos, denominándolo "Kombate Mexicano 2", creado por Rivelino y Roberto Carlos Cardona del estudio Ranflosft, de Guadalajara. En ese mismo año, en el Electronic Game Show se presentaron los pioneros de juegos en línea de Radical Studios con su proyecto Eranor.<sup>44</sup>

Y para animar a los mexicanos a la creación del videojuego, se fundó en el 2004 la primera Escuela de Videojuegos en Latinoamérica de Fernando Cárdenas (diseñador de videojuegos), la cual no ha tenido el éxito que se esperaba, y a la fecha ya no se oye hablar de esa escuela, mencionó Ricardo Villarreal, director de XibalbaStudios.

El regiomontano Ricardo Villarreal cuenta con un grupo de individuos talentosos y apasionados de diferentes Estados de la República Mexicana, y declaró en entrevista que sí es difícil el campo de los videojuegos en México pero no imposible, el egresado de DigiPen en Redmond, Washington, se ha dedicado desde el 2004 a este negocio calificándose como no la primera, pero la mejor compañía de juegos en el país; a finales del 2009 salió a la venta su segunda creación para PC, Icebreakers.<sup>45</sup>

Otra creación tangible que se ha visto es Peleadores mexicanos, desarrollado por el Ingeniero Ricardo Ceballos Peña en el 2008 ([www.ricardosoft.com](http://www.ricardosoft.com)), un proyecto totalmente terminado y de calidad profesional que entró a la industria del videojuego a través de la empresa IUSACELL, convirtiéndose así en el primer videojuego comercial mexicano inicialmente disponible para los celulares Nokia 6235, 6265 y 6275.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup>Entrevista realizada en el World Trade Center de la Ciudad de México, en el evento EGS a Bruno Herrera, Programador Web de Radical Studios, el 18 de mayo del 2002.

<sup>45</sup>Entrevista realizada en las inmediaciones de la Expo Banamex de Santa Fé, en el evento EGS a Ricardo Villareal, director de XibalbaStudios, el 24 de octubre de 2009.

<sup>46</sup>Periódico *El Universal*, 10/03/08, *Un juego a la mexicana*, <http://www.eluniversal.com.mx/finanzas/63145.html> [Consulta: 17/02/2011].

Desde el 2009 la Secretaría de Economía desarrolló un proyecto denominado Prosoft ([www.prosoft.com](http://www.prosoft.com)), el cual pretende impulsar la creación de videojuegos mexicanos en todos los sentidos: diseño, contenido y programación. Este es un esfuerzo conjunto entre el Gobierno federal, instituciones de educación superior y especialistas en sistemas. Lo cual ya tiene varias metas y estrategias para llevar a cabo para el 2013.

Lo que sí es un hecho, con sus altas y bajas, es que desde el 2008 se ha llevado a cabo año con año el proyecto de Juego de Talento, el cual convoca a jóvenes mexicanos al concurso "Convierte tu idea en una empresa de éxito", para impulsar el desarrollo de videojuegos y animación digital en México.

No cabe duda que en México se necesita trabajar mucho en este tipo de proyectos para que realmente sean reconocidos y ocupen un lugar dentro de los juegos de video; una prueba de ello fue la aparición en el mercado, bajo la franquicia de Lorena Ochoa, el simulador de golf, y otro título mexicano distribuido por Slang, empresa nacional, donde la temática es de Lucha Libre AAA 2010, donde los grandes gladiadores del ring tienen a sus clones como Konnan, Charly Manson, Electroshock, El Elegido, Psycho Clown, entre otros. Así, la lucha libre augura el camino a un mercado que está comenzando a desarrollarse en la región por el enorme público que es fanático de las luchas, y los cerca de 20 millones de videojugadores casuales, de los cuales las mujeres representan ya un 20% en nuestro país.<sup>47</sup>

En el 2010 se exhibió E3, en el Centro de Convenciones de la Ciudad de Los Ángeles, California, mostrando varias innovaciones realmente espectaculares sobre videojuegos y entretenimiento digital (que como siempre salen a la venta antes de Navidad o pasando el año entrante) entre las que destaca del director creativo Kudo Tsunoda, "Kinect", un periférico para Xbox 360 que reconoce movimientos, voz y caras, la cual hace que tú seas el control prometiéndote una experiencia inolvidable; y el Sony Motion Controller, un control con sensor de movimiento similar al Kinect que junto con el PlayStation EyeToy (una cámara que permite al jugador interactuar con lo que aparece en la pantalla), es con lo que Sony y Microsoft quieren competir con el nuevo Nintendo 3DS y su Wii Motion Plus, entretanto seguirán en lucha por ganar nuevas formas de jugar.<sup>48</sup>

<sup>47</sup> Periódico *El Universal*, 28/07/09, *El primer juego de video mexicano es de lucha libre*, <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/60013.html> [Consulta: 17/02/2011]

<sup>48</sup> Revista *atomix*, Año 2009, No. 113, p. 45-48.

El mercado de los videojuegos está en constante ebullición, casi todos los meses aparecen novedades cada vez más sofisticadas y con mayores posibilidades para el jugador.

¿Cuál será ahora la mejor consola? No se sabe, mientras tanto el futuro de las consolas está bien definido. Estas que son las futuras máquinas de realidad virtual que van a sobrepasar lo inimaginable en mundos perfectamente imaginables; que razón tenían aquellas películas que hablaban de una tecnología altamente futurista como la de "Volver al Futuro II" (1989), "El vengador del futuro" (1990) o "El cortador de césped" (1992), por mencionar algunas, que no estaban tan lejos de la realidad como se pensaba ya que pronto serán introducidos al mundo en el que se desarrolla el juego, trasladándolos a donde quieran sin salir de sus casa: al desierto o a una selva tropical tipo "Lost" (Perdidos), donde deberán llevar a cabo una serie de tareas y luchar contra enemigos realizando estrategias, mostrando sus habilidades, además de sentirlos.

A 60 años de su debut los videojuegos han crecido a pasos agigantados, colocándose de manera natural en el centro del ojo del huracán al que la sociedad puso a la televisión en su momento.

Quién le iba a decir a Ralph Baer y a demás pioneros cuando pensaban como entretenernos con juegos sencillos, que años después tacharían a los videojuegos de fomentar la violencia, el carácter huraño, la falta de autoestima, provocadores de obesidad, de inútiles y obscenos, otorgándole el tratamiento de ciberpatología de la *nueva sociedad de la información*.<sup>\*</sup> Temas sobre lo que los expertos opinarán en los próximos capítulos.

<sup>\*</sup> Es aquella, en la cual las tecnologías que facilitan la creación, distribución y manipulación de la información, juegan un papel importante en las actividades sociales, culturales y económicas.

### 1.3. ¡CÓMPRAMELO! ¡LO NECESITO!

*"Lo malo no está en el uso  
sino en el abuso"*

*Anónimo*

**D**esvelados, desaliñados, no les interesa la diversión, no tienen tiempo para amigos, mal humor, sin apetito, mentirosos, sin tiempo para sus deberes; estos son unos de los tantos síntomas con los que se etiqueta a los niños-adolescentes por algunos expertos. Preocupados por el comportamiento de sus hijos, pocos padres de familia tras ver este tipo de síntomas, pueden llegar a descubrir que el culpable no es la droga, sino los videojuegos.

El tema de los videojuegos ha desatado polémicas que van desde su efecto nocivo en personas con antecedentes epilépticos, hasta las consecuencias sociales negativas de la violencia gratuita en muchos de los juegos o si causan adicción.

En los últimos años entre los adolescentes ha aparecido un nuevo tipo de adicción o dependencia: la adicción a la computadora y a los videojuegos.

Este tipo de dependencia se caracteriza por la pérdida de autocontrol por parte del adolescente, que le lleva a jugar de forma compulsiva y obsesiva.

Pero ¿qué es adicción? De acuerdo con el Diccionario de Medicina Océano Mosby es una "dependencia compulsiva e incontrolable de una sustancia, un hábito o una práctica hasta tal punto que su cesación produce reacciones emocionales, mentales o fisiopatologías graves". Otra palabra clave es la adicción psicológica, que es un patrón de conducta persistente que se caracteriza por el deseo o la necesidad de continuar una determinada actividad que está fuera del control voluntario, la tendencia a incrementar la frecuencia o la cantidad psicológica de los efectos placenteros de la actividad y que tiene un efecto negativo sobre el individuo. Se han descrito adicciones psicológicas al trabajo, al sexo, a la televisión, a ciertos deportes y a los videojuegos.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup>Gisport, Carlos, *Diccionario de Medicina Océano Mosby*, Barcelona, Oceano, 2006, p. 28.



La Maestra en Orientación Educativa, Mariana Cruz Rodríguez, define *adicto* de acuerdo a su experiencia laboral como aquella persona que siente la necesidad de "algo" externo para generar un sentimiento agradable, y que cada vez va en aumento esta necesidad. Agregando que se considera patológico cuando esta necesidad altera su funcionalidad en cualquiera de sus esferas (BIO-PSICO-SOCIAL).<sup>50</sup>

La palabra "*dependencia*" se encuentra de forma paralela con la adicción llamándole síndrome de dependencia; el libro de Farmacología Básica y Clínica conceptualiza que "es un conjunto de manifestaciones fisiológicas, comportamentales y cognitivas en el cual el consumo de una droga adquiere la máxima prioridad para el individuo".<sup>51</sup>

Estos significados sirven como base para entender y comprender a lo largo del presente capítulo el tema que se está desarrollando, cuando se menciona una adicción hacia los videojuegos.

En una nota del Periódico El Universal, un estudio realizado en el 2006 por el hospital Charité de Berlín, demostró que el 80% de niños entre once y doce años poseía computadora propia. Casi 70% de los chicos y 44% de las chicas tenían una videoconsola de juegos. Esto nos revela hasta qué punto las computadoras están presentes en la vida de los niños.<sup>52</sup>

El 90% de los adolescentes estadounidenses juegan a los videojuegos y el 15% de ellos -más de 5 millones de niños- podrían ser adictos a estos, según las estadísticas mencionadas en el informe de la AMA\* (Asociación Médica Estadounidense).<sup>53</sup>

En México también hay un alto índice de niños-adolescentes que poseen su propia consola de videojuegos; de acuerdo con cifras de la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco), durante el año 2008 se vendieron casi un millón de consolas de videojuego sólo en el mercado formal (y se siguen vendiendo), pese a que la piratería supone el 60 por ciento de los juegos de video que se comercializan en todo el país.<sup>54</sup>

<sup>50</sup>Entrevista realizada a Mariana Cruz Rodríguez, pedagoga y Maestra a nivel primaria, con especialidad en Orientación Educativa, en la explanada de la Universidad Latinoamericana, Campus Florida, el 10 de Agosto del 2009.

<sup>51</sup>Velázquez:(Colaboradores), P. Lorenzo, *Farmacología Básica y Clínica*, Buenos Aires, Médica Panamericana, 2008, p. 337.

<sup>52</sup> Periódico El Universal, Lunes 17 de julio 2006, "*Los videojuegos pueden hacer niños solitarios y enfermos*", secc. Computación, p. 2.

<sup>53</sup> <http://www.shock.com.co/actualidad/tendencias/articuloshock-rehabilitacion-intensiva-ciberadictos> [Consulta: 02/09/2010].

<sup>54</sup>Periódico Milenio, 20/ 09/ 2009, *Videojuegos, un vicio imparable que puede afectar la salud*, <http://impreso.milenio.com/node/8643750> [Consulta: 10/02/2011].

\*Esta asociación se instituyó en 1847 para promover la ciencia y el arte de la medicina y el mejoramiento de la sanidad pública; implicada en la prevención de la violencia de los medios desde 1982. En la industria del videojuego se asegura de que estén etiquetados apropiadamente para reflejar su contenido real y en preocupaciones por sus efectos dañinos potenciales.

Basta conocer los hábitos de compra de consolas y videojuegos para saber que el estudio que se realizó entre marzo y abril del 2010 por la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco), dice que en México hay más de 13 millones de consolas y las ventas anuales de videojuegos rondan los 900 millones de dólares, y en el mercado nacional se comercializan más de 4 mil artículos para el entretenimiento virtual entre consolas, videojuegos y accesorios.<sup>55</sup>

En el 2010 la famosa empresa de encuestas de opinión, *Consulta Mitofsky*,<sup>56</sup> realizó una encuesta denominada "*La consola de videojuegos en los hogares mexicanos*" mostrando principalmente el grado de penetración de las consolas de videojuegos en las viviendas de México y las características de los hogares que los poseen. Entre los resultados más destacados son:

- De cada 6 hogares en México, en uno afirmaron tener alguna consola de videojuegos.
- Su presencia en los hogares está ligada a variables socioeconómicas, por ejemplo, mientras casi la mitad de los hogares de nivel socioeconómico alto tienen una, sólo el uno por ciento de los hogares de nivel bajo la poseen.
- En las zonas urbanas, uno de cada cinco hogares tiene una consola de videojuegos, y en las rurales 1 de cada 50 viviendas la posee.
- El tener una computadora hace que la probabilidad de tener la consola de videojuegos sea de 39 por ciento; si se tiene un reproductor personal de música la probabilidad sube hasta 51 por ciento; si tienen hijos en edad escolar las probabilidades de tener esa consola son 30 por ciento.
- En el 30 por ciento de los hogares que poseen videojuegos, el jefe de familia estudió universidad y en el 85 por ciento al menos secundaria.
- El 56 por ciento son hogares de nivel socioeconómico alto; 97 por ciento están localizados en zonas urbanas; 64 por ciento tienen al menos un habitante en edad escolar.
- Todos los hogares con consola de videojuegos tienen por supuesto una televisión, y 94 por ciento posee al menos un reproductor DVD.

---

<sup>55</sup> Periódico El Universal, 04/05/2010, *Estudia Profeco a videojuegos en México*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/58456.html> [Consulta: 10/02/2011].

<sup>56</sup> <http://consulta.mx/> [Consulta: 27/08/2010].

- Otras características de hogares con videojuego: 81 por ciento tiene al menos un automóvil; 8 por ciento teléfono fijo; 74 por ciento computadora y 66 por ciento algún reproductor personal de música.
- Claramente el uso de consolas de videojuegos se concentra en el centro del país; 42 por ciento de los usuarios viven ahí, 28 por ciento más vive en el norte de México, 16 por ciento en el Bajío y 14 por ciento en el Sureste.<sup>57</sup>

En este fin de década nos podemos dar cuenta que el mayor esparcimiento de diversión del mexicano son los videojuegos, por doquier nos los encontramos, ya que se han convertido en la actividad preferida de ocio de grandes y pequeños.

Cuando se habla de videojuegos deben distinguirse los equipos o soportes que se cuenta para jugar. Para Diego Levis, Doctor en Ciencias de la Información básicamente existen cuatro tipos diferentes de soportes o sistemas de juego:

- Máquinas para salones recreativos: son las llamadas maquinitas que podemos encontrar en centros comerciales como en las famosas chispas actualmente (Recórcholis), en farmacias, papelerías o tiendas de autoservicio.
- Computadoras personales (PC): además de conseguir juegos de mesa o bajar un videojuego sencillo, nos permite tener acceso a juegos interactivos en línea.
- Videoconsolas (conectadas a un televisor): conocidas como consolas domésticas llámese PlayStation, Nintendo, Xbox, por mencionar algunas.
- Portátiles: estas consolas se identifican por ser parecidas a una doméstica, pero en tamaño pequeño. Aquí también entran los celulares, ya que cuentan con una amplia gama de juegos.<sup>58</sup>

No importa qué tipo de videojuego tengan los niños, niñas y adolescentes, son los más propensos a este tipo de adicción y en algunos países como España, Chile, Estados Unidos, entre otros, pueden ejercer sobre ellos una adicción tan poderosa como el crack.

<sup>57</sup> <http://www.mediotiempo.com/videojuegos/noticias/2010/08/09/consulta-mitofsky-las-consolas-de-videojuegos-en-mexico> [Consulta: 27/08/2010].

<sup>58</sup> [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos\\_Uned2003\\_VF.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos_Uned2003_VF.pdf) [Consulta: 27/10/2010].

La Profesora e Investigadora Guillermina Baena explicó que hay niños que desde los dos años hasta los siete, son más propensos a caer en la adicción por jugar videojuegos, los más constantes y los que se sienten más atraídos, "tenemos un rango entre los siete y los quince, donde ya les es imposible dejar de jugar".<sup>59</sup>

En otros países se han dedicado a realizar estudios exhaustivos para este fenómeno llamado videojuego; explicó la Dra. Guillermina Baena, que el ex Presidente de los Estados Unidos, Bill Clinton, destinó durante su mandato 1 billón de dólares a la investigación solamente para la industria del entretenimiento; "aquí no han destinado ni un quinto y la instituciones encargadas se hacen bolas, prefieren los aspectos metodológicos y cuantitativos, que ver realmente lo que puede aportar con un apoyo a una investigación de éstas".<sup>60</sup>

Con el paso de los años los videojuegos, han demostrado que se han convertido en una adicción real, léase esta nota periodística:

"Un escalofriante caso acontecido en el Reino Unido el 27 de febrero del 2004, donde Warren Leblanc, de diecisiete años, asesinó en un parque de Leicester a Stefan Pakeerah, de catorce años, con un cuchillo y un martillo. Warren se ha declarado culpable en el juzgado de Leicester".<sup>61</sup>

En este caso, Warren Le Blanc, un fan del juego, admitió que golpeó al adolescente hasta la muerte (como en el juego) con un martillo, y lo apuñaló repetidamente con un cuchillo.

Lo anterior, se traslada al mundo real con el videojuego gráficamente violento "Manhunt" (La caza del hombre) donde en el juego, el jugador asume el rol de un asesino convicto que recibe órdenes de un director de cine demente para matar gente de la manera más dantesca posible, los jugadores consiguen puntos extra por realizar crímenes de una manera extremadamente sangrienta, mientras las víctimas piden piedad por sus viudas e hijos.

---

<sup>59</sup> Entrevista realizada en las inmediaciones de la Facultad de Sociología de la UNAM, a la profesora e investigadora Dra. Guillermina Baena Paz, FCPyS UNAM, 24 de enero de 2001.

<sup>60</sup>Ibídem

<sup>61</sup> <http://www.lafllecha.net/canales/videojuegos/noticias/200407301> [Consulta: 03/02/2011].

Esto se asemeja aún más a las series televisivas, donde la ficción alcanza la realidad ¿ciencia ficción?; al parecer sufrimos una metamorfosis de homo Sapiens a un "Homo videns" (1998), como el personaje de la obra de Giovanni Sartori.

La Dra. Guillermina Baena comentó el caso de un niño en México, que entró a un centro comercial a robar únicamente videojuegos, esto, refiere la doctora, fue producto de una crisis comicial\* de videojuegos, y significa que el niño tiene lapsos de ausentismo donde se pierde, se aleja cierto tiempo de la realidad, argumentos que su abogado ha utilizado en su defensa como estrategia legal y pericial,\*\* afirmando que el robo no fue intencional, sino producto de una crisis comicial de videojuegos, "estos casos adquieren un sentido patológico precisamente porque ya son situaciones graves, porque se está ocultando un cierto aspecto que es el juego y cuando el niño ya siente la tremenda necesidad que no puede vivir sin el videojuego, ya estamos frente una adicción".<sup>62</sup>

Un artículo publicado en Science (2003; 299:2898-1902) y al mismo tiempo editado en Fundación Manantiales muestra que las células del cerebro contienen dopamina\*\*\* y se activa entre pacientes ludópatas\*\*\*\* cuando están jugando, en ese momento en la sinapsis (la región cerebral en la que se produce el intercambio de información) se encuentran las neuronas llamadas dopaminérgicas que liberan dopamina, la cual está asociada al sentimiento de euforia y satisfacción, por ejemplo, cuando se dice que a una persona le gusta manejar su auto a gran velocidad, ésta produce dopamina, convirtiéndose así en una adicción a la velocidad.<sup>63</sup>

Sobre este tema, un equipo de investigadores suizos de la Universidad de Friburg constituye un patrón similar presente en la adicción a las drogas, opinan que ese hallazgo ayuda a explicar por qué hay personas que son adictas al juego y podría ser de utilidad para desarrollar futuros tratamientos.

---

<sup>62</sup> Entrevista realizada en las inmediaciones de la Facultad de Sociología de la UNAM, a la profesora e investigadora Dra. Guillermina Baena Paz, FCPyS UNAM, 24 de enero de 2001.

<sup>63</sup> [http://manantiales.org/psiquiatria\\_dopamina\\_cerebral\\_y\\_ludopatia.php](http://manantiales.org/psiquiatria_dopamina_cerebral_y_ludopatia.php) [Consulta: 03/02/2011].

\* Manifestación clínica de una descarga anormal, sincronizada y excesiva de neuronas corticales. Comicial significa relativo o perteneciente a la aparición de convulsiones por alteración primaria o secundaria del sistema nervioso central.

\*\* En México un niño puede ser juzgado no propiamente ante un juez penal, sino ante un consejo tutelar, esto lo regula "LA LEY PARA EL TRATAMIENTO DE MENORES INFRACTORES PARA EL D.F. EN MATERIA COMÚN, Y PARA TODA LA REPÚBLICA EN MATERIA FEDERAL", conforme a lo dispuesto por el Art. 36 del ordenamiento legal antes citado, respecto al Procedimiento.

\*\*\* La dopamina es un [neurotransmisor](#) relacionado con el desarrollo de adicciones. Es un neurotransmisor inhibitorio, lo cual significa que cuando encuentra su camino a sus receptores, bloquea la tendencia de esa neurona a dispararse. La dopamina esta fuertemente asociada con los mecanismos de recompensa en el cerebro. Está relacionada con las funciones motrices, las emociones y los sentimientos de placer y es precursor de la [adrenalina](#) y de la [noradrenalina](#),

\*\*\*\* es un impulso irreprimible de jugar a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse.

En este mismo artículo se menciona que en Madrid expertos en el tratamiento de la ludopatía, han conseguido reducir el deseo de jugar que sienten los ludópatas mediante un tratamiento, según un estudio facilitado por el vicepresidente de Socidrogalcohol, el Dr. Gabriel Rubio.

Asimismo, investigadores alemanes presentaron un estudio en el V Foro Europeo de Investigadores de Neurociencia, en Viena, en donde afirman que los videojuegos crean adicción y actúan sobre el cerebro de la misma manera que otras sustancias que crean dependencia, como al cannabis o el alcohol, aunque la dependencia que genera es a nivel mental y no físico. De tal manera que si los jugadores de videojuegos someten al cerebro de forma continua a ciertos estímulos de recompensa que causan la liberación de cantidades crecientes del neuro-transmisor llamado dopamina, se crea "una memoria de la adicción" que tiene efecto en la actividad cerebral.<sup>64</sup>

También en Chicago se presentó un informe, señalando que los videojuegos son adictivos, por lo tanto, el grupo de médicos estadounidenses "desea que la obsesión de los videojuegos, especialmente entre los niños y adolescentes, sea clasificada como una adicción, lo que permitiría a los que la sufren obtener un seguro médico para su tratamiento".<sup>65</sup>

El artículo "Videojuegos, una adicción real" del periódico El Universal menciona el caso de un hombre llamado Felipe, un gamer\* donde relata "cuando estaba en mi peor etapa, jugaba de las once de la mañana hasta las cuatro del otro día". Tan es así que no se levantaba ni para ir al baño porque sentía que se iba a distraer.<sup>66</sup>

Algo similar testificó el ex diputado panista Francisco Solís Peón, que así como hay niños que son adictos al tabaco, al cemento, hay niños que son adictos al videojuego "yo alcancé a ver alguna vez a un niño que estaba en su casa, estaba jugando un videojuego, pues se orinó para no pararse al baño por seguir jugando", eso lo dejó congelado, y agregó que esto va más allá de cualquier ordenamiento jurídico, eso va caso por caso.<sup>67</sup>

<sup>64</sup>Periódico El Universal, Martes 11 de julio 2006, *Videojuegos crean adicción*, <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/50871.html> [Consulta: 03/02/2011].

<sup>65</sup>Periódico El Universal, Miércoles 27 de junio 2007, *Señala estudio que videojuegos son adictivos*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/40832.html> [Consulta: 04/02/2011].

<sup>66</sup>Periódico El Universal, Miércoles 19 de julio 2006, *Videojuegos, una adicción real*, <http://www.eluniversal.com.mx/estilos/49379.html> [Consulta: 04/02/2011].

<sup>67</sup>Entrevista con el ex diputado, por el Partido Acción Nacional, Francisco Solís Peón, en las inmediaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura, 22 de Febrero de 2002.

\* Es un término usado en el idioma español para definir al tipo de videojugadores que se caracterizan por jugar con gran dedicación e interés.

Lo mismo le pasa a decenas de miles de jóvenes (y no tan jóvenes) en todo el mundo; incluso existen páginas web dedicadas a ayudar a las personas a dejar los videojuegos, en especial los MMORPG.\* Una pionera en particular, Elizabeth Woolley de Wisconsin, Estados Unidos, siente que perdió a su hijo Shawn de 21 años a causa de estos tipos de juegos cuando disputaba una partida minutos antes de morir por un ataque de epilepsia, explicó al Milwaukee Journal Sentinel que Shawn, después de varios meses de aumentar las horas jugando EverQuest (juego denominado *EverCrack* por la adicción que provoca), fue despedido de su trabajo y le dedicó a la consola tiempo completo, encontrándolo muerto frente al aparato.<sup>68</sup>

"Mi hijo sacrificó todo por su mundo irreal, incluyendo trabajo y familia", y agregó, "lo suyo era como cualquier otra adicción, o te mueres, te vuelves loco, o lo dejas. Él murió".<sup>69</sup> Ahora para ayudar a niños-adolescentes con ese mismo problema, Woolley tuvo la idea de crear un programa de 12 pasos para apartarlos de la adicción a los videojuegos (The 12 steps of on line Gamers Anonymous).

La Dra. Baena ya antes citada, hace una década informó de las epilepsias causadas por el excesivo tiempo que se le dedicaba a los videojuegos, y las múltiples epilepsias que se habían suscitado en Japón auguraron el principio de una problema anunciado; en aquel entonces el Dr. Rubén Espinosa, neurólogo del Hospital Infantil de México, notificó que veían pacientes de uno a dos al año con epilepsia fotosensible, dándose más en la adolescencia, atendiendo aproximadamente entre 5 y 6 mil consultas al año, "aparte de no ser problemas de epilepsia, no tenemos documentado un problema directamente provocado por un videojuego y eso que somos, un Hospital de concentración a nivel nacional".<sup>70</sup>

Por otra parte en la Revista Milenio aparece una nota, mencionando el Dr. Ricardo Nani, Jefe del Departamento de Adicciones del Instituto Nacional de Psiquiatría, de la Ciudad de México, "que el uso y abuso de drogas es antiquísimo y que difícilmente podemos pensar en un mundo sin drogas, a esto habría que agregar el proceso de civilización y progreso lleva consigo una serie de padecimientos, técnicos y aparatos

<sup>68</sup><http://www.the12steps.com/On-Line-Gamers-Anonymous-OLGA.html> [Consulta: 17/02/2011].

<sup>69</sup> Periódico El Universal, Miércoles 19 de julio de 2006, *Videojuegos, una adicción real*, [www.eluniversal.com.mx/estilos/49379.html](http://www.eluniversal.com.mx/estilos/49379.html)

<sup>70</sup> Entrevista con el neurólogo Rubén Espinosa en el Hospital Infantil de México, 13 de marzo de 2000.

\* Los videojuegos de rol multijugador masivos en línea, es un género de rol donde participan un gran número de jugadores en un mundo virtual donde asumen un rol de un personaje ficticio, y toman el control sobre muchas acciones del personaje. Los MMORPG son muy populares en todo el mundo, gracias a la masificación de internet y su carácter adictivo para muchas personas.



que atrapan, entretienen y apasionan al hombre, hasta convertirlo en un esclavo de su propio invento".<sup>71</sup>

Mientras tanto el Jefe de Salud Mental del Instituto Mexicano del Seguro Social, Ignacio Rendón Manjarrez, indicó que el uno por ciento de las 350 consultas mensuales, están relacionadas con consultas obsesiva a los videojuegos, mientras que hace diez años no se advertía esta problemática.<sup>72</sup>

La fundadora de la organización estadounidense de ayuda a ciberdependientes, Elizabeth Woolley, explicó que la situación empeorará. "Cada vez hay más gente enganchada. De aquí a un año habrá incluso un mayor incremento de aquellos que quieran dejarlo: serán los que comenzaron a jugar compulsivamente en tiempos de crisis, escondiéndose en su mundo virtual".<sup>73</sup>

En China la milicia es pionera en un nuevo programa de tratamiento de adicción para apartar a los jóvenes de los videojuegos. Mientras la crisis se extiende por el mundo, algunos se refugian en un regazo virtual que les conduce a la "ciberdependencia", un problema que en países como China, Corea del Sur u Holanda es tratado como una patología social en centros de rehabilitación para adictos al videojuego.<sup>74</sup>

En Japón, los adictos a los videojuegos tienen nombre propio: son los adictos a la tecnología, los llamados "hikikomori" (palabra que en japonés significa "reclusión" o "aislamiento"). Y los síntomas de abstinencia son los típicos de la privación de cualquier droga: depresión, ansiedad, náuseas, miedo, irritabilidad e incluso comportamiento violento.

Según Woolley, el tiempo de recuperación media es de 90 días, pero la mayoría vuelve a recaer en cuanto surge algún problema en su vida. Para muchos es duro volver de un mundo en que la felicidad está sólo a un click de distancia. Ella habla de una recaída a la que en términos médicos se entiende que en muchas ocasiones se produce ante la aparición de un deseo irresistible de consumir.<sup>75</sup>

---

<sup>71</sup> <http://www.milenio.com>, 4 de octubre 2008. [Consulta: 24/07 /2010].

<sup>72</sup> <http://www.milenio.com/node/248382> [Consulta: 07/02/2011].

<sup>73</sup> Periódico Milenio, 14/07/2009, *Aumenta el número de los ciberadictos*, <http://www.milenio.com/node/249402> [Consulta: 07/02/2011].

<sup>74</sup> Documental de Discovery Channel "La historia de los videojuegos", duración 46min., 2007.

<sup>75</sup> *Ibidem*



Aunque estos casos pueden sonar exagerados, existen muchos similares en nuestro país y en el mundo entero. El Dr. Sergio Muñoz Fernández opina que es muy difícil sustraer actualmente a los niños de los videojuegos, ya que forman parte de un avance tecnológico, "pero cuando el videojuego se convierte como en una especie de nana, para que el niño esté ahí horas y horas jugando, esto sí puede ser contraproducente porque va perdiendo creatividad porque ya no se interesa; entonces como todo ¿no? como todo lo que se vuelve una adicción, o sea, se vuelve un problema porque ya estamos hablando de una adicción, entonces yo creo que el problema principal estriba en la regularización de los tiempos del juego".<sup>76</sup>

"La adicción ha llevado a los niños a fallar en la escuela, aislarse de todas las personas en sus vidas, y en casos extremos a suicidarse. Algunos de los juegos de comunidades en internet más populares exigen como requisito para jugar una obsesión de consumo de tiempo", informó Media Wise\*.<sup>77</sup>

El periódico Daily Mail publicó en 2008 un artículo impactante, que habla del suicidio del joven inglés Jake Roberts de 13 años, que decidió quitarse la vida con la corbata del colegio después de que su padre le confiscase la Wii. Jake discutió con su hermana debido a que ésta estaba viendo la televisión y no le dejaba enchufar la consola. El padre medió entre ambos y confiscó la consola.

El niño se encerró en su habitación. Horas más tarde fue descubierto sobre su cama con la corbata del colegio anudada al cuello, según informes del diario. Lo que parecía una simple disputa familiar había desembocado en el suicidio de su hijo.<sup>78</sup>

Otro caso con fecha del 22 de mayo 2009, en Bangkok, Tailandia, un colegial de 12 años saltó del mirador de un sexto piso después de que sus padres decidieran prohibirle jugar videojuegos. La directora del Departamento de Salud Mental del Instituto Rajanukul, la doctora Panpimol Lohtrakul, afirmó que los padres en general carecen del conocimiento para tratar con niños adictos a los videojuegos, quienes pueden sufrir "síndrome de abstinencia" si se les quita el videojuego de forma

<sup>76</sup> Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000.

<sup>77</sup> Periódico El Universal, 04/12/2006, *El lado malo de los videojuegos*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/36354.html> [Consulta: 07/02/2011].

<sup>78</sup> <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1029685/Schoolboy-hanged-father-confiscated-new-Wii.html> [Consulta: 07/02/2011].

\* (antes Presswise), es una organización independiente, creada en 1993 por "los medios de comunicación víctimas de abuso", apoyado por los periodistas, abogados y políticos de los medios de comunicación en el Reino Unido. Operan con el principio de que la libertad de prensa es una responsabilidad ejercida por los periodistas en nombre del público, y que el público tiene derecho a saber cuando los medios publican información inexacta.

abrupta. El Ministerio de Sanidad de Tailandia explicó "para los niños enviados al juego, el acercamiento más eficaz no es prohibir juegos sino regular los tiempos".<sup>79</sup>

La Maestra Mariana Cruz opinó que los videojuegos en general, son capaces de generar adicción, ya que debido a su estructura (por niveles) incitan al jugador a permanecer ligado a éste, hasta alcanzar cada vez niveles superiores.<sup>80</sup>

Según fuentes de Edufam (Educación y Familia) los casos más graves de una verdadera «adicción» se caracterizan por un interés compulsivo que puede hacerle permanecer despierto hasta altas horas de la noche para terminar un juego, teniendo pérdida de contacto con la realidad y aislamiento social.

Hoy en día la situación no es exclusiva de los niños y adolescentes. Muchos adultos, hombres y mujeres, reconocen que la adicción a los videojuegos les costó sus empleos, su vida familiar y su autoestima.

Así se pueden enumerar un sinnúmero de casos de todo el mundo, con sucesos diferentes que ocurren año tras año, una realidad que se vive a finales de esta década, poniendo en tela de juicio qué tan adictivos son.

De antemano, gracias a la *ciberdependencia* el crecimiento en la venta de videojuegos está garantizado. El sector alcanzará una facturación de 90.000 millones de dólares a nivel mundial en el 2015, según anunció el fundador de Games Workshop e histórico creador de videojuegos, Ian Livingstone, en la Feria Internacional de Ocio Interactivo Gamelab 2009 en Gijón, asegurando que el mercado de estos productos continuará creciendo.<sup>81</sup>

En la actualidad es difícil discernir cuando existe una adicción ante el fenómeno de los videojuegos. Los afectados por este síndrome, especialmente los adolescentes, sufren una alarmante condición de salud; suelen encerrarse por largo tiempo en sus habitaciones, manifiestan un comportamiento obsesivo, aislamiento, negligencia irresponsabilidad y aumento de su beligerancia.

---

<sup>79</sup><http://www.sankakucomplex.com/2009/05/22/game-over-boy-commits-suicide-after-parents-ban-gaming/> [Consulta: 07/02/2011].

<sup>80</sup>Entrevista realizada a Mariana Cruz Rodríguez, pedagoga y Maestra a nivel primaria, con especialidad en Orientación Educativa, en la explanada de la Universidad Latinoamericana, Campus Florida, el 10 de Agosto del 2009.

<sup>81</sup> <http://www.blodico.com/0-04-07-2009--Games+Workshop> [Consulta: 23/09/2010].

El estudio "Patología de los videojuegos. Uso entre los jóvenes, un estudio longitudinal de dos años", realizado en Chicago por la Academia Estadunidense de Pediatría (AAP), asegura que la adicción a los videojuegos puede causar problemas de salud mental entre los jóvenes, como depresión, ansiedad, fobias sociales, impetuosidad y bajo rendimiento escolar, lo cual indica la existencia de factores de riesgo para los jóvenes que se aficianan a los videojuegos, que pueden convertirlos en jugadores problema y generarles estados de sufrimiento.<sup>82</sup>

Varios especialistas coinciden en nombrar algunos síntomas, con el fin de poder identificar a tiempo una obsesión hacia esta droga virtual:<sup>83</sup>

1. Cuando está absorto en el juego y no atiende cuando se le llama
2. Irritabilidad al separarlo de juego
3. Apatía al comer
4. Trastornos del sueño
5. Pérdida de interés en actividades que antes practicaba
6. Bajo rendimiento escolar y/o trabajo
7. Distanciamiento de su familia y amigos
8. Jugar más tiempo de lo que tenía planeado sin importar las consecuencias
9. El engaño a familia y amigos
10. Incapacidad para dejar la actividad

Algunos especialistas de la salud mental consideran que clasificar el hábito como una adicción es excesivo. Por esta razón es importante destacar que la adicción a los videojuegos depende sobre todo del uso y control que ejerza cada persona sobre ellos.

