



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA
CON INCORPORACIÓN A LA U.N.A.M.
CLAVE 3315-25

“EFECTO DEL USO INTENSIVO DE
VIDEOJUEGOS EN LAS FUNCIONES DEL YO”

T E S I S

QUE PRESENTA:

ABRAHAM GARCÍA MARTÍNEZ

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

ASESORA: MTRA. ANA LUISA SERNA URIBE



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

La realización de esta tesis no hubiese sido posible sin el apoyo, paciencia y amor de mis padres Manuel García González, Rosa Perla Martínez Palma, mi hermano Omar García Martínez y mi novia Liliana Flor Sánchez Hernández, a quienes agradezco enormemente todo lo que hacen por mí y dedico esta tesis.

También les doy las gracias a todos los maestros y maestras que estuvieron involucrados directa e indirectamente con esta investigación como a las maestras María Eugenia Patlán, Ana Luisa Serna, Ana María Eusebio, Claudia Ramírez, Blanca Ruiz, y a los maestros Brian Limón, Cesar Arámbula, Miguel Ángel Medina, Luis Fernando Carrillo y José Ángel Garfias; sus enseñanzas me permitieron concluir mis estudios y me han acercado un poco más a alcanzar mis sueños.

Finalmente agradezco a todas las personas que participaron en esta investigación, quienes con conocimiento informado vieron una investigación sobre videojuegos y apoyaron sin prejuicios, sin su apoyo jamás hubiese podido concluir esta tesis y descubrir que mi pasión y mi profesión son compatibles.

A Mi Familia

*Como un testimonio de cariño y
eterno agradecimiento por mi existencia,
valores morales y formación profesional.*

*Porque sin escatimar esfuerzo alguno han
sacrificado gran parte de su vida para formarme
y porque nunca podré pagar todos sus desvelos
ni aún con las riquezas más grandes del mundo.*

Por lo que soy y por todo el tiempo que les

Robé pensando en mí. Gracias.

Con amor y respeto.

Abraham

ÍNDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
CAPITULO 1. VIDEOJUEGOS	4
1.1 Importancia del juego en el desarrollo psicológico.....	4
1.2 Origen y evolución de los videojuegos	9
1.3 Los videojugadores	20
1.4 Investigaciones sobre el uso de videojuegos.....	26
CAPITULO 2. TEORÍA DE LAS FUNCIONES DEL YÓ	37
2.1 Estructuras psicoanalíticas de la personalidad	37
2.2 Origen del yo.....	41
2.3 Funciones del yo según diversos autores	45
2.4 Funciones del yo según Leopold Bellak	47
2.5 Aspectos básicos para la evaluación de las funciones del yo.....	49
CAPÍTULO 3: INVESTIGACIONES PREVIAS	53
CAPÍTULO 4: MÉTODO	59
4.1 JUSTIFICACIÓN	59
4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	60
4.3 OBJETIVOS	60
4.4 HIPÓTESIS DE TRABAJO	61
4.5 VARIABLES	61
4.6 POBLACIÓN	63
4.7 INSTRUMENTOS	64
4.8 ESCENARIO	69
4.9 PROCEDIMIENTO	70
CAPÍTULO 5. RESULTADOS.....	71
CAPITULO 6. DISCUSIÓN	88
CAPÍTULO 7. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y SUGERENCIAS	105
REFERENCIAS.....	110
ANEXOS	116

RESUMEN

Los videojuegos se han convertido en uno de los medios de entretenimiento más populares y de mayor crecimiento en el mundo; su estudio formal es relativamente nuevo en México, sin embargo, investigaciones llevadas a cabo en otros países demuestran que pueden tener efectos tanto positivos como negativos en quien los usa. La presente tesis tuvo como objetivo conocer el posible efecto del uso intensivo o problemático de videojuegos sobre las funciones del yo del usuario, para ello se aplicaron los instrumentos *Problem Videogame Playing Questionnaire*, y la *Evaluación de las Funciones del Yo* a un grupo conformado por 114 personas. Los resultados obtenidos indican que de las doce funciones evaluadas en total, nueve de ellas se vieron afectadas en las personas cuyo uso de videojuegos es problemático o intensivo, existiendo una correlación inversamente proporcional entre la cantidad de conductas problemáticas con la evaluación del funcionamiento yoico del individuo, por ello, es posible concluir que personas con mayor número de conductas problemáticas con videojuegos reportaran funciones yoicas menos adaptadas.

