



UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC
ESCUELA DE PSICOLOGÍA

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 3172-25

"LA INFLUENCIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADULTOS"

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA
P R E S E N T A:
MONTSERRAT PORTELA RIOS

DIRECTOR DE TESIS
MTRA. MARÍA FERNANDA VÁZQUEZ MÉNDEZ MARTÍNEZ

MÉXICO, D.F. FEBRERO DE 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

A mi esposo Galileo, que me da la fortaleza y empuje para lograr mis objetivos. Gracias por tus acciones, paciencia y amor. Este logro lo comparto contigo, que siempre crees en mí, me inspiras y me impulsas para continuar esforzándome. Eres un esposo ejemplar y una persona de excelencia. Gracias por esta hermosa bebé que viene en camino y de quien estoy ya tan enamorada.

A mis padres Dante y Paula, gracias por ser tan dedicados y amorosos, siempre nos guiaron a mí y a mis hermanos para que fuéramos cada vez mejores. Por sus grandes valores, apoyo y consejos que constituyen la herencia más valiosa que pudiera recibir, éste es mi regalo para ustedes con la admiración, respeto y amor que les tengo.

A mis hermanos: Dante gracias por ser no solo mi hermano, sino un gran amigo y un ser humano excepcional. Gracias por tus aportes a éste trabajo. Paola gracias por cuidarme protegerme y enseñarme lo que un paso adelante tu aprendías, y por darme un regalo tan bonito que son mis sobrinos Ludwing y Luciano a quienes quiero mucho.

A mi directora de tesis, Mtra. María Fernanda Vázquez por su apoyo y profesionalismo en todo momento para poder concluir con ésta etapa tan importante para mí.

A mis sinodales Mtro. Alexandro Milton Carballar Garrido y Mtro. Víctor Manuel Becerril Domínguez, por sus valiosos comentarios, consejos y tiempo en éste trabajo.

A mi alma mater el ISEC, a mis profesores por todos sus conocimientos y enseñanzas, a mis compañeros de carrera con quienes compartí grandes momentos, y a los que sigo frecuentando que son grandes amigos, excelentes personas y profesionistas, en especial a Claudia y a Patsi, gracias por su amistad.

ÍNDICE

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1	7
1.1 ANTECEDENTES	7
1.2 ¿QUE ES EL JUEGO?.....	8
1.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	10
1.4 INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.....	12
1.5 ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO.....	14
1.6 APLICACIONES DEL JUEGO EN LA VIDA DIARIA.....	17
CAPÍTULO 2	19
2.1 LOS VIDEOJUEGOS.....	19
2.2 ORIGEN DE LOS JUEGOS DE VIDEO.....	21
2.3 CATEGORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS Y CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUGADORES	23
2.4 CONSIDERACIONES DE LOS VIDEOJUEGOS	25
2.5 LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA.....	27
CAPÍTULO 3	31
3.1 DESARROLLO EN LA ADULTEZ TEMPRANA Y EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	31
3.2 ADULTEZ TEMPRANA	33
3.3 DESARROLLO SOCIAL.....	37
3.4 DESARROLLO MORAL	41
3.5 DESARROLLO FISICO	42
MÉTODO	46
RESULTADOS	49
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	60
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXO 1	69
ANEXO 2	71

RESUMEN

La presente tesis se enfoca en analizar la influencia social de los videojuegos sobre los adultos. En este contexto se considera a las personas que crecieron a la par con los videojuegos y como se fueron adaptando a las nuevas tecnologías.

Se hace un recorrido teórico de las características del juego y su evolución, de los riesgos y beneficios que encierran, la importancia del juego para los seres humanos, así como los factores socializantes y de desarrollo humano.

Se investigó en adultos de 20 a 35 años que le dedican parte de su tiempo al entretenimiento lúdico con videojuegos, se diseñó un instrumento para determinar si hay efectos sociales sobre los jugadores y a partir de esto se definieron las conclusiones.

Los resultados demuestran los beneficios que se obtienen de una actividad recreativa como los juegos de video, siempre y cuando promuevan la sana convivencia, ayuden a la integración del individuo en sociedad y no se convierta en adicción.

Palabras clave: videojuegos, influencia, desarrollo humano, sociedad.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son el primer medio de masas nacido en la era informática, precursores de los actuales sistemas multimedia interactivo y etapa inicial del encuentro entre el ordenador y el televisor, los juegos informáticos marcan el rumbo hacia nuevas formas de ocio virtual (Mejía, et al., 2009).

Actualmente son niños, jóvenes y también adultos que juegan de manera habitual a los videojuegos en sus diferentes variantes. Los videojuegos han cumplido de este modo un papel decisivo, aunque escasamente valorado en los procesos de informatización dentro de la sociedad (Mainer, 2006).

Los juegos informáticos han estado siempre rodeados de polémica; la excesiva violencia de algunos de sus contenidos, el temor a que sean causa de ensimismamiento y motivo de adicción, así como también su posible potencialidad educativa, han generado debates que habitualmente, sólo han servido para ocultar detrás estereotipos y discursos altisonantes algunos de los aspectos más controvertidos e inquietantes de este tipo de juegos, sin embargo, paradójicamente los videojuegos apenas han merecido la atención de los estudiosos en comunicación social (Gros Salvat, 2000).

Gran parte de quienes se han dedicado a escribir sobre el mundo de los videojuegos, considera que entre los video jugadores y el videojuego se establece una relación de naturaleza asimétrica y unilateral dentro de la cual el video jugador queda en un rol pasivo frente al poder de los videojuegos, agentes que los somete y los convierte en adictos sin remedio. No debería impresionar entonces el pánico que causa el fenómeno de los videojuegos en ciertas ONG, organismos estatales y académicos (Rossaro, 2012). Es por ello que en la relación que se establece entre el videojuego y el video jugador en la que este último resulta ampliamente perjudicado, es posible formular la pregunta ¿nos afectan los videojuegos? O ¿son las prácticas de juego que cada quien adquiere lo que puede influir positiva o negativamente sobre los comportamientos futuros?

A través del tiempo y a partir del boom de los videojuegos se han abordado muchos temas que implican éstas cuestiones tecnológicas relacionadas con la violencia, los aspectos positivos, los aspectos negativos, las implicaciones de una exposición prolongada a éste tipo de actividades lúdicas etc. Y casi siempre se encuentra enfocada a los infantes y adolescentes, pero poco se ha abordado con respecto a los adultos o sus implicaciones en su desarrollo. Es por ello que la presente tesis se enfoca en determinar si las prácticas de videojuego que tienen los adultos jóvenes pueden impactar de manera significativa en las actividades propias de la edad en que se encuentran.

El primer capítulo, abarca la función del juego para los seres vivos, ya sea como deporte o como diversión. Se revisa su estructura características y evolución.

En el segundo capítulo se aborda la historia y clasificación de los juegos de video, así como la de los usuarios de videojuegos. Por último se analiza como los videojuegos influyen en la conducta de los usuarios.

El tercer capítulo contempla la literatura en el desarrollo físico y social de la adultez temprana, así como la influencia de los juegos de video en esta etapa.

En las conclusiones por último, se revisan los comentarios finales resultado de la aplicación del instrumento y en concordancia con el marco teórico. Los beneficios de un juego moderado y las repercusiones de un juego prolongado, así como las recomendaciones para posteriores investigaciones que pudieran ampliar el tema.

CAPÍTULO 1

1.1 ANTECEDENTES

En la actualidad, la tecnología se encuentra en crecimiento constante y con ello, la sociedad se halla en movimiento para adaptarse a este fenómeno.

En éste contexto comienzan a surgir tendencias en las que se promueve el uso de tecnologías lúdicas con objetos pedagógicos, formativos o de simple recreación como los videojuegos. Sin embargo, los esfuerzos están muy centrados en una etapa muy concreta de la vida; la infantil y la juvenil, pero pocos estudios se centran en los niños que crecieron en paralelo con los videojuegos y que hoy son adultos.

La mayor parte de los estudios previos, aparte de solo enfocarse como se acaba de mencionar en etapas concretas del desarrollo, se encontraron como temas más comunes; la violencia que propician los videojuegos y su funcionalidad en la educación, sin embargo en la mayoría de los estudios se sataniza su uso y no se explica de manera contundente cuales son los factores de riesgo y cuáles son los probables beneficios.

Es por lo anterior que, ésta tesis pretende abrir nuevos debates de interés social sobre el tema, y tomando como principio que el video juego solo es un medio y lo que provoca un impacto es la forma en la que se utiliza.

Es fundamental hablar sobre el juego para sentar las bases de la importancia en el desarrollo humano en todas las etapas de nuestra vida, así como entender porque la creación de los videojuegos marcó una generación y continúa vigente y renovándose constantemente.

Así mismo es importante hablar del desarrollo del adulto joven, siendo éste nuestra muestra poblacional principal y objeto de esta tesis. Para así delimitar cuáles son sus intereses y motivaciones en ésta etapa de la vida.

1.2 ¿QUE ES EL JUEGO?

Una de las actividades presentes en todos los seres humanos es el juego, éste comienza desde que somos bebés a partir del vínculo que se establece con la realidad exterior.

Usualmente identificamos al juego como una actividad propia de la infancia, sin embargo nunca desaparece ya que está presente a lo largo de nuestra vida designándola de diversas formas como diversión, ocio, entretenimiento etc., y distinta a las actividades consuetudinarias como la del ámbito laboral.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica (Buland, 1996).

Se han enunciado múltiples definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia variedad de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Para Huizinga (1987), el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Por otro lado, para Gutton (1982), es una forma privilegiada de expresión infantil.

En contraste para Cagigal, J.M (1996), es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Para otros autores como Roger Caillois (1969) y Moreno Palos (1992), incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas en todas las culturas lo han practicado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades y es natural a todas las edades aunque muchas veces cambie el tipo de juego dependiendo de la edad.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores como anteriormente comentaba y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie (Papalia, 2012).

1.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Entre las características que tiene el juego como parte del desarrollo del individuo, se consideran las siguientes (Buland, 1996):

- ➔ Es libre.
- ➔ Produce placer.
- ➔ Implica actividad.
- ➔ Se puede practicar durante toda la vida, aunque algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- ➔ Es algo innato.
- ➔ Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- ➔ Ayuda a conocer la realidad.
- ➔ Favorece el proceso socializador.
- ➔ Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- ➔ En el juego el material no es indispensable.
- ➔ Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

El juego tiene estructura

- ➔ Tiene una meta u objetivo.
- ➔ Se rige por reglas.
- ➔ Tiene herramientas o componentes.
- ➔ Supone un reto o desafío.
- ➔ Es interactivo.

Es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo (Delgado, 1986).

Se distingue a los juegos de los juguetes porque los juegos son las acciones desarrolladas por los humanos para "x" motivo y los juguetes son elementos, claro está, indispensables para el desarrollo de la acción (Dupey, 1998).

Las personas no adquirimos juegos, compramos o construimos juguetes que sirven para la acción de jugar. Por ejemplo Las cartas no son un juego si no un juguete y sirven para realizar distintos juegos, al igual que el domino.

En contraste los juguetes tienen la característica de ser inanimados y su vitalidad se la da siempre un jugador, otro ejemplo son los videojuegos (Dupey, 1998).

Otra importante distinción debe hacerse cuando consideramos un deporte como juego, que si bien comparten características similares, el deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que tienen reglas específicas regidas por reglamentos oficiales, las cuales no son muy flexibles; se suelen practicar con una finalidad competitiva, ya sea de forma federada, es decir que está institucionalizada o por pura recreación. En cuanto a los juegos no debemos olvidar que su finalidad es estrictamente de divertimento (ocio o recreación) en lugar de la competición; no tienen una preparación específica física o mental; y se pueden realizar en cualquier lugar, momento y con cuántas personas se quiera (Ochoa, 1994).

El juego es sinónimo de recreo, diversión, satisfacción, esparcimiento, pero también se juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo (Papalia, 2012).

Para Diane, en el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. Favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

1.4 INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

El desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio motor. Desde niños se construye el conocimiento a través de la acción sobre sí mismo, los objetos y las personas. Manipula, descubre, experimenta y va conociendo la realidad. Para Piaget (1942) citado en Papalia (2012), los juegos sensorio motores son un medio de ejercitación del pensamiento motor general y estas acciones son la base del posterior manejo de las ideas. Las acciones preceden al pensamiento. Actuar para pensar. El proceso para adquirir el conocimiento es la asimilación y la acomodación, aspectos complementarios que ayudan a adaptarse al entorno.

Según Piaget se dan tres tipos de conocimiento simultáneos: el conocimiento físico del entorno que le rodea formado por objetos, personas, animales y sus características, cualidades y posibilidades; el conocimiento social de su cultura, lengua, costumbres, etc.; y conocimiento lógico-matemático que se crea en la mente de los niños cuando relacionan objetos, comparan, ordenan, clasifican, cuantifican, etc.

Bronfenbrenner (1987) citado por Brée (1995), Decía que el juego ayuda al descentramiento cognitivo. El deseo de jugar hace que el niño tenga que compartir el simbolismo, en su interacción con los demás irá del egocentrismo en que cualquier objeto podía representar cualquier cosa a la progresiva descentración.

A través del juego desarrollará las cualidades del pensamiento creativo: flexibilidad de pensamiento, fluidez de ideas, aptitud para concebir nuevas ideas y establecer nuevas relaciones entre las cosas.

Respecto al lenguaje, el juego aporta al niño experiencias que tiene que verbalizar, le presenta objetos que tiene que denominar. El lenguaje se aprende mejor en situaciones lúdicas. Según Bruner lo que permite al niño desarrollar su lenguaje no es tanto el aprendizaje de la lengua sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento.

El juego aparece en los mamíferos. Los mamíferos juegan para aprender. De hecho la principal función del juego es aprender. Los mamíferos se caracterizan por un cerebro evolucionado, infancia larga, cuidado parental, amamantamiento de las crías, cacería en grupo, división social y no genética de trabajo. Los mamíferos juegan a cazar en grupo, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo, entre otros. El juego entre los mamíferos (caninos, felinos, acuáticos, primates) se basa en la imitación y en la exploración por ensayo y error. En los mamíferos hay una ausencia total de juego simbólico (Berger, 2001).

El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales. Las pinturas rupestres son el primer ejemplo de “juego” simbólico. Los hombres prehistóricos las utilizaban para actuar sobre los animales a través de sus representaciones. El juego simbólico está claramente presente todos los niños normales a partir de los 2 años de edad. El juego simbólico está presente cuando un niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro. Este niño está jugando con el carro, no con la piedra.

Los chimpancés y otros primates tienen la capacidad de utilizar representaciones, pueden por ejemplo usar algunas palabras, pero no aparece en ellos ninguna forma de juego simbólico. El juego de los chimpancés tiene las mismas características que el de todos los mamíferos. La aparición del juego simbólico se presenta exclusivamente en los niños humanos, junto con el lenguaje intrínsecamente simbólico (Baron, 1996).

En los seres humanos, luego de la aparición de juego simbólico, hacia los 2 años, comienza una etapa de juego social, en el que los niños juegan cada vez más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje. Este juego social requiere cada vez más el establecimiento de acuerdos y finalmente termina en el juego formal, cuya característica esencial es que es un juego con reglas muy claras. Los juegos de canicas son un excelente ejemplo de juegos infantiles con reglas, hacia los 6 años de edad. En la historia de la especie humana es probable que el juego formal aparezca luego de la sedentarización resultado de la agricultura y la escritura. En el juego formal el objeto del juego son las reglas en sí mismas, no las representaciones. Gracias a esta capacidad para establecer reglas y jugar dentro de ellas la especie ha podido construir “juegos” claves como la democracia, la religión y la ciencia. Crear juegos con reglas es la esencia de la evolución de la civilización. A partir de los 7 años los niños pueden utilizar reglas para manipular los objetos, interactuar socialmente o para generar conocimiento, los tres usos fundamentales del juego y de las reglas (Buland, 1996).

1.5 ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO

El ser humano a través de la interacción con los objetos desarrolla aspectos psicomotores, cognitivos, sociales y emocionales, los cuales se pueden observar en la Tabla 1.

Karl Groos (1899) citado por Lavega (1996), se inspiró en la teoría de Darwin que decía que si bien los organismos juegan es porque de ello se deriva alguna ventaja de la práctica de los instintos. Es decir, el punto de vista de Groos sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1ª edad de los humanos como

en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Herbert Spencer (1855) citado por Lavega (1996), afirmaba que el juego era una post-imitación de los actos adultos mientras que Groos apostaba a una teoría completamente opuesta afirmando que la actividad lúdica obedece a las causas inmediatas y es una preimitación. Spencer en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante, en la cual los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción. A medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer las necesidades básicas, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

Tabla 1: Aspectos que desarrolla el juego

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento - Desarrolla la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

El juego favorece el desarrollo humano desde que nacemos, y las formas en que jugamos también cambia con base a la edad, sin embargo sea cual sea el tipo de juego, nos ayudará a desarrollar habilidades físicas, sociales, emocionales y psicológicas (tomada de Craig, 2001).

Por su parte, Moritz Lázarus (1883) citado por Lavega (1996), tratando de refutar la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación, en la cual el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de abatimiento o fatiga.

Vygotski (1933) citado en Papalia (2012), creó la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores*:

El juego como valor socializador; donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización.

El juego como factor de desarrollo: El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

Piaget (1966), ha enfatizado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos (sensoriomotora, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales) con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Freud le atribuye a esta actividad lúdica un proceso interno de naturaleza emocional, donde existe la realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).

1.6 APLICACIONES DEL JUEGO EN LA VIDA DIARIA

En el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo.

Se dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo

hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento, jugar da una sensación muy particular de omnipotencia que puede ser embriagadora y a veces incluso aterradora. Por último, no hace falta decir que el juego divierte y que divierte mucho, incluso los obstáculos que se ponen en el juego para superarlos divierten. En realidad, esos obstáculos parecen necesarios, porque de lo contrario nos aburriría muy pronto (Bruner, 1984, citado por Ochoa, 1994).

Es decir y a manera de resumen, el juego ayuda al proceso de aprendizaje desde nuestra infancia hasta nuestra vejez, ya que desarrolla habilidades y nos prepara para situaciones futuras en un medio confortable y sin mayores consecuencias.

Así mismo, lo anterior llega a imaginar escenarios en los que posiblemente nunca se estará expuesto, o prepararse para situaciones a forma de capacitación, creando conexiones cerebrales que permiten experimentar aquellas sensaciones como si fueran reales.

Es por lo anterior que se han desarrollado nuevas formas de utilizar la actividad lúdica como medio para el logro de ciertos objetivos. Siendo la computadora una representación lógica-matemática del cerebro humano y por lo tanto uno de los medios más importante que ha ido evolucionando para la creación de simuladores, videojuegos y otros apoyos para el desarrollo de habilidades físicas, sociales y del pensamiento.

CAPÍTULO 2

2.1 LOS VIDEOJUEGOS

El juego de video es un programa de computación especialmente creado para el entretenimiento, éste se basa en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico como un ordenador, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld o hasta un teléfono celular que ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas establecidas (Cerqueda, 1995).

1. Arcade es el término genérico de las máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados.
2. Videoconsola es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (videojuegos) que están contenidos en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos o tarjetas de memoria.
3. Handheld Computadora de tamaño suficientemente pequeño para ser sostenida en la mano o guardada en un bolsillo. También se la llama PDA . En algunas se puede ingresar datos con escritura manual. Otras traen incorporados pequeños teclados (Levis, 1997).

Los videojuegos se han comercializado en una gran variedad de formatos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ha contribuido eficazmente a su amplia difusión entre todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los más jóvenes, pero ahora ha alcanzado gran difusión y popularidad en el sector de los adultos jóvenes.

Frente a la contemplación de la TV que, una vez seleccionado un canal, deja poca iniciativa al espectador (aunque le mantenga intelectualmente activo y estimule su imaginación), los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotor...) para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla. Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones (Calvo, 1998).

Por otra parte, con más o menos tiempo y esfuerzo siempre se suele lograr el objetivo que se pretende, ya que no se requieren ni grandes conocimientos previos específicos ni una especial capacidad intelectual. En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en la pantalla (lo que resulta altamente positivo para los jóvenes, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de metas). También se va aprendiendo un "lenguaje" específico de los videojuegos que incluye simbologías, significados específicos, técnicas y trucos, que se van repitiendo en los distintos juegos. En cualquier caso, el logro de los objetivos que se proponen en el juego reporta a los jugadores un aumento de la autoestima y, muchas veces, un reconocimiento social por parte de sus colegas (Calvo, 1998).

Esta liberación de tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo (de amigos con intereses comunes) y la autoestima que acompaña al éxito (no olvidemos que, en general, nos gusta jugar a aquello en lo que "ganamos" o nos proporciona satisfacción), son algunos de los hechos que explican la capacidad de adicción de estos juegos.

Por otra parte, los videojuegos muchas veces ofrecen el aliciente de controlar las acciones de personajes fantásticos, plantean situaciones que no se presentan en la vida real, permiten; afrontar situaciones de extremas y siempre presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión (Estallo, 1997).

2.2 ORIGEN DE LOS JUEGOS DE VIDEO

Desde el inicio se ha buscado imitar los procesos cerebrales, hacer una máquina que los replique haciéndolos más veloces, que nos ayude a realizar actividades que nos simplifique la vida. Con la creación de la computadora que es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información conveniente y útil, se han logrado grandes avances a través del tiempo. Al principio solo se buscaba una forma más sencilla de realizar operaciones matemáticas, posteriormente de descubrir códigos, y así hasta ayudarnos a simplificar nuestras labores diarias, simular escenarios preparándonos para situaciones, mejorar nuestras habilidades por medio de actividades recreativas, o simplemente para divertir. Éstas últimas nos refieren a los videojuegos.