En el artículo "El lado malo de los videojuegos", publicado en el periódico El Universal, se presentó una lista de videojuegos poco recomendables para menores de edad, entre los que se incluye a "Pandillas de Londres", "The Sopranos", "Grand Theft Auto", "Reservoir Dogs", "Mortal Kombat", "Scarface", "The Godfather", "Saints Row", "Dead Rising" y "Just Cause".<sup>84</sup>

<sup>82</sup> [http://www.excelsior.com.mx/index.php?m=nota&id\\_notas=704930](http://www.excelsior.com.mx/index.php?m=nota&id_notas=704930) [Consulta: 08/02/2011].

<sup>83</sup> Entrevista realizada en las inmediaciones de la Facultad de Sociología de la UNAM, a la profesora e investigadora Dra. Guillermina Baena Paz, FCPyS UNAM, 24 de enero de 2001. Con esta opinión también coincide el neurólogo Rubén Espinoza del Hospital Infantil de México, 13 de marzo de 2000 y con la entrevista realizada en la Cruz Blanca a la ex Directora y psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega, 13 de marzo de 2001.

<sup>84</sup> Periódico El Universal, 04/12/2006, *El lado malo de los videojuegos*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/36354.html> [Consulta: 07/02/2011].

Y otros aún menos recomendados "World of Warcraft", "EverQuest", "StarCraft" y "Counter Strike" y "The Sims", unos de los más adictivos, ya que sumergen a los jugadores en un mundo de seres virtuales con poderes sobrenaturales, entre los que se encuentran ellos mismos.

Así, los videojuegos son un arma de doble filo. Como afirma Woolley: "aquellos que abusan de los videojuegos se convierten en auténticos robots, en personas que ya no viven en este mundo, sino en uno que está al otro lado de la pantalla".<sup>85</sup>

Sólo hay una respuesta a todo esto, tomar conciencia de qué lado se quiere estar, de acuerdo a lo que los especialistas han recomendado y de que no es malo entretenerse jugando Blodrayne, Call of Duty, Ever Quest o cualquier otro, lo importante es el exceso de tiempo que se le dedique y que puede costar más que un simple game over.

---

<sup>85</sup>Periódico El Universal, Miércoles 19 de julio de 2006, *Videojuegos, una adicción real*, <http://www.eluniversal.com.mx/estilos/49379.html> [Consulta: 04/02/2011].

## 1.4. LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y JÓVENES CON LOS VIDEOJUEGOS

*"Vivimos en una sociedad global, somos parte de un sistema que es mucho más grande que nosotros mismos y estos juegos encajan en esta necesidad de ser parte de un gran sistema, como también de tener control de ese gran sistema global"*

**Tracy Fullerton**  
*Profa. de medios interactivos*

**P**ara el desarrollo mental es necesario un intercambio posible entre individuos, es decir, el inicio de la socialización de la acción. La socialización del niño o joven tiene que ver mucho con la actitud, ya que indican una tendencia a la acción. Una actitud es esencialmente una forma de respuesta anticipatoria, el comienzo de una acción que no necesariamente se completa. En este sentido, resulta mucho más dinámica y permite predecir más fácilmente las tendencias del comportamiento.

El clásico representante francés de la escuela psicológica social en Europa, Gabriel Tarde, habla de los fenómenos sociales mencionando cuatro procesos: invención, imitación, oposición y adaptación. Toda invención de origen individual siempre tiende a producir una ola de imitación, a veces esta ola choca con otra de sentido contrario, dando lugar a los restantes procesos de oposición (si hay lucha) o de adaptación (si hay fusión) de las dos olas. Este último proceso equivale a una nueva invención, la cual a su vez origina nuevas imitaciones, etcétera.<sup>86</sup>

Con la aparición del lenguaje, las conductas resultan profundamente modificadas, tanto en su aspecto afectivo como en su aspecto intelectual. Este desarrollo que trae consigo el lenguaje, tiene varias consecuencias esenciales para el desarrollo mental que son: socialización, origen del pensamiento, intuición, y afectividad; las tres primeras tienen que ver con la socialización y la última es la que más nos interesa, ya que mediante el lenguaje puede intercambiar información y comunicarse con las personas. Con él, el individuo transmite su interioridad.<sup>87</sup>

<sup>86</sup>Young, Kimball, *Psicología de las actitudes*, Buenos Aires, Paidós, 1967, p. 11.

<sup>87</sup>Piaget, Jean, *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*, España, Paidós, p. 324.

Se han realizado numerosas investigaciones respecto a los efectos benéficos que los videojuegos pueden producir en el individuo, según Blumenschein, estos estudios se han abocado principalmente a cuatro áreas, la que interesa para esta investigación es el área social, donde los videojuegos ofrecen una gran oportunidad de socialización al niño ya que al jugar, los niños se pasan *tips* de cómo vencer a los enemigos que les presenta el juego de video.

El Dr. Alejandro Serrano ex Subdirector del Hospital Infantil de México, mencionó que "Los videojuegos no son sustituto de una buena educación familiar, evitan la comunicación y convivencia entre los miembros de la familia".<sup>88</sup>

Un claro ejemplo lo revela la *Revista de Revistas*, que "tras la reciente matanza de estudiantes en Littleton, ha quedado esclarecido que hay otra dimensión en relación con esta imagen y que es mucho más problemática. Encuesta tras encuesta, muchos adolescentes dicen que se sienten más solos y alienados, incapaces de relacionarse con sus padres, profesores y algunas veces incluso con sus compañeros de clase. Se sienten desesperados por tener guía, y cuando no obtienen lo que quieren en su hogar o en la escuela, se unen a pandillas o se sumergen en un universo fuera del alcance de sus padres, un mundo definido por los juegos de video, la televisión y el cine, donde la violencia es tan común, que se ha hecho habitual."<sup>89</sup>

Con base en la socialización con el juego, este se va realizando por medio de varios aspectos. El juego es un aspecto fundamental en la vida del niño desde sus días de bebé. Desde el comienzo, la adquisición de conocimiento y habilidades se realiza mediante el juego. Pero ¿qué es el juego? Según Francisco Larroyo, el juego es "la actividad del niño, del joven, del adulto o del animal, desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación y que proporciona placer y divertimento, además considera que forma parte de la vida humana, física y mental."<sup>90</sup>

Considerando que se están limitando las oportunidades y las opciones de juego para los niños, existe una gran variedad de juegos (el inconveniente es que los programas que se manejan en estos juegos, no tienen en su contenido una finalidad pedagógica), el problema es que la sociedad actual se está polarizando, se encuentra totalmente industrializada y muestra una clara preferencia por el modelismo, como pueden ser los

<sup>88</sup> <http://www.mipediatra.com/infantil/videojuegos2.htm> [Consulta: 08/02/2011].

<sup>89</sup> Revista de Revistas, 1999, p. 44

<sup>90</sup> Bocida Calvet, Humberto, entre otros, *Enciclopedia práctica de la pedagogía*, Barcelona, Planeta, Tomo 6, p. 75

aviones y los trenes, avances de la técnica como los objetos espaciales, ciencia-ficción y bélicos, existiendo un predominio claro en los juegos automatizados y olvidando juegos como las rondas infantiles, brincar la cuerda, el avión, etc. Los juegos y las opciones existen, simplemente hay que hacerlas resurgir y en el momento en que se haga, el niño tendrá mayores oportunidades para lograr un desarrollo armónico e integral. A todo esto se puede deducir que el juego también es un influenciador en la vida y en el crecimiento del niño y/o joven.

A principios de los años 80 en México, la mayor parte del tiempo de juego de los niños transcurría en las calles, entre pelotas y amigos. Ahora los videojuegos (junto con el ambiente de inseguridad endémico en nuestro país) han tomado la batuta, la calle dejó su preponderancia en el juego y ha sido reemplazada por las diversas consolas, ello alienta el juego en solitario y el consumismo, y afianza el fenómeno llamado por algunos sociólogos "efecto capullo"; las grandes distancias y la inseguridad reinante llevan a la gente a quedarse en casa más tiempo y a consumir entretenimiento dentro de las cuatro paredes del hogar.

El neurólogo Rubén Espinoza comentó que el jugar demasiado tiempo aísla al niño y evidentemente sí le afecta, ya que la interrelación con compañeros o niños de su edad ya no se da; refiere que los padres toman actitudes muy pasivas, es decir, "prefiero que esté ahí sentado y embebido las horas que sean necesarias con tal de que no me dé lata o quitarme la preocupación de saber en dónde está o se vaya a lastimar, eso es incorrecto".<sup>91</sup>

Explica el Dr. Sergio Muñoz Fernández que la no socialización no es por causa del videojuego, mas bien es un problema de tipo familiar donde el niño juega cinco o más horas, antes y regresando de la escuela juega, sábados y domingos también, "como vas a dejar a tu hijo 5 horas, no preocuparte porque haga otra actividad, obviamente ante una adicción de este vuelo, pues va afectar su socialización" ya que no se va a relacionar con los demás porque ya no tiene el interés y a lo mejor la socialización o las relaciones de él, van a estar en función de estar jugando videojuegos, convirtiéndose indudablemente en un experto en el arte del videojuego.<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup>Entrevista con el neurólogo Rubén Espinoza realizada en el Hospital Infantil de México, el 13 de marzo de 2000.

<sup>92</sup>Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000.

En el programa "*Diálogos en confianzas*", el Paidosiquiatra Daniel Lozano Leal habló acerca de rescatar la parte importante de la socialización con el videojuego, ya que puede llevar al niño a un nivel de competitividad cuando al él le interesa mucho ganar "creo que habría de llevarlo a niveles de competencia, más donde el juego, la actividad lúdica del niño, tenga que ver con actividades físicas más organizadas".<sup>93</sup>

El estereotipo de jugador aislado y con pocas relaciones interpersonales tiende a difuminarse; los jugadores huyen de ser encasillados en este estereotipo, destacan sus diferencias, muestran su preferencia por jugar con amigos o en red. Abanderan "control" con respecto al uso de videojuegos y ponen como referencia a la generación posterior como que juega más, mejor y con menor control. El hecho de que la edad vaya aumentando en el uso de juegos hace que acepten que juegan más porque socialmente se va aceptando esta práctica de ocio conforme ha ido avanzando nuestra civilización. Pareciera que pronto, los videojuegos no serán una práctica de ocio más sino que será la forma de ocio que más se ajustará a nuestra vida.

En la relación entre la situación personal y social de los jóvenes con los diferentes tipos de videojuegos, Elena Rodríguez, coordinadora del Instituto de la Juventud en España, propone como factores principales: *la amistad, la extroversión, la agresividad y las relaciones familiares*, cada uno de ellos cuenta con diferentes ítems que permiten su medición. En relación a *la amistad*, a medida que aumenta la implicación en la interacción con los amigos, aumentan las opiniones desfavorables hacia los videojuegos. Aquellos que muestran altos niveles de *extroversión* mantienen una opinión muy contraproducente de los videojuegos. En cuanto a la *agresividad*, a medida que esta se acrecienta, aumentan tanto las opiniones negativas como las positivas hacia los videojuegos. Quien tiene buenas *relaciones familiares* también muestra de manera general aspectos negativos sobre los videojuegos. Parece mayor la frecuencia de uso de videojuegos cuando las relaciones familiares son negativas. También se establece la relación entre los diferentes tipos de juegos, y el perfil personal y social de los jugadores, y la frecuencia y forma de uso de estos perfiles.<sup>94</sup>

Estos juegos informáticos son micromundos cerrados en los cuales el jugador ingresa y, en cierta medida, es algo en lo que se transforma, pues desaparece la distinción entre actor y espectador. De este modo el usuario de un videojuego participa activamente en la escena que está mirando, el jugador hace algo más que identificarse con el personaje de la pantalla, debe actuar por él.

<sup>93</sup>Material Programa de T.V. "Diálogos en confianzas" canal 11. Tema: "Pros y contras de los videojuegos", transmitido en marzo de 2004.

<sup>94</sup>[http://www.fad.es/sala\\_lectura/videojuegos.pdf](http://www.fad.es/sala_lectura/videojuegos.pdf) [Consulta: 17/02/2011].



## 1.5. DIME QUÉ JUEGAS Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

*"¿Qué poderosa debe de ser la agresión como obstáculo de la cultura si la defensa contra ella puede volverlo a uno tan desdichado como la agresión misma! (...) la cuestión decisiva para el destino de la especie humana: si su desarrollo cultural logrará, y en caso afirmativo en qué medida, dominar la perturbación de la convivencia que proviene de la humana pulsión de agresión y de autoaniquilamiento".*

*Sigmund, Freud*

La violencia es tan vieja como la humanidad; aparece en todo tipo de leyendas y mitologías que tratan de explicar el origen del mundo. Fue hasta la segunda mitad del siglo XIX cuando el teórico y político social francés Georges Sorel se dedicó a estudiarla de manera específica acuñando el término violencia, el cual se cristaliza en tres aspectos principales: *el psicológico, el moral y el político*. Por ello, la reflexión sobre violencia no puede estar al margen de las causas, medios y fines en que se inscribe.

Generalmente una situación violenta esconde otra más callada, más discreta y se cubren en la legalidad, la costumbre, la moral. Además hay que relacionar la violencia de los individuos y de los grupos con la del Estado y el orden establecido.

En el *ámbito de la salud* y de interés para este tema, tradicionalmente la violencia se ha definido como hechos visibles y manifiestos de agresión física que provocan daños capaces de producir la muerte, o como formas de agresión de individuos o de una comunidad que no se traducen necesariamente en un daño físico. En este sentido se reconocen dos formas de materialización de la violencia: por un lado la violencia que se presenta como hecho directo, tangible, que afecta la vida o integridad física de individuos o grupos, esta es cuantificable y se le reconoce como violencia manifiesta. Por otro lado existe la violencia estructural, que se evidencia cuando la vida política y social aísla y margina del bienestar social a importantes sectores de la población.<sup>95</sup>

Así la violencia es un tema a nivel mundial que a todos nos aqueja y la vivimos ya sea de lejos o de cerca, la escuchamos en la calle, en la televisión, escuchamos de robos, secuestros, asesinatos dentro y fuera de nuestro entorno, contaminándonos día a día.

<sup>95</sup>¿Cómo ves?, *Violencia*, Revista de divulgación de la ciencia de la Universidad Nacional Autónoma de México, Núm. 17, Año 2, p.26.

Aunado el tema de la violencia en los videojuegos, asunto que se ha disparado en los últimos diez años y que se ha convertido recientemente en un foco de investigación tras la ausencia de estudios serios como en la televisión, la música, las películas y otros medios audiovisuales.

La investigación publicada en la Revista Mexicana de Puericultura y Pediatría, con la temática: "Videojuegos, reporte preliminar", define la violencia en medios de comunicación como las representaciones gráficas de los actos de agresión física de una o más de estas gráficas en contra de otras; el comportamiento agresivo, ya sea por parte de un niño o un adulto, se refiere a un acto intencional para lesionar o irritar a otra persona.<sup>96</sup>

Las predicciones de las consecuencias perjudiciales incluían un aviso del entonces Director General de Salud Pública de los Estados Unidos, el Dr. Everett Koop, todo comenzó allá por 1982 con los "violentos" juegos "Space Invaders" y "Missile Command", advirtiendo en una fuerte declaración (Time) que los videojuegos violentos eran una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos; que no había nada constructivo en los videojuegos, que todo en ellos era eliminar, matar y destruir; causando aberraciones en el comportamiento de los niños.<sup>97</sup>

La evidencia es que han llegado hasta las tribunas los videojuegos de guerra, caza humana, tiro al blanco, violación, simuladores de persecución y combate, con altos contenidos de violencia física, verbal y visual.

Los excesos de violencia y sadismo en los videojuegos es algo que se ha notado en mayor grado en las investigaciones. Muestra de ello, la realización del trabajo antes citado sobre *Videojuegos* en la Revista Mexicana de Puericultura y Pediatría; el objetivo de este artículo fue analizar el número de escenas violentas en los videojuegos más solicitados por los niños. El resultado de este trabajo corroboró los efectos notables e insidiosos de estos medios sobre los niños y jóvenes, manifestados cotidianamente por comportamientos agresivos, miedos y desensibilización a la violencia.

---

<sup>96</sup> NP Sánchez C, U Reyes G, MP Hernández R., *Videojuegos, reporte preliminar*, Revista Mexicana de Puericultura y Pediatría, Vol.7, Núm. 41, 2000, p. 151.

<sup>97</sup> <http://www.nndb.com/people/499/000022433/> [Consulta: 09/02/2011].

¿Qué tan cierto es que violencia genera violencia? De acuerdo con el doctor Humberto Nicolini, Jefe de la División de Investigaciones Clínicas del Instituto Mexicano de Psiquiatría, las bases neurológicas del comportamiento agresivo se han determinado gracias a la aplicación, entre otras, de la técnica de imágenes cerebrales. Con ésta ha sido posible observar que diferentes zonas del cerebro se activan durante la generación y vivencia de emociones agresivas.<sup>98</sup>

La psicóloga Beatriz Robles opinó que si el mensaje que los juegos mandan todos los días a los gamers, de que el bueno agrede o el héroe es una persona muy violenta, "por supuesto que va a fomentar la violencia en los niños y va a modificar la conducta sintiéndose agredido por el medio ambiente y por consiguiente volviéndose agresivo".<sup>99</sup>

La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos y distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud.

La violencia gratuita se ha convertido en el signo distintivo de muchos videojuegos. Fabricantes y editores de consolas y juegos, no tienen reparo en resaltar la violencia realista de los programas, como dato de referencia la Dra. Guillermina Baena añadió que el 80% de los videojuegos resultaron ser violentos.<sup>100</sup>

Incluso las revistas especializadas, dirigidas a un público formado mayoritariamente por niños y adolescentes, acostumbran establecer una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad. *Mortal Kombat*, título genial, es una exaltación de la violencia más absoluta que jamás podríamos haber imaginado.

Por otra parte, el Dr. Sergio Muñoz opinó que no solamente los juegos son violentos, sino también algunos programas de televisión, donde reviste dos situaciones diferentes: la primera de ellas, es que el programa puede ser perjudicial porque la agresión es casi real y el chico está en una posición más pasiva; segunda, en un videojuego el gamer está en una posición activa, se preocupa más por competir y

---

<sup>98</sup>¿Cómo ves?, *op. cit.*, p. 14.

<sup>99</sup>Entrevista con la ex Directora y psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega, realizada en la Cruz Blanca, el 13 de marzo de 2001.

<sup>100</sup>Entrevista realizada en las inmediaciones de la Facultad de Sociología de la UNAM, a la profesora e investigadora Dra. Guillermina Baena Paz, FCPyS UNAM, 24 de enero de 2001.

ganarle a la máquina que realmente por la cuestión agresiva. Menciona que confluyen otros factores mas que pensar que un videojuego produzca violencia, como la que pueden desarrollar mamá o papá, la violencia verbal o física, y esto provoca más impacto que el videojuego, ya que el hecho de permanecer tantas horas en el videojuego hace pensar al especialista que sus padres tienen problemas y por consiguiente no se ocupan de él o de ella.<sup>101</sup>

Esta misma opinión la comparte el antes citado neurólogo Rubén Espinosa, agregando que las actitudes negativas del niño se pueden ver más favorecidas si le sumamos que lo que juega es violento, aunado a que existe una carga emotiva proclive hacia la violencia "lo que no creo que el juego en sí mismo le genere violencia".

No se trata sólo de exaltar la violencia de los juegos de video. Existe también una marcada tendencia a menospreciar con jactancia todas las voces críticas:

"No hay historia que contar, todo será acción, muerte, destrucción y adicción sin límites (...) resultará curioso comprobar, como una vez que el juego aparezca, se tachará de extremadamente violento, se acusará a la compañía y a la prensa de promover actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando".<sup>102</sup>

Y la verdad es que la ausencia de estudios serios sobre la recepción impide establecer los efectos que tiene en niños y jóvenes los excesos de violencia y sadismo de los juegos informáticos, los modelos de comportamiento que proponen o la visión del mundo que transmiten.

Una historia real es el caso de Eric Harris y Dylan Klebold, autores de la masacre en una escuela en Colorado en 1999, llevando a cabo una balacera y asesinando a doce de sus compañeros, a un maestro e hiriendo a otros 23, terminando ellos mismos por suicidarse, pues habían confirmado a sus amigos su pasión por los videojuegos violentos como: "Doom", "Quake" y "Rednak Rampage"; juegos cuya finalidad es matar, matar y matar, tanto monstruos o personas como le sean posibles, usando una variedad de armas cuya potencia se incrementa a medida que se avanza en el programa; ambos jóvenes al igual que muchos adolescentes apasionados por los juegos sangrientos, se hallaban inmersos en batallas virtuales.<sup>103</sup> En estos tipos de videojuegos lo único visible para el jugador es el arma con la cual mata, mientras se arrastra a través de salas semi oscuras y llenas de sangre, o por corredores donde se ocultan peligrosos

<sup>101</sup>Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000.

<sup>102</sup>Micromanía, Tercera Época, Núm. 1, 1995.

<sup>103</sup><http://www.grupocorreo.es/grupo/cibernauta> [Consulta: 24/04/2010].

enemigos. Tras la violencia desatada en la escuela de Littleton, los norteamericanos se unieron al Senado español en su deseo de prohibir la comercialización de videojuegos violentos.

La Dra. Guillermina Baena asegura que frente a la televisión un niño es espectador y como una esponjita está absorbiendo la violencia; en el videojuego no es igual, indica que sí está demostrado que son reforzadores de la violencia, ya que en el juego él es el actor que aprende a tirar, a manejar la pistola, acostumbrándose a la muerte y a la violencia, "para él su idea de la muerte es el personaje que se cayó, pero que va a volver otra vez a revivir en el siguiente juego o que se perdió y que se va aparecer por ahí" Empiezan a perder la concepción de la muerte como nosotros la manejamos, empiezan a perder la dimensión de la realidad a grado tal que no distinguen a veces lo que es la ficción, entonces ya "son imágenes patológicas que pueden llegar a situaciones esquizofrénicas y por consiguiente volver personalidades esquizoides", explicó la Doctora que el esquizoide es aquel que pierde noción entre la realidad y la ficción, y mientras más está expuesto a ese tipo de juegos, se puede volver esquizofrénico o se le avanza la enfermedad.<sup>104</sup>

A continuación algunos artículos periodísticos obtenidos de Internet, ilustrando la polémica suscitada por juegos de video de diferentes países. Los artículos seleccionados se basan por el seguimiento de los medios de comunicación, evaluándolos como objetivos de acuerdo a la investigación:

**El Universal, Martes 10 de enero 2006.**

Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/27716.html>

*"Provocan videojuegos violentos comportamientos agresivos"*

Activan un mecanismo del cerebro que hace que las personas se comporten de forma agresiva, según se desprende de un estudio publicado en el último número de la revista "Journal of Experimental Social Psychology"

**El Universal, Jueves 25 de enero 2007.**

Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/52933.html>

*"Perversos, videojuegos violentos"*

En Berlín lanza el Pontífice cruzada moral contra contenido sexual y agresivo.

---

<sup>104</sup> Entrevista realizada en las inmediaciones de la Facultad de Sociología de la UNAM, a la profesora e investigadora Dra. Guillermina Baena Paz, FCPyS UNAM, 24 de enero de 2001.

**El Universal, Martes 11 de julio 2006.**

Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/50871.htm>

*"Videojuegos crean adicción"*

Investigadores alemanes presentan un estudio en Viena donde los videojuegos crean adicción y actúan sobre el cerebro de la misma manera que otras sustancias que producen dependencia como el cannabis o el alcohol.

**El Periódico (Madrid), Lunes 13 de julio 2009.**

Disponible en: <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/20090713/crisis-aumenta-las-adicciones-los-videojuegos-internet/114519.shtml>

*"Síndrome de abstinencia cibernética"*

La crisis aumenta las adicciones a los videojuegos e internet en Corea del Sur, Japón y China donde cuentan con el mayor número de centros de rehabilitación

**La Vanguardia (España), Jueves 10 de febrero 2011.**

Disponible en: <http://www.lavanguardia.es/internet/20100215/53886499865/xavier-carbonell-las-adicciones-a-las-nuevas-tecnologias-y-a-las-drogas-son-comparables-psicologic.html>

*"Las adicciones a las nuevas tecnologías y las drogas son comparables psicológicamente"*

**Milenio, 20 de septiembre 2009.**

Disponible en: <http://impreso.milenio.com/node/8643750>

*"Videojuegos, un vicio imparable que puede afectar la salud"*

La afición de niños y jóvenes a los videojuegos, es producto de la falta de control de los padres de familia hacia la relación que existe entre sus hijos y las máquinas, dejando que su uso afecte el comportamiento presente y futuro.

**La Jornada, 7 de enero 2008.**

Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2008/01/07/index.php?section=sociedad&articles=035n2soc>

*"Afecta el cerebro uso excesivo de videojuegos, alertan médicos"*

Causa además tendinitis, advierten expertos del IMSS.

**El Universal, 17 de julio de 2006.**

Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/33117.html>

*"Los videojuegos pueden hacer niños solitarios y enfermos"*

**La Vanguardia (España), 16 de julio 2008.**

Disponible en: <http://www.lavanguardia.es/sucesos/20080716/53502175235/18-anos-de-prision-para-el-joven-que-mato-a-su-hijastro-por-hacerle-perder-una-partida-de-videojuego.html>

*"18 años de prisión para el joven que mató a su hijastro por hacerle perder una partida de videojuego"*

Luigi D.G., declarado culpable, deberá indemnizar a la madre del bebé con 95.000 euros.

**El Universal, 06 de septiembre de 2009.**

Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/63359.html>

*"Terapia para adictos a la red"*

**El Mundo (Madrid), 22 de mayo 2009**

Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/05/22/internacional/124298326.html>

*"Sufría adicción"*

Un niño tailandés de 12 años se arroja desde un sexto piso por ser castigado sin ordenador.\*

México no se quedó atrás difundiendo un spot de la PROFECO en noviembre de 1999, donde desaconseja la compra de videojuegos ya que "fomentan la agresión y la violencia."

"Hay juegos y juguetes que estimulan en los niños la creatividad y la imaginación, la adaptación a su medio ambiente, el trabajo en equipo y la coordinación motora; pero también hay juegos y juguetes que fomentan la agresión y la violencia, PROFECO le pide que por favor esta Navidad, piense qué le va a regalar a sus hijos".<sup>105</sup>

<sup>105</sup>Fuente: PROFECO, Coordinación General de investigación y divulgación, noviembre de 1999. Versión: Juguetes, duración 30 seg. Campaña fin de año 1999.

\* Toda la información expuesta de los diferentes periódicos fue consultada el 09 de febrero 2011.

En nuestro país, en la década pasada, no existían este tipo de problemas o simplemente no se sabía cómo enfrentarlo, sólo se oía el bombardeo por todas partes del mundo, sobre los casos de epilepsia que cada vez eran mayores; fue entonces que a partir del siglo entrante, comenzaron a sonar las noticias por los diversos medios de comunicación sólo como una conjetura, pero bien dice Giovanni Sartori "las conjeturas no sirven ante la alarmante velocidad del cambio".<sup>106</sup>

Además de los encabezados antes mencionados, hay otros que no sabemos si efectivamente son reales porque resultan aterradores, y es aquí donde entran los que están a favor y los que están en contra de los videojuegos; muchos opinan que estos casos suceden porque la mayoría de estos jóvenes ya tenían problemas de otra índole, otros por la temática del juego, etc. A continuación algunas noticias extraídas de Internet:

**El Mundo, 01 de abril 2000.**

Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/01/13/espana/1200238424.html>

*"Joven murciano mató a sus padres con una Katana"*

Conocido como el asesino de la Katana, José Rabadán de 16 años, mató a sus padres y a su hermana de 12 años con una katana, sobre el que se ha dicho que estaba influido por el videojuego Final Fantasy.

**El Diario, 17 Julio de 2007.**

Disponible en: <http://www.eldiario.com.ec/noticias-manabi-ecuador/150922>

*"Hermano mata a su hermano por una disputa de un videojuego"*

Dolorosa tragedia para una familia que vive en Lansdowne. Jahmir Ricks de 13 años apuñalo a su hermano de 16 años.

**El Periódico, 22 de noviembre de 2006.**

Disponible en: <http://www.elperiodicodearagon.com/noticias/noticia.asp?pkid=284063>

*"Ataque armado al colegio de Emsdetten"*

El asalto armado a la escuela de Emsdetten (al oeste de Alemania) por parte del exalumno Sebastian Bosse, de 18 años y aficionado a los videojuegos violentos, ha abierto un profundo debate al que se sumaron los principales responsables de los partidos alemanes.

---

<sup>106</sup>Sartori, Giovanni, *La Tierra Explora*, México, Taurus, 2003, p. 241.



*El Mundo, 7 de junio de 2003.*

Disponible en: <http://www.vandal.net/noticia/17719/condenan-a-un-asesino-que-había-alegado-influencia-de-los-videojuegos/>

*"Alabama, asesino condenado Devin Moore"*

Devin Moore de 18 años disparó y mató a dos agentes de policía y a un despachador de Fayette, Alabama, tras robar un auto; en su juicio Moore se declaró no culpable por razón de trastorno de estrés postraumático, aportando sus abogados pruebas de ser niño maltratado, así como afectado por el juego de Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto: Vice City, ya que llevaba jugando día y noche meses antes de lo ocurrido.

**Noticias24, 20 octubre 2007.**

Disponible en: <http://www.noticias24.com/actualidad/noticia/58228/eeuu-sentencian-a-un-joven-que-mato-a-su-madre-por-quitarse-un-videojuego/>

*"Daniel Petric de 16 años, disparó y causó la muerte de su madre porque no se le permitía jugar Halo 3".*

Sus padres decidieron decomisar su más reciente título adquirido, pues se dice que Daniel pasaba casi 18 horas diarias jugando Halo 2. La disputa por el juego finalizó cuando Daniel Patric tomó un arma de fuego que tenía su padre escondida junto con el juego, asesinando a su madre de un tiro en la cabeza e hiriendo a su padre.\*

Y así se pueden citar miles de notas de información parecidas a éstas, con opiniones diferentes de educadores y gente dedicada al estudio de este fenómeno, tales como Estallido, Diego Levis, Dominick, por mencionar algunos, los cuales coinciden en que ciertas noticias alarmistas sobre los videojuegos se deben a tergiversaciones de la realidad por parte de los medios de comunicación.

Hoy en día la violencia en los videojuegos es un tema de moda. La polémica no es nueva, sólo basta checar uno de los tantos videojuegos denominados *violentos*, que otros llaman juegos de destreza y habilidad, esto con el fin de entender por qué satanizan a los ya mencionados: Columbia, Virginia Tech, Doom, Half Life, Kingpin, Carmageddon, Counter-Strike, Postal 2, Soldier of fortune; precedida de una larga lista de este tipo de juegos de video.

\* Toda la información de las noticias de Internet fueron consultadas el 09 de febrero 2011.

El programador de Radical Studios, Bruno Herrera, piensa que la violencia en los videojuegos en México es un tema utópico, opinó que no entiende cómo una mamá no deja a su hijo matar a un dragón, cuando deja que vea el noticiero donde un microbús aplastó a 70 personas, "es algo muy subjetivo hasta cierto punto como muchos casos del México surrealista", agregado que "la idiosincrasia en México de videojuegos es muy rara, muy arcaica".<sup>107</sup>

Hay que recordar que antes de los videojuegos como medio y entretenimiento en los niños y jóvenes, está la televisión.

Asimismo, se une a su comentario el ex asambleísta del Distrito Federal, Francisco Solís Peón, opinando que hay factores que generan más violencia que un videojuego, como "el hacinamiento, la violencia familiar, el hecho de que un padre golpee a la madre, que los hermanos se peleen, que la madre le pegue a sus hijos; ya decir esto en estas épocas es absurdo, uno no se vuelve violador sólo porque vio una violación en una película".<sup>108</sup>

Nuestra cultura popular actual plasmada en canciones, videojuegos, internet, películas y programas de televisión, ofrece muchos ejemplos en los cuales el personaje más pequeño, o el que ha sido humillado y agredido, logra vengarse matando y destruyendo a sus oponentes. Además, numerosos estudios han demostrado que el simple hecho de ver un arma, estimula a los niños a pensar en acciones negativas.<sup>109</sup>

El Dr. Juan Alberto Estallo Martí, pionero en España en el estudio de los efectos psicológicos de las nuevas tecnologías sobre los seres humanos, menciona en su libro "Psicopatología y Videojuegos" un estudio conocido: (Dominick, 1984) estableció que jugar videojuegos agresivos podía tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador. Además los cambios afectivos dependieron del tipo de videojuego empleado, es decir, el videojuego más agresivo condujo a incrementar la hostilidad y la ansiedad, en relación a aquellos sujetos que no jugaron videojuegos, el videojuego medianamente agresivo incrementó solo el nivel de hostilidad sin afectar el nivel de ansiedad. Entre sus hallazgos cabe destacar que el hecho de jugar con

<sup>107</sup> Entrevista realizada en el WTC de la Ciudad de México, en el evento EGS a Bruno Herrera, Programador Web de Radical Studios, el 18 de mayo de 2002. Con esta opinión también coincide Ricardo Villareal, director de XibalbaStudios, entrevistado el 24/10/2009, en las inmediaciones de la Expo Banamex de Santa Fe, en el evento EGS.

<sup>108</sup> Entrevista con el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Francisco Solís Peón, en las inmediaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura, 22 de Febrero de 2002.

<sup>109</sup> *¿Cómo ves?, op. cit.*, p. 11.

videojuegos no es ni la amenaza que muchos de sus críticos han creído ver, ni tampoco es una actividad que esté absolutamente libre de aportar posibles consecuencias negativas. Entre los varones el jugar con videojuegos se relacionó con el número de actos violentos, con un menor rendimiento escolar y una mayor visión de programas violentos. Entre las chicas la práctica de los videojuegos se relacionó con formas de relación interpersonal hiperasertiva y con el número de actos violentos.<sup>110</sup>

En la película de "Clockers" (1995) hay una escena de un niño (Tyron) que va jugando con una videoconsola portátil tipo Virtual boy, con gafas que muestran los juegos en "verdadero" 3D, con una combinación del casco de realidad virtual que realmente era un Sega drive. Su juego trata de un niño que va en una bicicleta y mata al malo, fin, obviamente este juego no existe, él vive en un barrio conflictivo en Brooklyn donde termina haciendo lo mismo que el juego, pero esta vez con un arma de verdad.

Esta escena demasiado agresiva muestra que no se aleja de la realidad que se vive (parecía sólo un juego, para después jugar su propio juego hecho realidad) en los casos antes citados, se dice que los juegos por sí solos no son violentos, sino que desensibilizan a los niños en su mundo de fantasilandia y esto es lo que abogados de muchos países proponen en juicio para salvar a sus clientes que han cometido un crimen.

La Dra. Guillermina Baena mencionó que hay que estar consciente de que matar es sinónimo de ganar en los videojuegos y que los niños de alguna manera en la interactividad ahora están aprendiendo a tirar y a matar; cita que en el 96 los norteamericanos se preguntaban si los videojuegos tendrían algún efecto de violencia en los niños y resultó que tres años después los adolescentes se estaban matando entre sí, dando como resultado situaciones de agresión, violencia y sobre todo de crimen.<sup>111</sup>

Citó como ejemplo un juego reciente llamado *Ghost Recon 2*, en el que Ciudad Juárez y El Paso, Texas son escenarios de una guerra donde supuestos terroristas mexicanos amenazan al vecino país y deben ser eliminados por el ejército estadounidense.

<sup>110</sup>Estallo J.A., *Psicopatología y Videojuegos*, 1997, disponible en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>. [Consulta: 10/02/2011].

<sup>111</sup>Entrevista realizada en las inmediaciones de la Facultad de Sociología de la UNAM, a la profesora e investigadora Dra. Guillermina Baena Paz, FCPyS UNAM, 24 de enero de 2001.

Las llamadas de atención rápidamente aparecieron en una nota titulada "La violencia en los videojuegos y la desinhibición de sentimientos amorales" del periodista Sergio Belmonte de Ciudad Juárez escribiendo: "son juegos de violencia física, verbal y visual que sólo son material de diversión y esparcimiento malsano porque causan adicción y trastornos psicológicos, ahora también son instrumentos de destrucción de imagen".<sup>112</sup>

Para concluir, sólo basta conocer los hábitos de compra y uso de los videojuegos, para pensar en los beneficios o en los efectos negativos que estos juegos tienen para los más de 17 millones de niños y adolescentes mexicanos que están en contacto permanente con ellos durante todo el año.

---

<sup>112</sup><http://www.alambre.info/2007/03/31/videojuego-con-imagenes-de-cd-juarez-es-decomisado-por-el-gobierno-estatal/>  
[Consulta: 10/02/2011].

## CAPÍTULO 2. EFECTOS QUE PRODUCEN EL USO DEL VIDEOJUEGO

*"Dios no cambia. Los hombres, sin embargo, sí"*

*Aldous Huxley*

### 2 .1. EFECTOS FÍSICOS

**E**l juego es un aspecto fundamental en la vida del niño desde sus días de bebé, desde el comienzo, la adquisición de conocimientos y habilidades se realiza mediante éste, acrecentando tres actividades principales para un buen desarrollo intelectual: *el juego* (campo en el que la fantasía y la creatividad cumplen un papel importante), *lenguaje* (es la capacidad fluida de expresión, escritura y lectura) y *la capacidad* para razonar, poder emitir juicios de valor sobre todo aquello que lo rodea (prefiero esto y no lo otro).