INTRODUCCIÓN

Desde la década de los ochentas, los videojuegos han formado parte del panorama tecnológico y cultural, y si bien su uso puede entenderse como una actividad trivial, infantil o de mero entretenimiento, es un hecho que en los últimos años, es uno de los medios con mayor evolución gracias al avance tecnológico y uno de los mercados de mayor crecimiento que existen a nivel internacional.

La actividad del juego es claramente reconocida por diversos autores y desde diferentes enfoques por su importancia en el desarrollo del ser humano. Ya sea desde el punto de vista social, funcional, estructural o afectivo, jugar es una actividad que posibilita el desarrollo, tanto así que su ausencia llega a considerarse como un signo patológico. Si bien existen diversas definiciones de lo que es o no es un videojuego, la realidad es que en esencia es un juego, y por lo tanto, tienen la capacidad de impactar en la vida y desarrollo psicológico del ser humano.

En ocasiones, dentro de esta industria, el éxito o fracaso de un videojuego en particular depende de que su contenido, resulte familiar y cercano a la realidad del videojugador, no importando lo ficcional que pueda ser. Ya sea por su calidad gráfica, narrativa, instrumentación o mecánica de juego, la finalidad del usuario contemporáneo de videojuegos va más allá de solo jugar un juego, busca sumergir sus 5 sentidos en una aventura que le permita experimentar sensaciones que el mundo real, en ocasiones, no llega a proporcionar.

Diversas investigaciones que han tomado al videojuego como objeto de estudio, han demostrado que el impacto que tiene en los jugadores puede ser tanto positivo como negativo, sin embargo, los resultados arrojados tienden a ser variados y contrastantes entre sí. La mayoría de las investigaciones revisadas durante la elaboración de esta tesis fueron realizadas en otros países.

Por lo anterior, esta investigación tuvo como propósito, además de poder aportar una noción psicológica del videojuego en México, conocer la forma en que el uso intensivo o problemático de videojuegos puede alterar el funcionamiento yoico, permitiendo plantear la interrogante: ¿el uso intensivo o problemático de los videojuegos tiene algún efecto sobre las funciones del yo del usuario?

Para poder responder a la pregunta anterior, se planteó como objetivo general el determinar si conductas de juego problemático con videojuegos tienen alguna relación con el funcionamiento yoico del usuario. Esto se logró investigar llevando a cabo un estudio correlacional, no experimental y transversal en una población mexicana.

El primer capítulo de esta tesis se centrará en el objeto de estudio, los videojuegos, explorando su origen, evolución e impacto en social y cultural. El segundo capítulo hablará del aspecto psicológico tras el yo y la evaluación de sus funciones. Posteriormente, el capítulo tres hará mención de diversas investigaciones realizadas con videojuegos y evaluación de las funciones yoicas en la actualidad. Estudios previos en materia de videojuegos, permiten formular como hipótesis de trabajo que, en efecto, el uso intensivo o problemático de videojuegos tiene algún efecto sobre las funciones del yo del usuario.

CAPITULO 1. VIDEOJUEGOS

1.1 Importancia del juego en el desarrollo psicológico.

Los videojuegos, independientemente de cuáles sean o cómo se lleven a cabo, son esencialmente juegos. Por ello, es importante hablar de la actividad del juego y de la importancia que tiene en el ser humano y su desarrollo psicológico. Chóliz y Marco (2011) mencionan que “el juego es una actividad fascinante y de extraordinaria relevancia para el ser humano. Y no sólo en lo que refiere al desarrollo intelectual, en la construcción del conocimiento, para el desarrollo afectivo o en la adquisición de roles de género. Se trata de una de las principales formas de ocio y es crucial tanto en el establecimiento de las relaciones interpersonales como en la adquisición de pautas sociales y muchos de ellos provocan importantes reacciones emocionales. Podemos decir que el juego llega a trascender la propia esfera personal, para convertirse en un fenómeno cultural.” (p. 418)

La actividad lúdica posee una naturaleza lo suficientemente compleja como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Ya sea porque se puede abordar desde diferentes marcos teóricos o porque los autores que lo explican se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. Además de la relevancia personal y cultural, la actividad del juego también ha tenido relevancia histórica. Los juegos fueron parte fundamental de la civilización durante miles de años. Siguiendo la referencia de McGonigal (2011), en el primer libro de su *Historia*, Heródoto escribe:

“En el reinado de Atis el hijo de Manes, se produjo en toda la Lida una gran carestía de víveres, que toleraron algún tiempo con mucho trabajo; pero después, viendo que no cesaba la calamidad, buscaron algún remedio contra ella, y descubrieron varios entretenimientos. Entonces se inventaron los dados, las tabas, la pelota y todos los otros juegos, menos el ajedrez, pues la invención de este último no se la apropiaron los lidios; como estos juegos los inventaron para divertir el hambre, pasaban un día entero jugando, a fin de no pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse, y con esta alternativa vivieron hasta dieciocho años...” (p.24)

Heródoto fue el creador de la historia tal como ha llegado hasta la actualidad, y fijó como meta de esta disciplina revelar los problemas y las verdades morales por medio de los datos concretos provenientes de la experiencia. Sea verídico o apócrifo, la verdad moral de este relato de Heródoto acerca de la hambruna de dieciocho años a la que se sobrevivió por el juego revela algo importante acerca de la esencia de los juegos (McGonigal, 2011).

A principios del siglo XX, diversos autores comienzan a realizar las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Karl Groos (1861-1946) fue un filósofo y psicólogo alemán que, basándose en las principales teorías e ideologías sobre el juego en aquel tiempo, desarrolló la propia. En un intento de encontrar alguna explicación con sentido común sobre el juego basada en una teoría psicológica, dijo que uno se confronta con tres perspectivas distintas que ninguna ciencia podría negar. La primera relacionaba al juego como un resultado de la excesiva energía del hombre; la segunda, completamente contrastante a la anterior, plantea la cuestión de cómo el juego puede ofrecer una relajación a las energías agotadas de un individuo a causa de las obligaciones habituales de la vida; la tercera se relaciona con el papel del juego como preparación para la vida.

Para Groos, el jugar es el “pre-ejercicio” o ejercicio preparatorio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Resumiendo sus razonamientos sobre la trascendencia del juego. Groos escribe: “Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituyen el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de convivencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar” (Cita por Elnokin, 1980, tomada de Martínez., 2008, p.10).

Con el paso del tiempo y el surgimiento de nuevos planteamientos teóricos en psicología, la actividad del juego comienza a tomar mayor importancia por su papel en el desarrollo psicológico del ser humano, donde Jean Piaget, epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, destacó por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia.

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, es decir, el juego forma parte de la inteligencia del niño. Tanto las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como los aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (Milan y Serrano, 2002).

La estructura Piagetiana del desarrollo cognitivo se divide en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años de edad), la etapa pre-operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

En su teoría, Piaget habla de dos componentes que presuponen toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y que intervienen en el paso de una estructura cognitiva a otra; el juego es un claro ejemplo de la asimilación como la acción con la que el niño interacciona con una realidad que comienza a conocer progresivamente con su crecimiento y desarrollo.

En cuando a la actividad lúdica, este autor asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: primero, “el juego de ejercicio” surgen cuando, después de haber aprendido a agarrar, agitar, arrojar, balancear y manipular objetos con cierto control, el infante realiza esas acciones por el mero placer de lograrlo. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero “placer funcional”.

La segunda estructura del juego se trata del “juego simbólico”, la cual surge cuando el niño percibe al objeto más allá del plano sensorio-motor, convirtiéndolo en “el objeto símbolo” y comienza a imitar y representar en él, sus asimilaciones del medio externo, permitiéndole a su vez, dar cierto grado de acomodación a su realidad.

Con los inicios de la socialización, se da paso al juego propiamente preescolar, en la cual la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable. Esto da lugar, finalmente, al “juego de reglas”, el cual se caracteriza por ser colectivo y que resulta de gran importancia para el desarrollo de la personalidad y la adquisición de normas sociales.

Otro autor que nos habla de la importancia del juego en el desarrollo es el psicólogo ruso Lev Vygotsky (1896 – 1934). Según sus propias palabras “El juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente” (Shuare y Montealegre, 1997, pp. 83). Para este autor, el papel de la imaginación y su presencia en la actividad lúdica son clave para ver su impacto en el desarrollo del niño.

El famoso ejemplo que da Vygotsky ilustrando lo anterior es el de un niño que quiere cabalgar un caballo y no puede. Para un infante menor de 3 años, ésto generará enojo, tristeza y frustración en general, sin embargo, para niños en etapa escolar ésto supone algo distinto, pues la relación de éstos con su mundo cambia. La imaginación es una formación nueva que permite la realización ilusoria e imaginaria de deseos realizables. Entonces, si el niño desea cabalgar un caballo, pero no puede, decide tomar una vara y se monta sobre ella, y pretende entonces que está cabalgando un caballo. Al otorgarle a la vara un significado ilusorio e imaginario, Vygotsky identifica que una característica esencial del juego es que, con el uso de la imaginación, le es posible al niño satisfacer impulsos, necesidades e intereses que, por su maduración, el mundo real aun no le permite lograr.