Con la invención del microprocesador en 1970, fue posible fabricar computadores muy baratos. Nacen los computadores personales (PC), los que se hicieron famosos para llevar a cabo diferentes tareas como guardar libros, escribir e imprimir documentos, calcular probabilidades y otras tareas matemáticas repetitivas con hojas de cálculo, comunicarse mediante correo electrónico e Internet. Sin embargo, la gran disponibilidad de computadores y su fácil adaptación a las necesidades de cada persona, han hecho que se utilicen para varios propósitos.

Al mismo tiempo, los pequeños computadores fueron casi siempre con una programación fija, empezaron a hacerse camino entre las aplicaciones del hogar, los coches, los aviones y la maquinaria industrial. Estos procesadores integrados controlaban el comportamiento de los aparatos más fácilmente, permitiendo el desarrollo de funciones de control más complejas como los sistemas de freno

antibloqueo en los coches. A principios del siglo XXI, la mayoría de los aparatos eléctricos, casi todos los tipos de transporte eléctrico y la mayoría de las líneas de producción de las fábricas funcionan con un computador.

En 1936 el matemático y computólogo inglés Alan Turing formaliza los conceptos de algoritmo y de máquina de Turing, que serían claves en el desarrollo de la computación moderna

Hacia finales de siglo XX y comienzos del XXI, los computadores personales son usados tanto para la investigación como para el entretenimiento (videojuegos).

1957 es la fecha en la que se crea por William Higginbotham Tennis for Two, un juego que estaba desarrollado de forma que los jugadores veían en la pantalla de un osciloscopio una "bola" que se movía como si fuera una pelota de tenis como respuesta a los movimientos de unos rudimentarios mandos e iba de un lado a otro. Después en 1962 se creó Spacewar siendo estos dos los primeros juegos de ordenador en la historia sin fines lucrativos.

Más tarde en 1974 Nolan Bushnell y Ted Dabney, ambos graduados en ingeniería eléctrica y fundadores de la conocida marca Atari, sacaron a la venta Computer Space (copia de Spacewar) convirtiéndose en el primer juego de video comercial.

Ralph Baer un ingeniero alemán considerado el padre de los videojuegos, tenía la idea de crear una consola casera, pero hasta el año de 1972 lo logra con la Odyssey Magnavox la cual consistía en un punto móvil y barras verticales en la pantalla, por lo que era necesario jugar con plantillas en el televisor. Es la primera en funcionar con cartuchos.

En el año de 1975 creado por Nolan Bushnell sale a la venta el juego Pong de la compañía Atari y que dió lugar a una demanda de infracción de patentes y ganada por parte de los fabricantes del Magnavox Odyssey, que poseía un juego similar (Pérez, 2009).

Después de este boom en la creación de los videojuegos, comenzaron a salir más y mejoradas ideas para las consolas, aunado al crecimiento de las tecnologías y al interés de las compañías por abarcar todos los mercados posibles.

Entre las compañías que incursionaron en el ámbito de las consolas de juegos de video están: Atari (la precursora y que dejó de producir en 1993), Mattel Electronics, Sony, Panasonic, Philips, Microsoft, Nintendo, Sega, Nokia etc. Por mencionar algunas y siendo Microsoft con la X box 360, Sony con Play Station 3 y Nintendo con Wii, las acaparadoras del mercado recientemente. (Estapé, 1997).

2.3 CATEGORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS Y CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUGADORES

Al utilizar el término jugador es difícil reducir esa expresión a unos determinados sujetos que juegan de manera uniforme. Los usuarios tienen sus preferencias, sus peculiaridades y sus costumbres. Por ello es importante ver algunas de estas cualidades diferenciadoras en lo relativo a los jugadores. No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo.

- Aventura: (Se debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos).
- Shooter: (El protagonista se abre paso a base de disparos).
- Educativos: (Su objetivo dar a conocer al usuario algún tipo de conocimiento).
- Estrategia: (Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos).
- Lucha (basados en el combate cuerpo a cuerpo).
- Survival horror (El/los protagonistas viven aventuras dónde deben salir airosos de situaciones típicas de una película de terror).
- Plataformas (se caracterizan por tener que andar, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen ítems para poder completar el juego).

- Videojuegos de rol (el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúa con el entorno y otros personajes).
- Musicales (Su entorno gira alrededor de la música, donde se puede cantar, bailar o tocar instrumentos musicales).
- Party games (Se avanza por turnos en un tablero virtual donde hay que ir superando diversas pruebas compitiendo por llegar a la meta).
- Simulación (Involucran al jugador en una situación simulada).
- Carreras (Juegos en los que se pilota algún vehículo para ganar una carrera).
- Sandbox (el jugador puede hacer lo que él quiera, como viajar libremente por el mapa del juego, e interactuar con casi todo lo que este a su disposición. conocidos por su temática "antihéroe" ya que la mayoría tienen como protagonistas a criminales).
- Deportivos (se basa en juegos deportivos como fútbol, tenis, americano etc.).

La siguiente es una clasificación utilizada entre los usuarios y en ésta tesis es importante identificar para saber la categoría en la que se encuentra la población a analizar.

- El jugador casual: Es aquel que únicamente juega por diversión, en ratos de ocio y no le dedica mucho tiempo a esta actividad, por lo cual no siempre acaba el juego o cuando lo hace transcurre largo tiempo.
- El gamer (en inglés llamados hardcore gamers, cuyo significado es "jugador extremo"): Son aquellos que dedican largo tiempo y dedicación a la actividad con el propósito de terminarlo con altos records. Esta categoría se puede subdividir en gamer gosu: que son los videojugadores que han adquirido habilidades extraordinarias en esta actividad y se les considera expertos.
- El progamer o ciberatleta: Es el videojugador profesional que juega o compete por dinero.

Entre los usuarios existen otras categorías pero nos enfocaremos en las principales y que son las tres antes mencionadas.

2.4 CONSIDERACIONES DE LOS VIDEOJUEGOS

Al contrastar esta actividad con otras realizadas en la vida cotidiana, nos podemos dar cuenta que la satisfacción inmediata que producen los videojuegos es una de las razones por la cual son tan recurridos. Ni en la escuela, ni en el trabajo, ni en la familia se realizan, por lo general, actividades lúdicas que por sí solas produzcan gran satisfacción, ni existe un conocimiento exacto de los fines a conseguir, ni un refuerzo inmediato y constante por los logros conseguidos, ni una actividad programada para desarrollarse con una dificultad progresiva. Tanto en la escuela, trabajo y familia se realizan muchas veces tareas rutinarias, para las que no existen estímulos tan intensos como en el videojuego, en el cual las luces, sonidos, manipulación, recompensas etc., son inmediatos. El videojuego, nos hace una demostración de cómo se juega, nos plantea claramente las reglas del juego, nos permite jugar al nivel adecuado a nuestras posibilidades, nos facilita el progresar continuamente, nos invita a manipular y a manejar instrumentos y resolver problemas, nos dice inmediatamente el nivel que hemos conseguido, nos da recompensas si cumplimos determinados requisitos, nos dice cuándo hemos alcanzado el record, nos permite inscribirlo públicamente, nos aplaude, nos anima, ... en suma, nos da la oportunidad de sentirnos héroes, en algunos casos de identificarnos con algún personaje famoso o alguna de las historias (Roldan, 2015).

La competición es una fuente intensa de motivación, tal y como queda evidenciado en la vida diaria con los deportes, olimpiadas, concursos y la vida laboral. Los videojuegos están basados en una fuerte dosis de competición que se refleja en varios niveles, que pueden manifestarse simultáneamente. Existe competición entre el jugador y la máquina, como en el ajedrez. También se puede dar entre el jugador y quienes han inscrito su record anterior en el juego, entre el jugador y sus compañeros presentes, entre el jugador y su propio record "autoemulación" (Estallo, 1997).

En general, los usuarios de los videojuegos no tienden a aislarse de sus compañeros y amigos; más bien al contrario buscan muchas veces compañía para jugar y colegas con los que intercambiarse programas, revistas y trucos. (Estallo, 1997).

En contraste, la exposición exagerada puede dar lugar a que en algún momento los usuarios de videojuegos se entusiasmen demasiado con algún programa (en solitario o en compañía) y le dediquen un tiempo desproporcionado, abandonando incluso otros quehaceres (fenómeno que por cierto a veces nos ocurre también al leer una novela apasionante o al llevar a cabo un determinado "hobby"). En la mayoría de los casos, en unos días pasará la adicción y todo volverá a la normalidad (Brajnovic, 2001).

Muchas personas pueden llegar a encerrarse enfermizamente en el mundo de los videojuegos desconectándose gradualmente de las demás realidades de su entorno (compañeros, obligaciones sociales, cuidado personal, etc.) y sufrir otros trastornos graves de personalidad y conducta (Brusa, 1987).

En algunos casos esta adicción desmesurada puede provocar estrés y fatiga ocular y, unida a malas posiciones ante la máquina y prolongados estados de tensión, podrá dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral. Ante estos síntomas es de esperar que el sentido común de los jugadores. En el caso de niños y jóvenes los padres son quienes deben orientar a sus hijos ante estos síntomas, especialmente si han sufrido problemas de nerviosismo, epilepsia, mareos, entre otros (Brusa, 1987).

También se acusa a los videojuegos de fomentar la violencia. Y efectivamente muchos de ellos son violentos y presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como: sexismo, racismo, maniqueísmo, militarismo, egoísmo... No obstante, para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego, un juego que precisamente les permite experimentar la transgresión de las normas (de la misma manera que una novela nos permite tener una experiencia vicaria de lo que les pasa a unos personajes que a menudo transgreden también las pautas sociales). La diferencia está en que en los videojuegos el usuario es quien toma las decisiones de lo que hace el personaje de ficción (con el que frecuentemente debe identificarse en primera persona y moverlo como a un títere) en tanto que en el caso de una

novela el lector actúa simplemente como un espectador de lo que le ocurre a los personajes de la obra (Brajnovic, 2001).

Por otra parte, hemos de admitir que la contemplación de las noticias en la televisión y la lectura de las noticias de los periódicos proporciona muchos más ejemplos de violencia y de comportamientos indeseables que los videojuegos, con el terrible valor añadido de que no constituyen una ficción (Estallo, 1997).

El sexo no está muy presente en las videoconsolas. Por motivos comerciales, para que las familias sin distinción acepten la entrada de estas máquinas en sus casas y las compren para sus hijos, las principales empresas de videojuegos (Sega, Nintendo, Sony) se comprometieron a evitar la pornografía en estos formatos. La situación cambia en el caso de los juegos para ordenador, vídeo interactivo o Internet, considerados soportes más controlados y más utilizados por los adultos (Brée, 1995).

2.5 LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA

Existe una imagen estereotipada de jugador de videojuegos como un sujeto introvertido, poco interesado por la relación social. Se le considera como alguien intrínsecamente "raro", con intereses inusuales y actitudes poco empáticas. El estereotipo no es en todos los casos negativo y habitualmente suele conceder a este sujeto ideal un notable nivel intelectual, que por supuesto no aprovecha de manera adecuada, es decir, como la sociedad esperaría. Esta imagen probablemente tenga su origen en las características atribuidas de los programadores de ordenadores en la década de los 70. En los trabajos de Barnes (1984) citado en Moen (2006), se establecía como característica fundamental de personalidad de los programadores de la época la introversión, a la que se unía una edad inferior a la de otros profesionales y la preferencia por la soltería. Con anterioridad Cross (1972) y Miller (1970) citados en Moen (2006), señalaron el interés por actividades mecánicas y el elevado nivel del razonamiento abstracto. Como contrapartida se observaba un escaso interés en la interacción social.

En los estudios que realizó (Estallo, 1997) y en el que incluyó por primera vez sujetos adultos (el rango de edad fue de 12 a 33 años), menciona las siguientes consideraciones:

Los jugadores de videojuegos muestran niveles de extroversión significativamente mayores a los que no dedican un tiempo libre para jugar. Otro dato relevante de este trabajo hizo referencia a la mayor flexibilidad en el momento de emitir juicios sobre su propia persona, de los jugadores de videojuegos en comparación con los no jugadores, éstos últimos son quienes aparecieron como personas más convencionales y estereotipadas que los primeros.

Estudios anteriores se habían decantado por la evaluación de conjuntos amplios de rasgos de personalidad sin encontrar ningún tipo de relación entre la práctica en el juego de videojuegos y variables tales como: autoestima-autodegradación, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, tendencia al gregarismo, obsesividad y motivación por el logro. Se distinguió entre jugadores de reciente debut en su afición y aquellos que llevaban mayor número de meses jugando, observando que la inexistencia a nivel de rasgos de personalidad no solo se mantenía entre jugadores y no jugadores, sino que además no suponía cambio alguno a largo plazo.

Los jugadores de más alta frecuencia presentaron mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurría con jugadores de menor frecuencia.

Según Selnow (1984) citado en Tejeiro y Pelegrina (2003), estos establecían algo parecido a una relación interpersonal con la máquina de videojuegos. No obstante esta relación se percibió como menos gratificante y excitante que la que se establece con los humanos. Una muestra de esta tendencia a atribuir propiedades humanas a ordenadores y consolas la encontramos en las conversaciones que establecen los jugadores con la máquina. De este modo se ha podido establecer como los jugadores efectúan un comentario cada 40 segundos, aumentando notablemente cuando se trata de juegos difíciles, que exigen un mayor grado de pericia. Esta situación posee una doble vertiente puesto que por un lado está relacionada con la

atribución de propiedades antropomórficas a la máquina y con un elevado grado de interacción entre sujeto y videojuego.

La impulsividad ha sido un tema que ha preocupado a los investigadores, debido a que algunos trabajos han puesto en evidencia la existencia de una mayor intensidad en esta variable. Lin y Lepper (1987) citado en Tejeiro y Pelegrina (2003), mencionan que entre los varones de alta frecuencia de juego, si bien ello solo aparecía en el caso de varones que jugaban con videojuegos de tipo "Arcade". Los investigadores señalan como no debe buscarse una relación causal entre los videojuegos y la impulsividad, puesto que los sujetos impulsivos, por su propia naturaleza, se verían más atraídos por el juego bajo esta modalidad, considerándose que el videojuego compensaría la necesidad de estimulación que se les atribuye a los sujetos de estas características.

En la investigación de Estallo los autores pusieron de relieve como el uso de videojuegos no disminuía la frecuencia de juegos de mesa y participación en equipos deportivos. Así mismo no se pudieron establecer diferencias significativas en los hábitos de lectura entre jugadores y no jugadores. La única excepción la constituyeron los jugadores de "Arcades" en salas recreativas, que obtuvieron niveles de lectura significativamente más bajas que los otros.

En otros casos se ha insistido en la hipotética alteración de las relaciones y de la dinámica familiar que podría derivarse de esta forma de entretenimiento. Se puede salir al paso de las críticas acerca del aislamiento y disminución de las relaciones familiares que se les supone a los videojuegos, señalando como estos han ofrecido a las familias la posibilidad de compartir el juego, experiencia únicamente comparable a la aparición de la TV. Otras investigaciones añaden como dada la orientación de los videojuegos hacia un público básicamente masculino este efecto es especialmente evidente en las relaciones entre padres e hijos (Kinder, 1991, citado en Echeburúa, 1993).

Cabe destacar que existen muy pocas investigaciones que hayan contemplado la posibilidad de efectos físicos sobre los sujetos que juegan con videojuegos. Uno de

los pocos trabajos que ha considerado estas variables es el de Bonnafont (1992) citado en Olivarez (2014), quien ha establecido como el uso exagerado de videojuegos puede suponer la aparición de algunos efectos adversos como cefaleas, fatiga física y visual. Este autor reconoce incluso la posibilidad de que se pudiera dar alguna forma de obsesión ante este entretenimiento, si bien se pregunta cuanto pudiera durar.

CAPÍTULO 3

3.1 DESARROLLO EN LA ADULTEZ TEMPRANA Y EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

La formación y el desarrollo de la personalidad ocurre durante toda la vida humana, las características y regularidades que distinguen al ser humano en cada período de su vida están determinadas por las circunstancias socioculturales e históricas concretas en las que transcurre la existencia de cada persona. Desde la perspectiva histórico-cultural se destaca, el medio social como fuente del desarrollo y la interacción e interrelación social como fundamentalmente determinante del desarrollo psíquico humano, lo que demuestra que no solo el medio social da lugar a cambios en el desarrollo; la relación única, particular e irrepetible entre de cada sujeto y su entorno, promueve y potencia el desarrollo psíquico y de la personalidad (Berger, 2001).

Es por ello la importancia crucial de la educación para el crecimiento y el desarrollo humano en el estudio del desarrollo psíquico, cada período es sensible para recibir la influencia de la educación y el papel de la riqueza estimulante del entorno (Papalia, 2012).

El desarrollo no es algo privativo de niños y jóvenes, sino que se produce a lo largo de la vida del ser humano, desde que nace hasta la vejez (Clemente, 1996). En el estudio del origen y desarrollo de la personalidad, se pueden verificar logros esenciales en cada una de las etapas, ellos tienen que ver con la influencia social, toda la historia que antecede al individuo, la cultura de la sociedad en la que vive y los grupos en los cuales se inserta o con los que de alguna manera se relaciona (Papalia, 2012).

El desarrollo se produce en la relación con los otros, estos vínculos permiten explotar las capacidades y llegar a niveles de comprensión de la realidad y de sí mismos que solos es imposible de alcanzar. Estos solo son posibles, en la comunicación con los otros y en el marco del desempeño o la ejecución de determinadas actividades (Craig, 2001).

Estos sistemas de actividad y de comunicación vienen a constituir las condiciones externas del desarrollo, las que unidas y en especial combinación con las propias particularidades psicológicas del individuo, describen la dinámica de cada una de las etapas del desarrollo y permiten el salto a una etapa superior. Esto es lo que se conoce como, Situación Social del Desarrollo y que se entiende como la *"combinación o relación única e irrepetible entre las condiciones internas y las condiciones externas que caracterizan al sujeto en cada etapa evolutiva, lo que determina el surgimiento y el desarrollo de nuevas actividades, formas de relación, de comunicación y por tanto, el surgimiento de nuevas acciones psicológicas y nuevas formaciones"* (Bozhovich, 1976, citado en Clemente, 1996).

El ser humano nace y es en la interacción social que desarrolla las particularidades que lo distinguen como tal, "La naturaleza del desarrollo cambia de lo biológico a lo sociocultural...", (Vigotsky, 1998). Es así como el hombre vive relacionándose con diversos grupos que ejercen determinada influencia sobre él, esta es mediatizada por las propias características psicológicas que caracterizan a dicho individuo.

El proceso de Socialización consiste en la apropiación por parte del individuo de toda la experiencia social, lo cual le proporciona la posibilidad de integrarse a la vida en sociedad. Este proceso se da precisamente como resultado de las interacciones que se producen entre los seres humanos e influye en el desarrollo de su personalidad (Papalia, 2012).

El proceso de socialización transcurre a lo largo de toda la vida y se caracteriza por ser de carácter bidireccional, es decir, por un lado se encuentra toda la influencia que ejercen los grupos y por otro, la recepción activa que realiza el individuo. Esta afirmación remite al papel activo de la personalidad como principal filtro que media la relación de los sujetos con su entorno (Papalia, 2001). La socialización, entonces se da mediante diferentes agentes socializadores como la familia, la escuela, el grupo informal o grupo de amigos, el centro laboral, la comunidad que son los más tradicionales.

3.2 ADULTEZ TEMPRANA

Si se usan las definiciones sociológicas, puede considerarse que una persona es adulta cuando se sostiene por sí misma o ha elegido una carrera, cuando se ha casado o iniciado una relación romántica importante, o cuando ha formado una familia. (Papalia, 2012).

La madurez psicológica puede depender de logros como el descubrimiento de la propia identidad, la independencia de los padres, el desarrollo de un sistema de valores y el establecimiento de relaciones. Algunos psicólogos sugieren que el inicio de la adultez no está indicado por criterios externos, sino por indicadores internos como el sentido de autonomía, autocontrol y responsabilidad personal, que es más un estado mental que un evento discreto (Shanahan, Porfeli y Mortimer, 2005, citado en Papalia, 2012).

Éstas son las definiciones de algunos teóricos respecto al inicio del desarrollo adulto:

Georges Vaillant (1977) citado en Craig (2001), en su teoría de adaptación a la vida logró identificar 4 formas básicas de adaptación: madura, inmadura, psicótica y neurótica. Vaillant distingue tres etapas dentro de la adultez joven:

1. Edad de establecimiento (20-30 años): desplazamiento de la dominación paterna, búsqueda de esposo(a), crianza de los hijos y profundización de los amigos.
2. Edad de consolidación (25-35 años): se hace lo que se debe, consolidación de una carrera, fortalecimiento del matrimonio y logro de metas no inquisitivas. Esta etapa constituye una adición a la teoría de Erikson.
3. Edad de transición (alrededor de los 40 años): abandono de la obligación compulsiva del aprendizaje ocupacional para volcarse a su mundo interior (Papalia, 2012).

Mientras Levinson (1987) citado en Craig (2001), en su postulado de “La estructura de la vida”, mencionaba que el ciclo vital está formado por una serie de eras que duran aprox. 25 años cada una. Se distinguen sub-etapas, marcadas por una

transición, en las cuales se alcanzan los objetivos más importantes de la vida, que comienza -en la juventud- por el abandono del hogar y el logro de la independencia, opción por un trabajo, la familia y las formas de vida adoptadas. Al culminar la fase de transición, el sujeto se siente seguro y competente. Otro concepto que agrega Levinson es el de “*estructura de la vida*” que se refiere a un esquema de vida que subyace a una persona en un momento determinado.

Papalia (2012) en otra concepción del desarrollo, plantea que los cambios producidos en ésta etapa de adultez dependen más de hechos sociales (reloj social) que sirven para establecer los eventos más importantes en el transcurso de la vida, los cuales marcan el desarrollo.