La diferencia entre los juegos de las distintas edades radica principalmente en el incremento de la habilidad manual, en la complejidad ascendente de los procesos mentales, en la multiplicación de los intereses en la intensificación de las relaciones sociales y en las diversas etapas fisiológicas, las cuales están determinadas por varios factores.

El psicólogo infantil de origen suizo Jean Piaget, descubrió que la constante actividad de un niño respecto a los objetos que le son asegurables estimula su ejercicio mental y su pensamiento lógico. Para cada niño, los juegos y los juguetes tienen un significado y una utilidad especial porque contribuyen de manera decisiva en el desarrollo físico y mental, por lo que los adultos deben adquirir la importancia que merecen y no pensar cómo entretener al niño para pasar horas sin que cause molestia.<sup>113</sup>

En el caso de los videojuegos, el hecho de que un niño o joven juegue un rato, una o dos horas, no afecta sus actividades (tareas, dormir, comer, etc.) cotidianas, sino el estar durante mucho tiempo sin interrupción, eso ya implica ciertas afecciones.

---

<sup>113</sup>Vallejo Najera, Alejandra, *Mi hijo ya no juega, solo ve la televisión*, México, Planeta, 1989, p. 35.

Los efectos físicos se refieren principalmente al estado físico, en donde se presentan molestias como dolor de cabeza, irritación de los ojos, inflamación de los tendones de la mano (nintendinitis) o Síndrome de Túnel Carpiano\*, dolores musculares y vicios de posturas que están en relación directa con el tiempo empleado en el juego. Por supuesto no todos reaccionan igual, unos más y otros menos, esto resulta cuando se someten a horas ininterrumpidas de juego de video, en esas "grandiosas" aventuras; muchos padres se tranquilizan al saber que sus hijos están en casa viendo televisor o jugando videojuegos, sin pensar que pueden pasar más de seis horas frente a la caja negra y consumiendo la mayor parte de las veces, alimentos no nutritivos que favorecen la obesidad.

El Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) del Distrito Federal detectó que por lo menos 15 millones de aficionados a los videojuegos y a las computadoras, se encuentran en peligro de desarrollar daño cerebral y lesiones en las articulaciones por el uso prolongado de dichos dispositivos tecnológicos, tomando en cuenta que son más de 17 millones de niños y adolescentes mexicanos los que están en contacto permanente con ellos durante todo el año.<sup>114</sup>

El Seguro Social precisó que los daños son originados por el uso constante de palancas, controles, mouses y otras herramientas empleadas para el funcionamiento de los modernos equipos.

Las lesiones en tendones comienzan en el dedo pulgar al realizar movimientos repetitivos el tendón puede resistirse a mover el músculo, o fatigarlo. Es entonces cuando se inflama, se sufre el dolor y la limitación funcional provocada por el uso excesivo de computadoras o videojuegos, lo que da un resultado de 3 mil 432 pacientes al año, que corresponde a 3.8 por ciento del total de consultas en la unidad de medicina física y rehabilitación del Instituto Mexicano del Seguro Social, lo que representa un problema de salud cada vez más frecuente, aseguraron especialistas del instituto.<sup>115</sup>

<sup>114</sup> Periódico Milenio, 16/10/2009, *Videojuegos ocasionan daño cerebral, dice IMSS*, <http://impreso.milenio.com/node/8658227> [Consulta: 11/02/2011].

<sup>115</sup> Periódico Milenio, 15/10/2009, *Videojuegos y computadoras causan daños cerebrales y lesiones*, <http://www.milenio.com/node/303884> [Consulta: 11/02/2011].

\* También se conoce como STC, Síndrome de Túnel Carpial o Carpal. Se trata de una especie de tendinitis (aunque su origen está en la inflamación de un nervio) que afecta a los huesos de la muñeca, y que es común en personas que trabajan con las manos, por ejemplo las personas que usan computadoras o videojuegos, los carpinteros, los cajeros, los que hacen limpieza, algunos músicos, empaquetadores y mecánicos. Disponible en Internet: <http://www.prelatic.com/prevencion-laboral/sindrome-tunel-carpiano.htm> [Consulta: 11/02/2011].

La Dra. Guillermina Baena Paz tiene una larga trayectoria haciendo hincapié y mostrando su preocupación con respecto a tales efectos y explicó el grave problema de la realidad virtual, ya que desconecta al cerebro de la mano que está manejando esa realidad, media hora después de haber utilizado el juego, esto quiere decir que no recibe órdenes. Asimismo, habló de las epilepsias fotosensibles causadas por los efectos de los colores directos y destellos de luz en los niños cuando están expuestos todo el día en la pantalla ocasionando algunas veces náuseas, vómito, convulsiones hasta el desmayo; comentó el caso del jugador Ronaldo cuando se presentó en un campeonato en Estados Unidos en el cual, al otro día ya no pudo jugar porque se puso muy grave ya que estuvo con vómito después de haber jugado videojuegos la tarde anterior. Finalizó ejemplificando a un niño con las pestañas pegadas con micropore a las cejas, y grandes reflectores en rojo y amarillo prendiéndose y apagándose, lo que va causando diferentes efectos en las personas según la respuesta del organismo y del mismo cerebro, que en un momento dice basta y a manera de mecanismo de defensa, responde con una reacción llegando a provocar las crisis epilépticas o comiciales.

En su artículo "*La adicción a los videojuegos*", la Doctora e investigadora Guillermina Baena, especifica varios tipos de epilepsia, no sin antes mencionar que las epilepsias se diagnostican hasta presentarse el primer cuadro. Y desde luego hay algunos antecedentes sugestivos o factores que pueden predisponer a ella, los cuales se describen a continuación:<sup>116</sup>

- a) *Aura*. Puede ser consciente o inconsciente dependiendo del daño sufrido. Es decir: el gamer puede prever cuando va a sufrir una crisis convulsiva si percibe que los músculos se empiezan a mover.
- b) *El gran mal*. Es la pérdida total del control sobre sí mismo: la persona se muerde la lengua, defeca u orina sin control. El pequeño mal se manifiesta con tics u olvidos (ausencias mínimas) en lapsos cortos.
- c) *La epilepsia temporal*. De tipo psicológico o alucinaciones. El individuo no advierte lo que está haciendo. Ese tipo se asocia con la redimensionalización de las cosas: el paciente cree verlas más grandes o más pequeñas, no contempla su tamaño original.
- d) *Psicomotora o sensación de Yabú*. La sensación de estar en otro lugar: ausentismo de donde se está ubicado en ese momento.

---

<sup>116</sup>Revista Mexicana de Comunicación, *La adicción a los videojuegos*, Núm. 59, 1999, p. 41.

En el periódico Milenio se publicó un reportaje sobre videojuegos, en el cual un comunicado del IMSS "La utilización desmedida de los juegos de video y la exposición por lapsos de más de dos horas a los destellos de un monitor, pueden generar convulsiones en menores de 14 años de edad. Incluso más de un millón de usuarios de computadoras y videojuegos tienen afecciones cerebrales y daños en las articulaciones de la mano". Al respecto Carlos Cuevas García, Jefe de Neurología del Hospital de Especialidades del Centro Médico Nacional Siglo XXI, precisó que los trastornos tienen su origen en una estimulación conocida como fótica, la cual se caracteriza por descargas intermitentes de luz, "los destellos y las variaciones de imágenes son los que eventualmente pueden generar reacciones anormales en el cerebro", y acotó que, por lo regular, los usuarios sufren de crisis convulsivas por videojuego, así como epilepsia, que se caracteriza por movimientos anormales donde la persona se muerde la lengua y pierde el control de sus esfínteres.<sup>117</sup>

Es así, como algunos médicos, psicólogos, politólogos, comunicólogos, sociólogos, etc., siguen escépticos ante esto que al parecer es la realidad. Por ejemplo, en entrevista, el Dr. Sergio Muñoz Fernández comentó que no sabía de algún caso de epilepsia por jugar videojuegos ya que nunca atendió a un paciente. Subrayando que es como todas las cosas nuevas que salen, siempre existen guerras entre casas comerciales, industrializadoras y productoras y sacan artículos no fundamentados.

El Dr. Muñoz expuso un claro ejemplo con los medicamentos que utilizan en psiquiatría infantil, donde el periódico y la TV salen atacando, pero no documentando, "es que este medicamento es una droga", y agregó que él tiene entendido que todos, "hasta la aspirina y el mejoral son drogas y si se le da esa connotación, pues ya se fregó la Patria, asimismo, si se le da una connotación perniciosa al videojuego que es una porquería, pues no se está documentando, a menos que se corroboren artículos verdaderamente científicos, ya que no sirve un noticiero donde digan que en Japón convulsionaron 40 mil niños por decir; sí existen un montón de convulsiones, y pues son epilépticos, no son por los videojuegos", finalizando, que son cuestiones que se tiene que ver en su dimensión.<sup>118</sup>

---

<sup>117</sup> Periódico Milenio, 16/10/2009, *Videojuegos ocasionan daño cerebral, dice IMSS*, <http://impreso.milenio.com/node/8658227> [Consulta: 11/02/2011].

<sup>118</sup> Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000.



El neurólogo Rubén Espinoza explicó que los videojuegos por sí mismos no son nocivos, sino que hay niños que tienen epilepsias fotosensibles y ante el cambio en los estímulos luminosos que se generan, pueden convulsionar, pero aclara que no nada más es el videojuego el que genera esto, sino cualquier cambio luminoso como el hecho de estar viendo televisión, estar frente a una computadora, el reflejo del agua o del sol, etc., puede hacer que el niño convulsione.<sup>119</sup>

Cada día salen a la luz artículos donde se mencionan casos de niños en todo el mundo con este tipo de efectos. Además de la adicción, dichos dispositivos tecnológicos también causan problemas cardiovasculares que pueden derivar en infartos. "La salud general de estos adictos también empeora por la falta de ejercicio, luz solar y aire fresco, lo que debilita el sistema inmunológico", explicó Woolley.<sup>120</sup>

Por otra parte, desde el campo de la medicina algunos estudios demuestran claros efectos fisiológicos del uso de los videojuegos sobre los usuarios. Se ha demostrado, por un lado, que el uso de videojuegos aumenta la presión sanguínea y el ritmo cardiaco de los jugadores, por lo que su uso no es muy recomendable para aquellas personas que padezcan problemas cardiovasculares (Gwinup et al. 1983; Segal y Dietz, 1991). Por otro lado, algunos autores han hallado efectos nocivos del uso de videojuegos sobre la salud ocular de los jugadores (Misawa, Shigeta y Nojima, 1991) pero siempre basándose en casos aislados.<sup>121</sup>

Otro gran problema de salud pública que aqueja a México y a todo el mundo es la guerra contra la obesidad. En su reciente informe la Organización Mundial de la Salud (OMS) reportó que en las últimas dos décadas la obesidad creció más de 30% en México, ligeramente mayor que en Estados Unidos, y causa unas 200 mil muertes al año.<sup>122</sup>

Cabe mencionar que en México, uno de cada cuatro niños de entre cinco y once años de edad tiene sobrepeso u obesidad, mientras en adolescentes lo padece uno de cada tres, según lo revela la Encuesta Nacional de Coberturas del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS).

<sup>119</sup>Entrevista realizada al neurólogo Rubén Espinoza en el Hospital Infantil de México, el 13 de marzo de 2000.

<sup>120</sup>Periódico El Universal, 14/07/2009, *La crisis traerá una mayor "ciberdependencia"*, [http://www.eluniversal.com.mx/cultura/59890\\_old.html](http://www.eluniversal.com.mx/cultura/59890_old.html) [Consulta: 11/02/2011].

<sup>121</sup>[http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.downloada\\_tt.action?id=397528189](http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.downloada_tt.action?id=397528189) [Consulta: 11/02/2011].

<sup>122</sup>Periódico El Universal, 16/11/2009, *Obesidad y desnutrición pagan a escolares: IMSS*, <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/64410.html> [Consulta: 11/02/2011].

Cifras de la Secretaría de Salud afirman que actualmente los niños pasan un promedio de cuatro horas diarias frente al televisor, videojuegos o navegando en Internet. Este tipo de actividades suple la práctica de alguna actividad física diaria y el deporte fomentando el sedentarismo, aunado a que acostumbran comer alimentos ricos en grasas y carentes de nutrientes, como por ejemplo la comida rápida, pudiendo los niños obesos llegar a desarrollar diabetes e hipertensión, o tener niveles altos de colesterol y triglicéridos, que para un menor de edad resultan trastornos riesgosos. De igual manera, estima la Secretaría de Salud que el problema es multifactorial, pues en los Estados del norte donde se vive mayor inseguridad, los niños pasan más tiempo frente a la televisión o con videojuegos que jugando en la calle y por ende, restringen el tiempo de los menores en actividades al aire libre.<sup>123</sup>

Ya con base en todos los efectos físicos que se expusieron, en el menor de los casos los gamers presentan síntomas como náuseas, vómito, crisis de ausencia, sudoración, insomnio, pesadillas, estrés, crisis fotosensibles, tolerancia a la violencia y al dolor-placer-tensión (cuando la adrenalina se eleva considerablemente), característica clásica de la adicción.

Por otro lado, se ha querido equipar a los videojuegos con un instrumento educativo, pero en la mayoría de ellos los contenidos son de violencia. Si bien es cierto se pueden llegar a adquirir ciertas habilidades y destrezas visuales, organizaciones como "Games for Health" (juegos para la salud), aseguran que los videojuegos sirven como medicamento en la lucha contra problemas de salud como la obesidad, cáncer o demencia.<sup>124</sup>

El experto en psicología de las nuevas tecnologías Juan Alberto Estallo Martí, pionero en la defensa de estos dispositivos como terapia de aprendizaje emocional y para el desarrollo de las capacidades, nos hace recordar que se ha comprobado que los niños que utilizan videojuegos "resuelven el cubo de Rubik en menos tiempo que los que no juegan, por lo que se puede pensar que han desarrollado más habilidades abstractas".<sup>125</sup>

---

<sup>123</sup> Periódico Milenio, 02/03/2010, *Proyectan declararle la guerra a obesidad infantil*, <http://impreso.milenio.com/node/8728314> [Consulta: 14/02/2011].

<sup>124</sup> Periódico El Universal, 28/08/2008, *Videojuegos para la salud*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/34186.html> [Consulta: 14/02/2011].

<sup>125</sup> <http://www.adelgazarinteligente.com/2010/03/videojuegos-para-adelgazar.html> [Consulta: 14/02/2011].

El investigador Mark Griffiths, profesor de estudios de juegos de azar en la Universidad "Nottingham Trent", en Inglaterra, sostiene que los videojuegos se pueden utilizar como tipo de fisioterapia para ayudar a desarrollar capacidades sociales entre niños con desordenes de la atención incluyendo autismo. Griffiths dice que ahora se deben hacer más investigaciones en los efectos positivos y negativos de los juegos.<sup>126</sup>

Además, varios juegos se han realizado para promover el desarrollo de niños hospitalizados, por ejemplo, *Los Sims* es un juego donde su participación radica en la creación, esto no significa que escape al problema de su inmovilidad.<sup>127</sup>

Hace unos años el videojuego era señalado por los especialistas en salud como uno de los causantes de las elevadas tasas de obesidad infantil en el primer mundo. Sin embargo, en los últimos años han llegado nuevas consolas que auguran un gran futuro, ya que proponen acciones para mejorar la salud.

Incluso hacen énfasis en que algunos videojuegos mejoran la "coordinación visomotora" (respuesta de movimiento a los estímulos visuales), la capacidad de reconstrucción espacial o la sensibilidad a los contrastes. No obstante, su uso no está exento de riesgos para la salud. En algunas ocasiones provocan cinetosis (sensación de mareo por movimiento), ataques de migraña o crisis epilépticas en personas con fotosensibilidad. Los especialistas previenen contra el exceso de esfuerzo, sobre todo en usuarios con poco hábito deportivo".<sup>128</sup>

A modo de conclusión hay que recordar que el juego y su desarrollo físico van íntimamente ligadas de la vida del niño, está claro que un juguete es cualquier tipo de objeto utilizado por él para sus juegos, pero hay que tomar en cuenta que un juguete debe ser para que lo manipule y libere sus energías, contando con los suficientes para que imagine y se exprese, pero para no perder su interés por exceso, es conveniente que éstos sean sencillos para que su uso sea libre y espontáneo, por lo tanto, deben ser apropiados para su desarrollo evolutivo.

---

<sup>126</sup><http://www.dailymail.co.uk/health/article-355877/Computer-games-improve-childs-health.html> [Consulta: 14/02/2011].

<sup>127</sup>Narváz, Adriana, *Nuestros hijos y la Tecnología*, México, Lumen, 2008, p. 33.

<sup>128</sup><http://www.adelgazarinteligente.com/2010/03/videojuegos-para-adelgazar.htm> [Consulta: 14/02/2011].

## 2.2. EFECTOS EMOCIONALES

*"La emoción es la principal fuente de los procesos conscientes. no puede haber transformación de la oscuridad en luz ni de la apatía en movimiento sin emoción".*

*Carl Jung*

Una mañana cualquiera se atestigua una riña entre conductores porque uno se le cerró al otro. Una semana después se entera que un compañero fue golpeado salvajemente por unos pandilleros. A bordo del microbús, entre empujones e insultos se escucha por la radio que se encontró a una chica muerta en su departamento: al parecer ella misma se quitó la vida. Una noche antes de ir a la cama, en un noticiero de televisión se informa de un homicidio múltiple en un céntrico restaurante... de pronto despierta sobresaltado, preguntándose ¿Todo ha sido una pesadilla? Desafortunadamente no, todo esto es muy parecido a lo que se ve en los programas de televisión, sobre todo en las películas, donde se presentan secuestros, robos, drogas, sexo y aún más fuerte la sensación de miedo y angustia que se vive, rodeados de violencia; con todo lo mencionado se puede hacer una gran historia y por qué no, hasta un videojuego.

En cuestión de los efectos emocionales, es preciso señalar tres rasgos importantes propios de una actitud. En primer lugar, las actitudes están generalmente asociadas a imágenes, ideas u objetos extremos de la acción. En segundo lugar, las actitudes expresan una dirección, es decir, no sólo señalan el comienzo de la respuesta manifiesta a una situación sino que también imprimen dirección a esa actividad. Se caracterizan por implicar acercamiento o alejamiento, gusto o disgusto, reacciones favorables o desfavorables, amores u odios, y cómo éstos están dirigidos a situaciones específicas o generalizadas. En tercer lugar, las actitudes -al menos las más significativas- están vinculadas con sentimientos y emociones. Asociaciones de agrado o desagrado respecto de un objeto o situación -miedo, cólera, amor y todas las complejas emociones aprendidas- intervienen en las actitudes.<sup>129</sup>

En nuestro país como en muchos otros, la sociedad impone modelos específicos de actitud en todas las esferas de la vida social. Es decir, un individuo de acuerdo al tipo de videojuegos con el que esté interactuando, va a reforzar ese modelo en forma de una actitud bajo el impacto de lo social, el temperamento, se transforma en el carácter, es decir, en el sistema de actitudes que se desarrollan por obra de la vida de relación.

<sup>129</sup>Kimball, Young, *Psicología de las actitudes*, Buenos Aires, Piados, 1967, p. 8.

La psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega mencionó que el hecho de jugar videojuegos con temas agresivos como son la mayoría, de golpes, matanzas, disparos, etc., les produce una ansiedad de alguien que los va persiguiendo, los va a alcanzar y que no tiene escapatoria porque no puede encontrar la salida y todo esto les va lastimando emocionalmente.<sup>130</sup>

Y agregó la psicóloga que esto se puede observar cuando duerme, ya que su sueño no es un sueño reparador y tranquilo, está combinado con angustia, donde cae a un precipicio o lucha con el héroe dando patadas junto con explosiones y es cuando surge un problema, y el niño no puede descansar. Incluso hace referencia del *Reportaje Preliminar sobre Videojuegos* ya antes mencionado, donde se hizo una investigación del porcentaje de escenas de ambientación que contiene un videojuego violento, que abarcan explosiones, siluetas, grandes edificios, automóviles, relámpagos, luces, precipicios, carreteras, colores fluorescentes, colores eléctricos trenes y aviones; destacando en los resultados explosiones y precipicios, símbolos de esa angustia ya antes mencionada.<sup>131</sup>

La psicóloga destacó que es muy importante saber con qué está jugando el niño, con quién se está identificando y en qué grado está lastimando o modificando emocionalmente su conducta. Estos factores emocionales contribuyen a las habilidades y la posición social del niño, por ejemplo, los niños que están tristes o ansiosos pueden carecer de motivación o energía para iniciar la interacción social, y quizá sus compañeros los eviten, lo que suele dar como resultado sentimientos de soledad o aislamiento.

Los investigadores Clark y Blankenburg en el libro de *Manual de Psicología Infantil Volumen II*, dicen que el índice de violencia de los programas televisivos es similar al de los otros medios de comunicación. Dentro de la rama de estos medios, entra la televisión, la computadora y los videojuegos, y una pregunta que se hace frecuentemente es ¿qué impacto causa en los niños la violencia de la televisión? Para responder se manejan varias ideas: primero, la violencia de la televisión ofrece a los niños modelos que pueden usar cuando se sienten frustrados o están enojados. Segundo, la violencia de televisión puede desensibilizar a los niños con relación a la violencia de la vida real. Tercero, ver violencia en televisión puede debilitar el autocontrol del niño y estimular respuestas más violentas en momentos de frustración que los que se tendrían sin televisión.<sup>132</sup>

<sup>130</sup>Entrevista con la Directora y psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega, en la Cruz Blanca, el 13 de marzo de 2001.

<sup>131</sup>NP Sánchez C, U Reyes G, MP Hernández R., *op. cit.*, p. 154.

<sup>132</sup>Newman M. Barbara, *Manual de Psicología Infantil*, Vol. II, Edición Ciencia y Técnica, México, Limusa, 1985, p. 331.

Se aclara que no se trata de comparar la televisión con los videojuegos, ya que este medio siempre ha sido visto con crítica, por lo antes ya mencionado; los videojuegos aún no tanto en nuestro país, por las razones ya señaladas, al contrario dicen los especialistas en cuestión de emociones que favorecen, la fantasía y la inquietud por investigar retroalimentar, aumentando la motivación y la competencia.

Investigadores (Levis, Dominick, entre otros) consideran que existe un paralelismo entre ver televisión y jugar a los videojuegos. Sin embargo, los videojuegos a diferencia de la televisión o el cine, no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega. Y tal es su efecto en el niño que llega a un estado de excitación o estimulación que aumenta las posibilidades de que éste se comporte de manera violenta.

En el artículo "La adicción a los videojuegos", la Dra. Guillermina Baena escribió que pensar en un videojuego que muestre caminos para manejar las emociones y actitudes como el optimismo, la simpatía, la sinceridad, la integridad, la persistencia, el esfuerzo, el manejo de las imágenes para una mejor calidad de vida, la resolución de problemas sin condiciones de estrés, la superación del fracaso o de la enfermedad, y la automotivación, se encuentra fuera de la realidad, ya que las convergencias disciplinarias requieren de un investigador de la comunicación que enfrente los retos que se le presenten y asuma las implicaciones de lo estudiado.<sup>133</sup>

Otras investigaciones revelan la insensibilización que causan los juegos violentos, y este proceso se va dando poco a poco, provocando una reducción de respuestas emocionales y una mayor aceptación de la violencia en la vida real.

El Dr. Sergio Muñoz enfatizó que la realidad es más dura, que el niño al ver a sus papás golpeándose, obviamente los va a imitar; si sufre un ataque en la calle como un asalto a mano armada, eso recalca que sí es realidad, lo otro es virtual.<sup>134</sup>

Mientras esta discusión llega a un punto de acuerdo, el hecho es que millones de personas en todo el mundo seguirán invirtiendo su dinero y mucho tiempo frente a los videojuegos o depositando moneda tras moneda, las ilusiones de mundos fantásticos, costosos pero muy divertidos.

---

<sup>133</sup>Revista Mexicana de Comunicación, *La adicción a los videojuegos*. Artículo escrito por la Dra. Guillermina Baena Paz, p.43.

<sup>134</sup>Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000. Con esta opinión coincide en entrevista el neurólogo Rubén Espinoza en el Hospital Infantil de México, el 13 de marzo de 2000.

## 2.3. EFECTOS CONDUCTUALES

*"Las conductas, como las enfermedades se contagian de unos a otros"*

*Francis Bacon*

**E**timológicamente la palabra conducta es latina y significa conducida o guiada; que todas las manifestaciones comprendidas en el término de conducta son acciones conducidas o guiadas por algo que está fuera de las mismas: por la mente.<sup>135</sup> El ser humano muestra su conducta en el momento en que expulsa todas las reacciones o manifestaciones exteriores.

La popularidad tanto de los videojuegos domésticos como de las máquinas en establecimientos públicos sugiere que este tipo de actividad tiene un elevado potencial reforzador, ya que mantiene una serie de conductas necesarias para su práctica (insertar monedas, preparar la máquina, etc.) se debe considerar que en el caso de las computadoras personales se da un fenómeno similar, si bien las operantes se mantienen de otras características. La gran disponibilidad de los juegos domésticos pone énfasis en el logro de los máximos avances en el juego e incluso motivaba -en los juegos primitivos- la manipulación del programa a fin de disminuir su grado de dificultad o de modificar su contenido.

Una de las conductas más observable en el ámbito de los videojuegos es la agresividad. Según la teoría Cognitiva Social de Albert Bandura, el ambiente en el proceso de maduración cerebral modela la conducta. El investigador demostró en numerosos estudios experimentales que los niños que observan conductas agresivas recompensadas suelen repetirlas posteriormente con mayor frecuencia que aquellos que observan esa misma conducta castigada.<sup>136</sup>

Así, el Dr. Sergio Muñoz opinó que el hecho de jugar Mortal Kombat o luchas no afecta su conducta, ya que confluyen más factores que el pensar que un videojuego produzca conductas de agresividad o violencia. Ejemplificó que la Ciudad de México en sí misma es más violenta, como un asalto a mano armada, donde el niño puede discernir que no es un juego, que es la realidad y es cuando sí afecta su conducta, presentando

<sup>135</sup>Bleger, José., *Psicología de la conducta*, Argentina, Paidós, 1985, p. 23.

<sup>136</sup><http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm> [Consulta: 15/02/2011].

reacciones de ansiedad, no salir de casa, no querer ir a la escuela y encontrándose terriblemente asustado, esa violencia sí es real, concluyó.<sup>137</sup>

En la investigación sobre videojuegos obsequiada por el ex panista Miguel Ángel Toscano, se hace mención de varios estudios con relación a las conductas de agresividad en los infanto-adolescentes, señalando que son multicausales, esto quiere decir que tiene que ver con desórdenes del desarrollo, variables del ambiente como el nivel familiar y económico, donde los padres son una fuerte influencia en el comportamiento de los hijos, ya que ellos son el primer ejemplo de comportamiento aceptable.<sup>138</sup>

Las nuevas tecnologías y la industria del entretenimiento, combinadas con los cambios en la estructura familiar, han aislado profundamente a los adultos de los adolescentes. Se sabe que la mayoría de los muchachos utilizan la computadora para enviar correos electrónicos o mensajes instantáneos, visitar los sitios de charlas o de fans, hacer sus tareas o bajar canciones. Por citar un ejemplo, hace años en Plaza Center,<sup>139</sup> videograbando el comportamiento de los jóvenes asiduos a los videojuegos on line (en línea), se descubrió que otras capacidades estaban en juego; se detectó una saturación de adolescentes con máquinas interconectadas esparcidas por el local ya repleto, donde se observa la siguiente escena cotidiana: Fernando, uno de los seis muchachos pegados a las pantallas, de repente maldice y golpea sobre la mesa, "¡Muérete, prostituta estúpida!", grita. Luego: "¡Voy a matar a Tonatiuh ahora mismo!". Tonatiuh, que se encuentra a tres computadoras de distancia, responde: "Te tomas este juego demasiado en serio".

Estos tipos de videojuegos violentos enfatizan conductas negativas. "Matar" suele ser la acción indispensable para ganar. Hay que matar personas, animales o enemigos fantásticos como única alternativa para salir adelante. En muchos se exalta el comportamiento criminal, la explotación sexual, la violencia hacia la mujer y la utilización de obscenidades e insultos.

<sup>137</sup>Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000. Con esta opinión coincide en entrevista el neurólogo Rubén Espinoza en el Hospital Infantil de México, 13 de marzo de 2000, el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Francisco Solís Peón, entrevistado en las instalaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura, el 22 de Febrero de 2002 y Bruno Herrera, programador web de Radical Studios, entrevistado en la EGS en el WTC Cd. de México, el 18 de mayo de 2002.

<sup>138</sup>Material de investigación obsequiado por el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, el día 22 de febrero del 2002, en las instalaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura.

<sup>139</sup>Entrevista a niños-adolescentes en Center Plaza, en el local 27, sobre Av. Central, Municipio de Ecatepec, Edo. de México, el 10 de julio 2010.



Los autores que atribuyen a los videojuegos grandes cualidades educativas no se percatan de la paradoja en la que caen. Descartan, o bien subestiman, los supuestos peligros de los videojuegos y al mismo tiempo no dudan en enfatizar la importancia que puede llegar a tener en el desarrollo cognitivo de niños y adolescentes. No advierten que justamente esta potencialidad es la que los convierte en temibles.

Hay que recordar que alrededor de dos tercios de los videojuegos para consola y para salones recreativos, y un número creciente de los juegos para computadora, pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte.

Otra razón es la habituación: la literatura, pero sobre todo el cine, la televisión y los videojuegos, presentan escenas de violencia con tal frecuencia e intensidad que las respuestas del infante-adolescente probablemente se habitúan a ellas. Es casi seguro que no se hacen más agresivos por ver tales imágenes, pero probablemente los frenos conductuales, una vez que se encuentran en un conflicto agresivo, sean insuficientes para detenerse antes de causar daños severos. De tal manera que el receptor llega a acostumbrarse a esta violencia aceptándola como algo normal y a tener más dificultades para considerar cualquier acto violento como tal.<sup>140</sup>

Como se había comentado en el primer capítulo sobre la infancia perdida en las últimas décadas, junto con el explosivo desarrollo tecnológico, especialmente de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se ha comprobado también la gran influencia que estas tecnologías a través de su omni-presencia en los hogares, escuelas, instituciones, etc., tienen sobre la salud infanto-juvenil. Nuevas investigaciones han dado cuenta de dicha influencia, particularmente en aspectos como conducta violenta, consumo de alcohol y drogas, conductas sexuales de riesgo, trastornos alimentarios, nutritivos y otros más.

Es así, como la adolescencia temprana es una etapa de desorganización de la personalidad y de inestabilidad de las conductas. En el púber la dinámica central es encontrarse a sí mismo y autodefinir la identidad. Los contenidos actuales de las TIC dedicados a adolescentes, en general, carecen de contenido valóricos y no responden a las necesidades e interrogantes propias de esta edad.

---

<sup>140</sup>Material de investigación obsequiado por el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, el día 22 de febrero del 2002, en las instalaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura.

En un reportaje Rona Renner, enfermera y fundadora del Interactive Parenting Media, afirma que "los padres pueden hacer mucho para evitar la pérdida de la inocencia a través de tener un control más estricto en el uso de las nuevas tecnologías y pasar más tiempo con sus hijos jugando, cocinando o leyendo, pues esto contribuirá a que no crezcan de forma rápida".<sup>141</sup>

---

<sup>141</sup>Revista Día Siete, *Ahora quien tiene el control*, No. 504, Año 9, p. 46.

## 2.4. EFECTOS PSICOLÓGICOS

*"Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo."*

*Donald Winnicott*

**E**n el capítulo 2 se ha hablado del rol importante que tiene el juego en la vida de un niño, donde existen diversas modalidades de juegos, de habilidad o destreza, de estrategia, de azar, de aventura de acción, educativos, de manos, de palabras.

Ahora bien, no se pueden pasar por alto los estudios del psicólogo suizo Jean Piaget a través de los cuales nos han conducido de la niñez a la edad adulta. Y para enfatizar la importancia de los juegos, los clasificó de la siguiente manera: de *ejercitación*, donde el niño experimenta placer y asombro al descubrir los movimientos espontáneos de su cuerpo; consiste en encontrar esos gestos hallados por azar y es típico en los niveles de la sensoriomotricidad (0-2 años). El *simbólico*, característicos de la etapa preconceptual (2-4 años) donde el niño toma nota de su entorno e imita el mundo exterior; implican la representación mental de un objeto ausente. Los de *construcción*, especie de montaje de elementos que toman formas distintas. El de *reglas*, es en el contexto de las relaciones interpersonales donde surgen las exigencias de una regularidad impuesta.<sup>142</sup>

De tal manera, que los aportes del juego se localizan fundamentalmente en el desarrollo psicomotor: coordinación motriz, equilibrio, dominio de los sentidos; estimula el desarrollo cognitivo: atención, memoria, imaginación, creatividad; mayor desarrollo social: procesos de comunicación y cooperación con los demás; desarrollo emocional: desarrolla la subjetividad, satisfacción emocional.

---

<sup>142</sup><http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/622.ASP> [Consulta: 17/02/2011].

Otras teorías psicológicas explican la actividad del juego como resultado de un exceso de energía acumulada que mediante el juego se gasta (Spencer); produce relajación (Lazarus); ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción (Freud). Para Piaget, las formas de juego a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones paralelas de las estructuras cognitivas del niño.<sup>143</sup>

Por todas estas razones, los videojuegos han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para los niños y adolescentes, ya que tienden a imitar lo que ven.

Este efecto es el del aprendizaje. Los niños aprenden viendo las imágenes, del mismo modo los estilos de peinados, modas de vestir, modismos y entonaciones peculiares del habla en la conversación dependen en gran medida de las TIC. Atrae la atención y con frecuencia, la imitación del niño y el adolescente con todo lo que el "héroe" juvenil del momento haga, coma o vista. Desde luego no sólo ellos son influidos, pero son menos críticos y más fácilmente excitables y, como ya lo señalamos, más conformistas e imitadores a diferencia de otros de mayor edad.<sup>144</sup>

Esto mismo sucede en los niños y jóvenes con los videojuegos, se identifican con sus personajes, puede ser con un karateca, un soldado, con el chico más simpático de la pelea o con el malo, ya sea por que es fuerte, audaz, etc. Pero no sólo, además tienen una increíble capacidad para aprenderse a la perfección el nombre de cada uno de los personajes que están en los diferentes tipos del juego.

La psicóloga Beatriz Robles Martínez de Vega indicó que en la sociedad que en este momento vivimos, se nos fomenta el héroe agresivo a través de la televisión, el que sabe pelear bien, que se enfrenta a veinte peleas de karate, que salió herido, pero victorioso, "ahora las figuras del héroe se han modificado, pues el pensar en un héroe que lee mucho, que estudia, que saca diez en la escuela, casi ningún programa lo llega a trabajar, entonces los niños prefieren a quienes les han dado ese interés o ese papel". Robles dio el ejemplo de un programa en el que el papá siempre sale perdiendo y los hijos lo critican, le dicen malas palabras, etc., "el niño se identifica y empieza a trabajar de esa forma, y si además de eso se le regala un videojuego en el que se maneja más o menos una situación semejante, es claro que va a responder y agredir a

---

<sup>143</sup><http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/> [Consulta: 17/02/2011].

<sup>144</sup>Kimball, Young, *op. cit.*, p. 111.

sus padres de la manera más natural por lo que está aprendiendo; nos recuerda que el niño aprende, se identifica, imita lo que ve y lo que oye, y si lo que ve es agresivo va a imitar agresión".<sup>145</sup>

Hay que tomar en cuenta que los medios (revistas, programas de videojuegos e Internet) les dan las armas para recomendar un juego, pasar al siguiente nivel y terminarlo; observada y aprendida la teoría de los pasos para continuar a un siguiente nivel de x juego, prosiguen la práctica y es en ese momento cuando los pequeños receptores se convierten en estatuas, mudos, sordos y ciegos para todo lo que les rodea, nada más existe él y la pantalla (cuidado de cometer la tontería de apagar el videojuego o atravesarse, porque son hombres muertos o simplemente insultados) ya listos para consumir largas horas de juego hasta lograr llegar a lo aprendido y mucho más. Se ha investigado que gran proporción de las conductas agresivas son aprendidas por observación y retenidas por largos períodos de tiempo.