1.2 Origen y evolución de los videojuegos

La industria de los videojuegos se encuentra en constante desarrollo, económicamente es uno de los mercados de mayor crecimiento en la actualidad, tecnológicamente ha mostrado una evolución bastante acelerada desde sus humildes orígenes en la década de los 70's, y socialmente ha permitido nuevas formas lúdicas de interactuar con los demás.

De acuerdo al sitio Newzoo (firma internacional de investigación de mercado y consultoría especializada en la industria del videojuego), las ganancias obtenidas por la industria del videojuego en el 2012 fueron aproximadamente de 70.4 billones de dólares (bdd), para el año 2014, esta cifra aumentó a 81.4 bdd, y prospectan que con una tasa de crecimiento anual compuesto del 8.1%, para el 2016 las ganancias puedan llegar hasta los 95.2 bdd.

Tan solo Latinoamérica representa el 4% de consumidores mundiales de la industria del videojuego, aportando cerca de 2.98 bdd a este mercado y siendo una población aproximada a los 170 millones de jugadores activos al 2013. De acuerdo a los estimados del 2014 de Newzoo, México se posiciona en el lugar número 14 del ranking mundial de países de acuerdo a sus ganancias en la industria del videojuego, reportando una cifra de 1,066,072,000 dólares y siendo el segundo país en Latinoamérica, solo por debajo de Brasil. Con estos datos es evidente que ésta es una industria en constante crecimiento, tiene un gran impacto internacional y un gran atractivo para futuras generaciones, pues sean creadores, productores o consumidores, cada vez más personas invierten mayor dinero, tiempo y dedicación a los videojuegos.

Ricardo Tejeiro Salguero (2003) define al videojuego como todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante).

Adriana Gil Juárez (2007) conceptualiza a los videojuegos como programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles.

Jane McGonigal (2011) considera que, independientemente de su género, mecánica de juego o duración, todos los videojuegos comparten cuatro rasgos fundamentales: una meta, reglas, un sistema de feedback y la participación voluntaria.

La meta es el resultado específico que los jugadores procuran alcanzar. Las reglas limitan las distintas maneras en que los jugadores pueden alcanzar la meta. El sistema de feedback informa a los jugadores cuán cerca están de alcanzar la meta. Por último, la participación voluntaria requiere que todo aquel que esté jugando el juego acepte de manera explícita y voluntaria la meta, las reglas y el sistema de feedback.

	Ordenador	
Sistemas domésticos	Consolas	Consolas domésticas Consolas portátiles
Máquinas operadas con monedas (<i>arcades</i>)		

Tabla 1. Tipos de videojuegos según el hardware. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

Además de las definiciones de lo que es un videojuego, es importante considerar las diversas clasificaciones que existen de los mismos, estas pueden partir de dos características dominantes: la plataforma o hardware que se utiliza para jugarlo (tabla 1), y el programa o Software que se juega (tabla 2).

Existen una gran cantidad de géneros y subgéneros dentro de la clasificación por software (tabla 2), al igual que una película, un videojuego puede ser considerado de un género u otro por diferentes personas, pero estas clasificaciones, propuestas por Tejeiro Salguero (2003), engloban bien el gran espectro de videojuegos existentes hasta la actualidad.

El origen y la invención del videojuego es difícil de precisar, algunos consideran que se comenzaban a vislumbrar desde la década de 1940, donde después de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vendedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables, dando la posibilidad de implementar en ellas programas de ajedrez, y dando por primera vez un fin lúdico a un recurso informático.