➤ Eventos normativos v/s eventos no normativos: Los eventos normativos están constituidos por el matrimonio, la paternidad, la viudez y la jubilación en la edad avanzada. Los eventos no normativos están conformados por accidentes que incapacitan al individuo, pérdida de trabajo, ganar un premio, entre otros.

➤ Eventos individuales v/s eventos culturales: Los primeros suceden a una persona a o familia como el nacimiento de los hijos. Los segundos ocurren en el contexto social, en el cual se desarrolla los individuos, por ejemplo: un terremoto. Éstas afectan el desarrollo de los individuos. Además, el que un evento aparezca en un tiempo determinado o no dependen de la cultura en la cual el sujeto se desenvuelva.

Sin embargo; el desarrollo no siempre implica estabilidad, se plantean crisis en el desarrollo, existen momentos en que el equilibrio en la constante interrelación que se establece con el entorno puede romperse, es decir, las demandas del medio no pueden ser satisfechas con las posibilidades actuales del individuo y es aquí cuando aparece la crisis.

Estas, que desde el sentido común pueden entenderse como negativas, juegan un papel importante en el desarrollo de la Personalidad, permiten el surgimiento de características psicológicas superiores que hablan de una mayor madurez de la personalidad y de la entrada a una nueva etapa del desarrollo (Papalia, 2012).

Ninguna persona es la misma a lo largo de la vida y esas peculiaridades que se distinguen en determinados momentos, son precisamente las características de cada una de las etapas por las que atraviesa el desarrollo de la personalidad.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático, el lenguaje y otras habilidades se aprenden a través del juego, que funciona como un vehículo tangible y material entre el mundo físico y lo abstracto. Asimismo, a través de las actividades lúdicas funcionan como una forma de desarrollo de estrategias sociales, pues a través del juego comunitario se aprenden las reglas de convivencia básica como comunicación, cooperación y límites sociales, además del impacto de las acciones en los otros (Estallo, 1997).

Rodríguez (2015) explica que a partir de la adultez, el aspecto lúdico no desaparece sino que se transforma. Ya el juego no es una herramienta de aprendizaje y exploración del mundo exterior, sino que se convierte en una forma de sociabilización. Entonces aparecen otras formas de juego, orientadas a tener contactos físicos o para crear lazos en un grupo de individuos. Este último objetivo persiste en la adultez, de hecho juegos de cartas, el ajedrez, los deportes, entre otros, son socialmente aceptados como escape para la necesidad de lo lúdico, como forma de distracción.

Si bien es cierto que ciertas actividades se siguen considerando adultas y “serias”, a pesar de ser formas de juego, hay comportamientos inadmisibles. Esto puede ser herencia de la sociedad industrializada, donde se supone que un individuo tiene valor por lo que hace, lo que produce; entonces cualquier actividad sin otro objetivo que el de divertir y distraer se considera una pérdida de tiempo. Desde esta perspectiva, una persona realmente productiva y ocupada no tiene tiempo que desperdiciar en juegos de niños.

La ruptura ocurre con la modernidad. Con la llegada de la tecnología y optimización de ciertos procesos, el trabajo ya no es una actividad larga y extenuante. Si a esto le aunamos la aparición de las consolas de videojuegos, podremos entender que la expresión de la necesidad lúdica comienza a evolucionar. Esta generación creció con las consolas de videojuegos, por lo que no es de extrañar que en plena adultez,

cuando tiene autonomía económica y social suficiente, desee invertir su dinero y su tiempo frente a una pantalla jugando videojuegos o en una mesa, frente a un tablero y unos dados; un poco por la nostalgia de los años felices de la infancia, otro poco porque se satisface la necesidad básica del juego. Se hace patente que la necesidad de lo lúdico no ha desaparecido por completo durante varias generaciones, sino que es la forma de expresarla la que se transforma y adapta a las necesidades personales y sociales.

Para muchos ya se hacen obvios los beneficios terapéuticos y preventivos de los juegos en los adultos. Se acepta que jugar es una herramienta de terapia exitosa para tratar casos de depresión y ansiedad, así como para prolongar y hacer más feliz la vida de las personas de la tercera edad. También es posible afirmar que jugar es una forma maravillosa para prevenir y tratar el estrés. Los avances en la aceptación e implementación de lo lúdico en nuestra cotidianidad son inmensos, ya estamos hablando de utilizar los videojuegos como estrategias de entrenamiento y resolución de problemas, orientadas a dotar a los individuos de ciertas habilidades o a potenciar la cognición, memoria y percepción espacial.

En teoría, para los adultos, el juego no es una forma de acercarse al mundo y experimentarlo, al menos no en el sentido literal que puede tener para un niño. Ya no necesitamos lanzar una pelota una y otra vez para saber lo que sucede, ya aprendimos las consecuencias de ciertos actos y como plantea el filósofo y sociólogo Alfred Schutz en su teoría del mundo vivido, no podemos vivir en un eterno estado de sorpresa ante lo que nos rodea. Pero el juego nos permite acercarnos a realidades que no podríamos experimentar de otros modos, sobre todo en el terreno de lo moral (Rodríguez, 2015).

Juegos con historias y personajes complejos, nos pone frente a dilemas morales que no quisiéramos enfrentarnos en la vida real, pero que podemos encarar en un ambiente más o menos seguro dentro de un juego. A través de las vivencias de los personajes nos hacemos más empáticos, si se quiere. Por otra parte, los juegos complicados que tienen una curva de aprendizaje lenta y que te hacen perder una y

otra vez, te enseñan a manejar la frustración y la rabia, utilizando estas emociones como combustible para encontrar soluciones y optimizar procesos (Guzmán, 2013).

Los juegos que requieren interacción y trabajo en equipo, crean un ambiente donde se hace necesario el desarrollo de herramientas de cooperación, gerencia y administración de recursos. El tejido social que formas a través de estos juegos se fortalece, surgen lazos espontáneos de cooperación y confianza (Rodríguez, 2015).

Todos los juegos, de mesa, de rol, de vídeo son una forma de enfrentarnos al mundo desde otras perspectivas, desde la imaginación, retando esto que percibimos como absolutos y ofreciéndonos un universo de posibilidades. Seguir jugando cuando somos adultos es una forma de potenciar la creatividad en la resolución de conflictos, aspecto íntimamente ligado a la inteligencia (Rodríguez, 2011).

3.3 DESARROLLO SOCIAL

La resolución de la crisis del adolescente, permite el paso a una etapa en donde el individuo se vuelve más independiente y toma más responsabilidad en sus actos. En la juventud el individuo comienza a desprenderse de los grupos, dejando de ser estos, el regulador externo de su conducta. Aparece entonces, una autodeterminación consciente, que posibilitará la regulación interna del comportamiento.

Aquí su autovaloración depende más de la imagen que él tiene de sí mismo, que de las opiniones de los grupos a los cuales pertenece. Sus relaciones sociales, en este período, se dirigen fundamentalmente a la búsqueda de pareja, con el fin de formar una familia estable (Sax, 2003).

En la etapa juvenil, la preocupación constante por la superación profesional, se convierte en la actividad fundamental del desarrollo de la personalidad. Comienzan a aparecer intereses hacia diversas áreas profesionales, que se venían gestando desde la adolescencia, pero que aquí se consolidan (Papalia, 2012).

Otro logro importante es la posición valorativa que el joven tiene acerca de la realidad que lo rodea. Aparece entonces una concepción del mundo más

estructurada que permite al joven comprender y emitir juicios sobre diversas situaciones, relacionados a componentes morales, vistos como sistemas de normas y valores. Esta concepción del mundo es la posición que se asume ante la situación determinada y que permite llegar a emitir juicios de valor y una actuación en correspondencia con estos juicios (Myers, 1998).

El joven desarrollará a plenitud todas sus capacidades en cualquiera de las actividades en las que se desenvuelva, ya sea en el estudio o en el trabajo. Su desempeño se caracteriza por un alto grado de expresión en su actividad creadora. (Schunk, 1997).

En el ambiente escolar, sus vínculos afectivos son más activos y comunicativos. Las relaciones con sus compañeros y profesores se estructuran teniendo en cuenta su preparación. En el marco laboral, el grupo comienza a jugar un valioso rol. Los compañeros de trabajo, a partir de este momento, le transmitirán nuevas experiencias y pautas de comportamiento.

En este período, la familia de origen ya no ocupa el lugar fundamental que tenía en las etapas anteriores. El joven es más independiente, y el papel que juega la familia es de consejero y orientador. Ya el joven está en capacidad de tomar sus propias decisiones y responsabilizarse con su propia vida. El incremento de la madurez y el autocontrol en esta etapa, se expresa en relaciones más activas y afectivas (Rojas, 2008).

La comunidad, al igual que en el adolescente, contribuirá a garantizar la transmisión de reglas y normas que posibiliten el ajuste a las exigencias del medio. De esta manera, la comunidad continúa ganando importancia en la influencia que ejerce en sus miembros como agente socializador (Papalia, 2012).

En la juventud se profundiza la formación de la personalidad. Los motivos dirigidos a la superación profesional, posibilitan una regulación interna de la personalidad basada en la autodeterminación consciente; que garantiza la madurez y responsabilidad necesaria en la proyección futura (Fernández, 2003).

La adultez temprana está identificada como el término de la adolescencia y el comienzo de una etapa con dimensiones sociales, biológicas, emocionales, personales y culturales. En ésta etapa el individuo alcanza normalmente la plenitud de su desarrollo biológico y psíquico además que su personalidad y su carácter se encuentra por lo general estable y definido.

La edad del adulto joven está comprendida entre los 20 a los 30, aunque esto muchas veces depende de otros factores como los personales y los ambientales.

El cambio que se produce en la vida adulta es un tanto complicado en las sociedades industrializadas, debido a que los individuos tienen que cumplir con las expectativas, normas, valores y roles social del grupo en que se encuentran (Papalia, 2012).

Convertirse en adulto también exige completar de manera exitosa una serie de tareas del desarrollo, que son tareas que surgen en cierto periodo de la vida del individuo, cuyo cumplimiento exitoso lo lleva a la felicidad y al éxito en tareas posteriores, y cuyo fracaso produce la infelicidad del individuo, la desaprobación de la sociedad y la dificultad para cumplir tareas posteriores (Havighurst, 1972, citado en Craig, 2001).

Erick Erikson (1956) creó una teoría del desarrollo humano y la dividió en 8 etapas que abarcan desde el nacimiento hasta la muerte y en las cuales surgen crisis que debemos de resolver adecuadamente para satisfacer necesidades, desarrollar una virtud y poder seguir a la siguiente etapa sin problemas de atraso en el desarrollo psicológico de cada persona. La etapa que se ajusta a la adultez temprana según la teoría del desarrollo humano de Erikson es a la que nombró de intimidad/aislamiento.

En esta etapa de los 20 a los 30 el individuo logra conocerse a sí mismo, busca la independencia de los padres y la escuela, establecer relaciones e intimar, adquiriendo un sentimiento de responsabilidad adulta. La persona puede relacionarse exitosamente y hacer compromisos expresar sus sentimientos, creencias, pensamientos, sueños, objetivos etc. Solo si se superaron adecuadamente las etapas anteriores.

La virtud que se desarrolla en ésta etapa es la del amor, donde el individuo busca compartir su vida con la persona que ha elegido amar y donde existe una identidad compartida en la que no se debe olvidar la propia identidad como individuos.

Si la crisis no se logra resolver se crea el aislamiento, donde la persona es incapaz de sostener relaciones personales que la satisfagan o que sean sanas, es por ello que cualquier compromiso de intimidad es una amenaza y símbolo de desconfianza.

La resolución positiva de las contradicciones y las dificultades constituye el fundamento de la actividad madura de un adulto (Datan y Ginsberg, 1975).

El desarrollo del adulto en la juventud se da de maneras menos predecibles en cada uno, debido a que los cambios en el aspecto físico y cognoscitivo no se encuentran tan bien delimitados como en la niñez o en la pubertad, pero si existen aspectos sociales que se presentan con mucha fuerza en ésta etapa como los roles a desempeñar y las relaciones de familia, pareja, amigos y carrera. Es decir, que el desarrollo social y emocional está íntimamente ligado a los cambios físicos por sucesos como el matrimonio, la procreación etc., y cognoscitivos como los conocimientos, habilidades, experiencias etc. (Clemente, 1996).

Debido a lo anterior es difícil asignar etapas al desarrollo adulto solo por la edad, una forma más eficaz de hacerlo es aplicando un concepto creado por los investigadores y llamado reloj biológico.

El reloj biológico es una manera de sincronización y permite saber si se avanza por la vida de manera rápida o lenta, ósea que debe haber una interacción de la edad biológica con la edad social y la psicológica. La relación entre estos componentes de la edad puede también hablar de madurez o inmadurez en el individuo (Papalia, 2012).

El pasar tanto tiempo frente al ordenador o la videoconsola, provoca que se tiendan a descuidar otros ámbitos de la vida. Puede alejar de amigos y familiares con los que previamente se había mantenido una relación estrecha. Puede dejar los deberes sin terminar, obteniendo como consecuencia que las actividades propias de esta etapa

no se lleguen finalizar con éxito. La sociedad comienza a señalar pudiendo desencadenar frustración y como producto de ello que la persona se sumerja aún más en el juego, donde se tiene más control de las situaciones (Brusa, 1987).

Sin embargo, el juego moderado como medio de recreación únicamente, puede ser de gran aporte en esta etapa, ya que es una pieza clave a la hora de hacer efectiva la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores, mediante procesos de socialización que dotan de sentido otros patrones interactivos de actividad y, a la vez, impulsan a las personas a adoptar roles específicos y a dominar autónomamente ciertos aspectos y o/artefactos culturales, donde los videojuegos crean espacios de relación y de construcción identitaria (Estallo, 1997).

3.4 DESARROLLO MORAL

Para Piaget (1932) y Kohlberg (1981) el desarrollo moral depende del desarrollo cognitivo, sería una especie de superación del pensamiento egocéntrico una capacidad creciente para pensar de manera abstracta.

Kohlberg (1981) citado en Berger (2001), en su teoría del desarrollo moral, plantea que en las etapas quinta y sexta el desarrollo moral es una esencia una función de la experiencia. Los individuos sólo podrían alcanzar estos niveles (si es que los alcanzan) pasados los 20 años, ya que para que las personas reevalúen y cambien sus criterios para juzgar lo que es correcto y justo requieren de experiencias, sobre todo aquellas que tienen fuertes contenidos emocionales que llevan al individuo a volver a pensar.

Según Kohlberg, existen dos experiencias que facilitan el desarrollo moral: confrontar valores en conflicto (como sucede en la universidad o el ejército) y responder por el bienestar de otra persona (cuando un individuo se convierte en padre).

La exposición prolongada hacia los videojuegos, no afecta en las decisiones de los usuarios adultos en cuestiones del desarrollo moral, más bien aplica tanto para jugadores casuales como para gamers la elección de ciertos juegos de video en los que se pueden expresar situaciones de extrema violencia o sexo, tanto en los que no

se expresan estas situaciones. La elección de un juego de video por su contenido le permite a un usuario adulto simplemente identificar sus preferencias, sabiendo que únicamente es una situación virtual donde no se daña a terceros. Sin embargo, estas preferencias enmarcan la personalidad del videojugador. La duda de si un videojuego encaja o no con la forma de comprender el mundo que nos rodea; con las normas de nuestra sociedad, o con las convicciones propias puede ser determinante para la elección de éste.

3.5 DESARROLLO FISICO

En la adultez joven la fuerza, la energía y la resistencia se hallan en su mejor momento. El máximo desarrollo muscular se alcanza alrededor de los 25 a 30 años, luego se produce una pérdida gradual. Los sentidos alcanzan su mayor desarrollo: la agudeza visual es máxima a los 20 años, decayendo alrededor de los 40 años por propensión a la presbicia; la pérdida gradual de la capacidad auditiva empieza antes de los 25 años; el gusto, el olfato y la sensibilidad al dolor y al calor comienza a disminuir cerca de los 45 años. En esta etapa también se produce el nacimiento de los hijos, ya que tanto hombres como mujeres se encuentran en su punto máximo de fertilidad (Rice, 1997, citado en Papalia, 2012).

Los adultos jóvenes se enferman con menos facilidad que los niños, y si sucede, lo superan rápidamente. Los motivos de hospitalización son los partos, los accidentes y enfermedades de los aparatos genitourinarios. En esta etapa la causa principal de muerte son los accidentes, luego el cáncer, enfermedades del corazón, el suicidio y el Sida (Worchel, 1998).

Existen siete hábitos básicos importantes relacionados directamente con la salud: desayunar, comer a horas regulares, comer moderadamente, hacer ejercicio, dormir 7 u 8 horas en la noche, no fumar y beber moderadamente

En esta etapa la dieta es muy importante, ya que "lo que las personas comen determina su apariencia física, como se sienten y, probablemente, que enfermedades pueden sufrir". La pérdida de peso y el sobrepeso están relacionados

con muertes por enfermedades coronarias, a su vez, el colesterol produce estrechamiento de vasos sanguíneos lo que puede producir un paro cardíaco.

La actividad física ayuda en el mantenimiento del peso, tonificación de los músculos, fortalecimiento del corazón y pulmones, protege contra ataques cardíacos, cáncer y osteoporosis, alivia ansiedad y depresión. El fumar y el beber en exceso están estrechamente relacionados con problemas de tipos cardíacos, gastrointestinales y cáncer. La salud puede verse influenciada por diversos factores como son: los factores socioeconómicos, la educación y el género (Rice, 1997, citado en Papalia, 2012).

El problema que los gamers, los oficinistas y generalmente cualquier persona que pasa mucho tiempo sentada frente a una computadora o consola es el dolor de espalda. La mala postura provoca dolores generalizados en los músculos del cuello y espalda y en casos más graves cuando envejecemos podemos adquirir una dolorosa hernia de disco, que ejerce presión en los nervios de la columna y provoca un dolor muy agudo.

Otro problema para los gamers es el síndrome del túnel carpiano, una condición que aprisiona el nervio que pasa desde el antebrazo y hasta la mano (llamado mediano) que controla los impulsos de algunos músculos que controlan los dedos, en especial el pulgar.

Otro padecimiento relativamente común debido a una prolongada exposición con los videojuegos es el enrojecimiento o ligeras infecciones en los ojos ocasionadas más bien por el mal hábito de parpadear poco provocando una falta de hidratación en los ojos que llega a provocar ligeras molestias. Sin embargo, la tensión ocular provocada por extensos periodos de lectura o de trabajo también propicia este tipo de problema.

La obesidad no es causada por los videojuegos sino por malos hábitos alimenticios y de salud. En la dieta del mexicano promedio se consumen muchas grasas, calorías y carbohidratos y después pasar 8 horas enfrente de una consola y sin una rutina de ejercicio, entonces es muy probable que se sufra de sobrepeso. Aunque, debido a esta crítica los creadores de videojuegos se han puesto a trabajar y ya existen

algunos juegos que promueven la actividad física como “Dance Central”, “Kinect Sports Boxing”, entre otros (Peláez, 2014).

Por todo lo anterior, el objetivo general de la presente investigación es analizar la influencia social de los videojuegos en los usuarios adultos.

Así mismo, los objetivos específicos que se han planteado son los siguientes:

- Determinar cuáles son las prácticas de los video jugadores que causan un impacto en su desarrollo.
- Analizar cómo influye la familia y amigos en las prácticas de video jugadores.
- Determinar los factores de riesgo para que el juego de video se convierta en adicción.
- Analizar las prácticas de juego sanas para el desarrollo de los individuos en edad adulta.

La problematización de esta investigación se puede analizar desde un punto de vista:

Social: Porque analiza las implicaciones en la sociedad que tiene el invertir tiempo a los video juegos.

Psicológico: porque se analiza el desarrollo físico y psicológico de los sujetos en edad adulta.

Económico: Porque exhibe cuanto se invierte en consolas de juego, juegos, accesorios, internet y otros para poder jugar.

Esta tesis se lleva a cabo ya que es un tema poco abordado en la etapa del desarrollo en la que se manejó, y vuelve a tocar un tema abandonado hace varios años pero que sigue teniendo implicaciones sociales.

En lo particular, he tenido acercamiento con personas que han crecido con los videojuegos y que les gustan a distintos niveles, esa experiencia me hizo interesarme por saber hasta qué punto causa ensimismamiento y hasta que niveles sano.

A nivel de la muestra, ayudó a que reflejaran por medio del cuestionario sus prácticas de juego y pudieran visualizar que tanto éstas afectan sus actividades cotidianas.

Este trabajo busca aportar más datos a las investigaciones previas, para la exploración de nuevas formas de recreación o el mejoramiento de ésta misma que incluya a la familia y no permita el ensimismamiento y adicción.

Para la viabilidad de la investigación, se contó con los recursos materiales, humanos, económicos y técnicos para poder realizar la investigación. Se obtuvo fácil acceso a los centros de trabajo de los individuos que se dedican a los videojuegos y a la escuela ISEC.

Las hipótesis que se plantean son las siguientes:

Todos jóvenes adultos que invierten más tiempo en los juegos de video dejan de realizar las actividades propias de su edad generando problemas para desarrollarse de manera efectiva en el ámbito social.

Algunos jóvenes adultos que invierten más tiempo en los juegos de video dejan de realizar las actividades propias de su edad generando problemas para desarrollarse de manera efectiva en el ámbito social.

Los jóvenes adultos que invierten más tiempo en los juegos de video no dejan de realizar las actividades propias de su edad.

Los alcances de esta investigación implican que es descriptiva, ya que detalla las etapas de la adultez y características del juego para describir lo que se estudia. Es exploratoria porque estudia el fenómeno desde una perspectiva social.

MÉTODO

Participantes:

La población que participó en la presente investigación se conformó por 100 personas entre 20 y 35 años que le dedicaban por lo menos una vez al mes a jugar video juegos.