Muchas de estas investigaciones han comenzado a dar luces sobre las bases neurológicas y neuropsicológicas de este fenómeno, y las autoridades de salud de muchos países desarrollados han implementado políticas y medidas regulatorias y de educación para los niños y sus familias. Un claro ejemplo son los activistas de Amnistía Internacional preocupados por el bienestar, protección y cuidado al menor de edad "por su falta de madurez, física y mental" ante el contenido, acceso a los videojuegos y sus efectos. Así, la obligatoriedad de los Estados de cumplir el deber de proteger, defender y promover el respeto y cumplimiento de todos los derechos fundamentales de las niñas, niños y adolescentes, ya que se reconoce el derecho que tienen a la salud y el desarrollo.<sup>146</sup>

Según la Doctora en Pedagogía por la Universidad de Humboldt de Berlín, ahora académica del Posgrado de Pedagogía de la UNAM y profesora de la Universidad Autónoma Metropolitana, Patricia Ehrlich, en entrevista para el diario La Jornada, hace mención de un estudio publicado hace algún tiempo en la revista estadounidense Science, "los menores de ese país se habían vuelto más violentos, más gordos y más tontos, por todas las implicaciones que tiene la recepción constante de mensajes agresivos que además de todo, promueven el sedentarismo, ya que los niños pasan mucho tiempo sentados viendo este tipo de programaciones". La doctora finalizó diciendo que se "la pasan solos, se idiotizan con la televisión o los juegos y no se

<sup>145</sup>Entrevista con la Directora y psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega, en la Cruz Blanca, 13 de marzo de 2001.

<sup>146</sup><http://www.amnistiacatalunya.org/edu/pdf/videojocs/07/vid-07-12-20-inf.com.pdf> [Consulta: 15/02/2011].

mueven. Y el hecho de permitir que esto ocurra con los menores es dejar las puertas abiertas para que se afecten sus posibilidades motrices, psicológicas y sociales, pues la vida es movimiento, es cuidado y es estar en contacto con las cosas reales".<sup>147</sup>

La psicóloga Beatriz señaló que en el juego cuando el héroe se defiende ante el agresor y debe hacerlo del mismo modo con violencia, este mensaje psicológico si es un mensaje repetitivo, constante, de todos los días, se convierte en una influencia psicológica hacia el infante-adolescentes fomentando la agresividad.

Para complementar uno de los estudios que quizá haya popularizado más a los videojuegos como causantes de violencia en niños y adultos lo realizó el Dr. Craig A. Anderson de la Universidad de Stanford (quien según algunos expertos tiene una larga historia de aversión hacia los videojuegos y medios de comunicación en general). Su estudio fue publicado en el año 2000 por la APA\* en la Revista de Personalidad y Psicología Social (Journal of Personality and Social Psychology) donde informa que jugar videojuegos violentos como Wolfenstein 3D o Mortal Kombat, puede aumentar los pensamientos agresivos, las sensaciones y el comportamiento de una persona en ajustes del laboratorio y en vida real. Además, este tipo de juegos pueden ser más dañinos que la televisión y las películas violentas, ya que son interactivos, muy absorbentes y requieren al jugador identificarse con el agresor.<sup>148</sup>

Por otra parte, el entrevistado profesor Manuel G. (seudónimo) en Psicología Social de la UAM Iztapalapa, mencionó que en esta época tienen doble efecto, por una parte desarrollan el pensamiento abstracto, pero por la otra ese desarrollo del pensamiento abstracto en los niños hacen que no le preste atención a los cursos usuales de la escuela, por eso es que los videojuegos chocan con la educación escolarizada. Asimismo, el profesor señaló que los efectos son múltiples, ya que los videojuegos "te penetran de diversas formas, te hacen sentir de un simple pisotón con la vida de los niños, su vida diaria su vida cotidiana, no lo llena tanto como estar ahí pegados en la máquina, aunado a la miseria moral de las familias mexicanas pues entonces no hay forma luego de que el niño contrarreste ese tremendo impacto de los videojuegos porque la familia lo deja suelto y recibe de lleno sin ninguna mediación familiar el impacto". Concluyó, que el problema principal, es que el niño al estar expuesto mucho

<sup>147</sup> Periódico La Jornada, 24/12/2002, *Deshumaniza a los niños*, <http://www.jornada.unam.mx/2002/12/24/036n1soc.php?origen=soc-jus.html> [Consulta: 15/02/2011].

<sup>148</sup> <http://www.apa.org/news/press/releases/2000/04/video-games.aspx> [Consulta: 15/02/2011].

\* En Washington, la Asociación Psicológica Americana, con siglas en inglés (APA, American Psychological Association), es la organización científica y profesional más grande que representa la psicología en los Estados Unidos y del mundo cuenta con más de 159.000 investigadores, educadores, clínicos, consultores y estudiantes, trabajando para promover bienestar humano.

tiempo a los videojuegos no desarrolla otras habilidades como destrezas sociales, imaginación creadora, pensamiento abstracto o manejo de situaciones difíciles a nivel interpersonal o familiar.<sup>149</sup>

Todos los efectos mencionados van de la mano, ya que al afectar física y emocionalmente dañan su conducta y por consiguiente aparecen efectos psicológicos. No todos los juegos son así, investigadores aseguran que si se propusieran dentro de los juegos valores sociales como cooperación y ser amables con los demás, cambiaría todos los efectos negativos que se piensan acerca de éstos. Y está comprobado, un ejemplo es el programa de Plaza Sésamo, donde preescolares pueden aprender valores y conductas positivas sobre diversidad racial y cultural, tolerancia, cooperación, amabilidad, aritmética simple y vocabulario a través de un formato televisivo que cada vez son opacados por los programas de contenido violento, asimismo sucede con los videojuegos donde unos pagan por otros.

---

<sup>149</sup>Entrevista al profesor Manuel G. (seudónimo), en Psicología Social de la UAM Iztapalapa, el 30 de octubre del 2009.

## CAPÍTULO 3. ¿ADICCIÓN O FICCIÓN?

### 3.1. ¡EXAGERAN LOS MEDIOS!

*"A pesar del lugar que los intelectuales de primer plano ocuparon en la escena contemporánea, ya no somos hombres de pensamiento, hombres cuya vida interior se alimenta en los textos. Los choques sensoriales nos conducen, nos dominan; la vida moderna asáltanos por los sentidos, por los ojos, por los oídos. [...] Un picor auditivo y óptico obceca y sumerge nuestros contemporáneos. Ha conducido al triunfo de las imágenes, que rodean el Hombre."*

*René Huyghe  
El poder de la imagen*

**E**n los últimos años se han unido investigadores y profesionales de la medicina con desarrolladores para videojuegos con el fin de compartir información sobre el impacto que éstos pueden tener sobre la salud, utilizándolos como atractivo uniendo el juego lúdico con el aprendizaje de actitudes sanas frente a la alimentación, para ayudar a mantener la forma física e incluso como instrumentos para tratar enfermedades en edades infantiles.<sup>150</sup>

La llegada de nuevas consolas como la Wii de Nintendo, y periféricos como la tabla Wii Fit o el mando Wii Remote, proponen acciones para poner el cuerpo en movimiento mientras jugamos; después de que diversas empresas apostaron a los videojuegos para la salud, ahora se perfila como el sector con mayor crecimiento dentro de la industria del ocio digital. Títulos como Dance Dance Revolution, Wii Fit y EA Sports Active lideran este segmento con más de 2.000 millones de dólares anuales en ingresos.<sup>151</sup>

Otro ejemplo de periféricos destinados a realizar ejercicio son: las bicicletas estáticas, que nos permiten conectar la PSP para monitorizar nuestro rendimiento. De hecho, uno de los títulos más vendidos es "Brain Training", el cual, pretende estimular nuestra actividad mental y es muy recomendable para que personas en edad avanzada mantengan su mente activa. A raíz de este juego han salido muchos otros títulos, como el último anuncio de Konami sobre un videojuego de Yoga para Nintendo DS.

<sup>150</sup><http://es.videogames.games.yahoo.com/08102007/57/videojuegos-salud.html> [Consulta: 15/02/2011].

<sup>151</sup><http://www.adelgazarinteligente.com/2010/03/videojuegos-para-adelgazar.html> [Consulta: 14/02/2011].



En Boston, Estados Unidos, se celebró la VI Conferencia Anual de Juegos para la salud, "Games for Health", en la cual, se recalcó que cada vez más grupos de investigación están desarrollando proyectos que se valen de consolas con movimiento orientadas a solucionar o paliar diversos problemas de salud.<sup>152</sup>

Así, como hay campañas orientadas a fomentar el ejercicio físico, hay diversas iniciativas en las que los videojuegos han supuesto una mejora en el estado físico de pacientes para ayudarles a entender sus enfermedades y asumirlas de una manera mucho más natural.

Es el caso de Re-Mission, un videojuego que ha recibido multitud de premios y que está dirigido a jóvenes que padecen cáncer; otro juego es el de Ben's Game o Freedive, en el que te colocas un casco de realidad virtual y te sumerges en un mundo submarino de fantasías; recomendado por los beneficios que puede aportar.

Incluso, en algunos hospitales se utilizan como parte de la terapia de recuperación, ya que tienen efectos favorables sobre la salud de los pacientes, consiguiendo que respondan mejor a los tratamientos, además de distraer a los/as pacientes del dolor, desdramatizan su problema.<sup>153</sup>

En la investigación publicada en Nature Neuroscience,<sup>154</sup> aseguran que los videojuegos mejoran la vista, al menos los que involucran mucha acción, como los de disparos en primera persona (FPS por sus siglas en inglés), que pueden mejorar la capacidad de visión en la vida real; este tipo de juegos parecen aumentar la capacidad de discernir ligeras diferencias en los tonos de gris, perfeccionando la sensibilidad al contraste visual.

Pero no sólo en cuestión de salud han querido equiparlos, también han buscado intervenir en otras ramas; en el IV congreso de la CiberSociedad 2009 se menciona que "la utilidad pedagógica de los videojuegos es indiscutible en la motivación del alumnado, elemento sin el cual es imposible la eficacia del aprendizaje" y hace alusión a un videojuego como un acompañante fiel y constante de sus días, por lo cual una

<sup>152</sup> Periódico El Universal, 14/07/2010, *Videojuegos van contra la obesidad*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/59610.html> [Consulta: 15/02/2011].

<sup>153</sup> <http://www.adelgazarinteligente.com/2010/03/videojuegos-para-adelgazar.html> [Consulta: 14/02/2011].

<sup>154</sup> Periódico BBC, 30/03/2009, *Los videojuegos mejoran la vista*, [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_7971000/7971783.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_7971000/7971783.stm) [Consulta: 17/02/2011].

educación que parta de su entorno siempre tendrá más éxito. Si éste es el punto de partida del docente, su alumnado abandonará su papel pasivo y se implicará de forma activa en las tareas propuestas por él, dedicándoles su esfuerzo y tiempo, los cuales han de estar regulados por el docente, ya que no se trata de que el videojuego se convierta en el fin, sino en el medio para conseguir determinado contenido del currículo.<sup>155</sup>

Por otra parte, Aguirre (2002) señala que el problema de la renovación pedagógica a través de las Nuevas Tecnologías de la Información se vive en el campo literario de una forma diferente a como se está desarrollando en otros ámbitos de la vida académica o cultural. Los tintes dramáticos que adquiere aquí, se encuentran en la percepción de muchos, en un plano de lucha o resistencia casi míticas contra esa barbarie tecnológica deshumanizadora. Sin embargo, en estos últimos tiempos los videojuegos y enseñanza no son dos entes antagónicos, ya que las nuevas tecnologías se ofrecen en la educación, sin hacer una excepción con los videojuegos, pues como el resto de las TIC, estos son un medio para fines docentes, el punto es encontrar el modo de integrarlos de manera adecuada y oportuna.<sup>156</sup>

Tal es su consideración que en Estados Unidos, diversas asociaciones médicas han pedido que el Gobierno fomente su uso. El objetivo: utilizarlos en un futuro cercano dentro de las aulas como método lectivo.<sup>157</sup>

En México existe una iniciativa llamada Juego de Talento, la cual promueve el desarrollo de videojuegos hechos en México, y dentro de esta iniciativa existe la Incubadora de Talento, que desde el 2008 lanza su convocatoria para crear juegos educativos para enseñar a los niños los hábitos alimenticios adecuados y fomenten la cultura del ejercicio.<sup>158</sup>

---

<sup>155</sup><http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/ensenar--en-la-cibercultura-competencia-digital-videojuegos-recursos-abiertos-y-otras-reflexiones/813/> [Consulta: 17/02/2011].

<sup>156</sup> Aguirre, Joaquín Ma., *La enseñanza de la Literatura y de las Nuevas Tecnologías de la información*, Madrid, Espéculo, 2002.

<sup>157</sup> <http://www.adelgazarinteligente.com/2010/03/videojuegos-para-adelgazar.html> [Consulta: 14/02/2011].

<sup>158</sup> Periódico El Universal, 14/07/2010, *Videojuegos van contra la obesidad*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/59610.html> [Consulta: 15/02/2011].

Por ejemplo, el ex diputado del Partido Acción Nacional, Dr. Antonio Vega Corona, dio a conocer el 21 de Abril de 2009, una iniciativa que expide la Ley Federal de Clasificación y Fomento de los videojuegos, cuya finalidad es promover juegos con contenidos educativos para que los jóvenes mexicanos aprendan la historia de diversas civilizaciones.<sup>159</sup>

Algunos especialistas que han dado su opinión a través de esta investigación, admiten que no sólo tienen un lado oscuro; la psicóloga Robles opinó que hay ciertos videojuegos donde el niño tiene que razonar, trabajar con su creatividad para ir elaborando, por ejemplo, una construcción de un edificio o ir almacenando y a su vez creando.<sup>160</sup>

El neurólogo Rubén Espinoza y el Dr. Sergio Muñoz Fernández del Hospital Infantil de México, opinaron que están de acuerdo en que los videojuegos ayudan a aumentar la destreza viso-espacial del niño, aprenden a memorizar, incluso muchos de ellos vienen en inglés y eso los estimula para saber qué dice el juego, finalmente los beneficios están dados en una mejora del niño en actividades perceptuales en habilidades motoras finas.<sup>161</sup>

Ahora, lo que hace falta es que en nuestro país también sigamos el camino que han iniciado nuestros países vecinos y empezar a trabajar todos estos proyectos. Cito una frase acorde a este capítulo y es que "afortunadamente, y como en otras ocasiones, la mejor solución es tratar de unirse al enemigo y conseguir mediante los propios videojuegos, mejorar la salud y la de la infancia".

---

<sup>159</sup> <http://www.goeat.com/listen/370653d/antonio-vega-corona-sobre-videojuegos-antonio-vega-corona> [Consulta: 15/02/2011].

<sup>160</sup> Entrevista con la Directora y psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega, en la Cruz Blanca, el 13 de marzo de 2001.

<sup>161</sup> Entrevista con el Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, el 20 de marzo de 2000. Con esta opinión coincide en entrevista el neurólogo Rubén Espinoza en el Hospital Infantil de México, 13 de marzo de 2000.

### 3.2. DESEO VIRTUAL

*"Lo que se reprimía en tiempos de Freud era el sexo, que es lo que lo lleva a hablar de la sexualidad. Hoy el gran ausente, el desconocido, el denegado en la enseñanza, en la vida cotidiana... es el cuerpo como dimensión vital."*

*Didier Anzieu (cit. por Adriana Narváez)*

**T**abú o no, el mundo de los videojuegos no podía quedar exento de contenidos sexuales. Algunas escenas son blancas y aptas para todo público, otras recomendables sólo para adultos; algunas las hay ciertamente machistas en las cuales, las mujeres son objetos sexuales idealizados al servicio de las fantasías masculinas y otras tratan el asunto con humor.

Uno de los juegos que se conoce como pionero en introducir el sexo gráfico, aparece en 1982 con el nombre de Custer's Revente, hecho para Atari 2600 por Mystique, una compañía que produjo varios videojuegos para adultos para esta consola. Anteriormente, lo único sexual en los videojuegos eran algunas aventuras de texto insulsas y grabadas para una computadora olvidada.

Aunque la compañía Mystique se fue a la quiebra, los derechos de sus juegos cayeron en manos de Playaround, quien continuó con el desarrollo de juegos eróticos.

Asimismo, cabe mencionar el trabajo que la compañía francesa Cocktel Vision realizó a finales de los 80 y principios de los 90, publicando algunos juegos eróticos de su subsidiaria Tomahawk para Amiga, Atari ST y PC como Emmanuelle, Geisha y Fasination, juegos que no llegaron a salir fuera de Europa.<sup>162</sup>

Al inicio de la década de los 90 llegaron a los salones recreativos una serie de juegos que acaparaban por completo la atención de los jugadores más jóvenes, ya que usaban como incentivo fotos y dibujos de unas simpáticas y pícaras chicas.

<sup>162</sup>[http://www.thevideogameculture.com/2010/05/erotismo-y-videojuegos-calentando-la\\_17.html](http://www.thevideogameculture.com/2010/05/erotismo-y-videojuegos-calentando-la_17.html) [Consulta: 16/02/2011].

Las dos máquinas que gozaron de mayor popularidad fueron el *Gals Panic* y *Pocket Gal*, considerados como juegos de puzzle\*. Este género estaba bien considerado y era perfecto para estos juegos de "destape". A partir de ahí nacieron decenas de juegos de índole erótica con títulos como: *Puzznic*, *Match It - Shisen-Sho*, *Joshiryō-Hen*, *Bouncing Balls*, *Pipi & Bibis*, *Splash!*, *Playgirls*, entre muchos más, que cada vez iban subiendo de tono.

Mientras tanto, en el Occidente no se quedaron atrás con los juegos "eroge", denominando así a todo aquel videojuego proveniente de Japón salpicado de contenido erótico. También con el lanzamiento en 1987 de la consola TurbografX o PC Engine por parte de la compañía NEC, los llamados juegos eroge conocieron su gran boom, colocando a esta consola muy por delante de la NES en las listas de venta japonesas.<sup>163</sup>

Las protestas internacionales ante este panorama denominado como "machismo" primario y burdo, han llevado a incorporar un nuevo tipo de personaje protagonista femenino con unas actitudes y acciones similares a las de los héroes masculinos (pero eso sí, dejando entrever un cuerpo escultural entre el armamento que portan), tendiéndose a una progresiva masculinización de la figura femenina y una exaltación de los valores y roles tradicionalmente masculinos.

Así es, como una década después nace *Tomb Raider*, un juego protagonizado por la que posiblemente se ha convertido en una de las heroínas más famosas del mundo de los videojuegos: *Lara Croft*, una exuberante y muy sexy versión femenina de *Indiana Jones*. El éxito se debió a las sensuales curvas de su protagonista; esta nueva revelación desató una andanada de juegos de varias compañías, las cuales aprovechan los atributos femeninos para vender.

A raíz del éxito de aquel título, otros siguieron una estrategia de marketing similar. Uno de ellos fue *Dead or Alive 2*, *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, *Playboy*, etc., y a partir del año 2000 aparecieron juegos en 3D con títulos como *SexVilla 2*, *3D Hentai 2* y *3D GayVilla 2* por nombrar algunos que ofrecían mayores posibilidades en el juego y un aspecto más realista de los actores y el entorno.<sup>164</sup>

<sup>163</sup><http://www.pixfans.com/los-juegos-arcade-eroticos/> [Consulta: 16/02/2011].

<sup>164</sup>[http://www.youtube.com/watch?v=bLbWVpXrgTo&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=bLbWVpXrgTo&feature=player_embedded) [Consulta: 16/02/2011].

\*Es un género de videojuego que se caracteriza por exigir agilidad mental al jugador. Pueden involucrar problemas de lógica, estrategia, reconocimiento de patrones, completar palabras o hasta simple azar. Puede referirse a un rompecabezas, un juego en el que hay que armar una figura, un crucigrama o juego de palabras cruzadas.

Después de una rápida vuelta por los videojuegos eróticos, resulta que no solamente en este tipo de género aparecen los avatares femeninos, que son retratados con senos grandes, cintura pequeña y tonificada, sino que en la mayoría de los juego, siempre aparece un tipo de modelo hiper-idealizado, por eso el desarrollo de los videojuegos es una industria dominada por hombres.

Sólo hay que recordar al famoso Donkey Kong junto con Mario, la historia de un gorila que huye de su amo, un carpintero, y secuestra a la novia de éste. Mario tiene que perseguir al gorila a través de una serie de escenarios industriales para rescatar a la chica. Desde los mismos inicios, las mujeres juegan el papel de víctimas secundarias y excusa del juego, con la modelo rubia en la portada del videojuego, con generoso escote, pechos remarcados y falda desgarrada, dejando ver parte de sus piernas. Ese es el modelo que se inicia y se mantiene a lo largo de los años.

De esta forma quedaron atrás las representaciones gráficas de los videojuegos, cuando las princesas eran salvadas por su príncipe azul. Sin embargo, las mujeres han adoptado un nuevo rol que parece romper con el tradicional papel de mujer indefensa y frágil, pero ahora a pesar de ser mostrada como un ser independiente y fuerte que se salva por sí misma, la ya mencionada Lara Croft se adscribe a un estereotipo de mujer sexista, que explota una imagen excesivamente objetivada. Una representación que se resume en exuberantes curvas, con escasa ropa, dignas del deleite del espectador masculino.

En los últimos años las niñas han llegado a filtrarse poco a poco en el consumo del mercado de los videojuegos, ya que muchos de estos han tratado de ser atractivos para ellas. Gillian Skirrow comenta que "el placer de los videojuegos es específico a género, las mujeres no lo juegan."<sup>165</sup>

Ahora las niñas pueden incursionar en juegos como los de Barbie, los Sims, de vestir o de cocinar, que a final de cuentas son juegos sólo para ellas, para introducirlas al mundo de los videojuegos, ya que a la mayoría de las niñas-adolescentes no les llama la atención otro tipo de juegos.

---

<sup>165</sup>Material de investigación obsequiado, el 22 de febrero de 2002, por el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, en la Asamblea Legislativa del Distrito Federal II Legislatura. Skirrow, Gillian, 1990, p. 322.

La fascinación masculina con la tecnología y particularmente la de guerra, ha sido a menudo relacionada con funciones simbólicas de tipo psico-sexual. Skirrow sugiere que las imágenes de muerte y destrucción a veces son tan extremos, que involucran auto-parodia y que la alta tecnología es desafortunadamente identificada con el poder y dominio masculino.<sup>166</sup>

La mayoría de los videojuegos reproducen estereotipos sexistas. Están hechos por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino e incluso en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo. Los juegos están pensados para un imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. Por eso son los chicos los que más juegan.<sup>167</sup>

El profesor Manuel G. (seudónimo) en Psicología Social de la UAM Iztapalapa, opinó que dentro los videojuegos se reproduce todo lo que uno quiera encontrar "sexistas, prejuicios, racistas, disolventes de la moral, ya que lanzan estímulos bastante duros, sobre que puedes vivir fuera de la ley, si tienes la suficiente inteligencia para salvarte". El psicólogo pone como ejemplo un juego de arcade llamado King of Fighters, uno de los personajes que le resultan interesante es Iori "aparte de que tiene potencia, también está loco, pero el platillo fuerte es un humanoide llamado Rugal, que el niño aspira ser, el que venza a todos los demás; del otro lado esta Shermie ella tiene bastantes recursos mucho más que otros, pero no gana, en cambio Rugal ese sí gana y no sólo son sexistas en ese sentido de que a la mujer la devalúan, sino son sexistas por el hecho de que la pericia o la bondad de Rugal proviene de que apenas lo ven y todos se agachan; esa es la fuerza física la que está en juego ahí", el psicólogo concluyó denominando a los juegos de video 100 por ciento sexistas.<sup>168</sup>

Estudios realizados por la Universidad de León, España, revelan que algunos videojuegos reproducen estereotipos sexistas, en mayor o menor medida. La investigación que lleva por título "La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos" clasifican un sexismo explícito centrado en la imagen y el rol de la mujer, y un sexismo implícito que denominan la cultura "macho", una idea distorsionada de lo masculino es elevada a categoría de universal y válida, en la que sólo se dan 'valores' como el poder, la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el

<sup>166</sup>Ibidem.

<sup>167</sup>Periódico El Universal, 02/01/2006, *Videojuegos "sexistas"*, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/27389.html> [Consulta: 16/02/2011].

<sup>168</sup>Entrevista con el profesor Manuel G. (Seudónimo), en Psicología Social de la UAM Iztapalapa, realizada el 30 de octubre del 2009.

desprecio y el orgullo. Por el contrario, lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. Los rasgos que definen ese sexismo implícito en los videojuegos se centran en la competitividad, la violencia, el racismo, el maniqueísmo ideológico, la impulsividad y la irresponsabilidad que implica.

En esta misma investigación en cuanto a la imagen y el rol de la mujer, se comprobó en los estudios obtenidos de los 250 videojuegos más vendidos que la representación femenina es menor (17% frente a 64%), generalmente minusvalorada y en actitudes dominadas y pasivas. Sus modelos corporales son tendentes a la exageración (90%) con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine porno. Su vestimenta no responde a las necesidades del momento, de la historia, del trabajo o de la acción que se realiza en el videojuego, sino a mostrarse "insinuante" o "seductora" hacia los hombres (73%).

Con los resultados arrojados en el estudio mencionado, suponen que existe un fuerte impacto sobre la imagen que se construyen las niñas y adolescentes de ellas mismas y que contribuye especialmente a que los niños y jóvenes asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino. Con este tipo de videojuegos las chicas aprenden la dependencia y los chicos la dominación.<sup>169</sup>

Los videojuegos, como cualquier medio llámese televisión, revistas, vallas publicitarias, etc., nos muestran representaciones no realistas, que no pueden hacer las mujeres reales, jóvenes y viejos, entonces es cuando en algunos casos tienden a sentirse inferiores e imperfectos en la sociedad. Esto puede llevar a sentimientos de depresión, trastornos alimenticios y cualquier número de otras cosas.

Se vive en una época de sexismo con igualdad de oportunidades. Las mujeres tienen modelos anoréxicas porque la sociedad adora a la "mujer ideal", pero también los valores de un "hombre ideal", alto, con características bien definidas, en general hombros amplios y cuerpo musculoso, donde el videojuego nos muestra una fuerte dosis de los estereotipos culturales.

---

<sup>169</sup><http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Invest11.htm> [Consulta: 17/02/2011].



Es como en los juegos MMORPG en particular, que permiten ser otra persona durante unas horas en el día, un claro ejemplo, es la película americana "Los sustitutos" un filme de Jonathan Mostow. No es que la vida real sea de todo mal, pero los videojuegos a veces dan la oportunidad de entrar en un mundo de fantasía, un mundo donde no sólo son miembros de un mundo "ideal", sino de todo lo demás. Las sentencias del mundo real, los sentimientos de inferioridad que se tienen, carecen de sentido.

En el artículo de la revista chilena de pediatría "Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil", investigaciones han demostrado que adolescentes expuestos a mayor contenido sexual en los medios, tienen más probabilidad de iniciar actividad sexual a más temprana edad.<sup>170</sup>

Uno de ellos es Los Sims, un juego donde se tiene que "vivir la vida" de una persona virtual, donde se puede tener éxito, amigos, hijos, sexo apto para todo público; una de las franquicias más exitosas de todos los tiempos nunca mostró sexo explícito en sus juegos, eso sí, jamás se negaban al sexo cuando tenían la posibilidad de concretarlo. Al igual que el juego de God Of War, Heavy Rain, Fallout, Gothic 2, Baldur's Gate 2, Mass Effect, caracterizados por ser bastantes transgresores, como Dragon Age, que además de combatir, mantiene relaciones tanto heterosexuales como homosexuales. En la gama de la saga\* Grand Theft Auto puede subir a su auto sexo servidoras; ya en extremo se encuentra "San Andrés", con el famoso minijuego oculto *Hot Coffee* en el que se puede incluso, elegir posturas, obviamente descargando un "parche" que puede conseguirse en cualquier puesto ambulante de la Ciudad de México evidentemente pirata.

El "Café caliente" y las escenas de sexo provocaron que la gente viera a la industria de los videojuegos con malos ojos. Así que la legisladora Hillary Clinton y otros grupos políticos estadounidenses, pusieron marcha en el 2006 para crear la categoría "Adults Only", para mayores de 18 años, ya que antes sólo llegaba hasta la clasificación "Mature" para señalar que eran dirigidos a mayores de 17 años por incluir violencia, drogas o sexo. Esto al parecer tuvo efectos positivos, ya que se enteraron millones de personas se enteraron de que hay contenido sexual en los videojuegos, y deben tener atención a las clasificaciones. Además cuentan con un grupo denominado "Sex SIG", que es el encargado de vigilar en forma estricta todo lo relacionado con videojuegos y sexo.<sup>171</sup>

<sup>170</sup>[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext) [Consulta: 16/02/2011].

<sup>171</sup><http://www.eluniversal.com.mx/articulos/28213.html> [Consulta: 16/02/2011].

\*El término saga se utiliza para referirse a una narración parecida a una epopeya familiar que se extiende a varias generaciones, dividida en episodios, actos o volúmenes; o simplemente de forma imprecisa a cualquier historia en diferentes entregas.

Si bien México está muy lejos de poner límites para este tipo de clasificaciones, gracias a la piratería cualquier niño-adolescente puede adquirir todo tipo de videojuego sin importar su contenido, si es o no para adultos.

Antes de entrar al siglo XXI, el papel de la mujer ha ido cambiando en el mundo de los videojuegos, ya que cada día hay más jugadoras y más géneros de juego, en los cuales no hace falta un héroe que salve a la pobre chica. Pero a pesar de todo, siempre habrá juegos sexistas, ya que el sexo vende, y mucho.

### 3.3. ¿LEGALIZAR LOS VIDEOJUEGOS?

*"error...es esperar el milagro y, mientras se espera, hacer como si nada y así no hacer nada".*

*Giovanni Sartori  
La Tierra Explora*

**E**n la Ciudad de México han proliferado los locales para maquinitas y aumentado en gran medida como giros complementarios en centros comerciales, farmacias, tiendas de autoservicio, abarrotes, misceláneas y papelerías.

En años pasados la Dirección de Programas Delegacionales y Reordenamiento en la Vía Pública manejaba un censo de negocios ubicados en el D.F., hoy en día no existe un control exacto.<sup>172</sup>

Hace 22 años cuando incursionó en la vida política y social del Distrito Federal la labor legislativa en el rubro de los videojuegos, publicado el 31 de julio de 1989, el Reglamento para el funcionamiento de los establecimientos mercantiles y la celebración de espectáculos públicos, expedido por la Asamblea de Representantes del Distrito Federal el 4 de julio del mismo año.

Pronto este Reglamento caería en la obsolescencia por la creciente apertura de locales y negocios de videojuegos en la capital del país.

Para 1998, el grupo parlamentario del Partido Verde Ecologista de México (PVEM) de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, I Legislatura, presentó una propuesta de reforma al reglamento de 1989, ya que el marco legal referente a los juegos de video resultaba ambiguo e inadecuado, convirtiéndola en la Ley de Funcionamientos de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal (ALDF), y entre las reformas destacadas están los lineamientos para el funcionamiento de locales de videojuegos y la novedosa clasificación de acuerdo a su contenido.

---

<sup>172</sup> Periódico El Universal, 07/10/2001, *Riesgosa diversión para menores*, Secc. Ciudad, B4. Disponible en: [http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id\\_noti=34905&tabla=ciudad](http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_noti=34905&tabla=ciudad) [Consulta: 16/02/2011].

Habiendo antecedentes, la Asamblea publicó el 27 de enero del 2000 en la *Gaceta Oficial del Distrito Federal*, la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, mediante la cual se determinaron los mecanismos para la apertura, funcionamiento, regulación y verificación de estos lugares.

Al respecto, uno de los colaboradores del proyecto, el ex legislador Francisco Solís Peón, opinó que los videojuegos se "han convertido en una gran industria que nos ha potencializado y generado miles de empleos, por consiguiente se deben tomar nuevas medidas para una licencia de funcionamiento y una declaración de apertura como giro".<sup>173</sup>

Asimismo, el ex legislador Solís, destacó que esta misma Ley se turnó para su estudio, análisis y dictamen a las Comisiones Unidas de Fomento Económico y de Administración Pública Local de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura, suscrito por el jefe del gobierno capitalino, Andrés Manuel López Obrador, entrando en vigor el reglamento de videojuegos el 23 de octubre de 2001, en el número 126 de la *Gaceta Oficial del Distrito Federal*, la cual especifica la *clasificación de títulos, contenidos y operación de videojuegos*.<sup>174</sup>

Tras la entrar en vigor de esta Ley, el antes citado ex panista Francisco Solís, mencionó que los videojuegos han pasado de no tener ninguna reglamentación, ya que los avances tecnológicos suelen ser reconocidos un poco tarde por la ley, "es la realidad y sobre todo en este país", a ser satanizados y luego tomar su nivel como una forma de entretenimiento como cualquier otra, pues debe de estar sujeta a determinadas regularizaciones.

Posteriormente la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, III Legislatura, publicó en la *Gaceta Oficial del Distrito Federal* el 18 de noviembre de 2003 el Reglamento para la operación de videojuegos en el Distrito Federal.

Al paso de los años, poco a poco se ha ido renovando el Reglamento, haciendo énfasis en este controvertido tema. Para el 2009 la bancada panista presentó en la Cámara de Diputados una iniciativa para clasificar por ley los videojuegos que se venden, de acuerdo con las edades recomendadas, ya que la clasificación no es nueva, pues estaba contemplada en el artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal. (ver Anexo 2)

<sup>173</sup>Entrevista realizada al ex diputado por el Partido Acción Nacional, Francisco Solís Peón, en la Asamblea Legislativa del Distrito Federal II Legislatura, el 22 de febrero de 2002.

<sup>174</sup>Material de investigación obsequiado por el ex diputado por el Partido Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, el día 22 de febrero de 2002, en las instalaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, II Legislatura.

A continuación la publicación más reciente:

**PÚBLICADO EN LA GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL EL 13 DE ABRIL DE 2010**

**ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL SECRETARÍA DE GOBIERNO  
AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA CUARTA ACTUALIZACIÓN DEL “CATÁLOGO DE  
CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS”**

**SECRETARÍA DE GOBIERNO**

**HÉCTOR SERRANO CORTÉS**, Subsecretario de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, con fundamento en los artículos 58 incisos b), c) y e) y 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal; 3° fracción III y 4° fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal y 32 TER fracciones II, III, IV y VI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; y doy a conocer la cuarta actualización del “catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos”.

**CONSIDERANDO**

Que los videojuegos representan uno de los entretenimientos favoritos de amplios segmentos de la población de la Ciudad de México, uno de los cuales es el integrado por menores de edad;

Que esta popularidad y la explotación comercial del uso de videojuegos se manifiestan simultáneamente en una dinámica de retroalimentación;

Que el uso de videojuegos con fines mercantiles es un asunto de interés público en el Distrito Federal, en la medida en que los estímulos visuales y auditivos y las realidades virtuales a que da lugar, impactan de manera compleja en los ámbitos físico, psicológico y conductual de los individuos;

Que con motivo de los ordenamientos referidos, el uso de videojuegos se encuentra acotado por restricciones diversas, entre las cuales se encuentra la de clasificar a los videojuegos en categorías, según la afectación emocional que su uso provoca;

Que los videojuegos se clasifican legalmente en cuatro categorías, a saber, tipo A o inofensivos, tipo B o poco agresivos, tipo C o agresivos y tipo D o altamente agresivos, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 58 inciso c) de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal;

Que a fin de ilustrar las categorías de videojuegos establecidas, el artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal dispone una enunciación preliminar que, para su eficacia en el tiempo, requiere complementarse con un Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, cuya elaboración, revisión y actualización periódica debe llevar a cabo la Secretaría de Gobierno en función de los nuevos videojuegos que se ofrezcan en el comercio, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 4° fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 27 de enero de 2010, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una tercera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, la cual incrementó de 0720 a 0760 el total de videojuegos clasificados;

Que para proveer a la exacta observancia de los artículos 58, 59, 60, 61, 62, 85, 86 y demás relativos de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, es preciso distinguir entre el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos y el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal;

**AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA CUARTA ACTUALIZACIÓN DEL “CATÁLOGO DE  
CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS”<sup>175</sup>**

<sup>175</sup><http://cg.servicios.df.gob.mx/prontuario/vigente/2996.pdf> [Consulta: 17/02/2011].

En la publicación se han realizado diversas observaciones específicas o propuestas de nueva redacción o modificaciones de forma de este reglamento, sobre todo la actualización del Catálogo de Videojuegos que indica que existen más de una docena de alternativas altamente agresivas.<sup>176</sup>

Ahora con las nuevas leyes y la preocupación de algunas organizaciones, en este caso no gubernamentales como Amnistía Internacional,<sup>177</sup> se lucha por los derechos de los niños, considerando que los menores están desprotegidos frente a los videojuegos con contenidos no recomendados para su edad; se observa que en los negocios autorizados, los locatarios ya están obligados a poner una letra a la máquina, al establecimiento de renta de consolas de juego y televisores o al comprar un juego de video, etiquetado de acuerdo a la afectación emocional que puede causar su uso en las ya mencionadas clasificaciones.