Juegos de arcade: ritmo rápido, tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y componente estratégico secundario.	Plataformas: el protagonista ha de ser conducido a través de un espacio bidimensional, desplazándose de izquierda a derecha y de arriba abajo Laberintos: la acción gira en torno a un laberinto, que puede ser bidimensional o tridimensional Deportivos: sólo en los que la acción prima sobre la estrategia “Dispara y olvida”: acción muy rápida, con escenarios constantes que se modifican tras haber eliminado un número determinado de enemigos.
Juegos de simulación: el jugador asume el mando de situaciones o tecnologías específicas. Baja influencia de los tiempos de reacción y de los elementos perceptivos y espaciales.	Simuladores tecnológicos. Tecnologías militares o elitistas (aviones, de combate, helicópteros), también juegos deportivos (ajedrez, golf) en los que prima la estrategia sobre la acción “Simuladores de dios”: papel de un personaje sobrenatural o de un “gestor” de alto nivel. Simuladores situacionales: el jugador asume un papel concreto Simuladores mitológicos: papel de divinidad mitológica
Juegos de estrategia	Aventuras gráficas: el jugador adopta una identidad específica, conociendo sólo el objetivo final del juego; diferentes objetos van apareciendo y son necesarios en momentos posteriores del juego. Videojuegos de rol: semejantes a las aventuras gráficas, aunque con animaciones más sencillas; suelen basarse en argumentos de la Edad Media y de la ciencia-ficción del estilo Tolkien. Juegos de estrategia militar (War-games): representa escenarios y acciones bélicas complejas, en las que prima la estrategia sobre la acción
Reproducciones de juegos de mesa: la tecnología informática sustituye al material del juego (tablero, fichas, dados) y eventualmente al adversario.	

Tabla 2. Tipos de videojuegos según el software. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

Fue en la década de los 60 cuando el videojuego moderno comenzó a tomar forma, pues fue gracias a un club de estudiantes en el *Massachusetts Institute of Technology*, que tras disponer de un ordenador PDP-1, surgió en ellos la idea de desarrollar lo que hoy se conoce como el primer juego interactivo de ordenador: *Spacewar!* (figura 1) Este juego vio la luz en el año de 1962, ocupando tan solo 9k (kilobits) de memoria y causó sensación entre los miembros del MIT.

A finales de la década de los 60, la popularidad de *Spacewar!* fue tan grande que comenzó a despertar en jóvenes visionarios la oportunidad de volver esta tecnología accesible para la demás población. Y así fue como en el año de 1971, *Computer Recreations Inc.* Construyó la primera máquina de arcade de la historia, llamada *Galaxy Game*.

A partir de entonces, las máquinas de arcade ejercieron un liderazgo casi absoluto. Dejaron de estar limitadas únicamente a los bares y las salas de juegos, y comenzaron a extenderse a otros lugares públicos como restaurantes y cafeterías. Gracias a estas plataformas, juegos como *Space Invaders*, *Atari Football*, *Karate Champ*, *Battle Zone*, entre otros, ganaron una popularidad tan grande que permanece aún hasta nuestras fechas. Sin embargo, el éxito de los videojuegos de arcade no fue immaculado, pues desataron polémica cuando el juego *Death Race* salió al mercado, en el cual el jugador obtenía puntos atropellando figuras que representaban personas.



Figura 1. Jóvenes jugando *Spacewar!* en ordenador PDP-1

Una característica de los videojuegos de esta época era su simplicidad, las máquinas de arcade llegaban a contar con tan solo un par de botones o una palanca o joystick, el gabinete de la máquina, frecuentemente de madera y después de plástico, incluía instrucciones sencillas de como jugar el programa y en ocasiones el mismo nombre del videojuego daba una pista al usuario del objetivo a lograr.

A cambio de una moneda, el usuario podía jugar el arcade que llamara más su atención, de querer jugar un videojuego distinto, el usuario debía encontrar un arcade distinto y utilizar de nuevo una moneda para jugarlo.

Fue hasta enero del año 1972, cuando la compañía Magnavox, trajo al mundo la primera videoconsola casera de videojuegos, la *Magnavox Odyssey*. Basada en tecnología analógica, *Odyssey* se conectaba al televisor e incorporaba originalmente 12 juegos diferentes impresos en tarjetas, contaba con dos controladores tipo *joystick*, y un par de acetatos que debían colocarse sobre la pantalla del televisor para ambientar el juego. Esta consola logró un modesto éxito, aunque las ventas pronto caerían debido a la irrupción en el mercado de muchas otras compañías y sistemas.

La idea de poder jugar un videojuego en la comodidad del hogar fue muy atractiva tanto para los compradores como para las compañías desarrolladoras de videojuegos, pues para ese entonces, este entretenimiento se ubicaba solo en los *arcades*, un dispositivo demasiado costoso para su uso doméstico. Los juegos que podían utilizarse en las consolas caseras, en su mayoría, eran adaptaciones de videojuegos de arcade, lo cual ya suponía una ventaja al no tener que invertir monedas constantemente para poder jugar, pero en ocasiones sacrificaba aspectos gráficos o de memoria en comparación con el original.