Diseño de la investigación:

No experimental transversal debido a que tiene un alcance exploratorio-descriptivo ya que se aplicó en un solo momento.

Recolección de datos:

Se realizó el piloteo con 20 estudiantes de psicología de la universidad ISEC, que a su vez practicaran videojuegos, esto para detectar errores antes de su aplicación en campo y comprobar la validez del instrumento. Se modificaron las preguntas que no se planteaban de manera clara, y se eliminaron las que parecían repetirse o medir la misma actitud que la anterior.

Teniendo ya la muestra definida y habiendo corregido los errores a través del piloto se aplicó a los 100 participantes la encuesta con escala Likert la cual es una progresión psicométrica donde se especifica el nivel de acuerdo o desacuerdo de un ítem, reactivo o pregunta.

A continuación se describe el procedimiento llevado a cabo para la elaboración de la encuesta:

1. Se elaboraron una serie de enunciados afirmativos y negativos sobre la actitud que se pretendía medir, en éste caso hacia los videojuegos.
2. Se administraron los ítems de la muestra cuya actitud quisimos medir. Se les solicitó a los sujetos que expresaran su acuerdo o desacuerdo frente a cada ítem mediante una escala.

- I. Totalmente desacuerdo
- II. Desacuerdo
- III. Indiferente
- IV. De acuerdo
- V. Totalmente desacuerdo

3. Se asignaron puntajes a cada ítem, a fin de clasificarlos según reflejaron actitudes positivas o negativas.
4. La puntuación de cada sujeto se obtuvo mediante la suma de las puntuaciones de los distintos ítems.
5. Se analizaron y seleccionaron los ítems mediante la aplicación de pruebas estadísticas, se seleccionaron los datos ajustados al momento de efectuar la discriminación de la actitud en cuestión, y se rechazaron los que no cumplieron con este requisito.

Con el cuestionario se realizó un análisis estadístico definiendo las variables y separándolas para graficar cada una de ellas, de esta manera se obtuvieron a través de frecuencias los siguientes datos:

- ➔ Género
- ➔ Edad
- ➔ Ocupación
- ➔ Grado de estudios
- ➔ Estado civil
- ➔ Número de hijos
- ➔ Si cuentan con consola en casa
- ➔ Cuantas horas y días la semana le dedican a los videojuegos

Cada una de las preguntas también fue analizada por separado para conjuntar los datos con el marco teórico y obtener las conclusiones finales.

Instrumento utilizado:

La información fue recolectada a través de un cuestionario con 23 preguntas de escala Likert, la cual se puede observar en el anexo 1.

El cuestionario incluye los siguientes de datos generales:

- ➔ Edad
- ➔ Género
- ➔ Estado civil
- ➔ Nivel de estudios Ocupación

También se incluyen las siguientes preguntas abiertas:

- ➔ ¿Tienes consola en casa?
- ➔ ¿En promedio cuantas horas al día juegas videojuegos?
- ➔ ¿Cuántos días a la semana le dedicas a los juegos de video?
- ➔ Número de hijos

Análisis de resultados:

La muestra se obtuvo de tres lugares distintos;

- ➔ Universidad de Negocios ISEC
- ➔ Plaza de la tecnología y videojuegos de Bellas artes
- ➔ Plaza de tecnología en Pericoapa

RESULTADOS

Los resultados obtenidos indican que el 69% de la muestra que jugaban video juegos eran hombres, mientras que tan solo el 31% mujeres. Siendo lo anterior un resultado interesante que permite especular que a los hombres les llama mucho más la atención éste tipo de recreación, y abre el debate para nuevas investigaciones, lo anterior se muestra en la figura 1.

En cuanto a la edad, el 53% se encontraba de los 20 a los 23 años, un 70% concluyó o estaba estudiando una carrera universitaria, y menos del 30% con secundaria o bachillerato únicamente. Es decir que la mayoría de la población se hallaba en los inicios de la vida adulta, donde según la teoría se empiezan a generar nuevas y más fuertes responsabilidades y se puede ver en las figuras 2 y 3.

En la ocupación, el 48% se encontraba laborando, un 44% estudiando y un 8% tenía ambas actividades. El 69% estaba soltero y con hijos solo un 18%. Es decir que en su mayoría las responsabilidades de ser el sosten de una casa aún no llegaban, sin embargo una variable que surgió mucho después, fue la posibilidad de que algunos tuvieran que mantener o apoyar en casa, lo cual se puede observar en las figuras 4, 5 y 6

El 90% tenía consola en casa y solo el 10% jugaba con amigos o por internet. Por lo menos el 32% le dedicaba a jugar 1 día a la semana con una media de 3 horas por día lo cual se muestra en las figuras 7, 8 y 9

En la primera pregunta de la escala Likert el 30% de los encuestados señalan que les es indiferente optar en sus ratos libres por los videojuegos que por cualquier otra forma de pasar el tiempo, mientras que el 22% prefiere los videojuegos como recreación. Una mayoría con el 28% de los encuestados prefiere jugar solo para no prestar su turno, sin embargo el 48% no deja de realizar sus actividades diarias como ir al trabajo o a la escuela para poder jugar más tiempo.

Es importante hacer referencia de lo que menciona Erikson que para algunos es más importante intimar y establecer relaciones ya en la etapa adulta, esto se demuestra porque más de la mitad de la población se encuentran interesados en realizar reuniones de juego por convivencia con otra gente 51% y solo el 32% no se encuentran interesados en intimar, su único fin es jugar.

Las personas cercanas a los sujetos videojugadores parecen no opinar que éstas invierten demasiado tiempo jugando, al menos el 39% de los encuestados lo refieren en sus respuestas.

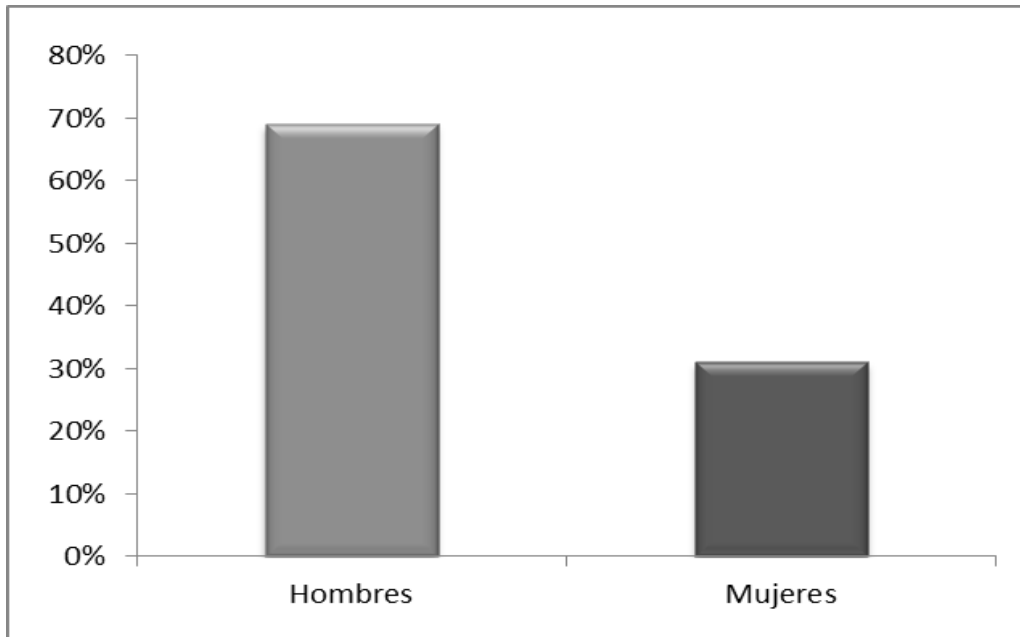
Se puede notar un interés por estar a la vanguardia de los nuevos artículos sobre videojuegos ya que el tener lo más novedoso significa un prestigio ante los miembros del mismo grupo. El 46% invierte parte de sus quincenas en nuevos artículos para videojuegos, y el 50 % prefiere gastar en los artículos mencionados antes que en ropa u otros conceptos.

Un 47% de los encuestados refieren en sus respuestas que se sienten ansiosos cuando han pasado varios días sin poder jugar, mientras que el 44% está en desacuerdo y el 9% le parece indiferente el jugar o no.

Los sujetos videojugadores se inclinan por las relaciones sociales con personas de su mismo grupo (54%), es decir, otros sujetos interesados en los juegos de video en donde también existen jerarquías demostrando la importancia de la socialización. Así mismo el interés por ser uno de los mejores dentro del grupo mediante la consulta de páginas con consejos demuestra la importancia del estatus (60%).

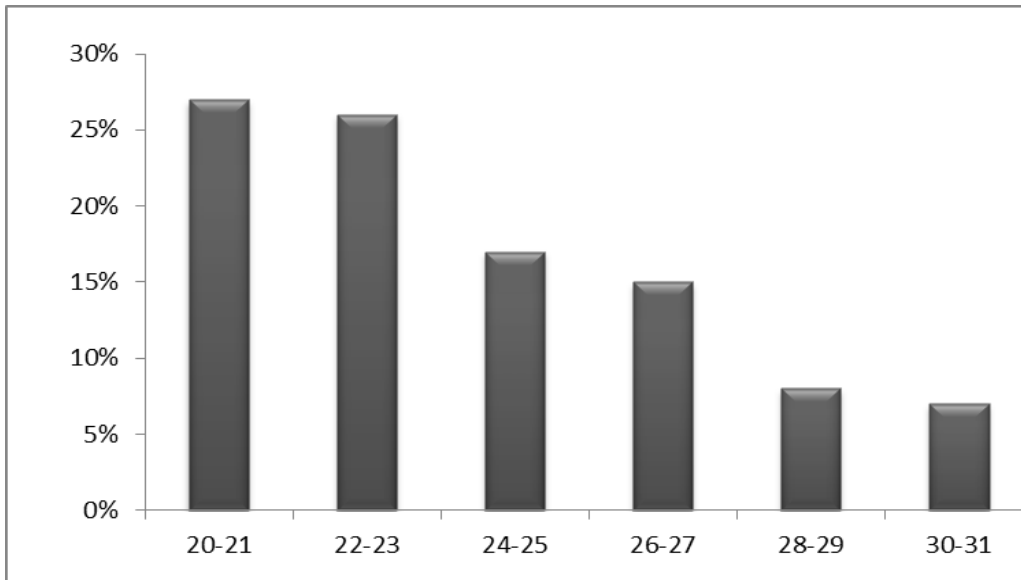
Dentro de las prácticas de juego que se observan en individuos videojugadores se puede notar una constancia y perseverancia a veces excesiva en cuanto a terminar un juego. Esta compulsividad puede afectar la vida social del individuo ya que descuida otras actividades importantes. Sin embargo también un 40% menciona no descuidar compromisos por el hecho de jugar, más bien buscan los momentos para realizar dicha actividad.

Figura 1. Género de los participantes



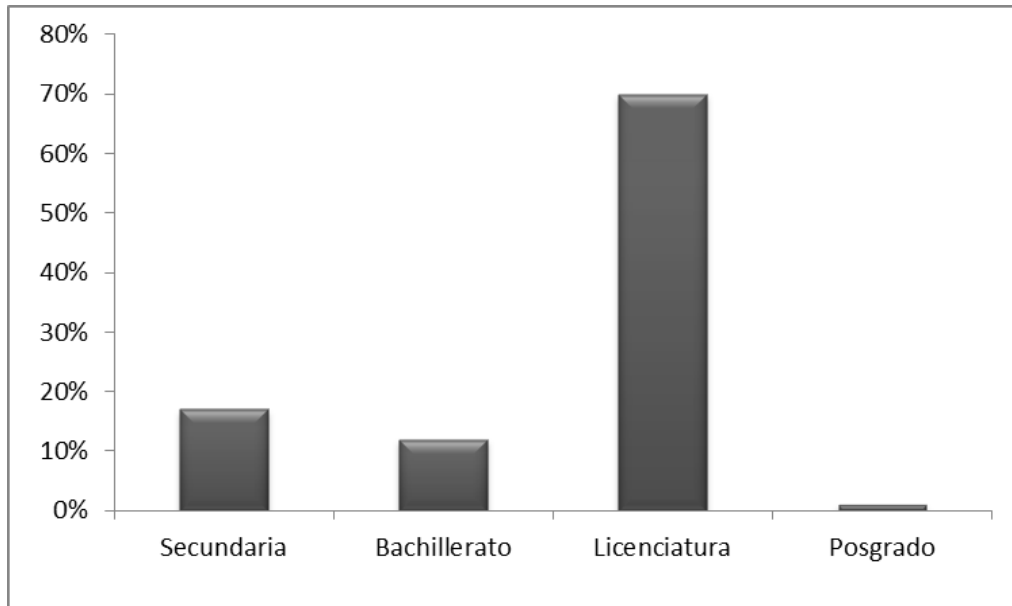
El 69% de los videojugadores son hombres mientras que solo el 31% son mujeres, esto con base en la población estudiada.

Figura 2. Edad de los participantes



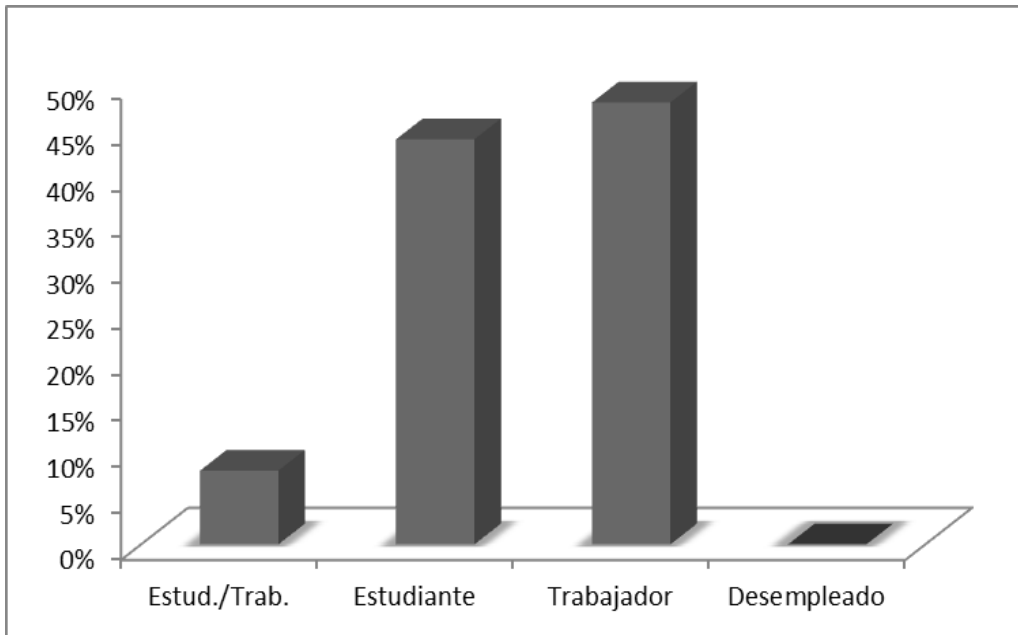
Las edades de la muestra de los videojugadores se encontraban entre los 20 a los 31 años, sin embargo, el 53% lo ocupaban usuarios de 20 a 23 años.

Figura 3. Nivel de estudios de los participantes



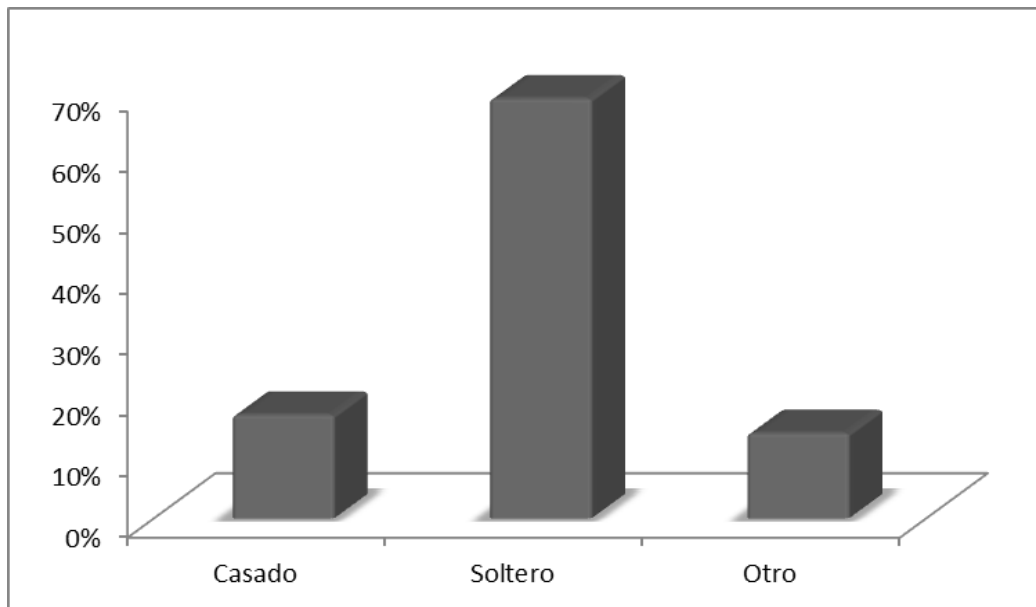
El 70% de la muestra tenía una licenciatura en progreso o concluida, mientras que el 17% había concluido la secundaria, el 12% el bachillerato y solo el 1% un posgrado.

Figura 4. Ocupación de los participantes



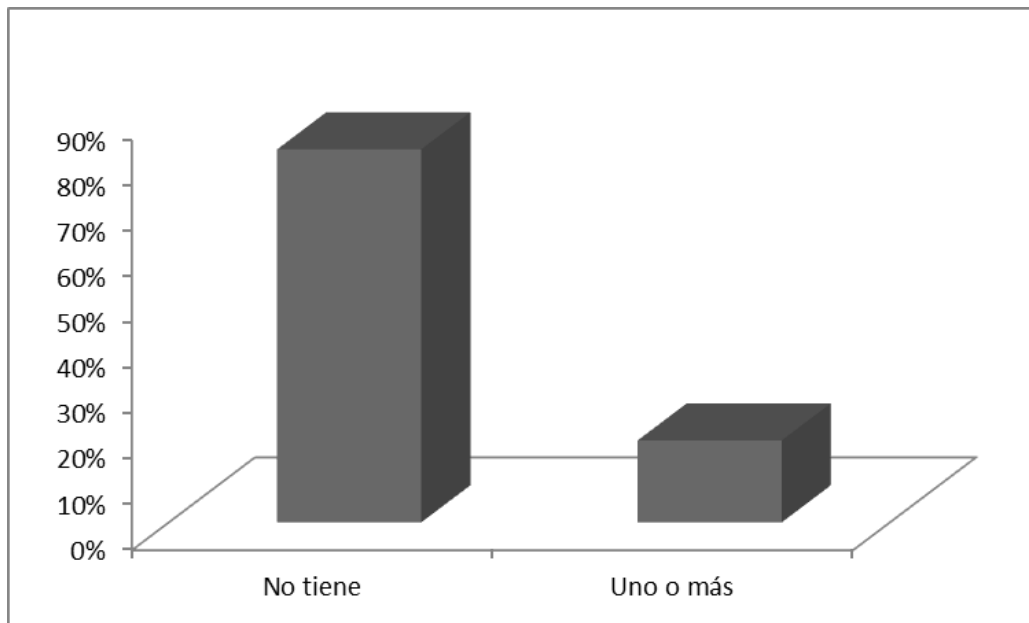
El 48% se encontraba en un empleo y el 44% estaba estudiando. Dentro de la población estudiada todos tenían alguna obligación como trabajar, estudiar o ambas.

Figura 5. Estado civil de lo participantes



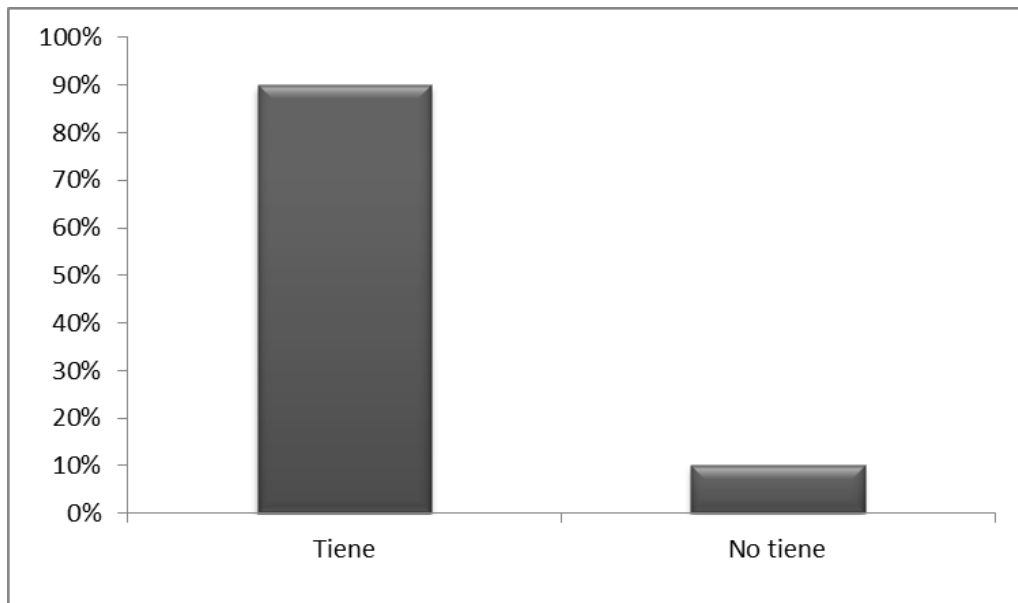
El 69% de los videojugadores se encontraban solteros al momento de la encuesta mientras que solo el 17% estaban casados y el 14% restante estaban viviendo en unión libre o enviudaron.