¿Pero realmente se hace valer la ley? En un reportaje hecho por Mónica Archundia para el periódico El Universal, denomina a la *Ley de videojuegos* como letra muerta, ya que en varias de las entrevistas que realizó mencionan el cómo no se llevan a cabo en su totalidad las normas recomendadas.<sup>178</sup>

Prueba de ello, es la respuesta en entrevista, del ex diputado Francisco Peón Solís, al preguntarle ¿con qué gente cuentan para hacer valer la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles?, a lo que comentó: "lo normal, los inspectores de establecimientos mercantiles ahora son verificadores, pomposamente inspectores comunes y corrientes, tranzas, eso sí; los de las delegaciones se llama unidad de verificación y se llama cuerpo de verificadores, pero son los mismos, que sale la luna llena y salen a aullar".<sup>179</sup>

<sup>176</sup> GDF califica agresividad de videojuegos, [www.idconline.com.mx/juridico/sabias-que/2010/gdf-califica-agresividad-de-videojuegos](http://www.idconline.com.mx/juridico/sabias-que/2010/gdf-califica-agresividad-de-videojuegos) [Consulta: 16/02/2011].

<sup>177</sup> [http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Amnistia/Internacional/pide/ley/regule/acceso/menores/videojuegos/elpepusoc/20070105elpepusoc\\_2/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Amnistia/Internacional/pide/ley/regule/acceso/menores/videojuegos/elpepusoc/20070105elpepusoc_2/Tes) [Consulta: 17/02/2011].

<sup>178</sup> Periódico El Universal, 11/07/2009, *Ley de videojuegos, letra muerta*, <http://www.eluniversal.com.mx/ciudad/96373.html> [Consulta: 17/02/2011].

<sup>179</sup> Entrevista realizada al ex diputado por el Partido Acción Nacional, Francisco Solís Peón, en las inmediaciones de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal II Legislatura, 22 de Febrero de 2002.

Ahora le toca el turno a México para que los políticos se inmiscuyan más en el terreno de los videojuegos y con ello traten de ganar simpatías o proteger a los usuarios sin rumbo, adquiriendo contenidos inapropiados. El Dr. Antonio Vega Corona, ex presidente de la Comisión Especial de Promoción del Acceso Digital a los Mexicanos, dijo en entrevista para el periódico El Universal, que para tal efecto se presentó la iniciativa que expide la Ley Federal de Clasificación y Fomento de los Videojuegos. El legislador del Partido Acción Nacional (PAN) expuso que la finalidad de esta iniciativa es promover el uso, que haya videojuegos educativos y vigilen los contenidos para evitar exponer a niños a la violencia.<sup>180</sup>

---

<sup>180</sup>Periódico El Universal, 04//05/2009, *Impulsan ley que regule, promueva y vigile videojuegos*, <http://www.eluniversal.com.mx/notas/595654.html> [Consulta: 16/02/2011].

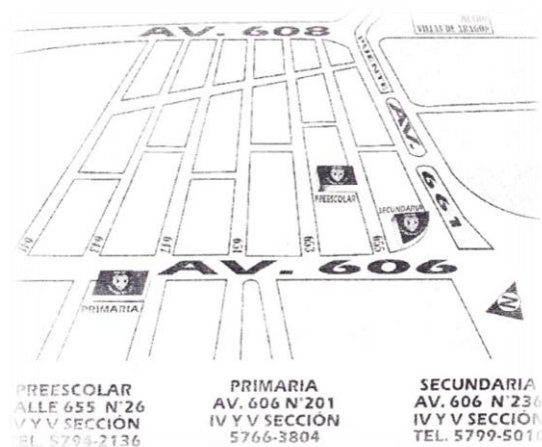
## CAPÍTULO 4. ¡JUZGUE USTED MISMO!

### 4.1. BREVE ANÁLISIS DEL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS

*"Las diminutas cadenas de los hábitos son generalmente demasiado pequeñas para sentir las, hasta que llegan a ser demasiado fuertes para romperlas".*

*Dr. Johnson*

El siguiente estudio se realizó en el "Colegio Rosario Castellanos", la institución está incorporada a la S.E.P, la zona de Preescolar se ubica en Calle 655 Núm. 26, IV y V sección; la Primaria en Av. 606 N° 201 IV y V sección; y la Secundaria en Av. 606 N° 236 IV y V sección estas dos últimas escuelas son las que participaron en esta investigación; el tipo de población que asiste es de clase media alta, en donde la mayoría de las familias tienen ingresos por actividades comerciales, pequeñas empresas y profesionistas.



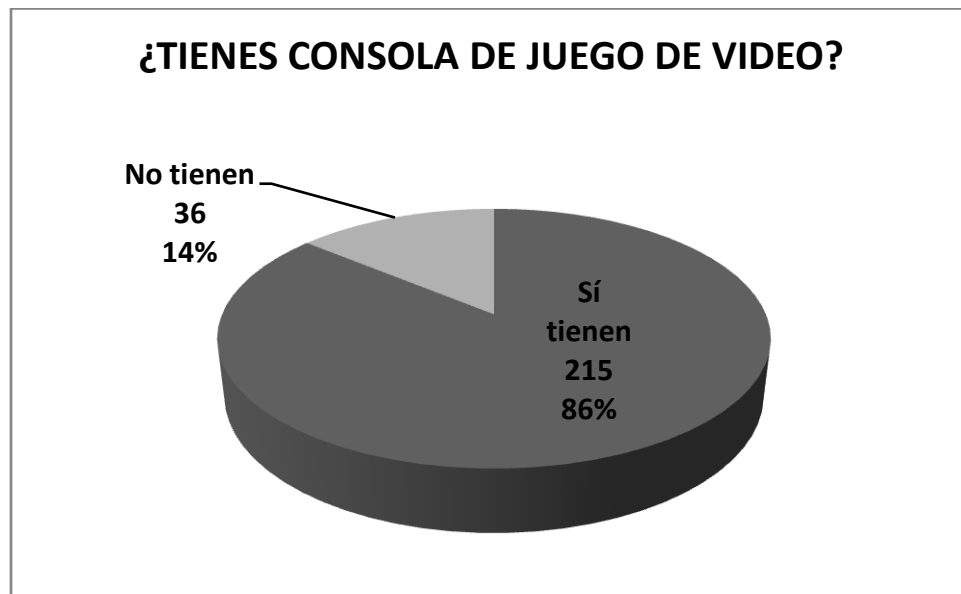
Se aplicó una encuesta (ver Anexo 3) en ambas escuelas durante el ciclo escolar 2009-2010, con un total de diez reactivos de los cuales, nueve son preguntas cerradas y una abierta; se analizó una muestra de 251 alumnos de entre 8 a 15 años, aplicándose entre alumnos de 3ro., 4to., 5to., y 6to., de Primaria hasta 1ro., 2do. y 3er. grado de Secundaria, grupos en los que oscilaban las edades antes descritas.



Las preguntas realizadas abordan el tema del hábito de consumo de los videojuegos, con la finalidad de identificar de qué manera influyen los videojuegos en el desempeño escolar, familiar y sobre todo sus preferencias y tiempo que se les dedica. Los resultados arrojados de este breve cuestionario confirmaron que efectivamente en sus hábitos de consumo están los videojuegos, y que son una parte importante en la vida de la mayoría de los alumnos.

A continuación se presentan las gráficas que muestran el comportamiento de cada una de las preguntas:

Tabla no. 1



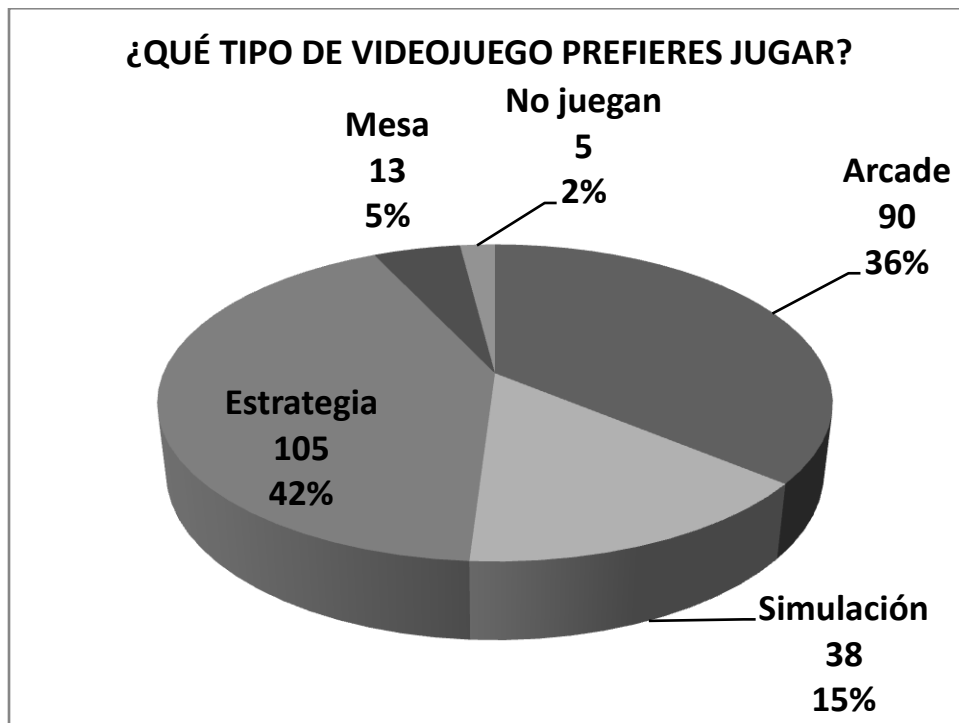
Esta gráfica muestra que el mayor porcentaje de los alumnos tiene una consola en casa; el resto, que son la minoría, lo resuelven asistiendo a las maquinitas o los llamados *Recórcholis*, en casa de un amigo o un familiar.

Tabla no. 2



Muestra que 162 alumnos juegan por lo menos dos horas al día.

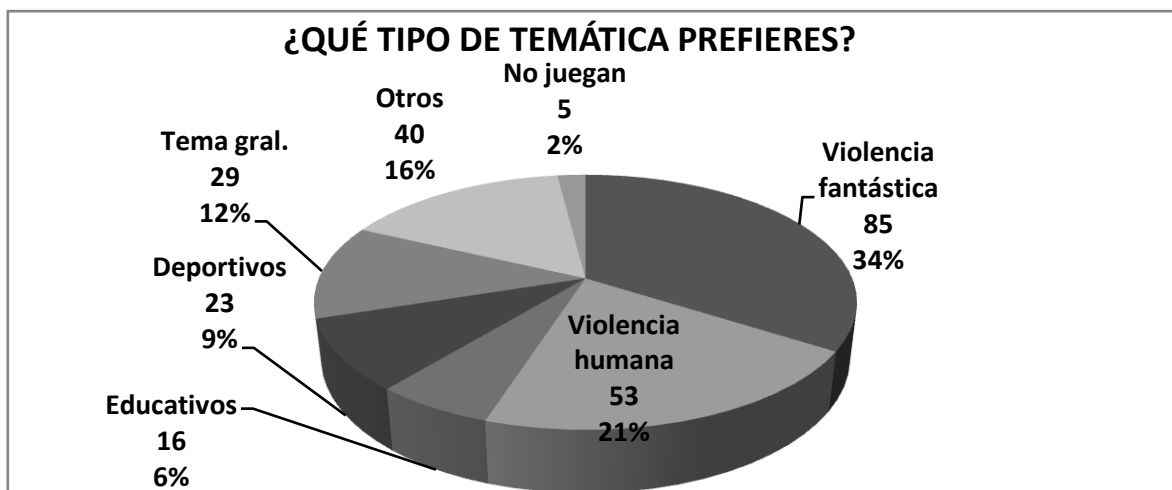
Tabla no. 3



Los videojuegos están en constante cambio, por lo que contienen una serie de características comunes. La siguiente tabla se presentó a los alumnos para que identificaran qué tipo de juego entra su preferido y de esta manera, poder contestar la pregunta núm. 4. Esta clasificación se basa en las categorías hechas por Estallo (1995):<sup>181</sup>

TIPO DE JUEGO	MODALIDADES	EJEMPLOS
<b>ARCADE</b>	Plataformas, laberintos, deportivos, dispara y olvida.	Super Mario, Fifa, NBA Live, Uncharted , Pac-man.
<b>SIMULADORES</b>	Instrumentales, situacionales, Deportivos.	The Sims, Gran Turismo, Colin McRae Rally, Killzone.
<b>ESTRATEGIA</b>	Aventuras gráficas, juegos de rol, juegos de guerra.	Star Wars Galaxies, GTA: San Andreas, Call of Duty.
<b>JUEGOS DE MESA</b>	Trivial Pursuit.	Cartas, ajedrez, etc.

Tabla no. 4



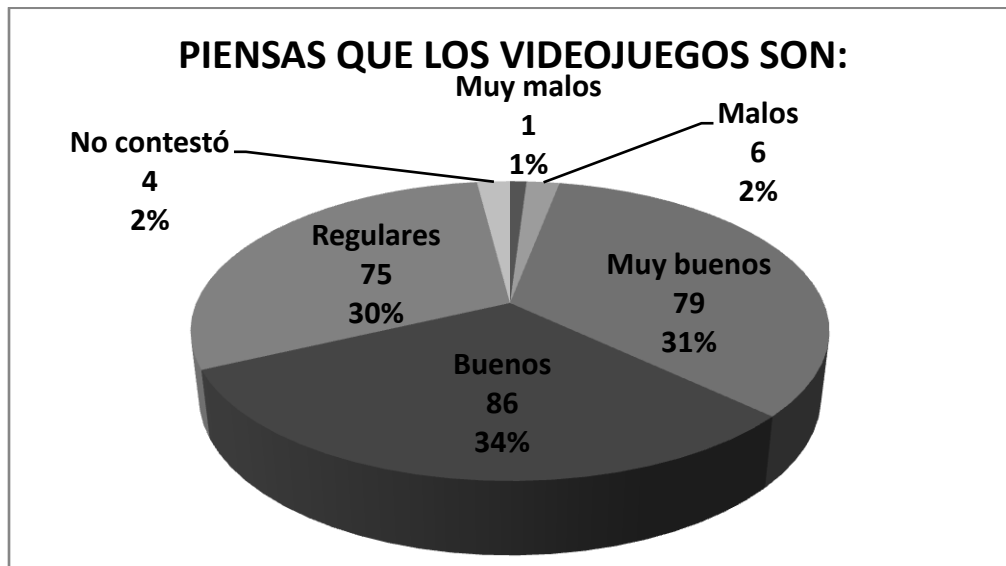
Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego favorito de los usuarios, tomando como referencia la clasificación temática realizada por Funk (1993).<sup>182</sup>

Entre los juegos más elegidos se encuentra Halo, Resident Evil, Mario Bros, FIFA. Es necesario resaltar el hecho de que entre los más nombrados por los usuarios de los videojuegos, están los relacionados con luchas, violencia y peleas.

<sup>181</sup><http://www.ub.es/personal/videoju.htm> [Consulta: 16/02/2011].

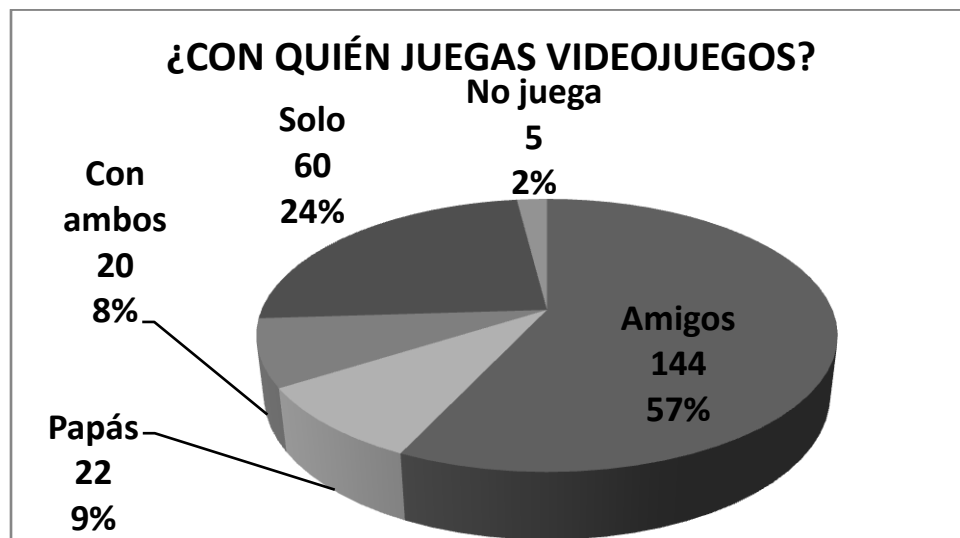
<sup>182</sup><http://www.slideshare.net/jimmy182/videojuegos> [Consulta: 16/02/2011].

Tabla no. 5



La mayoría de los alumnos catalogan a los videojuegos como *buenos*, seguidos de *muy buenos* y *regulares*, observando un posible empate entre las tres respuestas.

Tabla no. 6



De acuerdo a estos datos, la mayoría de los jugadores están acompañados de sus amigos, seguido del 24% que juegan solos y los demás juegan con sus papás o al mismo tiempo, amigos y papás.

Tabla no. 7

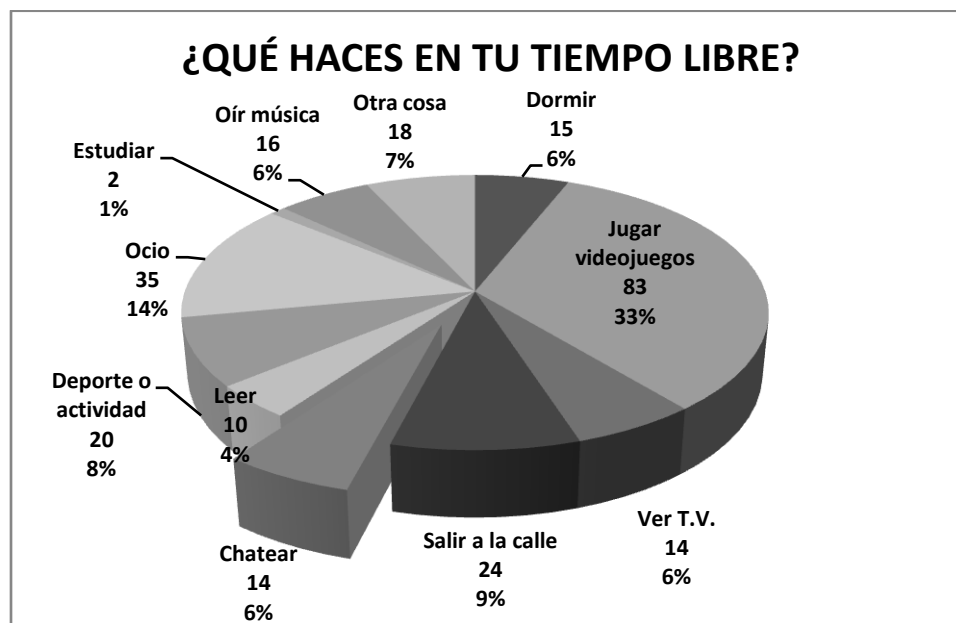


Se observa que la mayoría de los infanto-adolescentes se consideran buenos para el videojuego, así como buenos estudiantes, (ver la tabla 8).

Tabla no. 8



Tabla no. 9



La gráfica nos muestra que el 33% de los alumnos prefieren ocupar su tiempo libre jugando algún tipo de videojuego, mientras que el 67% ocupa su tiempo en diversas actividades.

La información recabada fue para analizar los "hábitos de consumo de videojuegos", corroborando que la mayoría de los alumnos cuentan con una consola de juego de video, pero esto NO significa que todo su tiempo lo dedican a éstos, sin embargo de acuerdo a la encuesta 162 alumnos juegan en promedio dos horas al día, mientras el 33% se considera un gamer.

Un dato importante para reflexionar es que los juegos que resultaron más atractivos para los usuarios son de tipo *violencia fantástica*, ya que la temática es pelea, disparos y violencia.

Cabe destacar que esta investigación se realizó para comparar los temas y comentarios citados por algunos investigadores, y aunque la cultura en México es diferente a la de otros países, no está exenta del fenómeno de los videojuegos como un problema social.

## 4.2. PROS Y CONTRAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS

*"los productos de la ciencia moderna no son en sí buenos ni malos, sino que su valor viene determinado por la forma en que los utiliza..."*

*Marshall Mc Luhan*

**A** lo largo de la investigación, se detectó que los entrevistados están tanto en contra como a favor de los videojuegos, haciendo referencia tanto en lo positivo, como en lo negativo que pueden llegar a ser para las familias mexicanas. Para esto, se han retomado todas las opiniones, de manera que las evidencias actuales de los efectos de los videojuegos en el consumo, aprendizaje y conducta de niños y jóvenes, sirvan para orientar a los pacientes, familias y a la comunidad en general en el uso apropiado de las TIC.

A continuación la recopilación de los argumentos ofrecidos en las entrevistas por los defensores (Dr. Muñoz, Dr. Espinoza, Dr. Lozano) de esta forma de ocio:

Pros:

- Facilitan el intercambio social al compartir el juego con compañeros y amigos.
- Para algunos jugadores, estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas.
- Tales actividades pueden promover y desarrollar la coordinación ojo-mano, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Los niños podrían adquirir estrategias más amplias para "aprender a aprender", y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio.
- El dominio de estos juegos es visto como un potencial de aumento de autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales.
- Permiten al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual, se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.

- Mediante el uso de los videojuegos, el educado experimenta nuevas sensaciones (velocidad, ansiedad, cautela, alegría, etc).
- Ayuda a cumplir con el objetivo de aprender y a salir adelante en situaciones conflictivas, ya que exige tomar decisiones rápidas y estratégicas, por lo que se desarrollan nuevos sistemas de pensamiento, estimulando la curiosidad y la inquietud por investigar. Afirmando que incrementan la tolerancia al fracaso.
- Además, el interés adictivo a los videojuegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otros problemas propios de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc.).
- Premian la destreza del jugador, por lo que se convierten en un incentivo, ejemplo: al abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc., son actividades que el niño realiza con alto nivel motivacional, ya que sabe o tiene clara exposición del objetivo a alcanzar con la realización de dicha tarea.

Ahora se mencionaran los puntos importantes de los entrevistados, que se declaran en contra (Dra. Baena, Dra. Robles, Prof. G., Mtra. Cruz), pues son cada vez más las voces que alertan sobre los comportamientos adictivos que generan los videojuegos, y especialmente sobre el dudoso contenido lúdico y pedagógico de muchos de ellos, como los que hacen apología de la violencia, o tienen contenido racista o sexista.

Contras:

- Favorecen una pauta de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios asiduos, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos. Incluso argumentan que podrían predisponer a los niños aceptar la violencia con demasiada facilidad.
- El tiempo empleado en ellos aumenta en relación al dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y "educativas". Los partícipes de esta opinión exponen que podría reforzar el aislamiento social y provocar alineación entre los niños socialmente marginados.
- Jugar videojuegos agresivos conducirá a una conducta agresiva y con menor disposición a la asistencia hacia los demás.



- También se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales, no puede tener lugar mientras se "destruye al enemigo".
- La conducta adictiva de estos jugadores inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente sociales) y puede dar lugar a problemas con el manejo del dinero, similares a los de algunos ludópata, convirtiendo a sus usuarios en "adictos en cuerpo y alma".
- Algunos jugadores gastan el dinero destinado a la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir dinero para jugar.
- Finalmente se vuelven sedentarios, lo cual no favorece su desarrollo integral. Además, el hecho de permanecer sentado innumerables horas, les ocasiona problemas con sobrepeso u obesidad.

No se trata de satanizar a los videojuegos, sino de poner un mayor énfasis en la información y enfrentar con sensatez este fenómeno. Actualmente, se empieza a explorar el tema de una forma más seria. Han surgido más estudios, dando lugar a teorías y revelando que al final, los videojuegos no sólo tienen maleficios; también "beneficios".

### 4.3. ¿QUÉ ACCIÓN ES CONVENIENTE TOMAR?

*"Intrínseca e inevitablemente la educación es una cuestión de valores y objetivos humanos..."*

*Howard Gardner  
Las Cinco Mentes del Futuro*

Cualquier niño puede adquirir todo tipo de juego de video en la Ciudad de México, ya sea en la calle, en tiendas especializadas o rentarlo en algún local, llevando a su casa una alta dosis de contenido sexual, violencia, e ignorando por completo el llevar a cabo normas y leyes en contra de la piratería, ya que deja supeditado cualquier tipo de advertencia del producto que se adquiere a las indicaciones provenientes de su país de fabricación.

Ahora imagínese a un niño sentado frente a al televisor interactuando con palancas; esta imagen es común observarla en los hogares de hoy en día: el niño luchando contra el videojuego sin que sean controlado por los padres de familia.

Para prevenir esta escena tan triste y cotidiana, es necesario tomar acciones por parte de los padres, profesores, investigadores y especialistas para que los niños-adolescentes tengan un mejor desarrollo tanto social, emocional, físico y psicológico a lo largo de su vida. Para ello, se citaron las *recomendaciones* ofrecidas por los expertos durante la investigación, pues todos los entrevistados coincidieron en las acciones que son convenientes tomar en cuenta:

- La primera recomendación y la más importante, es el **TIEMPO** que se le dedica a un videojuego, por lo cual, se sugiere que durante los fines de semanas se regule su uso a no más de dos horas seguidas y entre semana máximo una hora diaria; para niños en edad preescolar, lo óptimo es que no estén más de 30 minutos frente al juego. Evitar jugar en horarios nocturnos y acordar el tiempo de uso de videojuegos en la semana, respetando siempre el espacio requerido para sus labores escolares.
- Se aconseja mantener una distancia frente a la pantalla de dos metros como mínimo, con la luz prendida.

- Se recomienda que los padres investiguen sobre los contenidos de los videojuegos antes de comprarlos o instalarlos y ver si son apropiados para la edad del menor, de esta manera se puede tomar la decisión de adquirirlo o no.
- Solicitar una demostración previa en las tiendas especializadas y acompañar a los niños al momento de jugar, por lo menos un rato y que esté consciente del tipo de juego que está jugando.
- Los padres deben de sentarse un rato con sus hijos, para ver qué están jugando y explicarles la diferencia entre lo real y la fantasía, especialmente en relación al sexo, violencia y muerte.
- Evitar colocar la televisión y/o computadora en las recámaras, dado que esto limita la supervisión de los padres sobre el contenido al que se exponen los niños y jóvenes.
- Hay que estar al tanto con los cambios de conducta que pueden sufrir los menores, que pueden reflejarse en miedos nocturnos, alteraciones en el sueño o alejamiento de sus amigos.
- Si se ve que estos cambios conductuales están relacionados con la exposición de ciertos juegos, se recomienda consultar a un especialista.
- Generalmente pocos leen las instrucciones y en realidad nadie presta atención, así que debe tomarse en cuenta lo antes mencionado, de no ser así en la práctica no sirve de nada.
- Es conveniente recordar a los padres que ellos deben establecer las reglas y límites para que el niño adquiera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares, predicar con el ejemplo es un excelente método de enseñanza y aprendizaje, ya que no pueden pedir a sus hijos que adopten actitudes que no llevan a cabo.
- Y lo más fundamental, procurar en el niño una educación integral, fomentando en ellos el amor por el arte, la lectura, el deporte, el trabajo y los juegos de mesa que favorezcan la convivencia familiar, y así mejorará su calidad de vida y los convertirá en mejores personas para una mejor sociedad.

Hace falta recordar que al hablar con sus hijos, tratando de explicarles amorosamente el porqué de las cosas, el mensaje será bien recibido, sin necesidad de hacerlos entender con violencia.

En entrevista para el periódico El Universal, José Ángel Garfias, investigador de la UNAM, señaló que en la ciudad es muy común que los chavos jueguen lo que no es apto para su edad, debido al desconocimiento que tienen los padres de familia, sobre la clasificación (establecida en Estados Unidos).<sup>183</sup>

Para finalizar, a continuación se anexaron algunas páginas donde también se pueden checar las clasificaciones de algunos juegos, pues es muy importante conocer la valoración que hacen los fabricantes en virtud del código PEGI en Europa ([www.pegi.info](http://www.pegi.info)) o la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés), ([www.esrb.com](http://www.esrb.com)).

Ambas páginas están diseñadas para brindar información sobre el contenido de los juegos de video y de computadora, a fin de poder tomar decisiones informadas al momento de realizar una compra.

En la página [www.aulagamer.cl/informacion/preguntar-clasificacion/](http://www.aulagamer.cl/informacion/preguntar-clasificacion/) se puede revisar la clasificación del videojuego de acuerdo a su nombre.

Las clasificaciones de la ESRB constan de dos partes: los símbolos de clasificación indican la edad adecuada para el juego y los descriptores de contenido indican los elementos particulares del juego que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación.

En México, algunos videojuegos tienen Símbolos del grado de ESRB y aunque la cultura es distinta, a nivel político, económico, social, educativo, etc., de otros países, en particular de Estados Unidos, se puede obtener y aplicar cierta información. (ver Anexo 4)<sup>184</sup>

---

<sup>183</sup>Periódico El Universal, 11/07/2009, *Ley de videojuegos, letra muerta*, <http://www.eluniversal.com.mx/ciudad/96373.html> [Consulta: 17/02/2011].

<sup>184</sup><http://www.aulagamer.cl/informacion/clasificacion/> [Consulta: 17/02/2011].

## CONCLUSIONES

Los puntos abordados y estudiados permitieron saber el papel que los videojuegos juegan hoy en día en México para hacer un mejor uso de éstos.

Es necesario que se promuevan más juegos educativos, que sean informativos, de mayor calidad y verdaderamente interactivos. Se observó en las respuestas dadas por los alumnos que sus juegos preferidos son los de contenidos violentos. Encontramos que en la actualidad hay varias instituciones gubernamentales tanto de salud, como educativas, jurídicas y del sector privado preocupados por este fenómeno que muchos denominan como una "droga Virtual" tema en el que investigadores y especialistas han ido ahondando.

Cabe destacar que los efectos físicos, emocionales, conductuales y psicológicos investigados, no influyen en todos los niños-adolescentes mexicanos, sino que son multicausales, esto quiere decir que depende muchas veces del nivel socio-económico y de la situación familiar-ambiente en el que se desarrollan. Además, nuestra cultura es distinta a la de otros países, por consiguiente no se pueden generalizar las recomendaciones y los casos expuestos por ellos.

En este sentido, los especialistas, comunicólogos, padres de familia y la sociedad en general, deben apoyar a los niños, de acuerdo a las recomendaciones sugeridas sobre el uso de los videojuegos. Las actitudes que en ocasiones toma el adulto, pueden en la mayoría de los casos, perjudicar al infante-adolescente en su crecimiento en los diferentes sectores sociales, como son la familia, la escuela y la sociedad.

Se ha demostrado que la atención y tiempo dedicado a un hijo para elegir sus juegos de video, dialogando el tipo de contenidos, los valores y enrolándose con ellos en su mundo digital, puede ser de gran ayuda para prevenir ciertos efectos en su vida. Recordando que no todo el mundo es afectado y no todos somos afectados de la misma forma, pero a nivel global la violencia en los medios, más los tiempos difíciles en que vivimos, pueden afectar actitudes, valores y comportamientos.

Estamos delante de un nuevo fenómeno de masas, la "ciberdependencia" y el uso por las *Nuevas tecnologías de Información y Comunicación (TIC' S)* es algo que no se puede hacer a un lado, porque se esta viviendo en una era de grandes avances tecnológicos y algo que nadie puede negar es que hoy en día, regidos o no por principios éticos, los videojuegos han empezado a ganar no solamente un carisma/popularidad o status de forma de entretenimiento, sino también un poder indiscutible en muchas esferas de la sociedad que hoy, más que nunca, centra su cultura en los medios de comunicación audiovisual. Los videojuegos serán uno más de esos medios, y por su turno nos puede ayudar a comprender mejor la contemporaneidad.

Es necesario por lo tanto "preparar" al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella prepositivamente. La difusión en la incorporación de los medios, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación.

Asimismo, que se establezcan ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y programas relativos al rol de la familia ante los medios y al mismo tiempo formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños.

Los comunicólogos deben involucrarse en promover información para los cambios educacionales y legales que aseguren el sano desarrollo físico y mental de los niños y adolescentes mexicanos.

## BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, Joaquín Ma., *La enseñanza de la Literatura y de las Nuevas Tecnologías de la información*, Madrid, Espéculo, 2002, p. 17.
- BLEGER José, *Psicología de la conducta*, Argentina, Paidós, 1985, p. 23.
- BOCIDA Calvet, Humberto, entre otros, *Enciclopedia práctica de la pedagogía*, Barcelona, Planeta, Tomo 6, p. 75.
- BUCKINGHAM David, *Crecer en la era de los medios electrónicos*, Madrid, Morata, 2002, pp. 44-55.
- FLORES Vega, Ernesto, *Nintendo, ¿El juego que todos jugamos?*, Revista Expansión, pp. 54-56.
- GISPORT Carlos, *Diccionario de Medicina* Océano Mosby, Barcelona, Oceano, 2006, p. 28.
- SARTORI Giovanni, *La Tierra Explota*, Buenos Aires, Taurus, 2003, p. 241.
- MURANO, *1971 Anuario de los Hechos*, Barcelona, Difusora Internacional, 1971, p. 356.
- NARVÁEZ Adriana, *Nuestros hijos y la Tecnología*, México, Lumen, 2008, p. 33.
- NEWMAN M. Barbara, *Manual de Psicología Infantil*, Vol. II, México, Limusa, 1985, p. 331.
- PIAGET Jean, *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*, España, Paidós, p. 324.
- PRIETO Castillo, Daniel, *Discurso Autoritario y Comunicación alternativa*, México, Premía, 1984, pp. 19-28.
- SÁNCHEZ C, U Reyes G, MP Hernández R. (2000). *Videojuegos, reporte preliminar*. Revista Mexicana de Puericultura y Pediatría. Vol.7, Núm. 41, pp. 150-154.
- SÁNCHEZ Quiroz, Beatriz, *La televisión como agente socializador de los niños*, tesis de Licenciatura, UNAM, México, 1994, p. 104.
- TRUJILLO Andrade, Laura Guadalupe, *Usos y gratificaciones de los VJ en México, caso específico, el VJ computarizado llamado supernintendo*, tesis de Licenciatura, UNAM, México, 1998, pp. 35-41.
- VALLEJO Najera, Alejandra, *Mi hijo ya no juega, solo ve la televisión*, México, Planeta, 1989, p. 35.
- VELÁZQUEZ; (Colaboradores), Lorenzo P., *Farmacología Básica y Clínica*, Buenos Aires, Médica Panamericana, 2008, pp. 336-337.
- YOUNG kimball, J.C. Flügel y otros, *Psicología de las actitudes*, Buenos Aires, Paidós, 1967, pp. 8-175.

## HEMEROGRAFÍA

- HÍJAR, Martha, *Violencia y salud pública, ¿Cómo ves?*, Revista de divulgación de la ciencia de la UNAM, México, núm. 7, Año 2, pp. 11-14.
- Material de investigación sobre videojuegos, obsequiado por el ex diputado por el Partido de Acción Nacional, Lic. Miguel Ángel Toscano Velasco, en la Asamblea Legislativa del Distrito Federal II Legislatura, el 22 de Febrero 2002.
- *Micromanía*, Tercera Época, Núm. 1, 1995.
- *Cibercultura y nuevas tecnologías*, Nueva Época, núm. 72, martes 29 de junio de 1999.
- YASSER, Oscar, *Los videojuegos pueden hacer niños solitarios y enfermos*, Periódico El Universal, Secc. Computación, p. 2, lunes 17 de julio de 2006.
- MARTÍNEZ, Alejandra, *Riesgosa diversión para menores*, Periódico El Universal, secc. Ciudad, B4, domingo 07 de octubre de 2001.
- *La adicción a los videojuegos*, Revista Mexicana de Comunicación, Fundación Manuel Buendía, México, núm. 59, 1999, p. 41-43.
- *Ahora quien tiene el control*, Revista Día Siete, México, núm. 504, Año 9, p. 46.
- Revista *CONOCER*, Año 1, núm. 110, pp. 26-28.
- Revista *XBOX*, Año 1, núm. 2, pp. 6-17.
- Revista *Atomix*, núm. 113, 2009, pp. 13-48.
- *Revista de Revistas*, 1999, p. 44.
- *Super Juegos*, núm. 29, 1994 p. 12.