Entre los años de 1974 y 1983, comenzó una etapa que podría denominarse como la edad de oro de los videojuegos, puesto que ya para el año de 1976 existían cerca de 20 compañías que desarrollaban sistemas de juegos electrónicos.

Los 330 millones de dólares en ventas anuales facturados por la industria norteamericana de los videojuegos en 1979 se multiplicaron por diez en tres años. En 1982, una encuesta indicaba que ya más del 93% de los jóvenes norteamericanos jugaban a los videojuegos al menos de vez en cuando, y los juegos electrónicos acapararon el 30% del mercado de juguetes en ese país.

Sin embargo, entre 1983 y 1985 la industria del videojuego entra en una profunda crisis. Los motivos son varios, pero se pueden resumir en el exceso de oferta y la mala calidad de la misma. Por un lado, el número de fabricantes de juegos electrónicos era desproporcionado, y los beneficios de adquirir algún videojuego decaían rápidamente. Por otro lado, la cantidad de estos se antepone a la calidad. En 1984, los usuarios norteamericanos dejaron repentinamente de comprar videojuegos y en específico consolas. Las empresas, embarcadas en proyectos complejos y costosos, comenzaron a sufrir graves pérdidas financieras, que acarrearón fusiones, nuevas compras y cierres. Si bien esta crisis se vivió fundamentalmente en los Estados Unidos, también fue notoria en la industria del videojuego en nuestro país, ya que de la gran cantidad de juegos y consolas norteamericanas, pocas llegaron a tener impacto en el mercado mexicano, y de las pocas que llegaron a tenerlo, su comercialización llegaba a ser tardía de acuerdo a las fechas de lanzamiento en Norteamérica.

Fue por esta crisis, que otros formatos y plataformas de videojuegos comenzaron a cobrar fuerza, aun en las salas de juego y galerías reinaban las máquinas de arcade, y en algunos hogares, los ordenadores personales tuvieron mucha más importancia que las consolas en el desarrollo de los videojuegos.