Figura 6. Número de hijos de los participantes



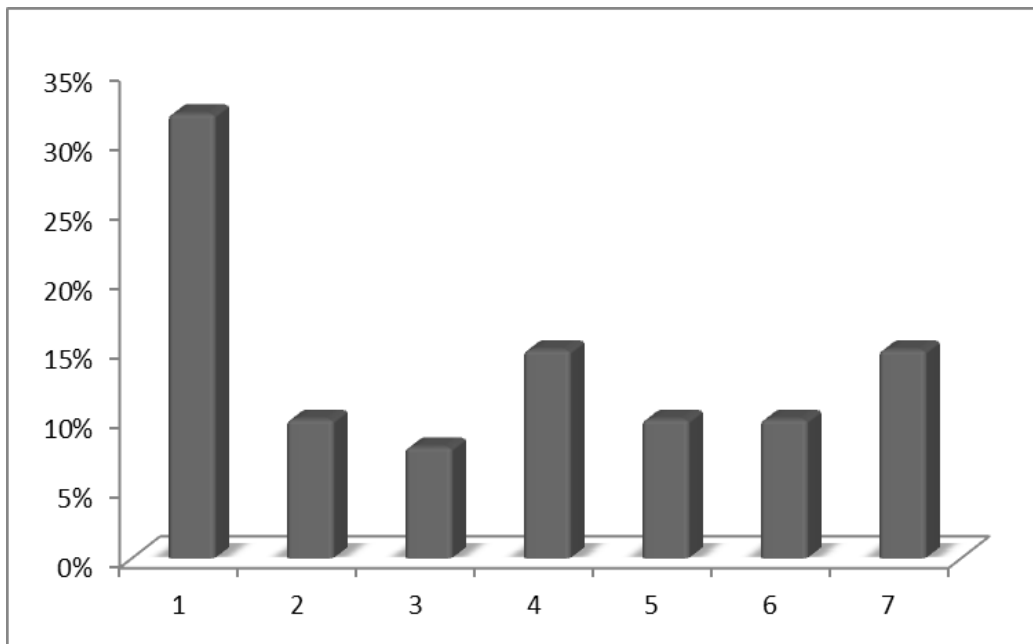
El 82% no tenía hijos al momento de la encuesta y solo el 18% tenía uno ó más hijos.

Figura 7. Los participantes que tienen consola en casa y los que no la tienen



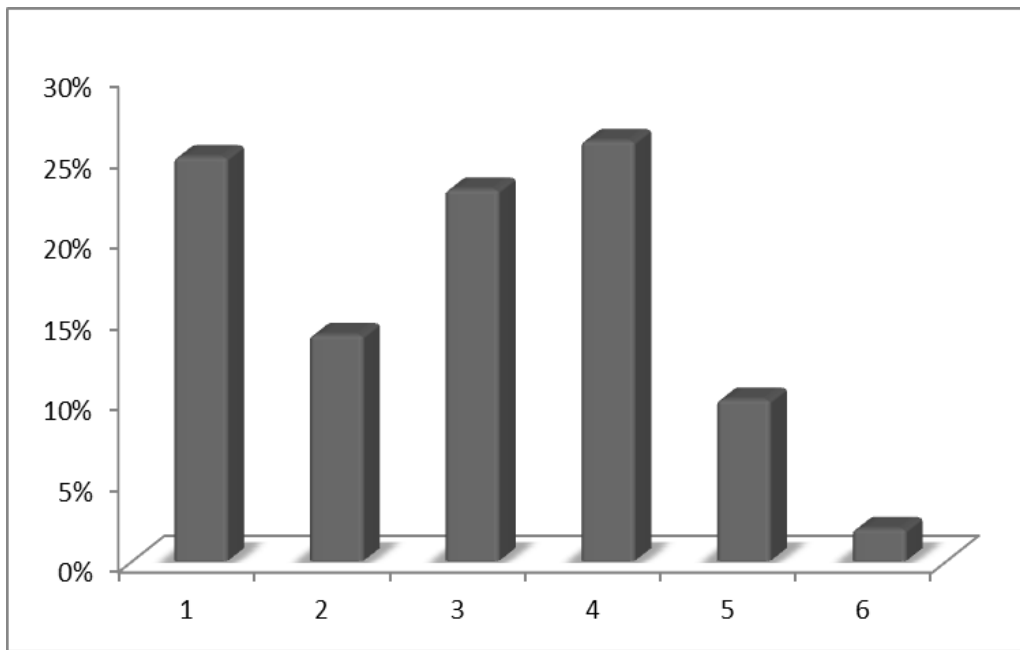
El 90% tenía consola en casa y el 10% restante tenía acceso al juego por otros medios, ya fueran amigos, familiares o en su trabajo los que se dedicaban a algo similar.

Figura 8. Días a la semana que dedican los participantes a jugar videojuegos



El promedio de días que le dedicaba la población entrevistada era de uno por semana al menos.

Figura 9. Horas al día que dedican los participantes a jugar videojuegos



La población encuestada, le dedicaba al menos 4 horas al día para jugar videojuegos.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Con base a los resultados obtenidos en la presente investigación y el marco teórico que la sustenta, no se comprueba la hipótesis inicial, la cual expone que todos los jóvenes adultos que invierten más tiempo en los juegos de video dejan de realizar las actividades propias de su edad, sin embargo, se comprueba la hipótesis alterna, la cual marca que algunos jóvenes adultos que invierten más tiempo en los juegos de video dejan de realizar las actividades propias de su edad generando problemas para desarrollarse de manera efectiva en el ámbito social.

De los individuos encuestados que invierten la mayor parte de su tiempo y dinero en los videojuegos, se puede notar como comienzan a descuidar las actividades propias de la etapa adulta, como lo es faltar al trabajo y/o escuela para acabar un juego, levantarse solo para lo más necesario cuando se encuentran en una misión, utilizar otros recursos para jugar mientras no se encuentren en casa cerca de sus consolas, olvidar compromisos importantes por estar concentrado en el juego, gastar quincenas en artículos para videojuegos, etc. Todo esto se traduce a un aislamiento gradual de la gente que los rodea y al poco cumplimiento de metas, denotando características de inmadurez, recordando lo que Shanahan mencionaba que la madurez psicológica dependía de responsabilidad personal, autonomía y autocontrol.

Para los encuestados que se moderan en el uso de los juegos de video no se notó alguna influencia que afecte sus actividades cotidianas y propias de la edad, ya que únicamente juegan como un medio de recreación y convivencia. En el marco teórico Diane E. menciona que es parte del proceso de socialización que influye en el individuo como parte del desarrollo de su personalidad. A diferencia de los individuos que son envueltos en un mundo subrealista, éstos se reúnen para conservar las relaciones sociales. Así mismo se observa que puede ser hasta cierto punto benéfico el tener momentos de recreación por medio de los videojuegos, ya que estos ayudan en el proceso de socialización, a disminuir el estrés producido por las actividades cotidianas, a definir jerarquías en los grupos etc. Sin embargo el abusar de estas formas de diversión, implica dejar de lado ciertas diligencias importantes para el

desarrollo óptimo en la vida adulta, forzando una separación en los procesos de socialización y en el cumplimiento de metas y objetivos.

No se buscó alguna tendencia en específico para el género, sin embargo se demuestra por los resultados que el uso de videojuegos es un comportamiento cultural claramente masculino (los chicos juegan el doble). Esto hace que el mercado se organice para los varones, y así se refuerza la tendencia de género, que nos remite al marco teórico, donde la clasificación de los videojuegos se enfoca en las preferencias e intereses masculinos.

En parte el motivo por el cual los videojuegos se han vuelto tan populares entre las personas adultas y ya no solo entre los niños y adolescentes, se debe a que se ha abierto un campo antes no tocado por los creadores de videojuegos y que contienen historias más atractivas para dicha población. El interés que causa también reside en que los videojuegos no necesitan que el jugador mantenga una disciplina o tenga un horario específico como en el deporte, éste último exige tener disponibilidad y muchas veces las instalaciones específicas para poder desarrollarlos.

Los videojuegos mantienen un sistema de roles que pueden cambiar al gusto del jugador y que no afecta la estructura social en la cual se desenvuelve, por ejemplo se puede elegir un personaje de distinto género (aunque casi siempre existe una identificación con el mismo), también se pueden elegir personajes de distintas profesiones o actividades que probablemente sean impracticables en la realidad. También permite vivir el peligro y la aventura virtualmente sin poner al individuo en riesgo real, lo cual causa el deseo de practicarlo. Los recursos también son de fácil acceso, ya que la gente que no tiene acceso a una consola en casa, existen otras opciones como el internet o las salas de juego que se rentan por tiempo.

Este mercado, de dimensiones económicas muy importantes, claramente crecientes, está progresivamente ampliando sus productos, sus formas de expresión y sus ámbitos de desarrollo: dentro o fuera de la casa; por medio de ordenadores personales, videoconsolas o máquinas diversas; en soledad o en red; con pretensiones lúdicas o educativas. Además, está ocupando un espacio

progresivamente más definitorio de la estructura cultural. Se trata de un fenómeno que suscita el interés colectivo de los que participan directamente en él y de los que asisten a esa participación; hasta el punto de haberse constituido en un cierto símbolo de ruptura generacional en lo cultural. En cualquier caso, y por todos los elementos antedichos, el de los videojuegos es un fenómeno sobre el que se ha construido toda una representación colectiva, en parte derivada de la realidad, que ha servido de caja de resonancia para la ampliación de su impacto mediático, y de espacio para la confrontación de posturas y para la discusión de conflictos.

En esta investigación se identifican funciones prácticas del videojuego, al observar que ayuda en la obtención de momentos de esparcimiento para salir de la cotidianidad, el estrés y las presiones del mundo real, siempre y cuando se haga con moderación. Así también se demuestra con los resultados y avalado por el marco teórico, las repercusiones que tienen los videojuegos para los procesos de socialización.

Con base a lo anterior se puede concluir que no hay que concederle la categoría de modificador del comportamiento humano a los videojuegos, ya que sólo es una forma de diversión, de expresión si se quiere, y sólo aquéllos que muestran alguna clase de distorsión, manifiestan esa dificultad a través de su vida diaria. Se demostró que los videojuegos están cargados de elementos positivos en la medida en que apoyan a la ejercitación de toda una serie de potencialidades y de recursos positivos.

Permitió a los participantes encontrar en sí mismos algunas características de adicción a los videojuegos, aportando en ello la posibilidad de cambiar ciertas conductas que estuvieran afectándolos en su entorno social. Así como en los participantes que tienen conocidos envueltos en éste mundo de los juegos de video, les permitió encontrar rasgos importantes y que les permite brindar apoyo.

También se logró señalar a la riqueza, la complejidad social y el rol instrumental (positivo o negativo) de los videojuegos sin caer nuevamente en temas desgastados de la violencia que generan éstos, sino más bien hacia la influencia que recae en los

que fueron video jugadores desde niños y han seguido en esta evolución esta la adultez

En la presente tesis, se apuntó a un tema muy abordado en una población poco tocada respecto a los juegos de video y sus repercusiones sociales, sin embargo queda mucho trabajo de análisis para otros estudios que sirvan en estos momentos, en los que las nuevas tecnologías nos están bombardeando y envolviendo en un mundo virtual donde poco a poco el contacto social se está perdiendo.

De manera personal esta tesis se enfocó en los adultos porque aunque fue difícil encontrar estudios en población adulta, se cree que de forma significativa, acorde con la simplificación habitual en la dinámica de los estereotipos, esa representación social sobre los videojuegos se les atribuye un carácter adolescente (son cosa, básicamente, de los muy jóvenes), y en cierto modo solo está identificado dentro del colectivo de esa edad.

Es también por lo anterior que se pretendió dar a conocer la otra cara de los juegos de video y quitar los falsos juicios que se hicieron a través del tiempo, respecto de que son solo cosa de niños y adolescentes, o que solo la gente “rara” los practica.

Dada la creciente importancia de los videojuegos en la cultura, es preciso solventar todas estas carencias en la investigación, diseñando y realizando trabajos específicos, metodológicamente apropiados, con suficiente respaldo teórico, y con una visión global del papel de los videojuegos en el mundo del usuario.

Se propone para posteriores investigaciones analizar los motivos de una adicción a los videojuegos en adultos, ya que va de la mano con la presente tesis.

Autoanálisis

Fragmento: Reflexiones de un joven sobre la elección de profesión

“La naturaleza ha determinado la esfera de actividad en la que debe moverse todo animal, y éste se mueve apaciblemente en ella, sin intentar sobrepasar sus límites, sin intentar siquiera echar un rápido vistazo más allá. También al hombre en general la divinidad le ha dado un fin, el de ennoblecer a la humanidad y a sí mismo, pero le permite buscar por sí solo los medios mediante los cuales realizar este fin; le deja elegir la posición en la sociedad más adecuada para él, desde la cual podrá más fácilmente elevarse a sí mismo y a la sociedad”.

Karl Heinrich Marx.

El egresar de la carrera de psicología significa para mí, el haber realizado mi sueño de lo que siempre quise estudiar. Puede haberme equivocado o tal vez no tenía las habilidades para ejercerla y esto hubiera retrasado el cumplimiento de mis metas y mermado mi entusiasmo, sin embargo, la elección de carrera o de cualquier otra situación siempre conlleva un riesgo y el dejar otras opciones atrás, es decir que siempre implica una pérdida, pero a pesar de que las situaciones nunca son como uno planea, creo en tener firmes mis convicciones y ser perseverante en cada decisión que tomo. Afortunadamente no tengo ningún arrepentimiento y la elección de carrera que hice, fue la correcta. Para mí la vida, es la búsqueda constante de la felicidad y ésta profesión me ha dado tantas satisfacciones que cada día trato de trabajar con base a una ética que me permita aportar a la sociedad los conocimientos adquiridos y retribuir un poco a todas las personas (familia, profesores y amigos) su apoyo y confianza en mí.

La ética profesional no se enseña, pienso que la aprendes a través de la admiración de tus profesores, al observar su manera de dirigirse ante ciertas situaciones y en las que aspiras ser como ellos. En la vida laboral nos topamos con muchas decepciones por pseudo profesionistas que su fin solo es acumular bienes materiales.

Por esto, es tan importante ser firme en tus convicciones y recordar para que estudiaste, esa pienso es la manera de sentirte satisfecho con lo que has realizado e incentivado para seguir haciéndolo bien.

En ningún trabajo y menos ahora que soy mi propia jefa, ha sido una exigencia para poder continuar trabajando el tener mi título, sin embargo, no es por ello que lo concluyo, sino más bien es por mi ética, por mi carrera, por mis profesores y por toda la gente que ha creído en mí, que debo cerrar este círculo y continuar adelante.

Este trabajo de tesis me hace sentir orgullosa y feliz de la carrera de la cual me enamoré.

BIBLIOGRAFÍA

Adicción a los videojuegos. <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>

American Psychological Association, (1994). Publication Manual of the American Psychological Association. Fourth Edition. Washington, DC: American Psychological Association.

Baron, R. (1996). Psicología. Prentice Hall.

Berger, K. T. (2001). Psicología del desarrollo. Madrid : Panamericana.

Brajnovic, O. (2001). Los videojuegos llevan la violencia a la vida real. La Farola.

Brée, H. (1995). Los niños; el consumo y el marketing. Paidós.

Brusa, J. (1987). Effects of video games playing on childrens social behavior. Dissertation abstracts International .

Calvo, A. (1998). Videojuegos. del juego al medio didáctico. Comunicación y pedagogía.

Cerqueda, D. (1995). Videojuegos y ordenadores. Comunicación y pedagogía.

Clemente, A. (1996). Psicología del desarrollo adulto. Madrid: Narcea.

Craig, G. J. (2001). Desarrollo psicológico. Prentice Hall 8va. edición.

Delgado, F. (1986). El juego conciente. Barcelona: Integral.

Demaria, R. (2002). La historia ilustrada de los videojuegos. Madrid: McGraw Hill.

Dupey, A. M. (1998). Los secretos del juguete. Buenos Aires.

Erikson, E. (2001). La juventud: el desarrollo psicosocial. Madrid: Panamericana.

Echeburúa, E. (1993). Las conductas adictivas: ¿Una ruta común desde el crack al juego patológico? Psicología Conductual.

Estallo, J.A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. Psichotema. Facultat d'Informàtica de Barcelona. Retro informàtica, el pasado del futuro. <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Gros Salvat, Begoña (2000). «La dimensión socieducativa de los videojuegos». Publicación nº 12 de Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Edutec.

Roldán, E. (2015) La historia completa de los videojuegos. <http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/>

Historia de los videojuegos. <http://www.jmargolin.com/patents/2455992.pdf>

Marx, K. (1835). Reflexiones de un joven sobre la elección de profesión. <http://www.e-torredebabel.com/Biografias/Marx/Marx-Carta-Padre.htm>

Lavega, P. (1996). El juego popular, tradicional y su lógica externa. Barcelona. Paidós.

Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós.

Mainer, B (2006). El videojuego como material educativo: la odisea. España, Madrid. Icono 14

Mejía, César et al., (2009): Mentas, Videojuegos y Sociedad. Algunos Puntos cruciales para el Debate. Revista Científica Guillermo de Ockham Vol.7, pp. 19-30

Moen, P. (2006). Desarrollo humano: trabajo y tiempo libre. México: Thomson.

Myers, D. (1998). Psicología: la edad adulta. Madrid: Panamericana.

Ochoa, E. y. (1994). El juego patológico. Barcelona.

Olivarez, P. (2014). Adicción a los videojuegos, un exceso peligroso para la salud. <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

Pascual Estapé, J. A. (1997). La pequeña gran historia de los videojuegos. Hobby Press.

Papalia, D; Duskin, R. & Martorell, G. (2012) Desarrollo Humano. México: McGraw Hill

Pérez, J.R. (2009). Una curiosa historia de los videojuegos. www.rinconsolero.com

Peláez, A. (2014). 5 Problemas de salud por jugar videojuegos y como evitarlos. <http://www.gamedots.mx/juega-sanamente-5-problemas-de-salud-por-jugar-videojuegos-y-como-evitarlos>

Piaget, J. (1966). La formación del símbolo en el niño: imitación, sueño, juego: imagen y representación. México. Fondo de cultura económica.

Rojas, M. L. (2008). Convivir, el laberinto de las relaciones de pareja, familiares y laborales. Madrid: Aguilar.

Rossaro, Ana Laura (2012). «Aprender jugando, los videojuegos y su potencial educativo». Opinión. Comunidad ineveryCREA.

Sax, L. J. (2003). Psicología de la edad adulta y la vejez. Madrid: Prentice Hall.

Schunk, D. H. (1997). Teorías del aprendizaje. Pearson education.

Tejeiro, Ricardo y Pelegrina, Manuel (2003). Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan. Barcelona, Ariel.

Tejeiro, Ricardo y Pelegrina, Manuel (2008): La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. Archidona, Aljibe.

Worchel, S. y. (1998). Psicología fundamentos y aplicaciones. Pearson ediciones.

ANEXO 1

LOS JUEGOS DE VIDEO

Fecha: _____ Edad: _____ Sexo: F M Nivel máx. de estudios: _____

Ocupación: _____ Estado civil: _____ Numero de hijos: _____

¿Tienes consola propia en casa? SI NO

¿Cuántos días a la semana le dedicas a los juegos de video?: _____

¿En promedio cuantas horas al día juegas videojuegos?: _____

<p>I. RESPONDE A CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ORACIONES TACHANDO EN EL RECUADRO LA OPCION QUE MEJOR SE ADAPTE A TUS PRÁCTICAS DE JUEGO.</p> <p>*RECUERDA QUE NO EXISTEN RESPUESTAS BUENAS NI MALAS.</p>	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	DESACUERDO	TOTALMENTE DESACUERDO
1. En mis ratos libres opto por los juegos de video en lugar de otra actividad.					
2. Es preferible jugar solo, porque no tienes que prestar el control y esperar tu turno.					
3. He faltado a trabajar o a la escuela para poder quedarme en casa a terminar un videojuego.					
4. Las personas cercanas a mí dicen que invierto demasiado tiempo en los videojuegos.					
5. Realizo reuniones con amigos(as) solo para jugar videojuegos.					
6. Siempre estoy al pendiente de las nuevas consolas o juegos de video para comprarlos.					
7. Cuando estoy jugando, solo me levanto para comer o ir al baño.					
8. Me siento extraño(a) cuando han pasado días sin poder jugar.					
9. Gasto casi todo mi dinero en juegos de video o accesorios para mi consola.					

10. Prefiero comprar juegos de video o accesorios para mi consola que ropa u otro artículo que necesite.					
11. Siempre que comienzo un juego tengo que terminarlo aunque éste no me haya gustado del todo.					
12. Me considero un experto en los videojuegos.					
13. A la gente con la que me relaciono le encantan los videojuegos como a mí.					
14. Por lo menos una vez he asistido a competencias de videojugadores.					
15. Consulto páginas en internet con recomendaciones para pasar de nivel en un juego de video.					
16. Me gusta subir comentarios a páginas de videojugadores para expresar mi opinión acerca de algún juego.					
17. Mis pláticas con mis amigos(as) por lo general se relacionan con temas de videojuegos.					
18. Me he desvelado varias veces jugando.					
19. Se me han olvidado compromisos por estar jugando.					
20. Busco cualquier oportunidad para jugar.					
21. En una reunión de videojuegos, cuando se van mis amigos(as) yo continúo jugando.					
22. No es fácil encontrar otra forma de diversión que no sean los videojuegos.					
23. Utilizo el Play Station Portátil cuando no estoy en casa.					

GRACIAS POR TU APRECIABLE APOYO Y TIEMPO BRINDADO.