## CIBERGRAFÍA

- <http://www.vidaextra.com/industria/el-padre-de-los-videojuegos-william-higinbotham-su-leyenda> [Consulta: 02/06/2010].
- <http://www.atarimuseum.com> [Consulta: 18/06/2010].
- <http://www.designboom.com/eng/education/pong.html> [Consulta: 07/08/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Ralph\\_Baer](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Ralph_Baer) [Consulta: 02/07/2010].
- <http://www.eshistoria.net/search?q=mario+bros> [Consulta: 10/08/2010].
- <http://www.designboom.com/eng/education/pong.html> [Consulta: 07/08/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_console](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console) [Consulta: 19/08/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Steve\\_Rausell](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Steve_Rausell) [Consulta: 08/10/2010].
- <http://www.angelfire.com/planet/aetherstudio/quinta.html> [Consulta: 14/08/2010].
- <http://www.coleco.com/about.html> [Consulta: 07/08/2010].
- <http://www.ub.es/personal/videoju.htm> [Consulta: 10/02/2011].
- <http://www.adelgazarinteligente.com/2010/03/videojuegos-para-adelgazar.html> [Consulta: 14/02/2011].
- <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/pdf/videojocs/07/vid-07-12-20-inf.com.pdf> [Consulta: 15/02/2011].
- <http://www.apa.org/news/press/releases/2000/04/video-games.aspx> [Consulta: 15/02/2011].
- <http://www.aulagamer.cl/informacion/clasificacion/> [Consulta: 17/02/2011].
- <http://cgservicios.df.gob.mx/prontuario/vigente/2996.pdf> [Consulta: 17/02/2011].
- <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/ensenar--en-la-cibercultura-competencia-digital-videojuegos-recursos-abiertos-y-otras-reflexiones/813/> [Consulta: 17/02/2011].
- <http://www.dailymail.co.uk/health/article-355877/Computer-games-improve-childs-health.html> [Consulta: 14/02/2011].
- <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/622.ASP> [Consulta: 17/02/2011].
- [http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Amnistia/Internacional/pide/ley/regule/acceso/menores/videojuegos/elpepusoc/20070105elpepusoc\\_2/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Amnistia/Internacional/pide/ley/regule/acceso/menores/videojuegos/elpepusoc/20070105elpepusoc_2/Tes) [Consulta: 16/02/2011].
- <http://es.videogames.games.yahoo.com/08102007/57/videojuegos-salud.html> [Consulta: 15/02/2011].
- <http://www.goeat.com/listen/370653d/antonio-vega-corona-sobre-videojuegos-antonio-vega-corona> [Consulta: 15/02/2011].
- <http://www.idconline.com.mx/juridico/sabias-que/2010/gdf-califica-agresividad-de-videojuegos> [Consulta: 16/02/2011].
- <http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.downloadatt.action?id=397528189> [Consulta: 11/02/2011].
- <http://www.pixfans.com/los-juegos-arcade-eroticos/> [Consulta: 16/02/2011].
- <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm> [Consulta: 15/02/2011].

- [http://www.thevideogameculture.com/2010/05/erotismo-y-videojuegos-calentando-la\\_17.htm](http://www.thevideogameculture.com/2010/05/erotismo-y-videojuegos-calentando-la_17.htm) [Consulta: 16/02/2011].
- [http://www.youtube.com/watch?v=bLbWVpXrgTo&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=bLbWVpXrgTo&feature=player_embedded) [Consulta: 16/02/2011].
- <http://educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/> [Consulta: 17/02/2011].
- <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Invest11.htm> [Consulta: 17/02/2011].
- [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=50370-41062008000700012&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=50370-41062008000700012&script=sci_arttext) [Consulta: 16/02/2011].
- [http://www.fad.es/sala\\_lectura/videojuegos.pdf](http://www.fad.es/sala_lectura/videojuegos.pdf) [Consulta: 17/02/2011].
- <http://www.alambre.info/2007/03/31/videojuego-con-imagenes-de-cd-juarez-es-decomisado-por-el-gobierno-estatal/> [Consulta: 10/02/2011].
- <http://consulta.mx/> [Consulta: 27/08/2010].
- <http://www.mediotiempo.com/videojuegos/noticias/2010/08/09/consulta-mitofsky-las-consolas-de-videojuegos-en-mexico> [Consulta: 27/08/2010].
- <http://www.blodico.com/0-04-07-2009--Games+Workshop> [Consulta: 23/09/2010].
- <http://www.clubnokiasymbian.com/viewtopic.php?p=631643> [Consulta: 03/11/2010].
- <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1029685/Schoolboy-hanged-father-confiscated-new-Wii.html> [Consulta: 07/02/2011].
- [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos\\_Uned2003\\_VF.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos_Uned2003_VF.pdf) [Consulta: 27/10/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/First\\_person\\_shooter](http://www.en.wikipedia.org/wiki/First_person_shooter) [Consulta: 19/08/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_video\\_game\\_consoles\\_\(sixth\\_generation\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_game_consoles_(sixth_generation)) [Consulta: 20/08/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_GameCube](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_GameCube) [Consulta: 20/08/2010].
- [http://www.es.wikipedia.org/wiki/Mario\\_\(Nintendo\)](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Mario_(Nintendo)) [Consulta: 10/08/2011].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_console](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console) [Consulta: 19/08/2010].
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Turbografx\\_16](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Turbografx_16) [Consulta: 19/08/2010].
- <http://www.en-us.nielsen.com/> [Consulta: 03/11/2010].
- <http://www.grupocorreo.es/grupo/cibernauta> [Consulta: 24/04/2010].
- <http://www.laflecha.net/canales/videojuegos/noticias/200407301> [Consulta: 03/02/2011].
- [http://www.manantiales.org/pagina.php?id=psiquiatria%7Cdopamina\\_cerebral\\_y\\_ludopatia.php](http://www.manantiales.org/pagina.php?id=psiquiatria%7Cdopamina_cerebral_y_ludopatia.php) [Consulta: 03/02/2011].
- <http://impreso.milenio.com/node/1864375>, martes 14 de julio de 2009. [Consulta: 10/02/2011].
- <http://www.mipediatra.com.mx/infantil/videojuegos.htm> [Consulta: 08/02/2011].
- [http://www.excelsior.com.mx/index.php?m=nota&id\\_nota=704930](http://www.excelsior.com.mx/index.php?m=nota&id_nota=704930), 17 de enero de 2011, [Consulta: 08/02/2011].
- <http://www.nndb.com/people/499/000022433/> [Consulta: 09/02/2011].

- <http://www.sankakucomplex.com/2009/05/22/game-over-boy-commits-suicide-after-parents-ban-gaming/> [Consulta: 07/02/2011].
- <http://www.shock.com.co/actualidad/tendencias/articulos/shock-rehabilitacion-intensiva-ciberadictos>. [Consulta: 02/09/2010].
- <http://www.the12steps.com/On-Line-Gamers-Anonymous-OLGA.html> [Consulta: 16/02/2011].
- <http://www.vgchartz.com> [Consulta: 19/08/2010].
- <http://www.920noticias.com/noticias.cfm?n=33652> [Consulta: 03/11/2010].
- <http://www.slideshare.net/jimmy/82/videojuegos> [Consulta: 16/02/2011].
- <http://www.nndb.com/people/499/000022433/> [Consulta: 09/02/2011].
- Periódico El Universal, *Impulsan la industria de videojuegos en México*, 06/06/2008. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/47372.html> [Consulta: 03/11/2010].
- Periódico El Universal, *Videojuegos crean adicción*, martes 11 de julio 2006. <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/50871.html> [Consulta: 03/02/2011].
- Periódico El Universal, *Señala estudio que videojuegos son adictivos*, miércoles 27 de junio 2007. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/40832.html> [Consulta: 04/02/2011].
- Periódico El Universal, *Videojuegos, una adicción real*, miércoles 19 de julio 2006. <http://www.eluniversal.com.mx/estilos/49379.html> [Consulta: 04/02/2011].
- Periódico El Universal, *Un juego a la mexicana*, Lunes 10 de marzo 2008. <http://www.eluniversal.com.mx/finanzas/63145.html> [Consulta: 17/02/2011].
- Periódico El Universal, *El lado malo de los videojuegos*, 04 de diciembre 2006. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/36354.html> [Consulta: 07/02/2011].
- Periódico El Universal, *Videojuegos "sexistas"*, 02 de enero 2006. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/27389.html> [Consulta: 17/02/2011].
- Periódico El Universal, *El primer juego de videojuego mexicano es de lucha libre*, 28 de julio 2008, <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/60013.html> [Consulta: 17/02/2011].
- Periódico El Universal, *La crisis traerá una mayor "ciberdependencia"*, lunes 14 de julio de 2009. [http://www.eluniversal.com.mx/cultura/59890\\_old.html](http://www.eluniversal.com.mx/cultura/59890_old.html) [Consulta: 11/02/2011].
- Periódico El Universal, *Estudia Profeco a videojuegos en México*, 04 de mayo 2010. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/58456.html> [Consulta: 10/02/2011].
- Periódico El Universal, *Videojuegos para la salud*, 28 de agosto 2008. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/34186.html> [Consulta: 14/02/2011].
- Periódico El Universal, *Obesidad y desnutrición pegan a escolares: IMSS*, lunes 16 de noviembre 2009. <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/64410.html> [Consulta: 11/02/2011].
- Periódico El Universal, *Videojuegos van contra la obesidad*, miércoles 14 de julio de 2010. <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/59610.html> [Consulta: 15/02/2011].
- Periódico El Universal, *Impulsan ley que regule, promueva y vigile videojuegos*, lunes 04 de mayo de 2009. <http://www.eluniversal.com.mx/notas/595654.html> [Consulta: 16/02/2011].
- Periódico El Universal, *Ley de videojuegos, letra muerta*, sábado 11 de julio de 2009, <http://www.eluniversal.com.mx/ciudad/96373.html> [Consulta: 17/02/2011].

- Periódico El Universal, *Desnudos y pornografía: virtuales objetos del deseo*, 01 de enero de 2006, <http://www.eluniversal.com.mx/ciudad/96373.html> [Consulta: 16/02/2011].
- Periódico La Jornada, *Deshumaniza a los niños*, 24 de diciembre de 2002, <http://www.jornada.unam.mx/2002/12/24/036n1soc.php?origen=soc-jus.html> [Consulta: 15/02/2011].
- Periódico Milenio, *Videojuegos ocasionan daño cerebral, dice IMSS, 16 de octubre 2009*, <http://impreso.milenio.com/node/8658227>, [Consulta: 11/02/2011].
- Periódico Milenio, *Proyectan declararle la guerra a obesidad infantil*, 02 de marzo de 2010, <http://impreso.milenio.com/node/8728314>, [Consulta: 14/02/2011].
- Periódico BBC, *Los videojuegos mejoran la vista*, lunes, 30 de marzo de 2009, [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_7971000/7971783.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_7971000/7971783.stm), [Consulta: 17/02/2011].
- Periódico Milenio, *Aumenta el número de los ciberadictos, 14 de junio de 2009*, <http://www.milenio.com/node/249402>, [Consulta: 17/12/2011].
- Periódico Milenio, *Videojuegos y computadoras causan daño cerebral y lesiones*, 15 de octubre de 2009, <http://www.milenio.com/node/249402>, [Consulta: 11/02/2011].

## VIDEOGRAFÍA

- Fuente: PROFECO, Coordinación General de investigación y divulgación. Campaña fin de año. Versión: Juguetes, duración 30 segundo, noviembre de 1999.
- Programa “Diálogos en confianzas” canal 11. Tema: *Pros y contras de los videojuegos* transmitido por televisión, duración 30 minutos, marzo del 2004.
- Documental de Discovery Channel “La historia de los videojuegos”, duración 46 min., 2007.

## FUENTES VIVAS

- Doctora Beatriz Elena Robles Martínez de Vega, psicóloga y ex directora de la Cruz Blanca, clínica donde se realizó la entrevista, en su oficina privada, el 13 Marzo de 2001.
  
- Bruno Herrera, Programador Web de Radical Studios, la entrevista se llevó a cabo dentro del World Trade Center de la Ciudad de México, en el evento Electronic Game Show (EGS) el 18 de Mayo de 2002.
  
- Francisco Solís Peón, ex diputado por el Partido Acción Nacional, se realizó la entrevista en su oficina, en el tercer piso del edificio de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal II Legislatura, el 22 de Febrero de 2002.
  
- Doctora Guillermina Baena Paz, profesora e Investigadora de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, misma donde se realizó la entrevista, en su oficina, el 24 de Enero de 2001.
  
- Manuel G. (Seudónimo), profesor en Psicología Social de la UAM Iztapalapa, entrevista realizada en su salón de clases en turno, el 30 de Octubre de 2009.
  
- Mariana Cruz Rodríguez, pedagoga y Maestra a nivel primaria, con especialidad en Orientación Educativa, entrevista realizada en la explanada de la Universidad Latinoamericana, Campus Florida, el 10 de Agosto del 2009.
  
- Ricardo Villareal, director de XibalbaStudios, entrevista realizada en las inmediaciones de la Expo Banamex de Santa Fe, durante el evento Electronic Game Show (EGS) el 24 de Octubre de 2009.
  
- Dr. Rubén Espinoza, neurólogo del Hospital Infantil de México, mismo donde se le realizó la entrevista, en su privado, el 13 de Marzo de 2000.
  
- Dr. Sergio Muñoz Fernández, ex Jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México, entrevista realizada en su oficina dentro de las instalaciones del hospital, el 20 de Marzo de 2000.
  
- Carlos Martínez Rentería, periodista y escritor. Dirigente de la revista Generación, es uno de los exponentes (y arduo promotor) de la contracultura en México, entrevista realizada en la Casa del Poeta, colonia Roma, el 16 de Febrero de 2011.

## ANEXO 1

**NOTA:** Las entrevistas realizadas se transcribieron, de forma textual, sin modificar ninguna expresión dicha.

### ENTREVISTAS

#### Transcripción de las entrevistas

- a) Psicóloga Beatriz Elena Robles Martínez de Vega
- b) Programador Bruno Herrera
- c) Ex panista Francisco Solís Peón
- d) Doctora Guillermina Baena Paz
- e) Dr. Rubén Espinosa
- f) Dr. Sergio Muñoz Fernández
- g) Programa del Canal 11

- a) **Dra. Beatriz Elena Robles Martínez de Vega.**  
**Ex Directora de la Cruz Blanca.**

#### 1. ¿Afectan los videojuegos en la conducta del niño?

Bueno, los videojuegos sí afectan la conducta del niño, porque el niño trata de imitar lo que está viendo. El niño imita que a su héroe, al personaje principal se identifica la niña, con la niña que juega, con la niña que pega, con la niña que golpee o con la niña que dice malas palabras, entonces, el videojuego influye en la conducta de los niños porque tratan de imitar y los niños imitan esas escenas y con frecuencia esas escenas son bastante negativas.

#### 2. ¿Se vuelven agresivos?

Sí, si el mensaje lo que ellos están mandando todos los días, es que el bueno agrede o el héroe es una persona muy violenta, por supuesto que van a fomentar la violencia en los niños y va a modificar la conducta de los niños, mas hay algunos estudios que han demostrado que un niño que está jugando una tarde, o una hora o dos horas con un videojuego en el que hay una persona que persigue a otra, él se identifica con la angustia que está sintiendo y se siente perseguido entonces le puede producir angustia, le puede producir miedo.

#### 3. ¿Entonces puede llegar a ser violento?

Puede ser violento, si el héroe se defiende ante ese agresor que lo está persiguiendo y él se vuelve agresivo porque siente que el medio ambiente lo está agrediendo, por supuesto que puede volverse agresivo.

#### 4. ¿Esto podría ser psicológicamente una influencia?

Es una influencia psicológica, si el mensaje es psicológico el mensaje es repetitivo, constante todos los días hay niños que se pasan jugando una o dos horas diarias es muy importante saber con qué está jugando el niño con quien se está identificando y a qué grado lo está lastimando emocionalmente o modificando emocionalmente su conducta.

#### 5. ¿En los efectos sociales de que manera podría afectar al niño?

Bueno, en los efectos sociales tienes que tomar en cuenta que la sociedad que está viviendo esta niñez, es una sociedad muy agresiva: agresiva, estresante, angustia que produce constantemente al niño, y si a eso le agregas que él se identifica en un medio social agresivo en que hay ipatadas, puñetazos, golpes, caídas, choques de carros, explosiones!, pues la agresión aumenta, entonces su reacción frente a la sociedad es agresión.

**6. ¿Si el niño vive un medio tranquilo, aún así, cabe la posibilidad que este se vuelva violento?**

Mira, el medio ambiente va a influir en la reacción que tenga el niño, si el niño se encuentra en un medio ambiente en una familia agresiva en que mamá se pelea con papá todo el día o el hermano mayor ya le contesto violentamente al papá, por supuesto que esta agresión va a ser, se va a incrementar en su conducta, si el niño vive en una familia tranquila o pasiva en que no hay golpes, en que el ejemplo de la familia es muy estable, la influencia de esta agresión va a ser menor, pero de que influye de todas maneras influye.

**7. ¿Tienen algunos efectos positivos los videojuegos?**

Por supuesto, va a depender de cada videojuego, si tú me dices de un videojuego donde el niño tiene que razonar trabaja con su creatividad para ir elaborando nuevas construcciones de un edificio o ir almacenando y el tiene que ir creando como puede ir almacenando esas cajas; hay videojuegos muy creativos; si el problema está, en que se ha dado preferencia a los juegos violentos o a los juegos agresivos o a los juegos en donde hay perseguidores o patadas y pleitos, porque el ambiente que estamos viviendo es muy agresivo, porque hay videojuegos excelentes para fomentar memoria creatividad en el niño ¡los hay!, es cuestión de ver con que videojuegos está jugando el niño.

**8. ¿Por qué los niños prefieren los videojuegos agresivos?**

Porque aparentemente en esta sociedad que estamos viviendo ahorita los héroes son agresivos, se nos ha fomentado el héroe agresivo a través de la televisión; en los programas de televisión principalmente el héroe es el agresivo, el que sabe pelear muy bien, el héroe es el que se enfrenta a veinte peleas de karate, que salió todo sangriento, ¡lo que tú quieras!, pero salió ganando, entonces las figuras de héroes se han modificando, ahorita pensar en un héroe que sea, el que lee mucho, el que estudia, el que saca diez en la escuela; muy pocos programas lo llegan a trabajar, casi ninguno, entonces claro, los niños prefieren a quienes les hemos dado ese interés o ese papel, te puedo dar un ejemplo: hay un programa en que el pobre papá siempre sale perdiendo y los hijos lo critican, le dicen malas palabras, etc., el niño se identifica y empieza a trabajar de esa forma, si además de eso tú le regalas un videojuego en que se maneja más o menos una situación semejante por supuesto que el niño va a responder y agredir a sus papás de la manera más natural por lo que está aprendiendo el niño, aprende, se identifica, imita lo que ve y lo que oye; y si lo que ve es agresivo va a imitar agresión.

**9. ¿Qué hay de cierto acerca de que los videojuegos ocasionan epilepsias en los niños?**

Lo que pasa es que no creo que sea epilepsia sino una descarga un poquito diferente en su encefalograma por la cantidad de estímulo visual que están recibiendo, por ahí hay un estudio en el que se han identificado la cantidad de explosiones que hay en un videojuego y los colores que se utilizan; si tú una noche, una tarde apagas la luz y empiezas a ver ese videojuego y ves la cantidad de explosiones de colores que van cambiando; a todo mundo puede lastimar, se altera tu sensibilidad, tú percepción por el estímulo que estás recibiendo y si eso se altera vas a alterar tú ritmo, en un encefalograma lo podrías valorar como se va cambiando pero llega a producir una crisis epiléptica, no he sabido de un caso que lo haya producido.

**10. ¿Pero casos de agresividad, sí ha sabido?**

Sí pero hay que modificar el ambiente familiar y el ambiente enfermizo que se le está dando al niño y que se le está fomentando porque los padres le dan dinero para que vaya a los videojuegos o se le compran videojuegos agresivos, hay que modificar el ambiente y tranquilizar un poquito al niño. Porque hay casos de agresión ¡por supuesto! yo soy Dragón ball, yo soy algún otro agresivo, si los hay y que se identifican plenamente.

**11. ¿Usted qué propondría para que no hubiera efectos secundarios?**

Mira, yo sugeriría en primer lugar que se controlaran tiempos horarios para que el niño vea o conozca esos videojuegos. No podemos quitar al niño del ambiente en que está viviendo, no podemos hacerlo diferente a los demás niños, él tiene que conocer el ambiente que es su vida su mundo en este momento, y si todo mundo está viendo videojuegos sus compañeritos y hablan de ello pues el niño tiene que conocerlos pero una cosa es que el niño conozca y que haya un adulto que le pueda dar una interpretación y lo pueda orientar después de tener al videojuego, a que el niño permanezca horas entera viendo ese videojuego e interpretándolo a su antojo, esa es una diferencia muy grande, entonces tiempos, horas para que vea el niño un programa y juego o un videojuego y buscar videojuegos positivos los hay, que son los que menos se venden porque a nadie le interesa ayudar a su niño a fomentar o aumentar su memoria, su creatividad, su relación positiva con las personas, pero sí existen videojuegos de este tipo.

## 12. ¿Quiere agregar algo?

Si fuera posible, que la Secretaría de Educación Pública o la Secretaría de Comunicaciones y Transporte intervinieran un poco y controlaran la cantidad de mensajes negativos que se mandan en estos videojuegos sería muy importante.

Creo que agresión, despertar sexual e inseguridad en el niño, porque muchas ocasiones el videojuego le produce una ansiedad de que alguien lo va persiguiendo, alguien lo van alcanzar y que no tiene escapatoria, porque ahí se encuentra, porque no sabe encontrar la salida, los deberían de limitar a los niños los estamos lastimando emocionalmente.

## 13. ¿Por qué los niños después de haber jugado un largo rato sueñan y al otro día quieren jugar una y otra vez?

Tú lo estás diciendo, sueñan y está angustia, ese sueño no es un sueño reparador y tranquilo.

Si el niño sueña que se cae a un precipicio o el niño sueña que el héroe se está peleando y da patadas y hay explosivos, en ese momento va a haber un problema después el niño no descansa.

### b) Bruno Herrera.

Programador Web de Radical Studios.

## 1. ¿Qué piensas acerca de la violencia de los videojuegos?

La violencia en los videojuegos, es un tema un poco utópico, sobre todo aquí en México, está bien difícil que una mamá no deja que su niño mate a un dragón, sin embargo, si deja su mamá que vea el noticiero donde sale, un microbús aplastó a 70 personas, o sea, es algo muy subjetivo hasta cierto punto, como muchas cosas de México surrealista, es algo tan distinto y que vuelvo a caer en lo mismo, la idiosincrasia en México de videojuegos es muy rara, muy arcaica por así decirlo, porque piensa que los videojuegos son para niños, sí hay videojuegos para niños, pero la realidad, el gran grueso de los jugadores son personas entre los 17 y 35 años, o sea, no es un mercado para nada infantil, es un mercado que ya habla más de una cierta madurez, entonces, a ese respecto, nuestro juego tiene violencia, pues sí, otro no mayor de lo que puedas ver en la vida real, lo que sí tenemos censuras de malas palabras, de amenazas de vida real y todo eso tenemos un control acerca de eso, pues repito. como existe un chat con él y estás interviniendo con otros jugadores va a haber ciertos moderadores en este chat para que se evite ese tipo de conflictos y en cuanto a la violencia de los videojuegos yo creo que es un tema muy, muy difícil tocar, pues te repito es subjetivo, depende más bien qué educación le hayas dado a tus hijos para que vean como tienen la violencia en los videojuegos, no creo que genere más violencia, yo hasta cierto punto creo que desahogo hasta cierto punto violencia, porque yo, que no puedo matar a nadie me meto y maté a todos y ya me quité de ese sentimiento de asesino, hasta cierto punto.



**c) Francisco Solís Peón.  
Ex diputado del Partido Acción Nacional.**

**1. ¿Cuándo se presentó el proyecto de la ley que adicionó o deroga artículos acerca de la Ley de Establecimientos Mercantiles?**

Es una nueva ley, es un nuevo reglamento jurídico que viene a sustituir el de 1995 que es un sistema ejecutivo completamente.

Te quiero comentar que es un proceso muy largo la Ley se presentó en la primavera del año pasado hubo un cabildeo las comisiones unidas administrativa pública local y desarrollo económico; hubo arduos debates no tanto sobre los videojuegos, la verdad que los videojuegos fueron un tema secundario o que no por eso menos importante, el tema principal pues eran los giros negros, los giros reglamentados los giros de impacto social, entonces desde esa primera vez acá pues han pasado muchas cosas, el Jefe de Gobierno vetó primer dictamen le hizo observaciones, se incorporaron algunas, se desecharon otras, se superó el veto por primera vez en este país, se superó un veto ejecutivo, la ley se publicará en noventa días, todo este proceso podemos hablar de que es cercano a uno a dos años, cercano a un año y medio.

**2. ¿Cuál es la de los videojuegos, con qué finalidad?**

Los videojuegos han pasado de primero no tener ninguna reglamentación. Los avances tecnológicos suelen ser reconocidos un poco tarde por la ley, es la realidad sobre todo en este país y después pasaron a ser satanizados y luego ya tomar su nivel de lo que son: una forma de entretenimiento como cualquier otra, pues debe de estar sujeta a determinadas regularizaciones.

**3. ¿Con qué criterio se toma con base este capítulo?**

El autor de la Ley es el Diputado Miguel Ángel Toscano. El autor de este capítulo en particular y la ley tiene una filosofía de desarrollo económico y el videojuego pues una gran industria que nos ha potencializado en esta ciudad que genera miles de empleos precisamente por muchas trabas que tenían, ahora se han liberado un poco más se han quedado más a la responsabilidad de los que tiene una licencia de funcionamiento, una declaración de apertura como giro complementario ¿no? Esto como en Estados Unidos, uno entra a un boliche y pues puede tener videojuegos como giro complementario; uno entra a una farmacia y puede echarse ahí su Pac-man y por supuesto que la responsabilidad sobre el dueño del establecimiento ciertamente y también se tomo la consideración de la Cámara Nacional de la Industria Electrónica.

**4. Dentro del Código Penal, ¿se podría tipificar una figura jurídica que se relacione con la violencia de los niños por el uso de los videojuegos?**

Yo creo que es absurdo, o sea, sería como prohibir todas las series de televisión violentas por los niños que pudieran verlas, yo creo que la violencia se genera más por otros factores; no soy psicólogo infantil, pero de alguna forma yo creo que los niños se liberan jugando esas cosas, ¿no? Liberan una agresividad natural que todos hemos tenido de niños y qué bueno, antes alguien aplastaba insectos, golpeaba a sus compañeros o muchos matando seres imaginarios del espacio en un universo también imaginario, yo creo que el problema no es la violencia, uno se vuelve violento sino por otros factores: el hacinamiento, la violencia familiar, pues bueno, la violencia intrafamiliar el hecho de un padre golpea a la madre que los hermanos se peleen, no haya control, en fin, ese tipo de cosas que la madre le pegue a los hijos yo creo que este tipo de cosas genera más violencia que un videojuego, entonces, yo creo que ya decir esto en estas épocas es absurdo, uno no se vuelve violador solo porque vio una violación en una película.

### **5. ¿Sí era necesario llevar a cabo una regla para los videojuegos?**

Sí, esas están en el reglamento y el reglamento a la ley o que es un instrumento jurídico posterior y que pormenoriza, entonces de ahí Lacayeti me imagino que le sugirió al Jefe del Gobierno que pues la tabla de videojuegos que conocemos todos que pone una sociedad de padres de familia o varias asociaciones de padres de familia, que finalmente va a pasar por colores que van creo que del blanco al rojo pasando por el azul y hay juegos que sí son realmente muy violentos pero que entre adolescentes no son muy populares básicamente los que son medianamente violentos, primero los rojos luego los azules ¡creo que sí! Color que tiene como Street fighter, Mortal combat y que además significa una competencia, habrá muchas especificidades pero la clasificación se hará ¡bueno! si sale sangre o un líquido parecido aunque sea de color rojo, en fin sí hay pues formas eróticas, también las hay en otros videojuegos y no necesariamente digo que sean malos nada más que deben tener otra especificación y bueno aquí es donde los padres de familia y establecimientos mercantiles pues deben tener una corresponsabilidad que de nada sirve que en un momento dado la ley diga una cosa y el niño puede ir a su casa y ponga su play station y ahí si brote la sangre y corte cabezas y se sienta el demonio más grande del universo.

### **6. ¿Entonces con qué gente cuentan para que se cumpla esta Ley de los Establecimientos Mercantiles?**

Pues también hay que tratar de dejar de tratar a los padres de familia, como retrasados mentales vaya si ve que su hijo se pasa ocho horas en la farmacia de enfrente jugando en la maquinita ¡bueno! pues algo esta pasando ¿no? Y por lo demás, lo normal, los inspectores de establecimientos mercantiles, ahora son verificadores pomposamente, inspectores comunes y corrientes, tranzas, esos, sí, los de las delegaciones se llaman Unidad de Verificación y se llama cuerpo de verificadores, pero son los mismos que sale la luna llena y salen a aullar.

### **7. ¿Algo que quiera agregar?**

Un capítulo que reconocen al día y que en el plano positivo los videojuegos finalmente ayudan a la coordinación motora a la del ojo humano, muchas veces fomenta la imaginación no la sustituye en algunos casos, en algunos casos sí, eso sería de lado negativo y creo que lo más negativo es finalmente que los niños, porque así como hay niños que son adictos al tabaco, al cemento, pues hay niños que son adictos al videojuego; yo alcancé a ver alguna vez a un niño que estaba en su casa, estaba jugando un videojuego, pues se orinó por no pararse al baño, por seguir jugando eso es lo que te congela y eso va mas allá de cualquier ordenamiento jurídico eso va caso por caso.

**d) Dra. Guillermina Baena Paz.**

**Profesora e investigadora de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.**

### **1. ¿Qué hay de cierto con las epilepsias fotosensibles causadas por los videojuegos?**

Sí, necesitamos tener detectado esto porque puede ser muy serio un desencadenamiento de epilepsia fotosensible, que de por sí tenemos muchos seres humanos, con respecto hacia la luz con respecto hacia sitios que probamos cuando vamos en la carretera, por ejemplo con la sombra de los árboles con los rayos del sol nos provocan efectos visuales molestos, igual las persianas cuando el sol está dando de manera directa efectos visuales molestos, estas son epilepsias fotosensibles, que de alguna manera en los chiquillos se van reflejando por los efectos de los colores directos encima de ellos cuando están expuestos todo el tiempo a la pantalla, el ejemplo es, si nosotros nos pegamos las pestañas con micropor en la parte superior y estuviéramos expuestos a luces amarillas y rojas y las apagan y las prenden muy fuerte dentro de un lugar oscuro, pues el cerebro llegaría un momento en el que diría ya basta, ya basta, entonces empezaría a reaccionar y a ser con náuseas, con vomito, convulsiones con situaciones que pueden llevar hasta el desmayo a muchas gente. Tenemos algunos casos, alguna persona maestra, que estuvo en un programa recientemente conmigo en “Diálogos en confianza” en el Canal 11, ella decía que invariablemente antes de dormir le provocaron vomito jugar.

Este jugador Ronaldo que estuvo en un campeonato en Estados Unidos no pudo jugar al otro día porque se puso muy grave, estuvo con vomito, después de haber jugado toda la tarde anterior videojuegos entonces va causando diferentes situaciones a las personas según la respuesta del organismo y del mismo cerebro, que en un momento dado ya dice, “ya estuvo suave”, a manera de mecanismo de defensa responde con una reacción de ese tipo, entonces en ese sentido sí tenemos bastante riesgo en el manejo de los videojuegos, en lo que respecta a la salud, en lo que respecta a la situación de violencia, sí, porque sí está demostrado que son reforzadores de la violencia y más con la salida de gravedad, en este caso a diferencia de la Televisión, mientras que el niño ya es espectador y esta como una esponjita que está chupando la violencia.

¡Aquí no! Aquí es actor, aquí aprende a tirar, aprende a manejar la pistola, aprende a acostumbrarse a la muerte y a la violencia para él su idea de la muerte es el personaje que se cayó pero que va a volver otra vez a revivir en el siguiente juego o que se perdió y que se va a aparecer por ahí, entonces empiezan a perder la concepción de la muerte, como la manejamos nosotros empiezan a perder la realidad entonces al grado tal que no distinguen a veces, entonces ya son imágenes patológicas entre lo que es la realidad y lo que es la ficción.

El caso de estos niños norteamericanos que han estado asesinando a sus propios compañeros desde el '97. Del '99 para acá han sido casos donde se ha demostrado la relación con los videojuegos.

El niño aprendió a tirar con los videojuegos, el niño tiene lapsos, donde de repente; a eso se le llama crisis comicial, lapsos de ausentismo, o sea, se pierde el niño y esto es algo que tiene que detectar la familia cuando el niño se pierde, está o no está, cierto periodo se va por cierto tiempo de la realidad y no se da cuenta de lo que pasa en ese periodo, en ese periodo, mucha gente ha matado, ha robado, han sucedido diferentes cosas; tenemos un caso aquí en México de un niño que robó, en una crisis comicial producto de los videojuegos y de alguna manera el abogado que lo está defendiendo pues está utilizando todo ese argumento para defenderlo, que el robo no fue intencional, sino que fue producto de una crisis comicial de los videojuegos y muchos niños señalan que no pueden dejar los videojuegos independiente, que niños y adultos, hay gente que los utiliza para evadirse de la realidad, hay gente que los utiliza para sublimar los problemas que tienen en sus casas, hay gente que los utiliza para refugiarse como en el juego, en vez de enfrentar un problema que le está molestando, entonces tenemos diferentes casos y estos diferentes casos algunos adquieren el sentido patológico, precisamente porque ya son situaciones graves que a través, de las cuales, está ocultando un cierto aspecto que es el juego y cuando el niño se vuelve adicto, o sea, que ya siente la tremenda necesidad que no puede vivir sin el videojuego, de estar en el juego todo el tiempo, ya estamos frente una adicción y pasar de esta adicción a otra adicción es muy fácil, cualquiera que le ofrezca un cigarro, un alcohol u otra droga, el será el niño más fácil, porque ya tiene la idea de la adicción ya está utilizando emociones fuertes está utilizando más adrenalina para manejar ciertas situaciones que lo está haciendo a través del juego y que lo va hacer muy fácil a través de las otras drogas.

## **2. ¿De qué edad a qué edad empieza este tipo de adicción o qué tipo de niños son los que juegan?**

Empieza desde los dos años, hay niños que desde los dos años están presentando esta situación y desde esos años están manejando. Digamos los más constantes y los que más se sienten más o menos atraídos, tenemos un rango entre los siete y los quince, donde ya de plano no pueden dejar de jugar, también ya son bastante adictos, pero es fácil que los niños de 2, 3, 4, 5 a 7 de 2 a 7 caigan en adicciones, también dependiendo de toda frecuencia con que los dejen estar jugando, si no hay reglas marcadas, si no hay una forma de detenerlos a tiempo de que estén controlando este tipo de situación, es muy fácil caer en la adicción, muy, muy fácil, sobre todo si el niño tiene el juego en la casa, si lo tiene fuera a través de las maquinitas, pues va a buscar la forma inclusive de robar dinero para poder ir a las maquinitas; y va, las maquinitas pegan sobre las poblaciones más vulnerables, aquella que no tiene control sus papás, sobre aquella que está más desamparada, sobre aquella que se va de más para evitar los problemas de la casa, sobre aquella que va a estar más expensa que le ofrezca otras adicciones y que los metan hasta situaciones de crimen y cosas muy duras, entonces las maquinitas también tiene sus gravísimos riesgos y el asunto de los videojuegos en casa pues hay que controlarlos a tiempo porque sino por ahí el niño va a quedar sin control.

## **3. ¿No sabe de las autoridades que hayan querido suspender los videojuegos violentos?**

No, lo más que se tiene es un acuerdo de la asamblea de representantes por modificar el reglamento a establecimientos mercantiles, es apenas un acercamiento a ponerse ciertas reglas de lo que serían las maquinitas, pero aquí tiene que entrar la Secretaría de Salud, tiene que entrar Educación Pública, tiene que entrar muchas estancias hasta Gobernación para poner orden a estos. Nintendo tiene el 85% de sus juegos que son violentos según las últimas investigaciones que se hicieron. En Estados Unidos, por ejemplo, el expresidentes Bill Clinton destinó 1 billón de dólares a la investigación, solamente para la industria del entretenimiento; aquí no han destinado ni un quinto y las instituciones encargadas se hace bolas, prefieren los aspectos metodológicos y cuantitativos, que ver realmente lo que se puede aportar con un apoyo a una investigación de estas.

Entonces no hay ese tipo de medidas, inclusive tendría que entrar Consejo Nacional de las Adicciones porque tiene que ver esta adicción con todas las demás, no hay acción en ningún sentido de las autoridades para controlar de alguna manera esto y decíamos que las últimas investigaciones muestran que los juegos violentos son tremendamente atractivos para los niños, no así para las niñas, pero precisamente porque son tremendamente atractivos, el Nintendo lo sigue fabricando, de hecho el 85% de sus videojuegos son violentos.