<i>Nombre</i>	<i>Compañía</i>	<i>Año</i>	<i>Juegos</i>	<i>Características principales</i>
<i>System III (Super Pro System)</i>	INTV	1985	Cartuchos	Nueva versión de <i>Intellivision</i>
<i>Nintendo Entertainment System – NES (Famicom)</i>	Nintendo	1985	Cartuchos	Microprocesador 6502 de 8 bits; chip gráfico de 52 colores; unidad ROB (<i>Robotic Operating Buddy</i>); pistola de luz
<i>Sega Master System</i>	Sega	1986	Cartuchos	CPU de 8 bits; gafas 3D (accesorio opcional)
<i>7800</i>	Atari	1986	Cartuchos (compatibles con los juegos de la 2600)	CPU de 8 bits
<i>TurboGrafx (PC Engine)</i>	Turbo Technologies	1989	Tarjetas planas	CPU de 8 bits; 16 bits para gráficos; desarrollo posterior en <i>Turbo Express</i> (1990) y <i>32X</i> (1993)
<i>Game Boy</i>	Nintendo	1989	Cartuchos	Microprocesador de 8 bits a 1.1MHz; pantalla LCD monocroma con capacidad para 16 niveles de gris; continua en <i>Game Boy Pocket</i> (1996) y <i>Game Boy Color</i> (1998)
<i>Lynx</i>	Atari	1989	Cartuchos	Microprocesador de 8 bits a 16 MHz; pantalla a color
<i>Genesis (Mega Drive)</i>	Sega	1989	Cartuchos	Procesador Motorola 68000 de 16 bits a 7,8 MHz, RAM de 64 kilobytes
<i>Neo-Geo</i>	Shin Nihon Kikaku (SNK)	1990	Cartuchos	CPD de 24 bits; desarrollada en <i>Neo Geo Cd</i> , <i>Neo-Geo Pocket Color</i> (1998) y <i>Neo-Geo MVS</i> (para salas)
<i>Super NES (Super Famicom)</i>	Nintendo	1991	Cartuchos	CPU de 16 bits
<i>Game Gear</i>	Sega	1991	Cartuchos (parcialmente compatibles con SMS)	CPU Z80 de 8 bits a 3.5 MHz; pantalla LCD de 32 colores
<i>Sega CD</i>	Sega	1992	CD-ROM	Unidad externa para conectar a consola <i>Genesis</i> (posteriormente unida en <i>CD-X</i>)
<i>X-Eye</i>	JVC	1992	CD-ROM	CPU de 16 bits; unión de <i>Genesis</i> , <i>Sega CD</i> y un reproductor de audio para CD
<i>Turbo Duo</i>	Turbo Technologies	1992	CD-ROM	Versión de <i>TurboGrafx</i> con unidad de CD-ROM
<i>Jaguar</i>	Atari	1993	Cartuchos	CPU Motorola MC68000 con 2 coprocesadores gráficos RISC de 64 bits
<i>32X</i>	Sega	1993	Cartuchos de 32 bits	Accesorio externo a la <i>Genesis</i> , posteriormente unido a ella en el proyecto no realizado <i>Neptune</i>
<i>REAL FZ-1 3DO</i>	Panasonic	1993	CD-ROM	Microprocesador de 32 bits a 12,5 MHz; video VHS; sonido Cd
<i>Saturn</i>	Sega	1994	Cartuchos	Microprocesadores duales RISC Hitachi de 32 bits a 28,8 MHz y procesamiento paralelo
<i>Play Station</i>	Sony	1994	CD-ROM	Microprocesador R3000A de 32 bits y 33 MHz; 1 MB de memoria gráfica, 2MB de memoria principal, 512 de sonido; procesamiento gráfico en 3D
<i>Nomad</i>	Sega	1995	Cartuchos (compatibles con <i>Genesis</i>)	Versión portátil de <i>Genesis</i> ; CPU de 16 bit; proporciona salida de video
<i>Virtual Boy</i>	Nintendo	1995		Microprocesador de 32 bits a 10 MHz; imágenes en rojo y negro sobre 2 pantallas (1 para cada ojo)
<i>Nintendo 64</i>	Nintendo	1996	Cartuchos	MIPS RISC, de 64 bits y 93,7 MHz. 4 MB de memoria total, ampliables a 8 MB con <i>Expansion Pack</i> ; instrumentación integrada para juego simultaneo de 4 jugadores; sistema <i>Z-trigger</i> que activa la acción en una tercera dimensión.
<i>Net Yaroze</i>	Sony	1997	CD-ROM	Versión de <i>Play Station</i> que permite que el usuario desarrolle sus propios juegos
<i>Dreamcast</i>	Sega	1999	CD-ROM	Procesador Hitachi SH4 RISC de 128 bits y 200 MHz; tarjeta gráfica Nec oweVR 2DC 3D; 6 MB de memoria principal, 512 KB de sonido, puertos para partida multijugador
<i>Play Station 2</i>	Sony	2000	CD-ROM	CPU Emotion Engine, de 128 bits y 300 Mhz; procesador gráfico FPU apoyado en 2 coprocesadores vectoriales; 32 MB de memoria total

Tabla 3. Consolas en la etapa 1984-2000. Tomada de Tejeiro Salguero, 2003

Fue en esta última plataforma donde surgieron una gran variedad de géneros nuevos, pues más allá del género de arcade que dependía de los reflejos y la destreza del usuario, surgió el género de aventura, desde versiones muy sencillas como las aventuras basadas en texto, hasta la aventuras gráficas, este nuevo género dependía más del intelecto e ingenio del jugador en vez de solo su experiencia y destreza con otros videojuegos.

Como consecuencia de esta crisis, el reducido número de compañías de la industria del videojuego, aunado al avance tecnológico, dieron a lugar en la segunda mitad de los ochenta el llamado “boom de las consolas”. En este periodo destacan tres compañías: Nintendo, Sega y Sony. Nintendo fue la primera compañía que apostó decididamente por los videojuegos después de la crisis, lanzando al mercado una consola doméstica de notable calidad denominada *Nintendo Entertainment System* (NES). El éxito de la consola NES estuvo relacionado con la calidad del juego estrella que la acompañó *Super Mario Bros*. Este juego consagró la figura “mascota”, ya que su personaje central, Mario, se convirtió en representante de la propia compañía Nintendo.