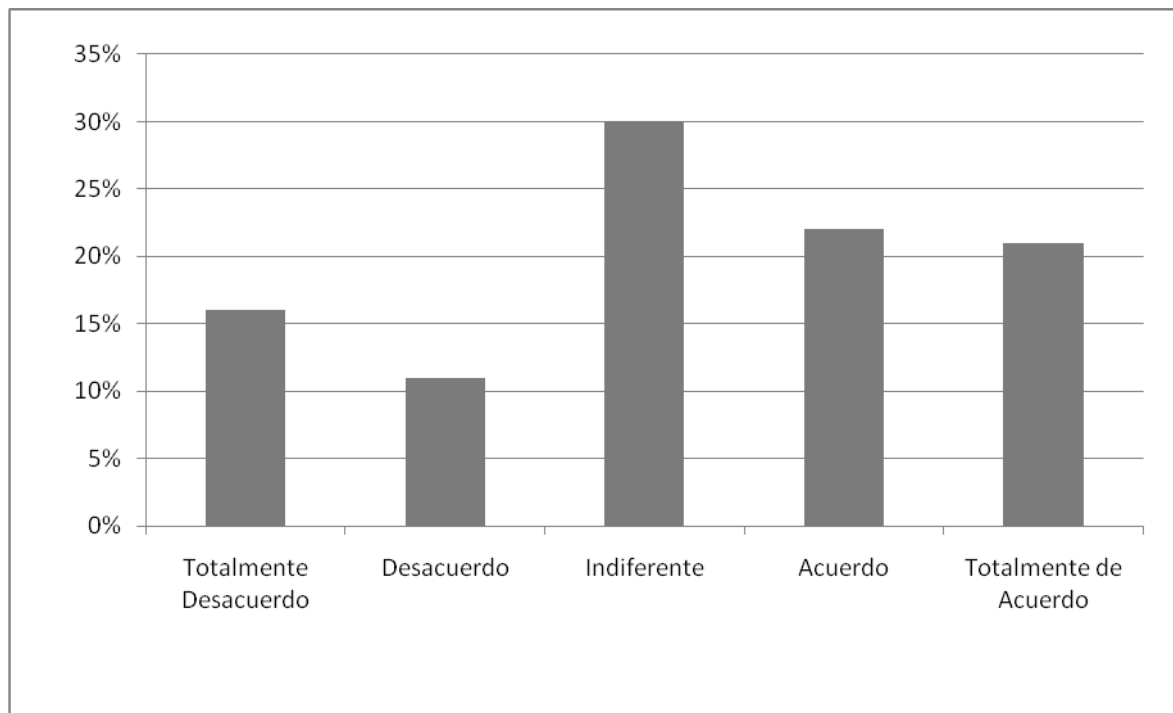
ANEXO 2

GRÁFICAS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PARTICIPANTES

1

En mis ratos libres opto por los juegos de video en lugar de otra actividad.

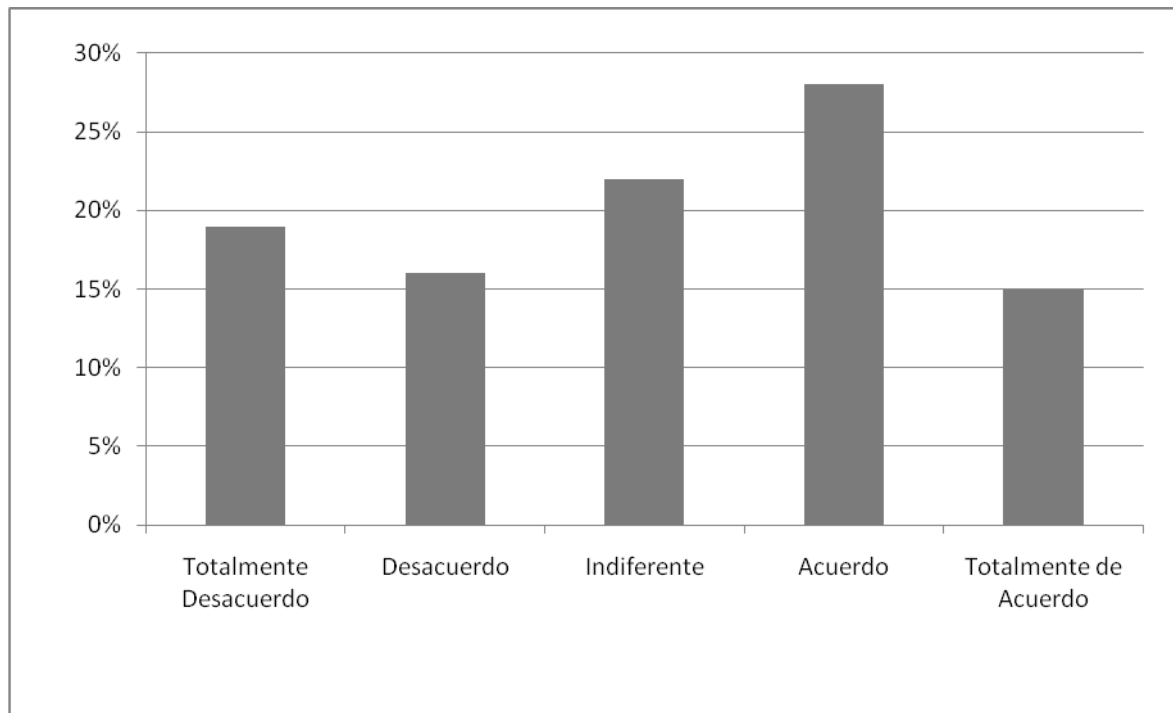
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	16	16%	16%
2 Desacuerdo	11	11%	27%
3 Indiferente	30	30%	57%
4 Acuerdo	22	22%	79%
Totalmente			
5 de Acuerdo	21	21%	100%
Totales	100	100%	



2

Es preferible jugar solo, porque no tienes que prestar el control y esperar tu turno.

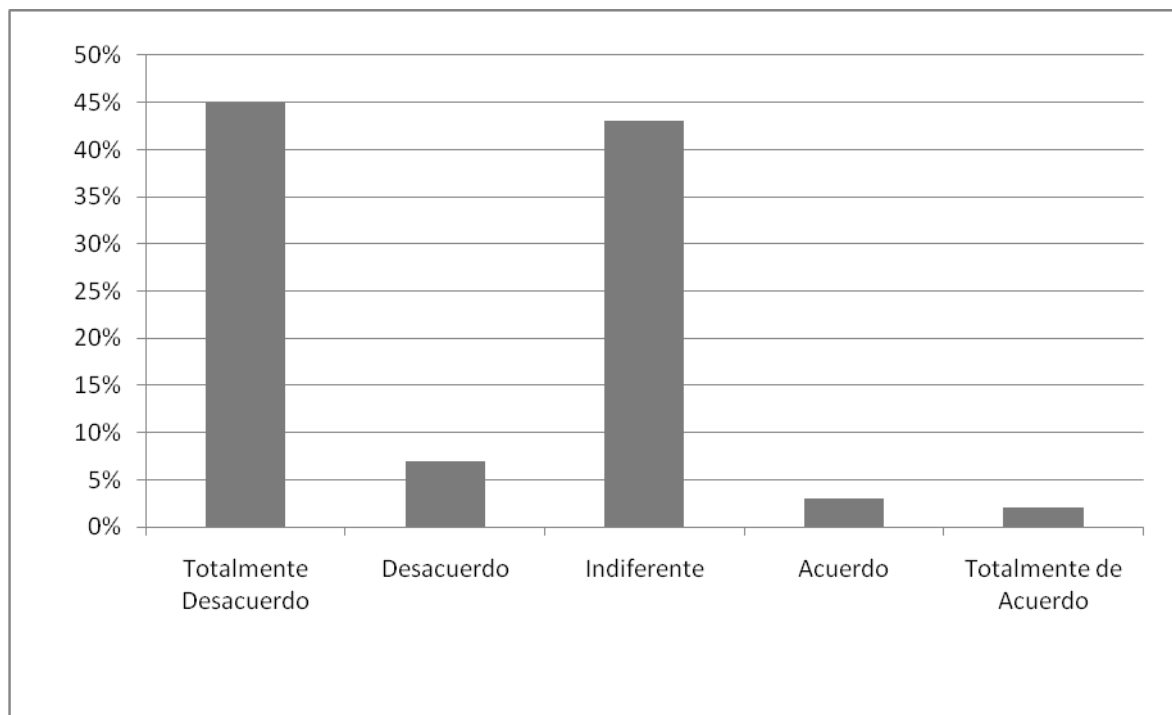
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	19	19%	19%
2 Desacuerdo	16	16%	35%
3 Indiferente	22	22%	57%
4 Acuerdo	28	28%	85%
Totalmente			
5 de Acuerdo	15	15%	100%
Totales	100	100%	



3

He faltado a trabajar o a la escuela para poder quedarme en casa a terminar un videojuego.

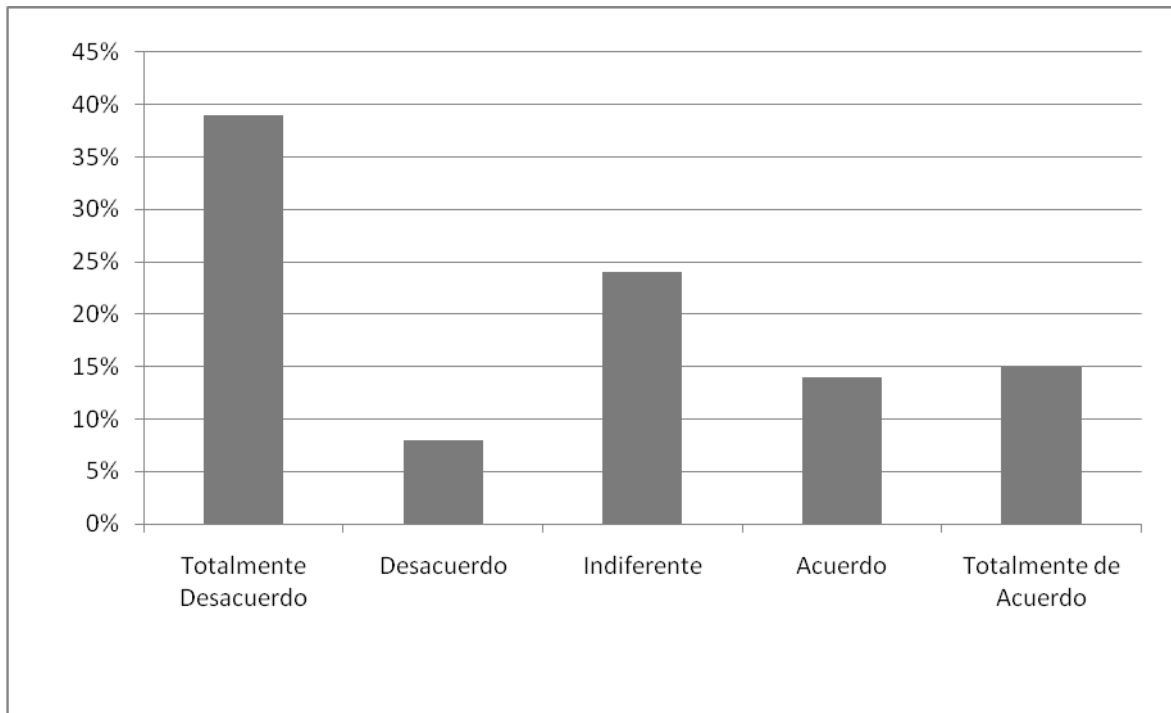
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	45	45%	45%
2 Desacuerdo	7	7%	52%
3 Indiferente	43	43%	95%
4 Acuerdo	3	3%	98%
Totalmente			
5 de Acuerdo	2	2%	100%
Totales	100	100%	



4

Las personas cercanas a mí dicen que invierto demasiado tiempo en los videojuegos.

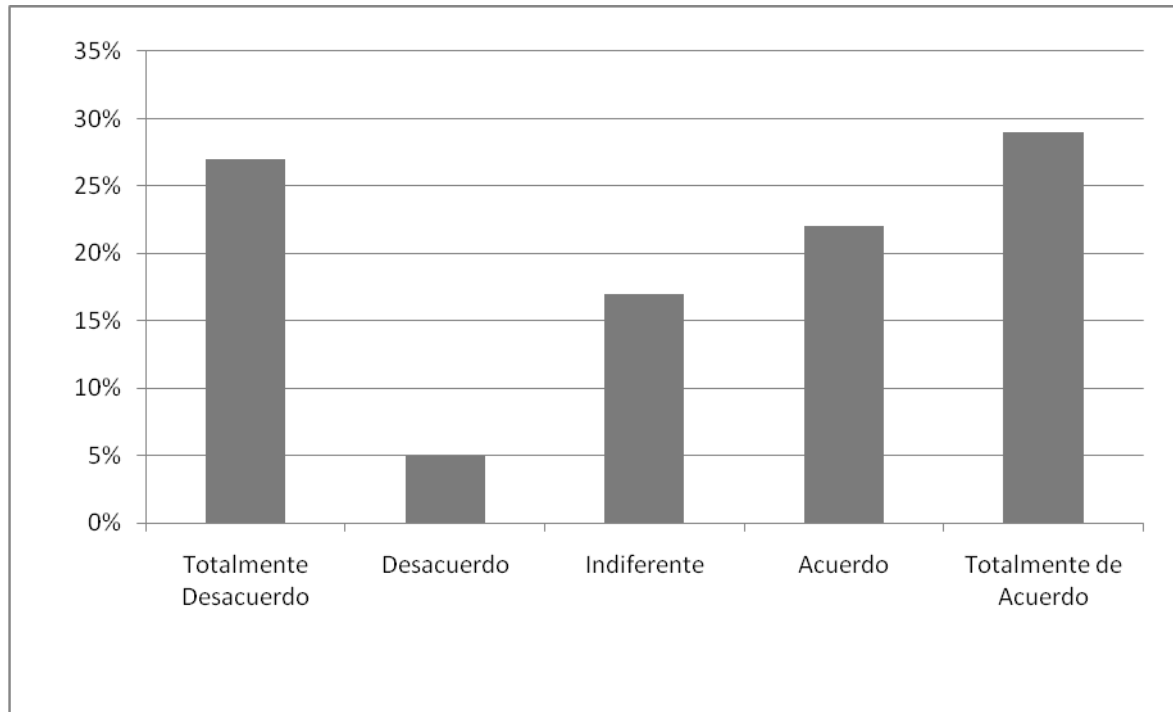
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	39	39%	39%
2 Desacuerdo	8	8%	47%
3 Indiferente	24	24%	71%
4 Acuerdo	14	14%	85%
Totalmente			
5 de Acuerdo	15	15%	100%
Totales	100	100%	



5

Realizo reuniones con amigos(as) solo para jugar videojuegos.

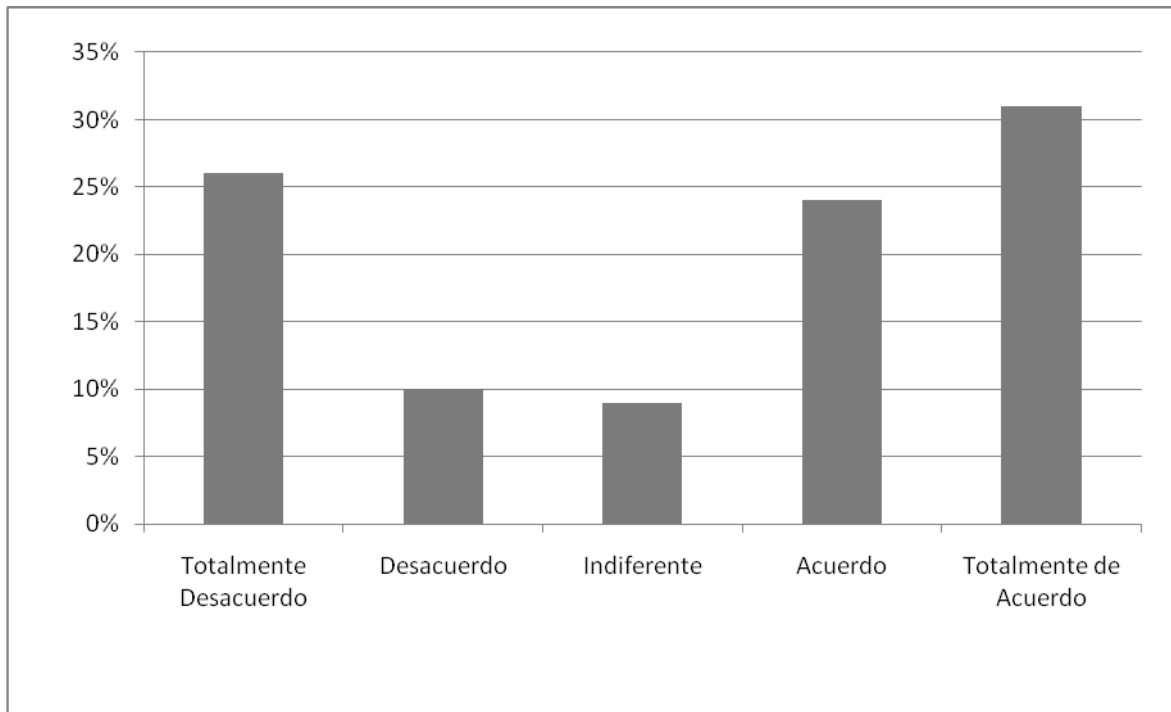
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	27	27%	27%
2 Desacuerdo	5	5%	32%
3 Indiferente	17	17%	49%
4 Acuerdo	22	22%	71%
Totalmente			
5 de Acuerdo	29	29%	100%
Totales	100	100%	



6

Siempre estoy al pendiente de las nuevas consolas o juegos de video para comprarlos.

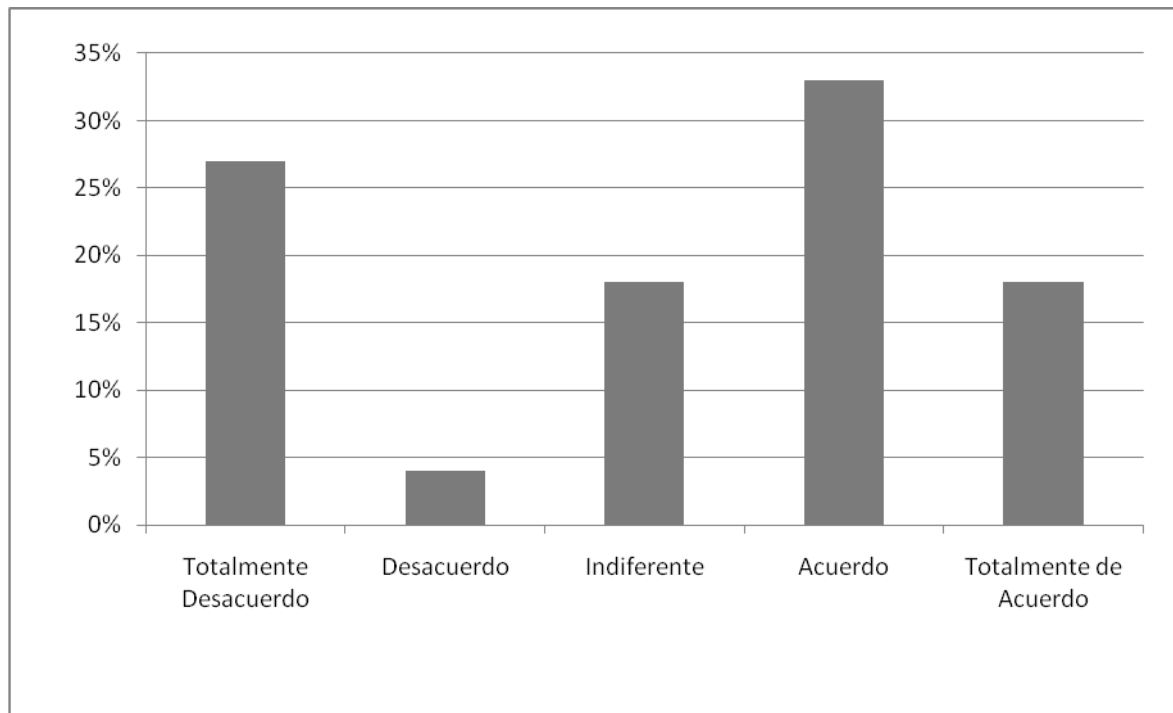
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	26	26%	26%
2 Desacuerdo	10	10%	36%
3 Indiferente	9	9%	45%
4 Acuerdo	24	24%	69%
Totalmente			
5 de Acuerdo	31	31%	100%
Totales	100	100%	



7

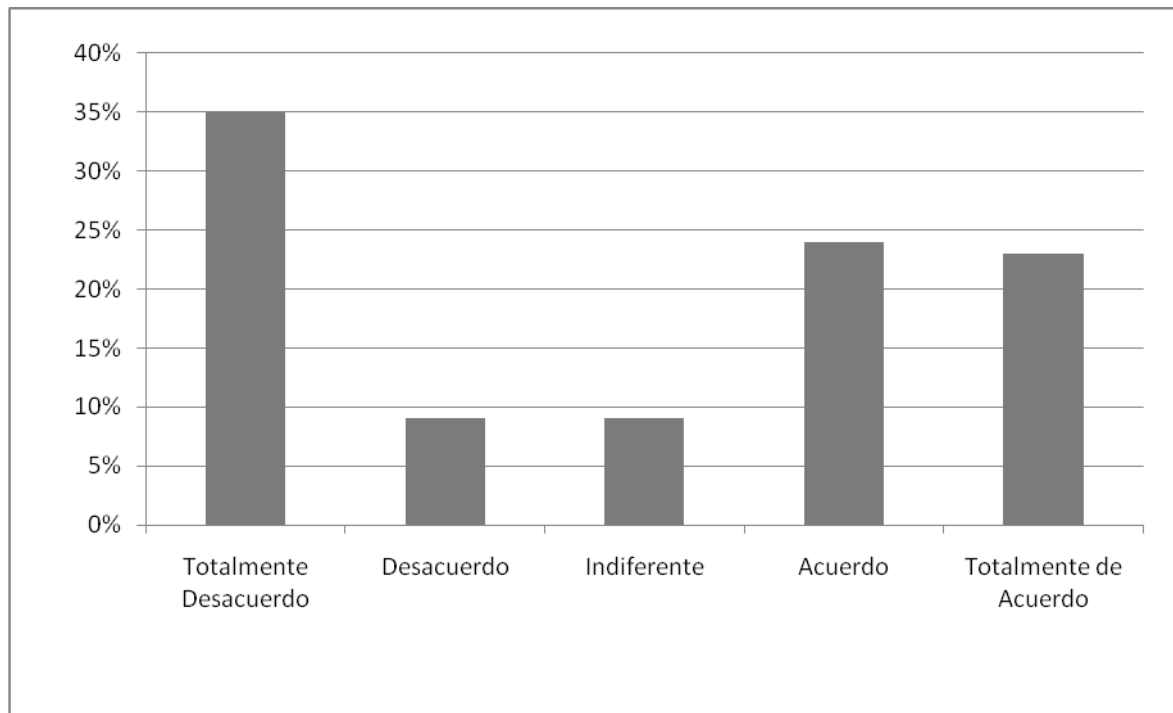
Cuando estoy jugando, solo me levanto para comer o ir al baño.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	27	27%	27%
2 Desacuerdo	4	4%	31%
3 Indiferente	18	18%	49%
4 Acuerdo	33	33%	82%
Totalmente			
5 de Acuerdo	18	18%	100%
Totales	100	100%	



Me siento extraño(a) cuando han pasado días sin poder jugar.