## **4. ¿Dice que el 85% son violentos y entonces el 15% entran en los educativos?**

No, ya los juegos educativos los están haciendo otras empresas, hablaba yo de los Nintendo, de los estos que son más populares Play station, Nintendo, que son más populares como juegos en casa; los juegos educativos generalmente los encontramos más para la computadora que además son muy bonitos, que además son muy didácticos, hermosos realmente a diferencia de los Nintendo, Sega y Play station que son tremendamente violentos.

El Play station tiene para mí, incluso la desventaja, que hay mejor técnica en el manejo del Play station, el compact disc y todo el aparato, le da mejor calidad de técnica, pero entonces ya se están haciendo videos tridimensionales donde ya no son muñecos los que se matan, son personas, es 007, es el Bruce Willis, entonces el niño va a disparar directamente y contra las personas, no hay que perdernos de vista, ya no es contra el muñeco completo sino contra las personas y en eso sí las cosas van a ser muy difíciles.

Los niños van a perder mucho la dimensión de lo que es la realidad frente a lo que es la ficción y está sucediendo, o sea, se están generando imágenes de tipo patológicas que pueden llegar a situaciones esquizofrénicas, volver personalidades esquizoides. El esquizoide es aquel que pierde noción entre la realidad y la ficción y mientras más está expuesto a esto se puede volver esquizofrénico o la enfermedad avanza.

### 5. ¿La violencia tiene que ver con su círculo social?

No, es multicausal, de alguna manera el juego sí es reforzador de la violencia pero por ejemplo, si tú lo tienes en tu casa, y bueno, pues controlas al chiquito que juegue determinado tiempo y todo, pero tiene otros reforzadores, corren al video y entonces ve una película violenta o tiene pistolas o tiene espaditas de plástico, si quieres o lo que sea, pero refuerza la violencia que vio en el videojuego con eso, o sea, hay condiciones para reforzarla, y aparte es multicausal si hay una familia desintegrada donde hay maltrato en los padres de los hijos y viceversa entonces hay un reforzamiento también de esta violencia o si en la calle ve violencia, también actúa como reforzamiento entonces se vuelve multicausal. Hay muchos médicos que no quieren afirmar que crea adicciones, hay muchos médicos que no quieren afirmar que crea epilepsias, pero tampoco le entran a la investigación seriamente y todos los síntomas que están ahí presentes nos están dando síntomas de hiperquinesia, violencia, de situaciones verdaderamente graves donde en un momento dado norteamericanos, seis años antes de que empezara estos asesinatos se preguntaban si efectivamente esta violencia les haría daño a los niños o no, seis años después se están lamentando que se maten entre sí, entonces hay algún elemento pero ellos están tomando medidas, están ya haciendo investigaciones en todos los sentidos para ver qué efectos tiene esta industria del entretenimiento y mientras más avance la tecnología, van a ser más graves situaciones de realidad virtual; son también bastante severas la realidad virtual ahorita, desconecta al cerebro de la mano que está manejando la realidad virtual, media hora después de haber utilizado el juego, o sea, tienes media hora en que no te recibe órdenes la mano de tu cerebro ¡imagínate! lo que significa eso, entonces es la experiencia, realidad virtual lo que queremos ¿qué queremos?, ¿hasta dónde vamos a llegar? hasta que los niños se empiecen a matar entre sí ¿y poner remedio?; son cuestiones que ya hay que atender y que enfrentar, si en otros lados, son índice de epilepsia y de convulsiones y de comiciales, entonces que estamos tapando aquí, porque el Gobierno no enfrenta directamente esto.

### 6. ¿Algo que quiera agregar para concluir?

Pues fundamentalmente una seria de recomendaciones para las mamás, que no dejen más de tres horas ver a los niños de preferencia, que haya un descanso de diez minutos entre hora y hora; las pantallas de televisión que sean chiquitas y que el lugar donde jueguen esté alumbrado, no permita que esté oscuro, para que los efectos de los rayos de colores sea menor en el hijo y en medida que la pantalla sea grande los rayos ultravioleta y todo este tipo de cuestiones que se emiten a través de los colores; les hace más daño las pantallas grandes que en pantallas chicas ...entonces pantalla chica y luz donde esté, que no esté cerrado, poco tiempo y si ya están percibiendo este tipo de datos de alteración de la personalidad, de hiperquinesia, de reacciones violentas, cancelen el juego porque si no pudieran no tener control al rato y sobre eso, es un niño que esta expuesto sobre el cual si no está uno en observación permanente no va a tener el control y eso no lo controlan las autoridades tampoco.

**e) Dr. Rubén Espinosa.**  
**Neurólogo del Hospital Infantil de México.**

**1. ¿Cómo conceptualizaría a los videojuegos?**

Principalmente es una forma de divertirse, es una forma de entretenimiento de los niños, principalmente creo que es una manera de acercarse a ámbitos que habitualmente el niño puede no tener en su entorno y que bien utilizados, creo que pueden ser favorables para el desarrollo de los niños y que por lo contrario, pueden también generar una serie de problemas de conducta de problemas del aprendizaje de los niños si no es bien empleada.

**2. ¿Cómo afecta la conducta de los niños?**

La conducta, insisto, puede ser positiva o negativa, el impacto que puede tener en los niños si esto no está bien monitorizado, si los padres no están familiarizados con el funcionamiento del videojuego, si no conocen el contenido de los programas y no van ellos moderando las horas o el tiempo que esté el niño frente al videojuego, evidentemente repercute en una situación negativa para el niño, sin embargo, si está bien monitoreado, si el mismo padre se involucra en el contenido del juego y participación en el mismo juego, creo que esto puede ser canalizado hacia una situación positiva del pequeño, o sea, sí impacta, definitivamente sí impacta, pero insisto que esto tiene que ser monitorizado adecuadamente por los padres o quien está a cargo de los pequeños.

**3. ¿De qué manera afecta psicológicamente a los niños?**

Sí, o sea, los videojuegos pueden generar una ficción psicológica sobre todo en aquellos que tienen un mensaje de mucha violencia, de un impacto de mucha violencia; hay videojuegos que no son tanto, que son más bien de habilidades de destreza y hay aquellos en los que el fondo, la temática del mismo juego es agresivo, es violento y eso evidentemente puede impactar al niño si está siendo sobre todo proclive si el niño vive en un entorno violento si hay una alteración la dinámica familiar, si es un padre golpeador o si el entorno que lo rodea, pues al pequeño es un entorno violento más juegos que hablen de un impacto o de una situación proclive hacia la violencia sí, sí puede generar mas violencia en el niño, sí puede generar angustia puede generar estrés puede generar situaciones en las que si no es bien manejada esta situación el niño puede desencadenar en actitudes poco adecuadas para su entorno, o sea, sí, sí puede ocurrir, en efecto.

**4. ¿O sea que la violencia se da de acuerdo al medio social en el que vive?**

Sí, yo creo que es más peligroso un entorno violento, definitivamente impacta más al niño que a él lo golpeen, que el mismo padre golpee a sus otros hermanos, a su propia esposa o que viva en un entorno violento agresivo, eso impacta más a que lo haga un videojuego evidentemente, o sea, creo que es más la carga emotiva para el niño a que lo viva realmente a que lo esté desarrollando en un videojuego, claro las actitudes negativas hacia ese niño se pueden ver más favorecidas si aparte con lo que juega es violento, si aparte hay una carga emotiva proclive hacia la violencia, o sea yo no creo que el mismo juego en sí mismo vaya a generar más violencia o que le genere al niño un problema definitivo de conducta, porque pongamos otro ejemplo, vamos a suponer que el juego tiene una carga violenta pero si en casa, se le monitorea y se le dice y él ve otra cosa el ejemplo es otro seguramente el impacto no es igual no es lo mismo, no le impacta tanto.

**5. ¿Son nocivos para la salud los videojuegos?**

Pueden serlo, tal vez no en sí mismos, o sea, hay niños que tienen epilepsias fotosensibles y estas epilepsias fotosensibles ante el cambio en los estímulos luminosos que se genera, puede el niño convulsionar, pero vale la pena aclarar que no es nada mas el videojuego el que genera esto, cualquier cambio luminoso, como el hecho de estar viendo televisión, el hecho de estar en una computadora, el reflejo del agua o del sol, etc., puede hacer que el niño convulsione o hay niños que se la pueden provocar a sí mismos, pueden ver al sol y hacer este efecto, así, y el niño convulsiona, pero se da nada mas en las epilepsias fotosensibles. La epilepsia fotosensible forma aproximadamente el 1.8 a 2% de todas las epilepsias es muy bajo, muy, muy bajo de todas las epilepsias, entonces, bueno, el niño que tiene epilepsia fotosensible evidentemente no debe estar expuesto a estímulos como este, porque evidentemente puede convulsionar, ahora, puede causar dolores de cabeza por tiempos prolongados, nosotros proponemos que sea aproximadamente una media hora a una hora al día la que el niño esté frente al videojuego, si supera esto puede tener problemas postulares por el mismo juego dolores de cabeza, en fin, todo esto irreversible, o sea, se quita al niño de este estímulo intenso y entonces revierte, pero en sí mismo yo difícilmente podría decir que sí es nocivo para la salud, difícilmente podría asegurar eso.

#### **6. ¿Son o no son buenos los videojuegos?**

¿Pues depende como para qué? Si vemos el punto positivo es que puede aumentar la destreza viso-espacial del niño, es decir, coordinar mejor la acción de ver el monitor con estar jugando, favorece el que conozca colores, lo introduce al mundo de la computación, muchos niños no tienen una computadora en su casa pero aprenden, incluso muchos de ellos vienen en inglés y entonces empiezan ellos a estimularse para ver qué quiere decir el juego o cómo van las cosas, aprenden dígitos, aprenden a memorizar, aprenden a tener una serie de destrezas que en otras circunstancias pudieran ser difícil acercarlo a ellas, sobre todo en niños de bajos recursos, o sea tiene aspectos positivos.

#### **7. ¿Conoce algún problema que haya causado en los niños?**

Sí, es decir, normalmente vemos de uno a dos pacientes por año con epilepsias fotosensibles, que se da más en la adolescencia, nosotros y vaya que vemos aproximadamente entre 5 y 6 mil consultas al año de epilepsias, ojo, Mucho ojo! y aparte de no ser problemas de epilepsia, no tenemos documentado un problema directamente provocado por un videojuego en un niño no, no lo tenemos y somos un hospital de concentración a nivel nacional.

#### **8. ¿Algo que quiera agregar?**

Yo quisiera enfatizar varias cosas, primero evidentemente que no es un medio con el que pueda asegurarse que en efecto está causando un daño terrible a los niños evidentemente si se abusa de el yo he sabido de niños que están 4 horas ó 5 pegados al aparato de televisión o el juego y no hay quien ponga orden no hay quien diga basta no hay quien diga déjalo de hacer, entonces yo creo que todo absolutamente todo utilizado de manera indiscriminada y en exceso pues evidentemente puede generar problemas, el niño se distrae, no hace la tarea el niño en lugar de ir a jugar una actividad física, le favorece el sedentarismo y estar ahí pegados en la tv y si ese niño tiene problemas visuales va a tener, o sea, si es miope, etc., si tiene problemas visuales también se puede ver afectado, de tal manera que viéndolo así indiscriminadamente utilizado, eso es terrible o sea sí afecta, pero si se va moderando la actividad, si se van moderando las cosas, creo que el niño se puede ver más bien favorecido que afectado por el desempeño del videojuego, es decir, puede en algún momento dado ser utilizado como una herramienta didáctica para ser más fácil el aprendizaje de los niños en aéreas particulares donde pueda ¿no? o pueda tener dificultades el pequeño, es decir, bien utilizados yo creo no generan problemas y particularmente en pacientes con epilepsia fotosensible definitivamente no deben estar expuestos al estímulo de los videojuegos.

#### **9. ¿Qué tanto puede afectar al niño el videojuego socialmente?**

Sí le puede afectar, si el niño, si él se aísla por estar mucho tiempo en el videojuego, evidentemente, sí le afecta, ¿por qué? porque simplemente, porque la interrelación con sus compañeros de su edad o niños de su edad ya no se da. A veces como padres tenemos una actitud muy pasiva o muy fácil de tomar, es decir, prefiero que esté ahí sentado y embebido las horas que sea necesarias con tal de que no me de lata o quitarme la preocupación de saber en donde está o se vaya a lastimar, etc., es decir, creo que es una posición muy sencilla y muy fácil evidentemente, eso es incorrecto, el niño sí debe de tener una actividad física normal como todo niño debe tener para correr, subir, bajar y hacer sus actividades cotidianas, estudiar, pero si lo dejamos cinco horas al día todos los días, evidentemente eso sí es un problema.

f) **Dr. Sergio Muñoz Fernández.**  
**Ex Jefe del Departamento de Psiquiatría Infantil y Medicina del Adolescente en el Hospital Infantil de México.**

### 1. ¿Qué concepto tiene acerca de los videojuegos?

Esa es una pregunta muy general. ¿Cuál es el concepto que se puede tener acerca de los videojuegos? en principio los videojuegos son el elemento actual, es algo que hoy por hoy todos los niños y adolescentes están inmersos en esta tecnología, entonces como concepto general es un elemento dentro de la tecnología que se está utilizando y que tiene beneficios y que también puede llegar a tener algunos prejuicios, los beneficios básicamente están dados en una mejora del niño en actividades perceptuales en habilidades motoras finas y de hecho en algún sentido en algunas habilidades motoras gruesas, mucho se ha hablado de los prejuicios, sí puede provocar en los niños crisis convulsivas, también mucho se ha hablado de si puede provocar en los niños algunas alteraciones o si puede provocar algunas respuestas violentas en el niño por el tipo de videojuego, formalmente por ahí he leído algunos reportajes en relación a esto de que un grupo de niños convulsionó en Japón y que otro grupo de niños x, y, sin embargo, yo no podría aseverar formalmente que esto haya sido producto de los videojuegos, particularmente yo no he tenido ningún niño ni en el hospital, ni en la consulta privada que por jugar videojuegos tenga problemas o alteraciones aun en pacientes controlados farmacológicamente por padecer epilepsia, o sea, a mí no me ha tocado ver este fenómeno que se dijo creo que el año pasado, que no sé cuántos niños tuvieron convulsiones, yo no sé si sea una recopilación de datos en niños que a lo mejor tienen crisis convulsivas y no tiene un adecuado control y supuestamente los estímulos de la televisión o del videojuego provocaron esto, por otra parte, ¿cuáles pueden ser los otros prejuicios? Estaría más en función de que el niños estuviera muchísimo tiempo pegado en la televisión, en el videojuego, o sea, eso podría ser uno de los prejuicios, sin embargo, yo creo que esto tiene que ver con un problema más de tipo familiar, o sea, cuando la familia pierde creatividad y entonces el videojuego se convierte como en una especie de nana para que el niño ahí este horas y horas jugando, entonces yo creo que esto sí puede ser contraproducente porque incluso el mismo niño va perdiendo creatividad y va perdiendo creatividad porque ya no se interesa; entonces como todo, ¿no? como todo lo que se vuelve una adicción, pues es negativo es lo mismo una adicción al alcohol, a la marihuana, una adicción al estudio, o sea, se vuelve un problema porque ya estamos hablando de una adicción entonces, yo creo que el problema principal estriba en la regularización de los tiempos del juego.

Yo creo que es difícil sustraer actualmente a los niños, a los adolescentes del Nintendo 64, del Play Station de todos los videojuegos que existen yo creo que es difícil sustraer al niño de esto, además forma parte de un avance tecnológico y quizá también esto tiene que ver, bueno, si lo vemos, por ejemplo, la computación también trae sus programas de juegos yo creo que también viene con un desfase de hojas digamos algunos adultos pues no sabemos cómo manejar este tipo de cosas y esto nos desfasa, nos desfasa en función de los niños, por ejemplo, podemos ver ahora cómo se promueve la computación cómo se promueve toda esta serie de cosas porque ahora es la forma que hay de comunicarse, ahora se juega con la computadora para mandar e-mails, para mandar esto, lo otro y ha acortado los tiempos de comunicación, entonces es muy general lo que podemos tener del concepto de los videojuegos, particularmente desde mi punto de vista los videojuegos son algo positivos en muchas cosas pero también pueden ser negativos, no tengo muy claro y ni siquiera bien documentado de qué produzcan este tipo de respuestas, sin embargo, pues que hay que poner cuidado, porque esto puede provocar convulsiones, a mí no me ha tocado verlas o que alguna mamá de algún niño que yo éste viendo en consulta me diga que su hijo tuvo convulsiones no me ha tocado.

### 2. ¿Considera usted que los videojuegos no son malos?

No, yo no pensaría que fueran malos, para nada, no creo que sean malos, yo creo que entra dentro de las condiciones estas que estamos comentando.



### 3. ¿Y usted cree que hay videojuegos que si son violentos para los niños?

Pues creo que hay muchos juegos que son violentos yo creo que hay muchos juegos y no nada más juegos, programas de televisión, programas de X,Y, ¿que es lo que pasa? reviste dos situaciones diferentes, el videojuego a un programa de televisión, puede ser más perjudicial el programa de televisión, porque la agresión es más como en vivo y el chico está en una posición más pasiva; en un videojuego el chico está en una posición activa, se preocupa más por competir y ganarle a la máquina que realmente en la cuestión agresiva; esto es discutible, algunos dicen que no, que sí se favorece que bla, bla, bla, bla, ¡no! yo creo que confluyen mas factores que pensar que un videojuego produzca agresión, violencia, creo que confluyen mucho más factores, por ejemplo, nosotros podemos ver un niño que juega videojuegos que lo tienen horas ahí pegado porque los papas no se ocupan mucho de él y porque tiene problemas entre ellos de violencia, entonces más allá del videojuego yo pensaría más que la violencia que puedan desarrollar mamá o papá, la violencia verbal o física, pues va a provocar más impacto que el videojuego, también hemos visto varios niños que están dentro de una familia razonablemente integrada, que juegan videojuegos y que no están afectando directamente o los vuelva más o menos agresivos, pero que además son niños que tiene más o menos dosificados los tiempos, yo creo que dosificar los tiempos o que haya cuestiones en donde la familia pueda tener la capacidad de implementar y de crear y de salir y no quedarse ahí clavado todo el domingo, todo el sábado, que puedan jugar futbol, que puedan ir aquí, que puedan ir allá, a un parque, a un zoológico, o sea, como equilibrar el problema; les repito es que si tú dejas a tu hijo 10 horas pues le van a salir callos y/o evidentemente va a alterar su socialización, su creatividad y la posibilidad de hacer otras cosas o que le atraigan otras cosas: nadar, jugar futbol, montar bicicleta, o sea, yo creo que sería el problema principal.

### 4. ¿Usted está de acuerdo en que los niños se vuelven antisociales?

Lo que pasa es que hay que manejar los términos con cuidado porque antisocial, por ejemplo, para nosotros es una conducta que va en contra de cualquier norma social, que son estos cuates que están metidos en situaciones delictivas, es muy diferente que la socialización se pueda afectar a que se vuelva antisocial porque lo antisocial reviste ya mucho más problemas, yo creo, que un niño que tiene dificultades para relacionarse no está en función del videojuego nada más, o sea, sería como resumir lo que es una respuesta tan amplia como socializar a causa de un videojuego, yo creo, que la no socialización de un niño puede venir por muchas razones y generalmente puede estar muy asociado a... , por ejemplo, hemos tenido chicos que los papás empiezan hablar de que no socializan mucho, no tienen muchos amigos y ellos tampoco son sociables, no se reúnen con gente, entonces, bueno, pues en principio tienes que ver como una forma de imitar y de identificarse con papá, mamá, que no hacen reuniones, no mucho, ¿no?

Entonces son chicos que tienen un amigo o dos y párale de contar, y no se preocupan y pueden jugar o no jugar videojuegos, por eso les repito es muy, muy amplio; ahora, evidentemente a un niño que papá y mamá lo dejan horas, en principio uno tiene que pensar que esa pareja, tiene problemas porque cómo vas a dejar a tu hijo 6 horas, no preocuparte porque haga otra actividad, un niño que esta mas de 4, 5, 6 horas y llega de la escuela y al videojuego y antes de irse a la escuela tiene que jugar videojuegos, y sábado y domingo también; ahí hay un problema familiar, claro también se le está convirtiendo en una adicción y obviamente ante una adicción de este vuelo pues sí se va afectar su socialización pues ya no se va a relacionar con los demás, porque no tiene el interés o a lo mejor la socialización de él o las relaciones de el van a estar en función de estar jugando videojuegos y se vuelve así como ...eso sí, se vuelven expertos en el videojuego, ¡juta! Sí, eso indudable.

## 5. ¿Los juegos de violencia afectan emocionalmente a los niños?

No, creo que no, mira yo creo lo que comentaba, el niño está más preocupado por competir con la máquina en general puede jugar el FIFA 2000 ó FIFA 1999 y estar emocionado por ver si anota gol, en sí mismo por ejemplo. si pensamos el futbol americano es un juego muy agresivo, pero es un deporte, entonces desde ese contexto pues se dan de trancazos, bajo el argumento de un deporte y tú ves a los niños jugando, por ejemplo, nintendo el futbol americano y están emocionados en ver quién puede anotar un touchdown y jugar beisbol y esto y... ¿Cuáles son los juegos violentos? los de karate, los de Mortal kombat, el no sé qué, y están compitiendo y están viendo quién puede ser y empiezan a escoger, que un esto, que un fulano, pues sí se dan de golpes y demás pero están preocupados por competir, yo creo que la violencia es mucho más del exterior; la Ciudad de México en sí misma es muy violenta, es más violento un asalto a mano armada y que pueda provocar una reacción de ansiedad muy importante al estar viendo la violencia en un videojuego, porque además el niño puede discernir es un juego, no es la realidad, la realidad es mas canija, ahí si he tenido niños como pacientes que han sufrido asalto, van con su familia que los bajan del carro a mano armada que los amenazan de secuestro y el niño presenta reacciones de ansiedad y no quiere salir de la casa, no quiere ir a la escuela, está terriblemente asustado, esa violencia es real, ahí ya no es juego porque el niño la vive y el niño sí puede discernir viendo, jugando es un juego y la realidad es otra, y la realidad, por ejemplo, cuando papá y mamá están disfuncionando y se dan de golpes, eso es real, eso ya no es un juego, eso sí afecta más, entonces, yo creo que tenemos que tener cuidado de juicios muy a priori, esto es como, por ejemplo, las cosas nuevas que salen ahorita, yo entiendo también en esto que hay guerras, en esto en casas comerciales, industrializadoras y productoras y luego se dan de golpes y sacan ahí artículos no fundamentados, lo vemos por ejemplo con los medicamentos, los medicamentos que utilizamos nosotros en siquiatria infantil de repente en el periódico, en la tele sale algún anuncio sale alguna cosa ahí atacando, pero no documentado; “es que este medicamento es una droga”, pues yo tengo entendido que todos, hasta la aspirina y el mejoral son drogas, cualquiera, pero entonces si tú le das esta connotación, ya se fregó la patria, lo mismo si le das la connotación apre que el videojuego es una porquería, es un opio, no lo estás documentando lo importante es documentar aquí esta pu,pu,pu, tal referencia, artículos verdaderamente científicos y que te corroboren; a mí no me sirve de nada que un noticiero diga Japón convulsionaron 40 mil niños ¿no? Bueno ¿Qué convulsionaron? si hay un montón de convulsionadores, pero pues son epilépticos, no por videojuegos, o sea, son cuestiones que se tiene que ver en su dimensión.

Un niño epiléptico que pueda convulsionar jugando un videojuego o puede convulsionar corriendo o puede convulsionar bañándose, si no se toma adecuadamente el medicamento entonces primero hay que evaluar; bueno, si este niño es epiléptico, el videojuego le está provocando la crisis o un mal control del medicamento o es un niño que todavía está en ajuste de la medicación porque es recientemente diagnosticada, entonces son varios cosas yo creo que como todo tiene uno que tener una evaluación amplia particularizando para cada caso en sí mismo.

Mis hijos juegan videojuegos y nunca los he visto convulsionar, ni nunca los he visto ponerse agresivos por estar viendo el videojuego, juegan un rato punto, un rato media hora, una hora y tan, tan, lo juegan y este tipo de comentario no me preocupa porque mis hijos lo juegan y te digo nunca los he visto ni convulsionar ni darse de golpes porque vieron mortal Kombat; compiten entre ellos cada quien con su control, pero después de jugar no se andan agarrando a cocotazos, esto no es así, no es tan así; lo que es la realidad es más canija si vieran a sus papás pegándose pues ellos lo van a imitar obviamente, si sufren un ataque en la calle, un asalto a mano armada, eso sí que es realidad lo otro es virtual.

**g) Canal 11 Programa “Diálogos en confianza”**  
**Tema: Pros y Contras de los videojuegos**  
**Conductora Gabriela de la Garza**

Gabriela de la Garza: **¿Los videojuegos causan epilepsias? ¿Esto es cierto doctor?**

Dr. Daniel Lozano Leal.

(Paidosiquiatra):

No, afortunadamente no, los niños que tienen algún trastorno de tipo bio eléctrico, epilepsia vamos a decir, sí puede llegar a condicionarse las crisis debido a las luces que se presentan en la televisión pero lo mismo puede ser con cualquier otra cosa, o sea, no nada más con el videojuego, ¿es cuestión de que la luz es muy intensa? Sí, sí los flashazos.

María Antonieta Gonzales (Mamá):

Desgraciadamente casi no estoy con mi hijo porque trabajo en la tarde y me dice la persona que lo cuida que juega muchas horas, desde que termina de comer y hasta la noche, el problema es que yo cada vez lo siento más agresivo, tiene solo 6 años y a veces no duerme bien, con todo mundo quiere pelearse ¿pueden ser los videojuegos?

Dra. Guillermina Baena Paz.

(Investigadora de la UNAM):

Sí, definitivamente hay algunos estudios inclusive recientes donde sí se ha hablado de que los videojuegos son desencadenante de epilepsia, o sea, a alguien que a lo mejor no le iba a dar en toda su vida de repente en la exposición excesiva a los videojuegos puede provocarlo, desde luego tiene de que tener los antecedentes que requieren y la pre exposición a la epilepsia, ahora por otro lado, también inmediatamente el simple hecho de la excitación, de la tensión y de la emoción, pues va provocando una serie de situaciones en el niño que empieza con síntomas físicos dolor de manos, de tendones, principalmente nerviosismo, dolor de ojos, manifiestan inmediatamente y dependiendo mucho del tipo de juego, sufren de insomnio y de pesadillas cuando llegan al Play station, El 007, muchos niños que jugaban confesaron que les daba miedo matar a la persona, matar a la gente ya es tan real el videojuego, la tecnología tan superada que estaban matando gente, no es lo mismo matar al muñequito del nintendo, que matar ya a una persona y eso les provocaba insomnio y pesadillas y luego matar en condiciones de violencia de descuartizarla, de que salga mucha sangre de que podemos graduar la sangre y de que la publicidad dice “solamente vas a morir dos veces y te sentirás como en el potro de la tortura”, entonces este tipo de situaciones efectivamente sí están afectando a los niños y son sobre las que tendríamos que trabajar los padres y los maestros tendríamos que empezar a controlar este tipo de situaciones; una hora es buen tiempo para dejar a los niños que descansen 10, 15 minutos y sobre todo llevarlos hacia otras actividades, no podemos negar la tecnología, les gusta mucho y es algo muy atractivo, entonces dejémoslos con tiempos, hagamos convenios, hagamos tratos con ellos.

Fernando Cárdenas.

(Director de Aztectechgames y Diseñador de videojuegos):

Creo que hay poco de medias verdades en todo esto, creo que si a alguien le da epilepsias porque ve un videojuego, es porque tiene un umbral muy cercano que con cierta frecuencia, flashazos le da epilepsia y le va a dar simplemente por ver unas luces intermitentes de unas calaveras de un carro, le puede pasar, eso no tiene que ver en sí con los videojuegos tampoco tiene que ver con que se vayan hacer drogadictos, porque la drogadicción es un problema fisiológico que ya se genera, no tiene nada que ver con una adicción a un videojuego puede ser uno adicto a jugar ajedrez y no por eso va hacer uno drogadicto y también el ajedrez tiene enormes dosis de agresión intelectual, y no por eso voy a matar a alguien, creo que el asunto está en no exagerar las cosas, todo lo que pueda caer en exageración. Igual me voy a dedicar a hacer deporte y voy a practicar 15 horas diarias pues algo me va a pasar entonces coincido con un señor; que deben de jugar y hacer otras cosas, es lógico creo que un muchacho debe de desarrollar su cuerpo, debe de tener distintas actividades, tiene que estudiar, tiene que tener un rato de esparcimiento, seguramente un rato de juego, un rato de videojuegos, pero no por eso se va a pasar la vida en una sola cosa y tampoco hay que satanizarlos colgándoles milagros que no tienen.

Dra. Guillermina Baena Paz.

(Investigadora de la UNAM):

Bueno, en principio tiene que estar consciente de que matar es sinónimo de ganar en los videojuegos y que los niños de alguna manera en la interactividad ahora están aprendiendo a tirar, están aprendiendo a matar. Los norteamericanos en el año de 1996 se preguntaban si tendrían algún efecto de violencia los videojuegos en los niños y resultó que tres años después se estaban matando los adolescentes entre sí, tenemos muchos casos ahí, no de crisis comiciales, desencadenantes de epilepsias, de situaciones muy difíciles tanto ahí, como en Japón, que han resultado en situaciones de agresión, de violencia y sobre todo de crimen, entonces hay que tener en eso mucho cuidado que el papá tiene que ser consciente de eso y aunque no se lo va a quitar y es una excelente forma de convivir, pero hay que tener tiempos

nada mas, tiempo mediado, también es una excelente forma de convivir yendo a nadar, a jugar una cascarita, salir al parque y mucho mejor forma yo diría, que los propios videojuegos; no hay que minimizar el problema, el asunto aquí es más profundo estamos hablando de agresión al cerebro, las luces destellantes, rojas, amarillas, están agrediendo el cerebro del niño y llega un momento que después de tres horas el cerebro dice “ya basta, ya no quiero saber más” y viene las náuseas, viene los vómitos, viene en públicos sensibles todas estas situaciones desencadenantes y es lo que tenemos que estudiar y es lo que tenemos que enfrentar.

Fernando Cárdenas.

(Director de Aztectechnames y Diseñador de videojuegos):

Es como ir al cine puede escoger una película muy violenta o puede escoger una película menos violenta o una película que sea más formativa, entonces, sí creo que la alternativa está mucho en los papás, en que deciden, qué videojuegos juntos ir, jugarlos juntos y aún así, pueden aún analizar videojuegos violentos y formarles criterio “mira esto es muy violento, pero esto no es la realidad”. Y también no es totalmente cierto el que ganar está solamente en los videojuegos o en matar porque hay videojuegos de todas clases, entonces, también hay videojuegos, el que el ganar está en construir mas rápido una ciudad o lograr algún resultado antes, entonces, no exactamente es cierto, por eso que insisto en que tenemos que irnos con cuidado en lo que decimos y que esto puede ser una herramienta muy poderosa para formar o también puede ser para crear una adicción, pero no es nada más un punto negativo, sino que hay que ver cómo lo hacemos positivo, porque es algo que existe, no lo podemos soslayar y ahí está, tenemos que vivir con él y además, muy importante, muy interesante para la formación de los muchachos actuales.

Gabriela de la Garza: Porque los niños deberían jugar más con niños que con otras maquinas.

Mario Rodríguez.

(Desarrollador de videojuegos):

Yo estoy totalmente de acuerdo, yo soy papá, pero hay algo que ha ocurrido y ha sido un cambio en la sociedad mexicana y de hecho en la sociedad del mundo. Lo que una vez fue el clásico, salgan a jugar a la calle, vean a sus amiguitos, a los vecinos, vayan a distintos puntos de reunión, a jugar futbol, no siempre es posible, ahora en una sociedad moderna, si vemos las nuevas ciudades, son lugares donde no podemos dejar al niño salir a la calle tan fácilmente, ya no es la misma seguridad que existía a lo mejor en nuestra época, y muchas veces tenemos que dejar hasta por cuestiones de trabajo a los niños solos durante muchísimo tiempo, entonces, aquí creo que es una combinación de problemas y estamos a veces culpando demasiado sin querer a los videojuegos, cuando en realidad el problema, es que dejamos mucho tiempo abandonados a los hijos, no hay una atención, no prestamos atención a qué están jugando y a la vez en cierta forma también, bien manejado, pues es una nueva forma de relacionarse mucho de los niños de la escuela que van a las casa de nuestros hijos a jugar, pues precisamente van a convivir con lo que son videojuegos y no se diga el caso de lugares aislados en los que la gente puede convivir, es su nueva convivencia social a través de la internet, con videojuegos interactivos y que eso, pues son, aunque formas un poco extrañas de convivencia humana, pues desgraciadamente de nuestra nueva época no?.

Gabriela de la garza: ¿Qué parámetro tienes para diseñar un videojuego?

Fernando Cárdenas.

(Director de Aztectechnames y Diseñador de videojuegos):

Nosotros lo que hacemos es enseñar toda la tecnología necesaria para hacer los videojuegos, tiene una infinidad de gamas de posibilidades, hasta ahora en general se ha dedicado a la industria del entretenimiento, es una industria actualmente, inmensa, poderosa realmente ya está en sus cifras de venta rebasando al cine y de una manera se están juntando las dos industrias tomando tecnologías unos de otros, fundamentalmente el cine creo que ha aumentado sus capacidades tecnológicas a través de la tecnología de los videojuegos igual que todo lo que puede ser simuladores virtuales que se utilizan para capacitación de usos de equipo, en fin, en general es una tecnología de punta.

Gabriel de la Garza: ¿Y sólo estás al pendiente de esta parte?

Fernando Cárdenas.

(Director de Aztectechnames y Diseñador de videojuegos):

Pero también nuestra escuela tiene unos aspectos muy formadores de tipo humanista lo que queremos es que los egresados tengan una capacidad de criticar, de que tengan posibilidades de hacer cosas mejores, hay una variedad infinita posiblemente de temas que se pueden en videojuegos que pueden ser muy formativos. Por ejemplo pudiera haber videojuegos de tipo cultural, enseñar costumbres de otros países, cosas históricas, culturales o simplemente un videojuego de entretenimiento puede tener posibilidades de desarrollar la mente, de crear nuevas capacidades, yo diría que hasta en los muy jóvenes hasta mas conexiones neuronales, porque son capacidades impresionantes las que se

desarrollan en el uso de las computadora y es lo que ahora le está tocando a los jóvenes, a los niños, están viviendo el mundo de la computación y esto pudiera llegar hacer también un buen inicio.

Gabriela de la Garza: ¿Y por ejemplo tienen una clasificación?

Fernando Cárdenas.

(Director de Aztectechgames y Diseñador de videojuegos):

No hemos hecho una clasificación pero lo que yo puedo ver también como padre, sí hemos visto que son adictivos en algunos casos pero yo creo que el problema no es los videojuegos, el problema está en que si los padres participan con sus hijos y viven con ellos las experiencias, les dedican tiempo en vez de estarse preocupando, se ocupan de ellos con más tiempo, con dedicación, que el cariño lo muestren precisamente ocupándose e interesándose yo creo que ellos mismos les pueden ir creando a los muchachos un criterio de elección que sea adecuado y que realmente los haga crecer en algo y puede ser un buen pasatiempo o un buen medio de aprendizaje de otras cosas.

Gabriela de la Garza: ¿Pero a lo mejor estamos hablando de niños muy chiquitos? ¿Cómo puede uno como padre a lo mejor estar pendiente de estas cosas, crearse un parámetro de esto sí, esto no?

Dra. Guillermina Baena Paz.

(Investigadora de la UNAM):

Bueno, lo que nos platica Mario que debería ser la regla, es la excepción en una sociedad en la que vivimos o en una situación urbana en la que estamos, no creo que Patricia no sea una buena madre, lo que pasa es que tiene una serie de jornadas adicionales donde ella tiene que cumplir, donde el niño se ve abandonado, se ve en ciertamente en manos prácticamente de los videojuegos y no hablemos de todo los niños que no están en su casa, que están en las maquinitas que son los más vulnerables finalmente, porque son hijos de familias disfuncionales, son hijos hasta golpeados, maltratados, que se refugian, de alguna manera en el videojuego, y entonces se refugian tanto, que efectivamente va causando una adicción que no se quería aceptar, pero finalmente tiene que aceptarse porque son los mismos síntomas de cualquier otro tipo de droga y un hijo así es propenso también a otras drogas.

Gabriela de la garza: ¿O sea, que podría como ser el puentecito también a otras drogas?

Exactamente, es lo que están viendo los psiquiatras y los psicólogos y eso pues también nos enfrenta a situaciones donde ahí está la tecnología, estamos de acuerdo con ella, pero vamos a buscar la forma de defender a nuestros hijos contra una serie de daños que puede hacer esa tecnología.

Gabriela de la Garza: ¿Y es real esto de la violencia en esto de los videojuegos? ¿Fomenta una violencia en los niños?

Dr. Daniel Lozano Leal.

(Paidosiquiatra):

Estaba escuchando a la gente experta en la tecnología la verdad hay que aceptar que es un mal de la época, esta es una enfermedad que nos llegó y estamos tratando de combatirla de alguna manera. Parece ser que la fantasía del niño fue explotada ahí en toda su magnitud, el niño que puede de alguna manera ser muy poderoso dentro de un videojuego competir contra monstruos, competir contra gente muy capaz desde el punto de vista de las artes marciales; se convirtió en la principal arma de estos videojuegos, si uno se pone a analizar qué es lo que está pasando dentro de la pantalla, el niño se transporta a ella, el niño forma parte de los sujetos que están dentro de esa pantalla y en ese momento el escribe una necesidad encarnizada por vencer al enemigo, por ganarle, por despedazarlo, quitarle darle partes de su cuerpo.

Gabriela de la Garza: ¿Esta cuestión de poder en el juego se puede desplazar al a realidad? O sea que cree que sea igual de omnipotente.

Dr. Daniel Lozano Leal.

(Paidosiquiatra):

El problema es ese, que la fantasía del niño no llevada hacia la imaginación y finalmente hacia la inventiva, termina por ser nada más destructiva, una fantasía que sólo pretende en ese momento destruir cosas que están sucediendo dentro de la pantalla.

Gabriela de la Garza: ¿Por qué crece la adicción hacia los videojuegos?

Dra. Guillermina Baena Paz.

(Investigadora de la UNAM):

Pues precisamente crece porque es muy atractivo y están pegados demasiado tiempo, el juego tecnológico es sumamente agradable como decíamos; sólo un dato, hay una atracción sobre todo en los varones con respecto a todos los juegos violentos, aunque están las opciones didácticas, no todos se van por la didáctica simple y sencillamente. Nintendo confirma tener el 80% de sus juegos de carácter violento y cuando hemos entrevistado a los niños que juegan mucho, sienten una especial inclinación por el juego violento, el que golpea, el que pega.

Dr. Daniel Lozano Leal.

(Paidosiquiatra):

Es muy emocionante el estar metido dentro de los juegos, porque insisto, se mete uno como personaje, como participante del videojuego. Un niño que nos habla de que le interesa mucho estar jugando, le interesa mucho ganar, es decir, me parece que está entrando en la parte importante que uno puede rescatar de todo esto; su capacidad competitiva, está muy bien establecida, sin duda alguna, un niño que está con una capacidad así, de competencia funcionando en buenos niveles debería ser llevado a otros lugares en donde su competitiva tenga resultados. Yo creo que habría de llevarlo a niveles de competencia más donde el juego, la actividad lúdica del niño tenga que ver con actividades físicas más organizadas, más complementarias, más físicas vamos a decirlo así.

Gabriela de la Garza: ¿Quién rige a la mercadotecnia? ¿Quién le pone límites? ¿Hay algún código de ética o no?

Mario Rodríguez.

(Desarrollador de videojuegos):

No, realmente existe la relación directa con el público, si un hombre lanza un producto y el público responde, ese es el que está indicando hacia donde se va a dirigir. Ha habido últimamente ya algunos esfuerzos de legislar un poco esto y creo que por eso surgió lo de la clasificación de al menos ponían la advertencia “este es un juego violento, contiene escenas que no son para niños pequeños”, pero en realidad al igual que las películas, igual que toda actividad humana, pues es regido por la demanda del público.

Gabriela de la Garza: ¿Y quién clasifica estos juegos?

Hay una comisión principalmente, doy esta relación con Estados Unidos porque son los vanguardistas, digamos en esta área y son los que empezaron con los problemas haya, pero pues yo creo que todavía está muy vago ¿no? En realidad el decir, es de tal clasificación ¿o no? depende más bien de cada persona, se te hace uno caber con los hijos, que están jugando, que están haciendo y uno puede ver si eso que están jugando es algo pues simplemente de entretenimiento o puede llegar a convertirse en un problema.

Final

Gabriela de la Garza

Sin duda los videojuegos desarrollan ciertas destreza y también se entretienen con el celular, los apoya en emergencia y puede facilitar el trabajo y hay que reconocer las importantes ventajas que tiene el internet, nada de esto funciona bien por sí mismo, cuando se trata de nuestros hijos o nuestros hijos nada sustituye la compañía amorosa y la guía que ellos necesitan de padres y madres para sentirse contentos y seguros internamente.

## ANEXO 2

**PÚBLICADO EN LA GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL EL 13 DE ABRIL DE 2010**

**ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL SECRETARÍA DE GOBIERNO  
AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA CUARTA ACTUALIZACIÓN DEL “CATÁLOGO DE  
CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS”**

**SECRETARÍA DE GOBIERNO**

**HÉCTOR SERRANO CORTÉS**, Subsecretario de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, con fundamento en los artículos 58 incisos b), c) y e) y 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal; 3º fracción III y 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal y 32 TER fracciones II, III, IV y VI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; y doy a conocer la cuarta actualización del “catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos”.

**CONSIDERANDO**

Que los videojuegos representan uno de los entretenimientos favoritos de amplios segmentos de la población de la Ciudad de México, uno de los cuales es el integrado por menores de edad;

Que esta popularidad y la explotación comercial del uso de videojuegos se manifiestan simultáneamente en una dinámica de retroalimentación;

Que el uso de videojuegos con fines mercantiles es un asunto de interés público en el Distrito Federal, en la medida en que los estímulos visuales y auditivos y las realidades virtuales a que da lugar, impactan de manera compleja en los ámbitos físico, psicológico y conductual de los individuos;

Qué razones como las descritas determinaron la necesidad de regular el uso de videojuegos, lo cual se llevó a cabo mediante la expedición del Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos, publicado el 23 de octubre de 2001 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, publicado el 18 de noviembre de 2003 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, y de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, publicada el 26 de enero de 2009 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal;

Que con motivo de los ordenamientos referidos, el uso de videojuegos se encuentra acotado por restricciones diversas, entre las cuales se encuentra la de clasificar a los videojuegos en categorías, según la afectación emocional que su uso provoca;

Que los videojuegos se clasifican legalmente en cuatro categorías, a saber, tipo A o inofensivos, tipo B o poco agresivos, tipo C o agresivos y tipo D o altamente agresivos, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 58 inciso c) de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal;

Que a fin de ilustrar las categorías de videojuegos establecidas, el artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal dispone una enunciación preliminar que, para su eficacia en el tiempo, requiere complementarse con un Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, cuya elaboración, revisión y actualización periódica debe llevar a cabo la Secretaría de Gobierno en función de los nuevos videojuegos que se ofrezcan en el comercio, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 15 de septiembre de 2004, la titular de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, dio a conocer el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, el cual comprendió un total de 0635 videojuegos;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 30 de abril de 2008, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una primera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, la cual incrementó de 0635 a 0657 el total de videojuegos clasificados;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 07 de septiembre de 2009, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una segunda actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, la cual incrementó de 0657 a 0720 el total de videojuegos clasificados;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 27 de enero de 2010, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una tercera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, la cual incrementó de 0720 a 0760 el total de videojuegos clasificados;

Que en el comercio han aparecido nuevos videojuegos que es indispensable clasificar al tenor del artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, a fin de regular su uso comercial;

Que para proveer a la exacta observancia de los artículos 58, 59, 60, 61, 62, 85, 86 y demás relativos de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, es preciso distinguir entre el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos y el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal;

Que el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos es un instrumento previsto en el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, con el objeto de integrar a las categorías genéricas del artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, los videojuegos que con el tiempo vayan apareciendo en el mercado;

Que el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal es una institución creada para controlar el uso de videojuegos puestos a disposición del público, por medio de la cual la Secretaría de Gobierno clasifica y autoriza la operación comercial de los videojuegos en cada caso concreto, mediante la inscripción de cada videojuego en el Registro, de manera que queda prohibida la operación de aquellos no inscritos, tal como lo disponen los artículos 60 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal y 6º, 7º, 8º, 9º, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, así como la tesis jurisprudencial 2a./J. 84/2004 en materia administrativa, emitida por la Segunda Sala de la Suprema Corte de Justicia de la Nación, publicada en la página 485 del Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta XX, en el mes de julio de 2004 (Novena Época) bajo el rubro SUSPENSIÓN EN AMPARO. ES IMPROCEDENTE RESPECTO DE LA CLAUSURA DE UN ESTABLECIMIENTO MERCANTIL EN EL QUE SE EXPLOTEN VIDEOJUEGOS, SI NO SE ACREDITA QUE ESTÁ INSCRITO EN EL REGISTRO RELATIVO (LEGISLACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL).

Que la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, adscrita a la Secretaría de Gobierno, es la unidad administrativa competente para recopilar, concentrar y mantener actualizada la información sobre los videojuegos, de conformidad con lo dispuesto por los artículos 7º fracción I, inciso D) y 32 TER fracción VI, del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; he tenido a bien expedir el siguiente:

**AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA CUARTA ACTUALIZACIÓN DEL “CATÁLOGO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS”**

La Secretaría de Gobierno, a través de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, ha revisado el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos publicado el 15 de septiembre de 2004 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal con el título “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, así como las actualizaciones de los mismos títulos publicados el 30 de abril de 2008 y 07 de septiembre de 2009 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; y en ejercicio de la facultad que le confiere el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, lo ha actualizado conforme a los nuevos videojuegos que en el comercio se ofrecen al mes de diciembre de 2009, en los siguientes términos:



## REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0761	Altered Beast	<p>Videojuego de historia mítica entre seres humanos y ficticios donde 1 ó 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); cada jugador escoge a un ser humano el cual antes de eliminar a unos seres ficticios sin cabeza toman una esfera azul, la cual es lanzada por estos últimos, transformándolos en hombres lobos y posteriormente en una especie de gárgolas de diferente color y fuertes; los personajes tiene que eliminar en su recorrido a obstáculos y más seres ficticios(insectos, cancerberos, dragones, abejas, quimeras, zombies, minotauros, serpientes y babosas) por medio de golpes y poderes; tienen que pasar por 5 tipos de escenarios o stage (templo, caverna, túnel, templo oriental e inframundo) donde al final de cada uno de los escenarios tiene que eliminar a esfinge, dragón y ojos, caracoles, dragón de fuego, y un rinoceronte gigante; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</b></p>	D
0762	Arabian Fight	<p>Videojuego de historia árabe en la que hay que rescatar a una princesa de su raptor; puede jugar 1 ò 2 jugadores player´s) contra el CPU (videojuego); cada jugador tiene que escoger a uno de cuatro personajes (princesa, musulmán, monje y marinero) que combaten (usando técnicas de Artes Marciales) con golpes y armas (espadas) a musulmanes, calaveras, egipcios, hombres con seis brazos, momias, etc.; por medio de un mapa y a veces utilizando una alfombra voladora para desplazarse, tienen que recorrer 7 escenarios (barcos, jardines, templo, salón, castillo) en los cuales hay que vencer al final a cada uno de los sublider que refleja su tiempo de vida en una barra de color hasta llegar así al último que es el castillo del raptor; también en su recorrido de combate tienen que destruir cajas y barriles de madera apareciendo una lámpara la cual al ser frotada por los personajes aumenta el poder de sus habilidades para eliminar a sus enemigos; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</b></p>	D
0763	Arabian Magic	<p>Videojuego tomado de la película “Simbad el Marino”; puede jugar 1 ò 2 jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego); el jugador escoge a uno de los cuatro personajes (Princesa, Simbad, Afshaal y Princesa Lassim) para combatir y eliminar con golpes, armas (espadas) y poderes (magia de un genio árabe y demonio) a seres ficticios (fantasmas, serpientes, peleadores chinos y árabes, guerreros de piedra, demonios con seis brazos, águila gigante, aves de rapiña, calamar gigante) que se encuentran en el camino con diversos escenarios hasta llegar al castillo del jefe enemigo; utilizan un calamar gigante y una alfombra voladora para desplazarse y combatir; se tiene que coleccionar seis joyas para romper el encanto que tiene el rey del pueblo que fue convertido en mono; <b>hay muestras gráficas de sangre y desmembramiento.</b></p>	D

0764	Bang	<p>Videojuego de destreza donde 1 ò 2 jugadores (player`s) compiten contra el CPU (videojuego) en practica de tiro al blanco en forma aleatoria por una maquina de ruleta la cual marca de cuatro en cuatro las diferentes pruebas; tiene 3 modalidades: “Beggennes” con 16 stages, “Avanced” con 20 stages y “Expert” con 24 stages; cada stage o nivel tiene objetivos y observaciones particulares las cuales hay que acatar y superar para pasar al siguiente nivel y modalidad; las diferentes practicas de tiro son a objetos inmóviles: tiro al blanco, tiro a botellas, cartas y objetos móviles: tiro carretillas con oro en una mina, tiro a ladrones protegiendo a bailarinas en un teatro, personal de un banco, en una cantina, patos en movimiento, urracas volando, pelotas, sombreros, monedas, siluetas, latas, duelo, salón de forajidos y tren; cada prueba hay que superarla contra tiempo.</p>	C
0765	Battle Arena Toshinden 2	<p>Videojuego de pelea entre seres humanos utilizando técnica de Artes Marciales; donde juega 1 Jugador (player) contra CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 11 peleadores (más 1 líder) y combatirlos con armas (espadas, garras, guadaña, cuchillo y lanzas) así como con fuego; en cada combate se debe ganar dos de tres rounds (se muestra con corazones) o quien salga primero del área de pelea; hay un escenario (bodega, calles, templo, mansión, desierto, gruta, ciudad, campo, etc.,) en cada combate; el poder y vida de los peleadores se refleja en una barra de color en la parte de arriba; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b></p>	D
0766	Blandia	<p>Videojuego de pelea mitológica entre seres humanos donde puede jugar 1 jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 6 personajes para combatir contra otros en siete escenarios (ciudad Romana, barco, coliseo, etc.); cada combate tiene el personaje que ganar dos de tres rounds y en ocasiones los combatientes al ir perdiendo van despojándose de su armadura hay que vencer al oponente ( con espadas y poderes) para poder pasar al siguiente escenario y combate; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b></p>	D
0767	Bloody Roar 2. Bringer of The New Age	<p>Videojuego de pelea entre seres humanos (mutantes); donde puede jugar 1 Jugador (player) contra CPU (videojuego) o contra otro Jugador; tiene que escoger a 1 de 9 personajes y combatir contra el resto (más 1 líder) ganando cada combate dos de tres rounds, utilizando garras, poderes y técnicas de Artes Marciales debilitando a los oponentes y observándose en una barra de color en la parte superior de la pantalla; en cada combate hay un escenario y ring particular; los peleadores se transforman en animales (felino, conejo, lobo, etc.,) aumentando más sus poderes; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b></p>	D
0768	Bust A Move Again	<p>Videojuego de destreza en el cual existen tres modalidades que el o los jugador(es) pueden jugar (“Puzzle Game”, “Player vs CPU” y “Player vs Player”); donde “Puzzle Game” tiene 6 niveles cada nivel con 2, 3, 4, 5, 6, 7</p>	A

opciones (letras del alfabeto) y por cada opción tiene 5 rounds (cada uno con escenario diferente) a superar para poder pasar al siguiente nivel, de esta manera el jugador usa un timón con flecha que apunta y dispara esferas de color eliminando esferas del mismo color (más de tres) ubicadas en la parte superior de la pantalla (que van bajando) y que tiene que hacerlo contra reloj, cada esfera eliminada tiene un valor de 10 puntos; “Player vs CPU” cuenta con tres submodalidades (Practice, Normal y Hard) donde el jugador tiene que jugar contra el CPU y el tiempo, eliminando esferas del mismo color y superando cada uno de los rounds; y “Player vs Player” donde es la competencia entre jugadores hasta que alguno de los dos gane, el número de rounds es indefinido.

Videojuego de una academia militar donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; es la preparación de cadetes en milicia y condicionamiento físico en donde hay que ir superando cada una de las pruebas (7) para poder seguir hasta el final; si alguna de las pruebas no se supera se vuelve a empezar desde el inicio del videojuego; si es 1 Jugador contra el CPU tiene que pasar por tiro al blanco, salto de obstáculos y simulacro de terrorismo y si es contra otro Jugador es prueba de tiro al blanco con objetos inmóviles (con valor de 100 puntos) a pecho tierra y móviles en posición de tiro (hay que evitar los blancos con silueta de persona, salto de obstáculos, fuerza de brazo, salto de obstáculos con canotaje a campo traviesa y lucha (técnica de Artes Marciales); cuando se comete una falta es penalizado con ejercicios de barra.

0769 Combat School

B

Videojuego de pelea de caballeros medievales contra seres ficticios en el reino de “Belkana” donde 1 ó 2 jugadores (player’s) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores toman como personajes a caballeros medievales los cuales combaten contra seres ficticios (ogros, calaveras, ratas y cabras mutantes, orugas gigantes y guerreros) utilizando diferentes tipos de armas (espadas, cuchillos y hachas); son tres capítulos: “Disaster in The Poor Village of Dio” con cuatro etapas, “The Shaken Castle in Pulista” con cinco etapas y “A Desperate Fight at The Matius Tower” con cinco etapas; cada etapa tiene diferentes escenarios (bosques, campo, pueblo, castillo, etc.,) los cuales hay que superar cada uno y sobre todo el último para pasar al siguiente capítulo; en la última etapa del tercer capítulo tiene(n) que eliminar a una oruga gigante con armadura que lanza fuego de diferente color; el tiempo de vida de los caballeros se muestra en una barra de color en la parte inferior de la pantalla; **hay desmembramiento.**

0771 Crossed Swords

D

0772 Dragon Ball Z 2: Super Beattle

Videojuego tomado de la serie de televisión “Dragon Ball Z” donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; pelea (técnica de Artes Marciales) entre seres humanos y seres ficticios de los cuales se escoge a 1 de los 10 personajes; en cada combate

C

- se debe ganar 2 de 3 rounds (el primero se lleva en la tierra y el segundo en el aire) utilizando golpes, armas (espadas) y poderes; en cada combate hay un escenario propio (prehistórico, ciudad futurista, kumite, laboratorio, templo oriental, etc.)
- 0773 C Dungeons & Dragons. Tower of Doom
- Videojuego de la historia de cazadores de dragones de la mítica “Republic of Darokin” donde 1 ò 2 jugadores (player’s) compiten contra el CPU (videojuego); cada jugador escoge a uno de los 4 personajes y tiene(n) que recorrer 8 lugares de la “Republic of Darokin” y combatir a las tribus de seres ficticios (humanoides, hombre-hiena, hombre-lagarto, esqueleto, zombies, dragones, elfos, etc.) que han atacado, saqueado y robado al pueblo gracias a un demonio; en el recorrido se debe de coleccionar reliquias, comida, vida, pergaminos, poderes y dinero (para comprar objetos y armas que mejoren sus habilidades en combate); en las 8 etapas tienen su propio escenario (pantanos, castillos, bosques, cavernas, barco, pozo, torre) los cuales se tienen que superar para llegar hasta el demonio y vencerlo.
- 0774 Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara
- Videojuego de la historia mítica cazadores de dragones (segunda parte) de la “Republic of Darokin” (2 años después); donde 1 ò 2 jugadores (player’s) compiten contra el CPU (videojuego); el jugador escoge a 1 de los 6 personajes los cuales tienen que combatir a seres ficticios liberando a prisioneros de las aldeas dominadas; son 10 estrategias las cuales tiene cada una un escenario (barco, ciudad, gruta, bosque, bosque de montaña, interior de un volcán, castillo, etc.) algunos con dos opciones de caminos a seguir y al final de cada uno hay que eliminar a sublíderes (hombrelobo, demonio, brujo, ogros, panteras de 2 colas, dragones, hechiceras, demonio de fuego, espectro) al final se tiene que eliminar a un gran dragón rojo; en el recorrido hay que coleccionar reliquias, poderes, salud, dinero, etc.; **hay muestra gráfica de sangre en algunos casos es de color verde o morada.**
- 0775 Far East of Eden Kabuki Klash
- Videojuego de peleas entre seres humanos (mutantes) utilizando técnicas de Artes Marciales donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; se escoge a 1 de 8 personajes de los cuales 4 son sublíderes y 5 son mutantes (perro, caracol, rana, dragón y demonio) en otros casos solo acompañan los animales (loboblanco, etc.); en cada combate se utilizan objetos los cuales pueden afectar o dan poderes (pócimas de veneno), cáscaras de plátanos, barriles y hachas; en cada combate hay que ganar 2 de 3 rounds; hay 11 escenarios provincias con una simbología (teatro, río, bosque, molino, fondo del mar, globo aerostático, templo de ranas, calle con o sin nieve, campo, estanque) las cuales al ir ganando se van remarcando en el mapa; algunas veces al golpear al contrincante pierde algún poder el cual nuestro personaje lo utiliza, tiene que eliminar a cada uno de los peleadores de cada provincia para ganar; **hay muestra gráfica de sangre.**
- D  
D

0776	Fighting D Layer	Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnica de Artes Marciales donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador debe de escoger a 1 de 15 peleadores y combatir contra el resto ganando en cada combate 2 de 3 rounds; utilizan poderes y armas (sables, etc.); en cada combate hay un escenario (recinto de kumite, construcción, un suburbio, muelle, etc.); <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	
0777	Fighters Impact A	Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 13 competidores a los que tiene que ganar; en cada combate hay que ganar 2 de 3 rounds y tiene su particular escenarios como: helipuertos, bosque de cerezos, parque, campo, montaña, desierto, calle de ciudad y puente; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	D
0778	Karate Blazers	Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios (robot's), donde 1 ó 2 jugadores (player's) compiten contra el CPU (videojuego); el jugador puede escoger a un personaje de cuatro (mercenario, exboxeador, exmilitar y ninja) para pelear contra los enemigos; hay varias estrategias (niveles) con sus respectivos escenarios (parque, bodega, callejones, fabrica, muelles, puente de leones, templo oriental en su exterior e interior) los cuales se tienen que superar y al ultimo de cada uno eliminar a un gigante sublider (samurai, punk y 4 gansters) finalmente hay que vencer a un gángster; en los combates hay objetos que les dan puntaje y tiempo de vida.	C
0779	Magic Bubble	Videojuego de destreza donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego o contra otro Jugador; hay 2 modalidades: 1) el jugador por medio de un personaje (niño con mascota) tiene que lanzar esferas de colores ayudado de un timón con flecha el cual direcciona su lanzamiento a las esferas y joyas de un mismo color que se encuentran en una balanza suspendida por cadenas en la parte superior de la pantalla y 2) "Puzzle Game" dividido en 3 (Easy con 5 subniveles, Normal con 6 subniveles y "Superexpert"); en el primero un conejo se encuentra en una estrella donde brinca al siguiente nivel que tiene 2 estrellas (dos opciones) cada una con las primeras letras del alfabeto y donde se elimina las esferas de la balanza, una vez superado el nivel, sube al siguiente aumentando el número de estrellas con su respectivo numero de letras, así hasta llegar al ultimo nivel con las ultimas letras del alfabeto; en cada una de las estrellas con letra hay que superar 5 rounds contra tiempo; en el ultimo tiene que eliminar las esferas de colores sin que caiga la balanza así también se elimina un conjunto de esferas en forma de triángulo las cuales pueden pegarse a un lado de la balanza y permitir su inclinación de un lado hasta que se nivele; cada round tiene un escenario propio.	A
0780	Marvel Comic. X- Men.	Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios tomado de la serie de televisión "Xmen" utilizando técnica de Artes Marciales; donde puede jugar 1 Jugador (player)	C

Children of The Atom Ver 3.00	<p>contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador tiene que escoger a 1 de 10 peleadores y combatir contra el resto (más 1 al final) por medio de golpes, poderes y armas (espada, cuchillos y garras) en la defensa puede tener dos modalidades: manual o automático; en cada combate se debe ganar 2 de 3 rounds para llegar al final; cada combate tiene su propio escenario (laboratorio, playa, selva, subterráneo, azotea de edificio, templo, puente urbano, portaviación, base suburbano) en total son 10 los cuales se subdividen por cada round.</p>		
0781	Mirai Ninja	<p>Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego); son peleas entre seres humanos (Ninjas y Samurais) y seres ficticios utilizando técnicas de Artes Marciales en diferentes escenarios (bosque, edificios, desierto, fabrica, templos orientales); el o los jugador(es) por medio de Ninjas tienen que eliminar a otros Ninjas, robots y seres ficticios utilizando estrellas; al final de cada etapa superada se tiene que combatir y eliminar a un líder (Samurai) para poder pasar a la siguiente etapa; si este último elimina al personaje el jugador automáticamente es enviado al principio del videojuego; en el transcurso del camino de cada etapa, el Ninja tiene que coleccionar esferas color verde con letras en idioma oriental las cuales le proporcionan poderes, alimento, armamento y vida; tiene que evitar los ataques de los enemigos así como el ser atrapado por círculos de rayos laser los cuales lo inmovilizan; su desplazamiento es por carrera y levitación.</p>	C
0782	Neo Bomber Man	<p>Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego) por medio de un(os) bombero(s) pequeño(s) ficticio(s) el (los) cual(es) tiene(n) que eliminar a seres ficticios y obstáculos en diferentes escenarios por medio de bombas y con la ayuda de otro personaje al que tiene(n) que liberar; el videojuego tiene 2 modalidades: "NORMAL" y "BATTLE" con 1 mundo dividido en 5 etapas (1ro Parque de diversión con 5 etapas y 1 final eliminar a líder fantasma; 2do Mar con 6 etapas y 1 final eliminar al líder pez gigante de diferente color; 3ro Nave espacial con 7 etapas y 1 final eliminar al líder humano con sanco; 4to Maquinaria del interior de una nave con 7 etapas y 1 final eliminar al líder Bombero dorado con la ayuda de un marcianito y 5to Tablero de ajedrez con 7 etapas y 1 final eliminar al líder) y 1 submundo final (donde se tiene que eliminar a un líder fantasma); todos tienen que superarse en determinado tiempo; en el recorrido de cada submundo tiene que encontrar y coleccionar varias reliquias y bombas que le ayudaran a eliminar a los enemigos, a desplazarse rápido (patines y zapatos) y a brincar los obstáculos por medio de un pájaro azul; al eliminar la mayor parte de los obstáculos se libera la salida de cada submundo pasando al siguiente y al encontrar un reloj y tomarlo se detiene el tiempo antes de que se acabe y pueda salir.</p>	B
0783	Ninja Spirit	<p>Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego) por medio de personajes (Ninjas) los cuales</p>	C

		<p>tiene que eliminar a sus enemigos (seres humanos y ficticios como otros Ninjas y lobos) para seguir avanzando y evitar caer en trampas; en su recorrido se debe coleccionar reliquias, vida, poderes, franjas de fuego para volar, cuerdas con puntas y armas (espadas y estrellas Ninjas) las cuales se pueden seleccionar; existen varios escenarios de combate (Bosque, Puente, Montaña y Llanura); al final deben combatir a un hombre de 6 brazos.</p>	
0784	Panic Street	<p>Videojuego de destreza donde solo juega 1 jugador contra el CPU; el jugador utiliza un diamante para cortar el fondo de color de una imagen en figuras geométricas y descubrirla, evitando que el diamante pueda ser tocado por una rueda con picos y proyectiles; al final el jugador después de descubrir las 8 imágenes el CPU le da 4 fondos más para que descubra las 4 imágenes siguientes.</p>	B
0785	Pengüin-Kun Wars	<p>Videojuego de destreza con 3 modalidades donde 1 Jugador compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 16 personaje entre Puma, Koalas, Ratón, Topos o Pingüino para jugar 1) Tenis en el cual hay que lanzar esferas de color rosa al oponente hasta que llegue a tener menos esferas y eliminarlo, el que lo logre gana; hay objetos como bonos las cuales dan bombas las cuales le pegan al oponente; es contra tiempo (1min) el lanzar el mayor número de pelotas en el juego; en la mesa de tenis atrás del competidor hay una barrera la cual rebota e impide que salgan las pelotas; 2) Tenis en mesa de aire donde se usa raquetas que se utilizan en las mesas de aire de tenis y 3) En una mesa hay que pegarles con las pelotas a los topos que salen de los hoyos al azar; hay bombas las cuales se usan para lanzarle al oponente teniendo que evitar que le exploten.</p>	B
0786	Rage of The Dragons TX	<p>Videojuego de pelea entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 14 peleadores y el videojuego le da otro (para pareja); el jugador con su peleador tienen que eliminar a cada uno de los peleadores restantes para poder seguir hasta el final; en cada combate se usan poderes ( que en el momento de ejecutar las indicaciones aparecen en la pantalla) y armas; por cada combate hay un escenario (pagoda; calle, fabrica, escuela, ciudad, iglesia, ring, estacionamiento, etc.); hay 2 personajes adicionales a la versión normal.</p>	C
0787	Sega. Golden Axe. The Reverence of Death Adder	<p>Videojuego de historia mítica donde pelean seres humanos y mitológicos contra seres ficticios; puede jugar 1 ò 2 Jugadores (player's) contra el CPU (videojuego); el jugador tiene que escoger 1 de 4 personajes (héroe de las villas) para combatir y eliminar a los enemigos utilizando catapultas, espadas y para poder desplazarse usa vehículos y animales (escorpión, quimeras y mantis) los cuales al combinarlos a estos dos da poderes; con la mantis y el escorpión el personaje colecciona pocimas que son traídas por duendes enemigos, africanos, árboles vivos y calaveras; en</p>	C

		<p>el recorrido se visualizan en un mapa 5 escenarios (caverna, bosques, castillos) los cuales hay que superar para liberar a los habitantes de las villas del enemigo.</p>	
0788	Sengoku 3	<p>Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios donde 1 ò 2 Jugadores (player's) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a 1 de 4 personajes (Ninjas con diferente color de uniforme) para pelear contra seres humanos y ficticios utilizando técnicas de Artes Marciales, poderes y armas (espadas); los combates se llevan en 6 países (strategias) los cuales se dividen en 2 grupos: Facil en China, Italia y Japón (ciudad) donde se enfrentan a Ninjas, zombies, ratas humanas, ranas y perros, bolas grandes que se fragmentan, etc. y Difícil en Brasil (selva, costa y castillo) enfrentando a sapos, águila, perros y ratas mutantes al final se debe eliminar a un samurai gigante, EUA (ciudad, calles, drenaje y puente) al final hay que eliminar a un hombre halcón y Kioto (templo) donde al final hay que eliminar al jefe líder samurai grande de color amarillo; <b>hay muestra gráfica de sangre (color morada y café oscuro) y desmembramiento.</b></p>	D
0789	Snow Brothers 3 Magical Adventure.	<p>Videojuego de destreza donde hay seres ficticios los cuales tienen que eliminar a otros; puede jugar 1 ò 2 Jugadores (player's) contra el CPU (videojuego) escogiendo a personajes ficticios (parecidos a Pokémon) los cuales visten uniformes de equipos de fútbol diferente y al enfrentarse con los enemigos tienen que encapsularlos por medio de balones hasta meterlos en grandes balones los cuales los patean para atropellar a los seres ficticios malos (dinosaurios, caníbales, espectros, calabazas verdes, etc.) y eliminarlos; al ser eliminados proporcionan reloj (tiempo), reliquias, alimento, monedas las cuales se convierten en puntos para el score de cada jugador, sino llegaran por completo a encapsular a estos seres ficticios, estos se liberaran para eliminar a los personajes; son 50 estrategias las cuales tienen diferentes escenarios (selvas, bosques, montañas, paisajes con dinosaurios, etc.) cada estrategia tiene que superar 5 rounds (con numero progresivo) de los cuales en el ultimo el personaje tiene que enfrentarse y eliminar a un ser ficticio gigante (calavera, dinosaurio, flor carnívora, etc.) y así pasar al siguiente nivel.</p>	B
0790	Super Contra	<p>Videojuego de guerra donde puede jugar 1 ò 2 jugadores (player's) contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a personajes que tienen que combatir contra el ejercito enemigo y equipamiento militar (tanques y morteros) eliminándolos para pasar a la siguiente etapa; sino logra terminar el jugador alguna etapa, el videojuego automáticamente lo regresa al inicio del juego; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</b></p>	D
0791	Tekken 2 Ver. B	<p>Videojuego de peleas entre seres humanos y seres ficticios (10 androides más un líder) donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de los 10 personajes de los cuales tiene que combatir con golpes, poderes (destellos</p>	C



luminosos) y en algunos casos con armas (espadas y cuchillos) además de tener dos vestuarios; en cada combate hay un escenario propio (en total son 10 escenarios más uno del combate final) donde se debe ganar 2 de 3 rounds; se muestra gráficamente más luminoso el destello dependiendo de la región donde se da el golpe al adversario.

Videojuego de pelea entre seres ficticios donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 10 personajes ficticios (hombrelobo, vampiro, momia, mujergato, demonio, zombi, etc..) combatiendo contra el resto de los personajes y al final con uno más el cual es el líder; cada combate tiene su propio escenario (10 en total más uno del combate final); en algunos hay armas como látigos y cuchillos; para ganar el combate y pasar al siguiente se debe ganar 2 de 3 rounds; **hay muestra gráfica de sangre.**

0792 Vampire  
The Night  
Warriors

D

#### TRANSITORIO

Único.- Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal para su difusión.

Ciudad de México, a 26 de marzo de 2010

**EL SUBSECRETARIO DE PROGRAMAS DELEGACIONALES  
Y REORDENAMIENTO DE LA VÍA PÚBLICA**

(Firma)

**HÉCTOR SERRANO CORTÉS**

## ANEXO 3

## CUESTIONARIO SOBRE VIDEOJUEGOS

1. ¿Tienes consola de juego de video?  
 Si                     No                     No, pero juego en otras partes
  
2. ¿Cuántas horas a la semana juegas videojuegos?  
 De 1 a 5 horas                     Entre 5 a 10 horas  
 Entre 10 a 20 horas                     Entre 20 a 30 horas  
 Más de 30 horas
  
3. ¿Qué tipo de videojuego prefieres?  
 Juegos de arcade (Plataforma, laberinto, deportivos, disparos y olvida)  
*Ejemplo: Super mario, fifa, NBA, Live, Pacman, Crash bandicoot*  
 Juegos de simulación (instrumentales, situacionales, deportivos)  
*Ejemplo: the sims, gran turismo, Colin Mc race rally, killzone*  
 Juegos de estrategia (aventuras graficas, juegos de rol y de guerra)  
*Ejemplo: Star Wars Galaxies, GTA: San Andres, Call of Duty*  
 Juegos de mesa (cartas, ajedrez, billar)
  
4. ¿Qué tipo de temática prefieres?  
 Violencia fantástica                     Educativos  
 Violencia humana                     Tema general  
 Educativos                     Otros temas
  
5. ¿Cuál es tu videojuego preferido?  
R= \_\_\_\_\_
  
6. ¿Piensas que los videojuegos son?  
 Muy malos                     Malos                     Regulares  
 Buenos                     Muy buenos
  
7. ¿Con quién juegas videojuegos?  
 Con amigos                     Con tus papás  
 Ambos                     Solo
  
8. ¿Qué nivel consideras tener como jugador de videojuegos?  
 Bueno                     Regular                     Malo
  
9. ¿Qué tipo de estudiante te consideras?  
 Bueno                     Regular                     Malo
  
10. ¿Qué haces en tu tiempo libre?  
R= \_\_\_\_\_

## ANEXO 4

### CLASIFICACIONES



#### NIÑEZ TEMPRANA

La EC clasificada los títulos (niñez temprana) tiene contenido que pueda ser conveniente para las edades 3 y más viejo. No contiene ningún material que los padres encontrarían inadecuado.



#### CADA UNO

E clasificada los títulos (cada una) tiene contenido que pueda ser conveniente para las edades 6 y más viejo. Los títulos en esta categoría pueden contener la historieta mínima, la fantasía o el uso suave de violencia e infrecuente de la lengua suave.



#### CADA UNO 10+

E10+ clasificados los títulos (cada uno 10 y más viejo) tienen contenido que pueda ser conveniente para las edades 10 y más viejo. Los títulos en esta categoría pueden contener más historieta, fantasía o violencia suave, lengua suave y/o temas sugestivos mínimos.



#### ADOLESCENTE

T clasificado los títulos (adolescente) tiene contenido que pueda ser conveniente para las edades 13 y más viejo. Los títulos en esta categoría pueden contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, sangre mínima, el juego simulado, y/o el uso infrecuente de las palabras muy duras.



#### MADURO

M clasificado los títulos (maduro) tiene contenido que pueda ser conveniente para las edades 17 de las personas y más viejo. Los títulos en esta categoría pueden contener violencia intensa, sangre y sangre derramada, contenido sexual y/o las palabras muy duras.

**ADULTOS SOLAMENTE**

El AO clasificado los títulos (adultos solamente) tiene contenido que se deba jugar solamente por las personas 18 años y más viejos. Los títulos en esta categoría pueden incluir escenas prolongadas de la violencia intensa y/o contenido y desnudez sexuales gráficos.

**CLASIFICACIÓN PENDIENTE**

Los títulos enumerados como RP (grado pendiente) se han sometido al ESRB y están aguardando el grado final. (Este símbolo aparece solamente en la publicidad antes del lanzamiento de un juego.