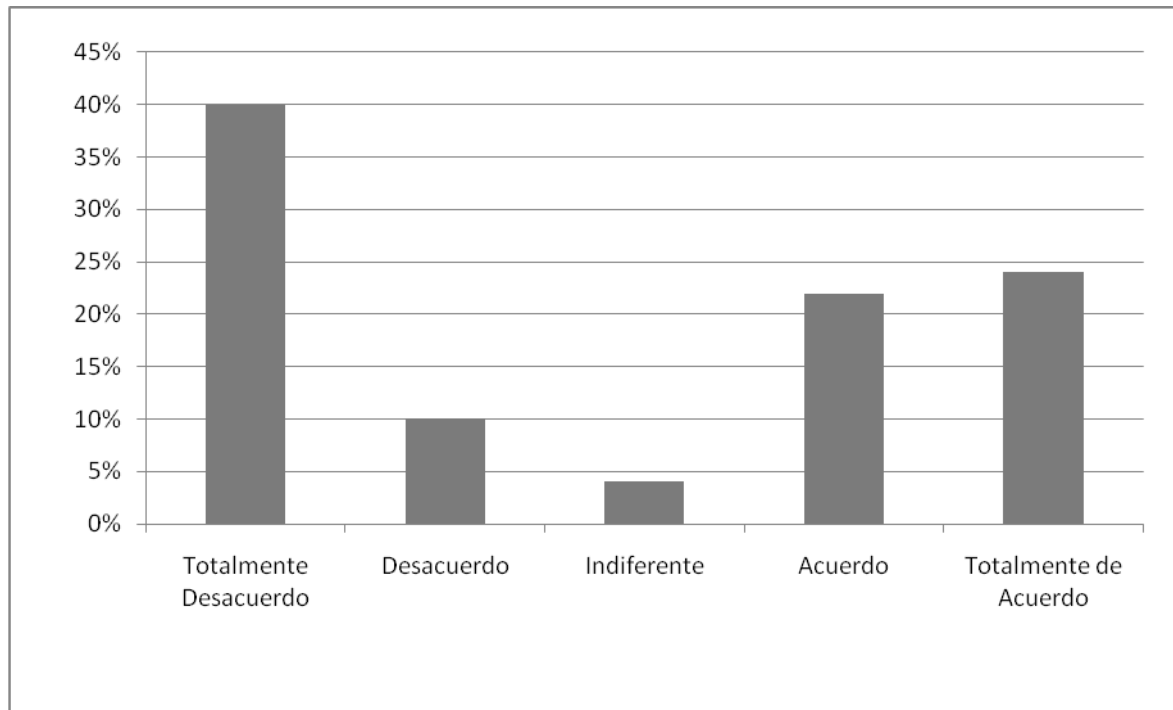
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	35	35%	35%
2 Desacuerdo	9	9%	44%
3 Indiferente	9	9%	53%
4 Acuerdo	24	24%	77%
Totalmente			
5 de Acuerdo	23	23%	100%
Totales	100	100%	



9

Gasto casi todo mi dinero en juegos de video o accesorios para mi consola.

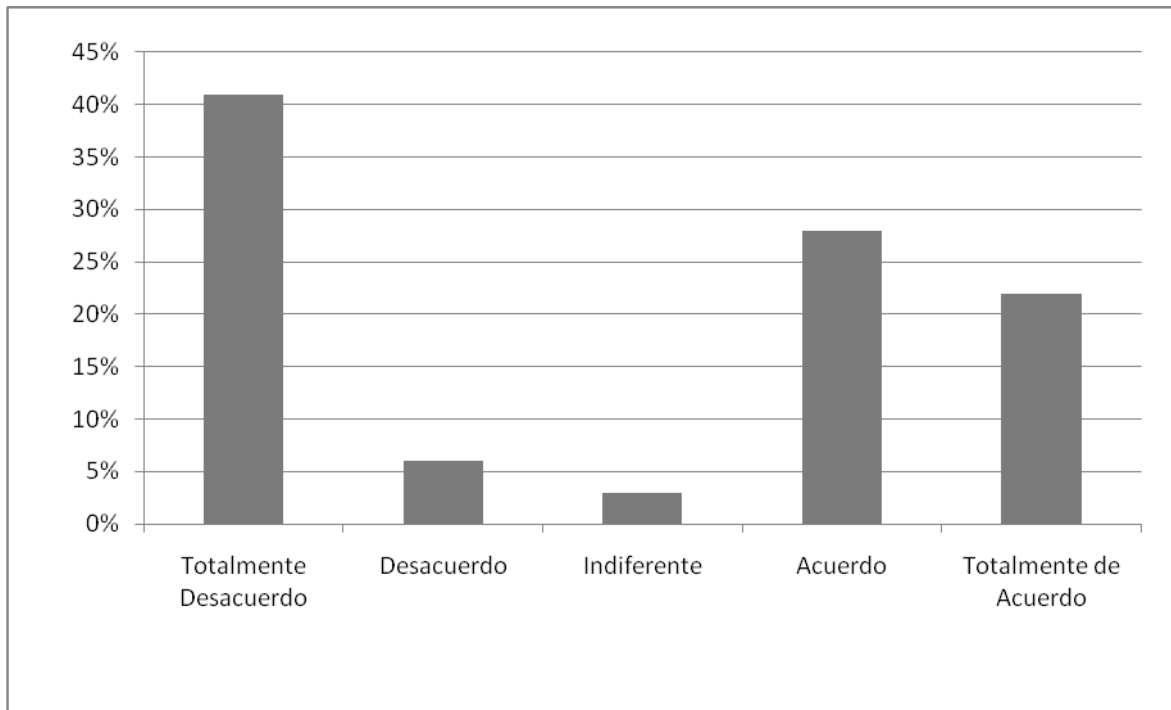
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	40	40%	40%
2 Desacuerdo	10	10%	50%
3 Indiferente	4	4%	54%
4 Acuerdo	22	22%	76%
Totalmente			
5 de Acuerdo	24	24%	100%
Totales	100	100%	



10

Prefiero comprar juegos de video o accesorios para mi consola que ropa u otro artículo que necesite.

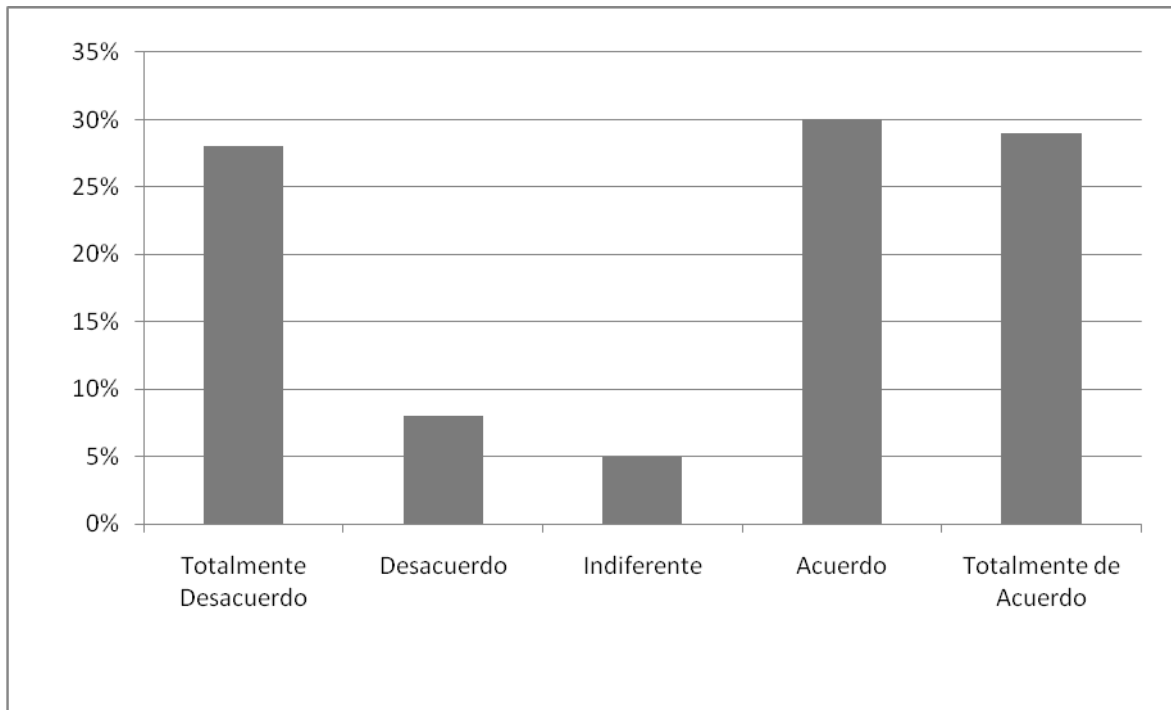
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	41	41%	41%
2 Desacuerdo	6	6%	47%
3 Indiferente	3	3%	50%
4 Acuerdo	28	28%	78%
Totalmente			
5 de Acuerdo	22	22%	100%
Totales	100	100%	



11

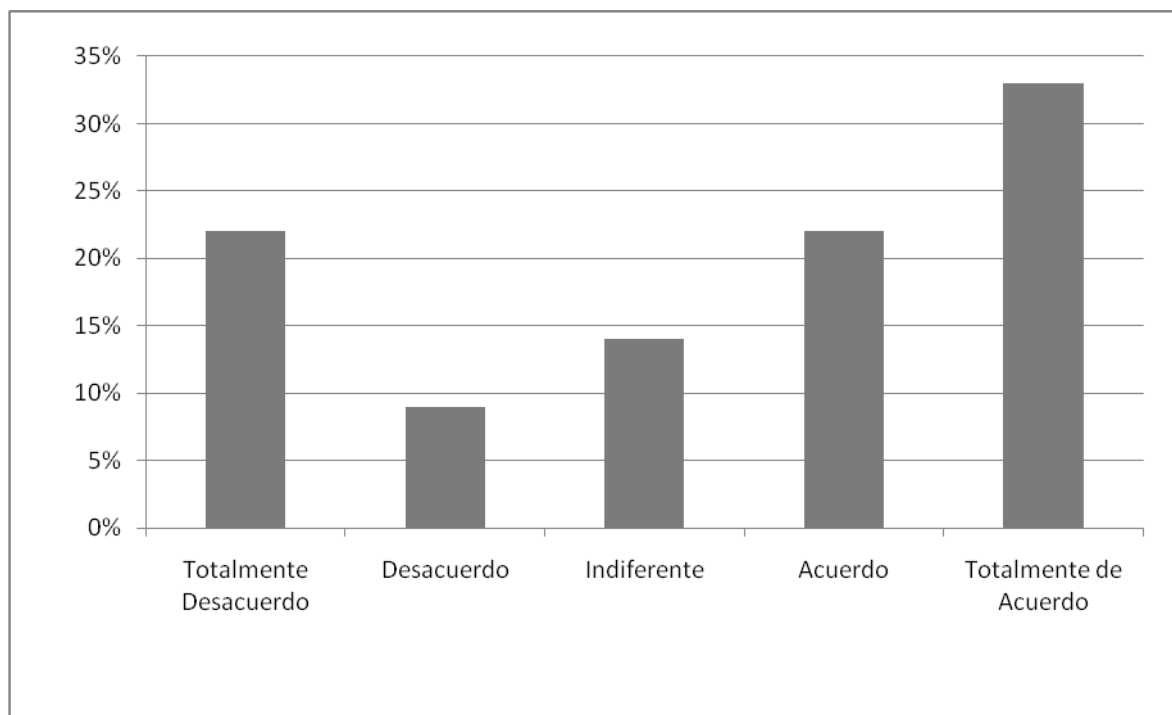
Siempre que comienzo un juego tengo que terminarlo aunque éste no me haya gustado del todo.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	28	28%	28%
2 Desacuerdo	8	8%	36%
3 Indiferente	5	5%	41%
4 Acuerdo	30	30%	71%
Totalmente			
5 de Acuerdo	29	29%	100%
Totales	100	100%	



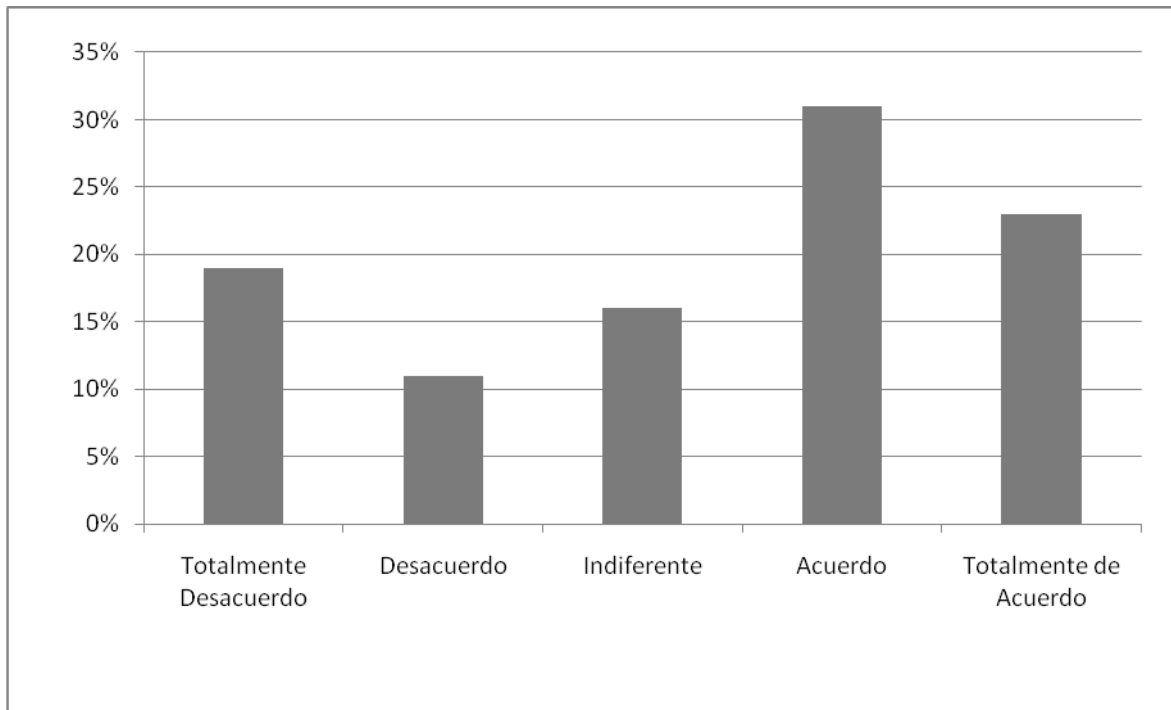
Me considero un experto en los videojuegos.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	22	22%	22%
2 Desacuerdo	9	9%	31%
3 Indiferente	14	14%	45%
4 Acuerdo	22	22%	67%
Totalmente			
5 de Acuerdo	33	33%	100%
Totales	100	100%	



A la gente con la que me relaciono le encantan los videojuegos como a mí.

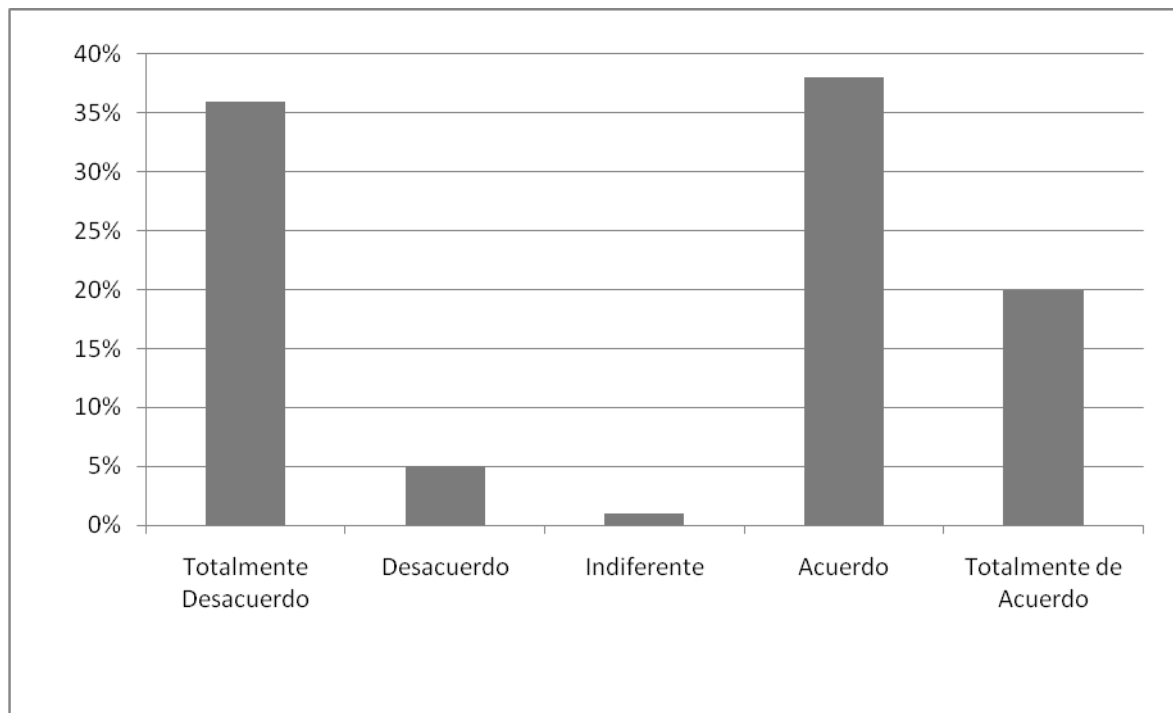
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	19	19%	19%
2 Desacuerdo	11	11%	30%
3 Indiferente	16	16%	46%
4 Acuerdo	31	31%	77%
Totalmente			
5 de Acuerdo	23	23%	100%
Totales	100	100%	



14

Por lo menos una vez he asistido a competencias de videojugadores.

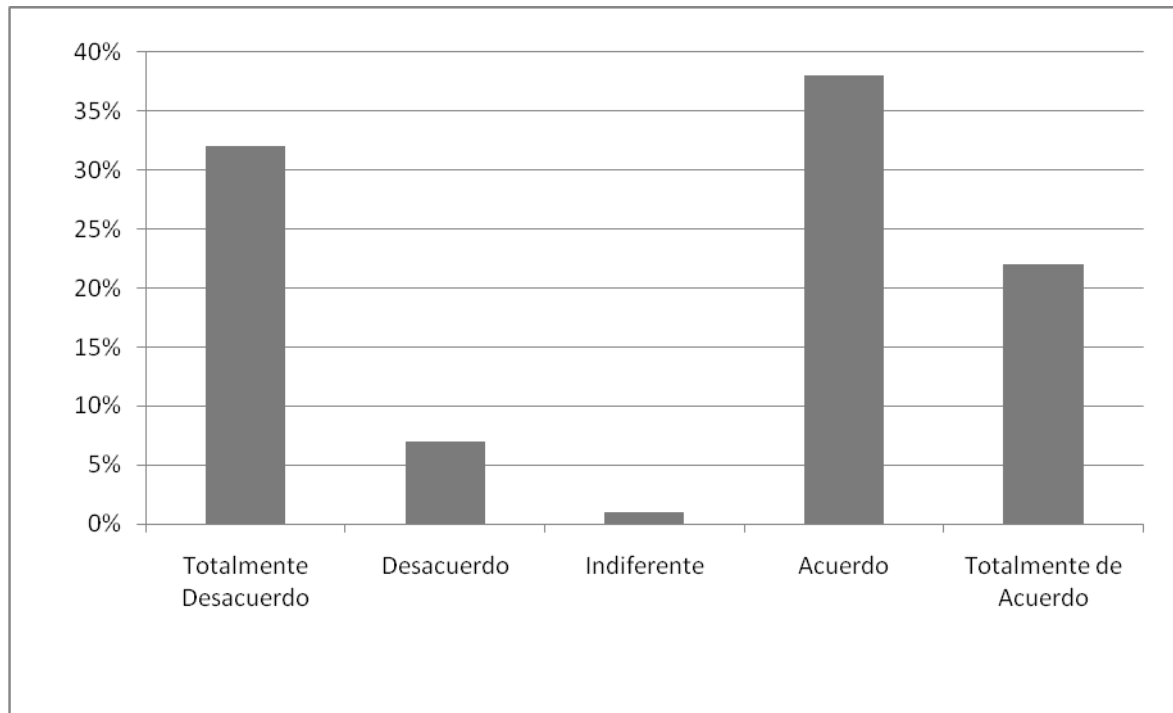
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	36	36%	36%
2 Desacuerdo	5	5%	41%
3 Indiferente	1	1%	42%
4 Acuerdo	38	38%	80%
Totalmente			
5 de Acuerdo	20	20%	100%
Totales	100	100%	



15

Consulta páginas en internet con recomendaciones para pasar de nivel en un juego de video.

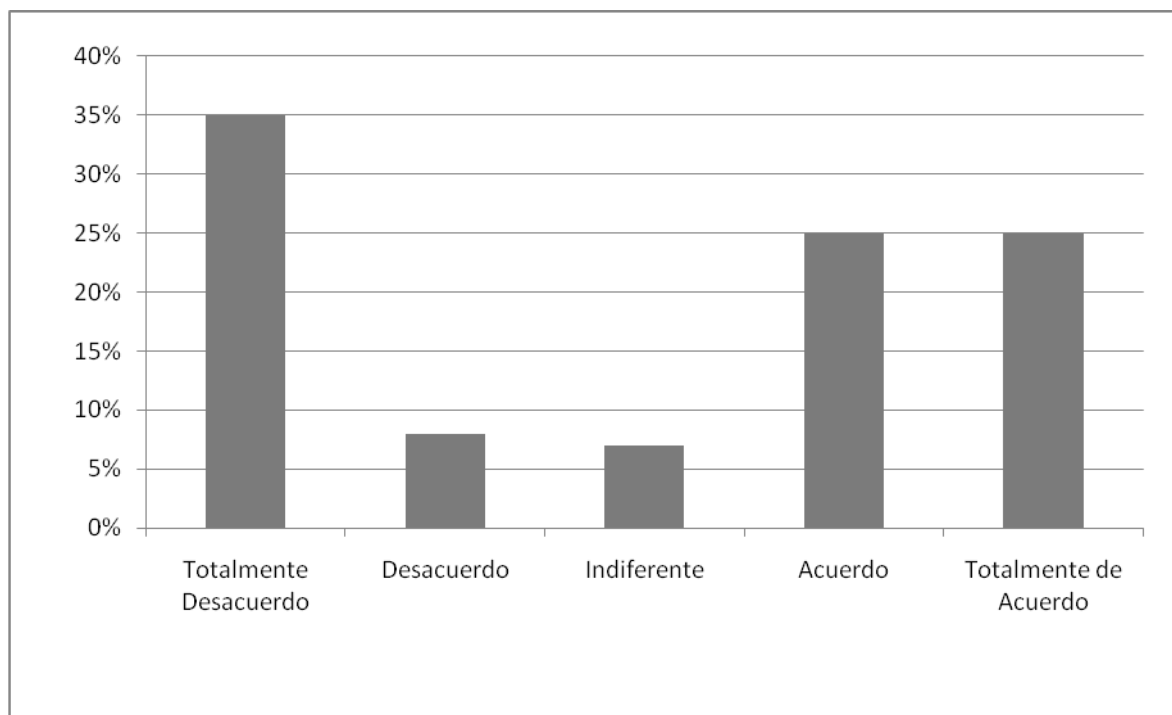
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	32	32%	32%
2 Desacuerdo	7	7%	39%
3 Indiferente	1	1%	40%
4 Acuerdo	38	38%	78%
Totalmente			
5 de Acuerdo	22	22%	100%
Totales	100	100%	



16

Me gusta subir comentarios a páginas de videojugadores para expresar mi opinión acerca de algún juego.

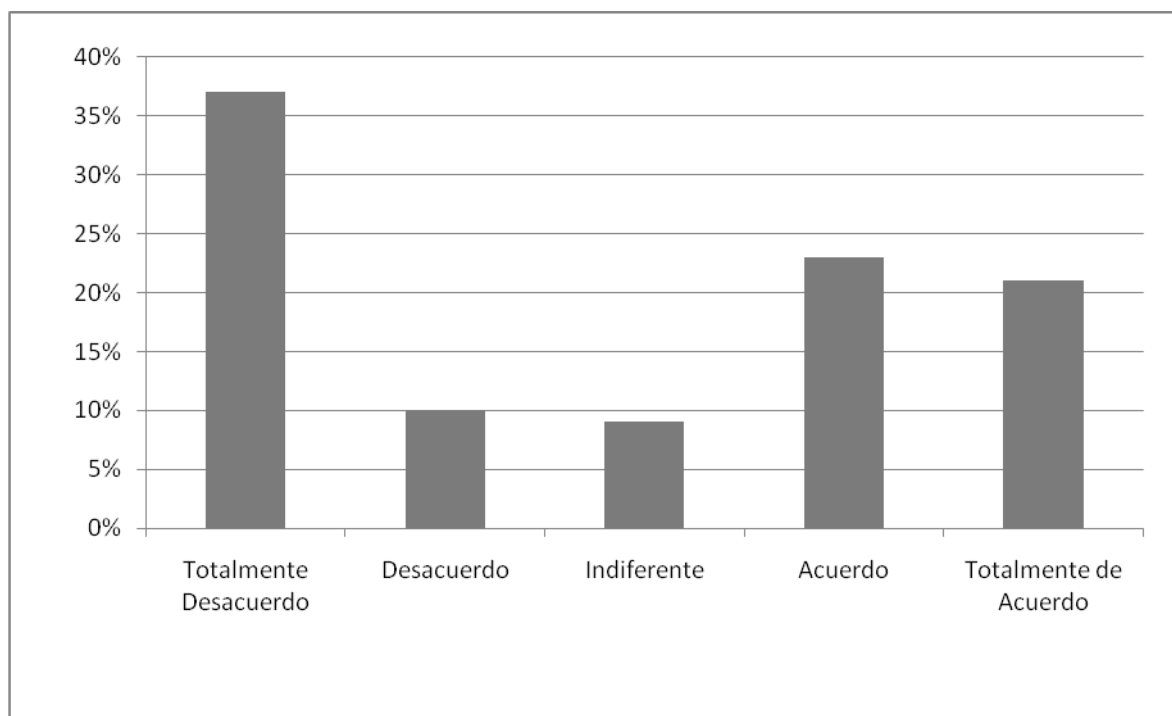
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	35	35%	35%
2 Desacuerdo	8	8%	43%
3 Indiferente	7	7%	50%
4 Acuerdo	25	25%	75%
Totalmente			
5 de Acuerdo	25	25%	100%
Totales	100	100%	



17

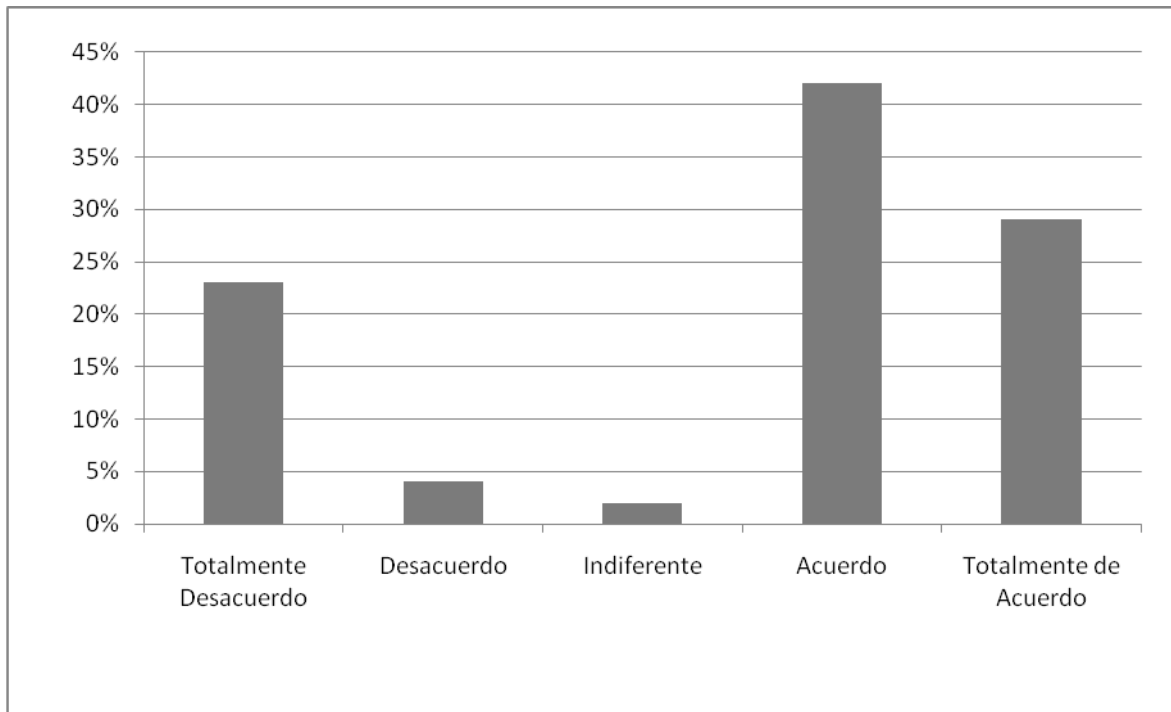
Mis prácticas con mis amigos(as) por lo general se relacionan con temas de videojuegos.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	37	37%	37%
2 Desacuerdo	10	10%	47%
3 Indiferente	9	9%	56%
4 Acuerdo	23	23%	79%
Totalmente			
5 de Acuerdo	21	21%	100%
Totales	100	100%	



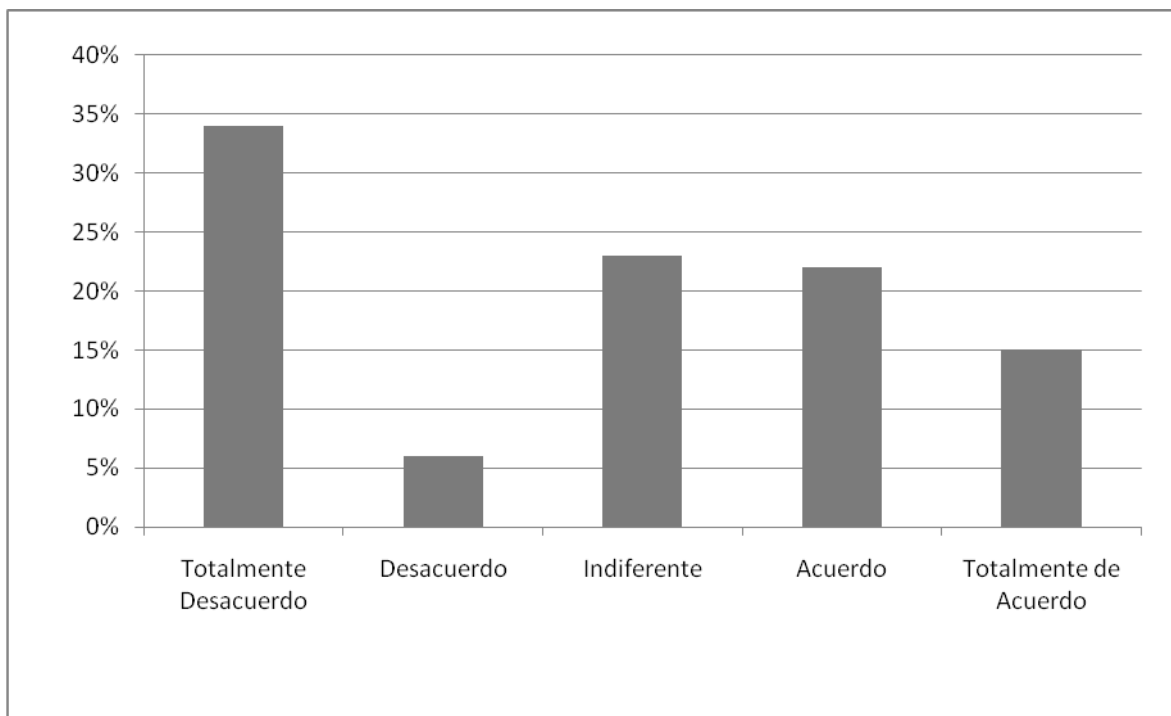
Me he desvelado varias veces jugando.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	23	23%	23%
2 Desacuerdo	4	4%	27%
3 Indiferente	2	2%	29%
4 Acuerdo	42	42%	71%
Totalmente			
5 de Acuerdo	29	29%	100%
Totales	100	100%	



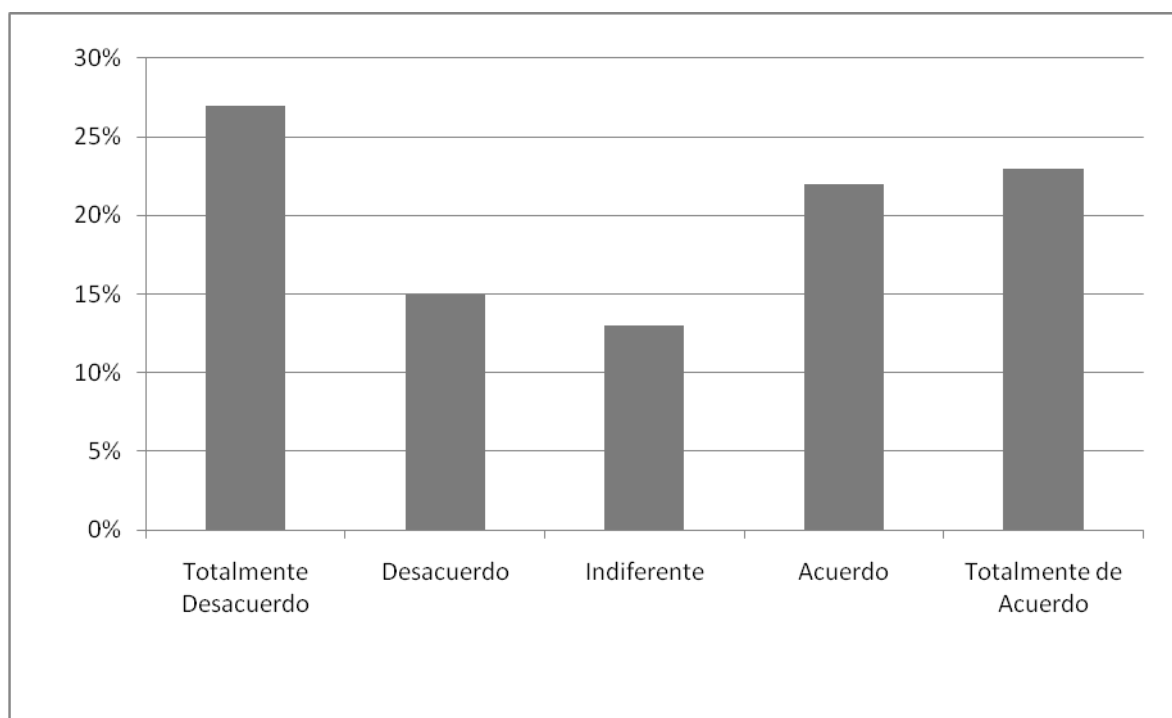
Se me han olvidado compromisos por estar jugando.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	34	34%	34%
2 Desacuerdo	6	6%	40%
3 Indiferente	23	23%	63%
4 Acuerdo	22	22%	85%
Totalmente			
5 de Acuerdo	15	15%	100%
Totales	100	100%	



Busco cualquier oportunidad para jugar.

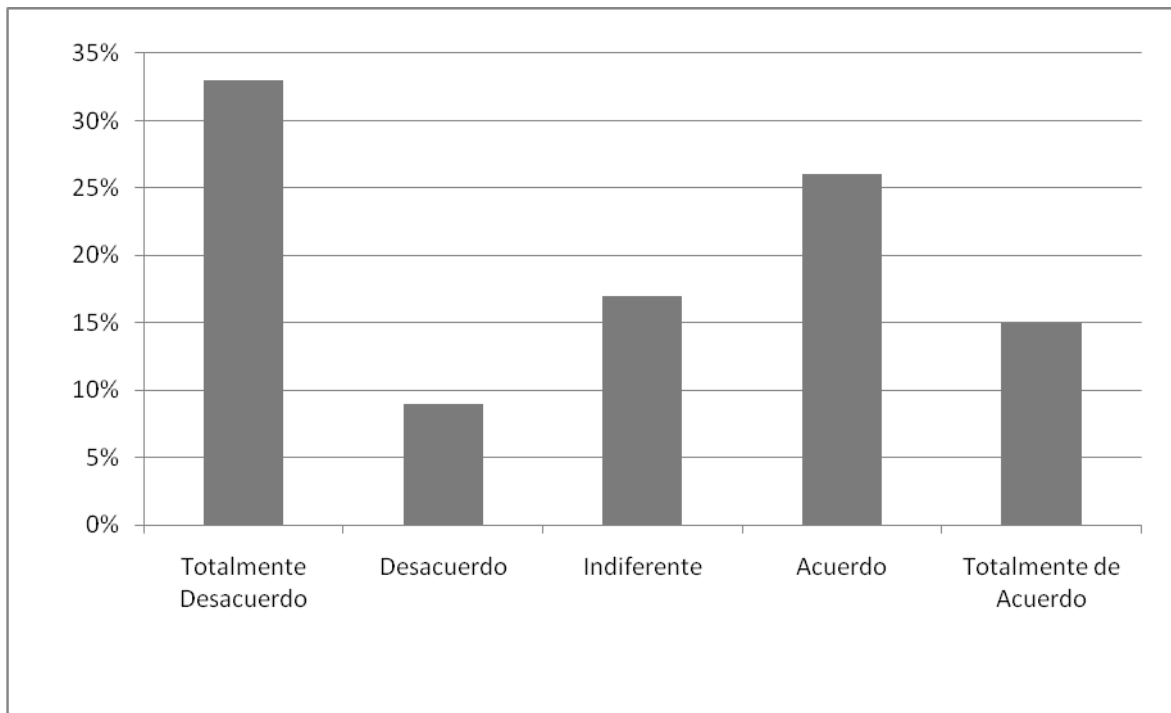
Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	27	27%	27%
2 Desacuerdo	15	15%	42%
3 Indiferente	13	13%	55%
4 Acuerdo	22	22%	77%
Totalmente			
5 de Acuerdo	23	23%	100%
Totales	100	100%	



21

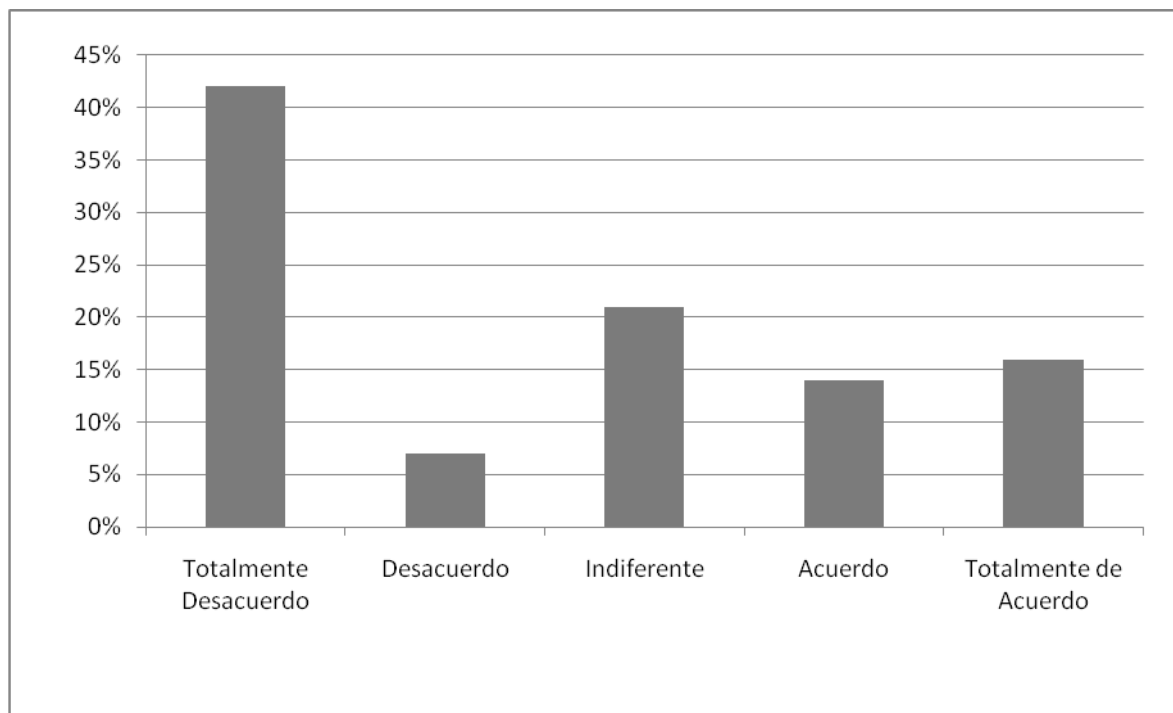
En una reunión de videojuegos, cuando se van mis amigos(as) yo continúo jugando.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	33	33%	33%
2 Desacuerdo	9	9%	42%
3 Indiferente	17	17%	59%
4 Acuerdo	26	26%	85%
Totalmente			
5 de Acuerdo	15	15%	100%
Totales	100	100%	



No es fácil encontrar otra forma de diversión que no sean los videojuegos.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	42	42%	42%
2 Desacuerdo	7	7%	49%
3 Indiferente	21	21%	70%
4 Acuerdo	14	14%	84%
Totalmente			
5 de Acuerdo	16	16%	100%
Totales	100	100%	



Utilizo el Play Station Portátil cuando no estoy en casa.

Sexo	Freq	Dist	Dist. Acumulada
Totalmente			
1 Desacuerdo	35	35%	35%
2 Desacuerdo	8	8%	43%
3 Indiferente	21	21%	64%
4 Acuerdo	13	13%	77%
Totalmente			
5 de Acuerdo	23	23%	100%
Totales	100	100%	