“Sus aventuras eran notablemente más complejas que las planteadas por los juegos anteriores. Su misión consistía en liberar a la princesa Daisy o Toadstool. La trama se enriquecía con otras figuras como el *sidekick*, compañero del protagonista, el *boss*, enemigo mucho más poderoso de lo habitual y, por consiguiente, mucho más difícil de batir, o el *sub-boss*, enemigo notablemente poderoso pero no tanto como el *boss*.” (Gaja. 1993; citado en Tejeiro, 2003)

La forma en la que el reparto de este videojuego fue conformado, presentaría las bases para muchos videojuegos por seguir. La contrapartida de Mario en los sistemas domésticos de Sega fue Sonic, especie de erizo de color azul y zapatilla sónicas. Sonic se ubicaba en las tierras de Overland, y su tarea consistía en escapar de los ataques del *boss*, encarnado en el malvado Robotnik. En versiones posteriores del juego, Sonic contaba con un *sidekick*, el zorro Miles *Two Tails*. La tabla 3 muestra las consolas más importantes de este periodo. Sin embargo, como fue mencionado anteriormente, no todas estas consolas llegaron a comercializarse en México.

Fue a partir de esta época (segunda mitad de los noventa), que comenzaría lo que se denomina como “La guerra de las consolas” donde los gigantes de la industria en aquel entonces, Nintendo y Sega, compitieron entre sí. Otras compañías como Atari y 3DO no tuvieron tanto éxito como las anteriores, eventualmente desistiendo de competir en el territorio de los sistemas de entretenimiento y prefiriendo producir videojuegos para las demás consolas.

A principios de la década Sony había trabajado con Nintendo para crear una plataforma de juego que incorporaba CDs, sin embargo, Nintendo anunció que renunciaba a su colaboración con ellos para trabajar con la compañía Phillips. Fue este evento el que llevó a la creación de una nueva división en Sony: la *Sony Computer Entertainment*, y con ello a la creación de la *Play Station* acto que marcó la participación de Sony en “la guerra de consolas”.

Para el año 2000, Microsoft hizo su entrada en la industria del videojuego con la consola *Xbox* y poco a poco ha ganado seguidores, logrando desde entonces sumarse a las grandes industrias del videojuego como lo son Nintendo y Sony. Desde entonces estas tres compañías son consideradas, hasta la actualidad, como los principales contendientes en “la guerra de consolas”.

Mientras tanto, el mercado de los ordenadores personales o PC seguía teniendo una afición propia. Esta plataforma, si bien evoluciona casi a la par con las consolas domésticas, gracias al avance tecnológico siempre ha sido considerada superior, pero a su vez, ha sido un medio más costoso.

Además de los diversos géneros que lograron ver la luz gracias a juegos de PC, una aportación a futuro que dio esta plataforma fue la posibilidad de jugar videojuegos en línea, característica que en la actualidad, todas las diversas consolas y plataformas comparten.

Hoy en día, además de buscar mantener conectados con otros jugadores, los videojuegos buscan poder integrar de forma más activa al usuario, ya sea por medio de periféricos como las guitarras de plástico de *Guitar Hero* o el volante y pedales de manejo para *Forza*, estos pasan a ser más que sólo juegos y comienzan a adoptar mayor realismo. Lo mismo se puede decir de los gráficos o las historias que narran, pues ahora van más allá de un fontanero creado con pixeles que busca rescatar a la princesa, ahora buscan transmitir ideas, compartir sentimientos e incluso enseñar valores.

A medio siglo después de *Spacewar!*, los videojuegos se han desarrollado y han evolucionado a tal grado que se han vuelto una parte integral de la vida de muchas personas. La creatividad que empujó a los programadores pioneros de las décadas de 1960 y 1970 se encuentran también en las grandes superproducciones actuales, transformada y adaptada a los medios y tecnologías actuales. Lejos de haber alcanzado su madurez creativa, los videojuegos siguen siendo una nueva forma de arte que parece estar dando aún sus primeros pasos.

1.3 Los videojugadores

Para los fines de esta investigación, es importante explorar a aquella parte de la población que dedica tiempo a usar videojuegos. En las últimas dos décadas, este porcentaje de usuarios ha aumentado significativamente, y los avances tecnológicos junto con la misma evolución de la industria del videojuego harán que, probablemente, todos seamos video jugadores.

La noción anterior no dista mucho de la realidad, pues gracias a los *smartphones* o dispositivos tipo Tablet, hoy en día, cualquier persona puede aficionarse a los videojuegos, independientemente de su género e incluso de su edad. Si bien un dato relevante a conocer son las edades o el género de las personas que juegan más, este dato está en constante cambio y es difícil precisarlo, aún más en la actualidad, pero algo que no deja de ser importante es el saber cuánto tiempo invertimos en videojuegos, y qué nos hace ser jugadores ocasionales, habituales e incluso problematicos.

De acuerdo con Tejeiro (2003), la mayoría de los videojugadores pasan un tiempo relativamente breve ante sus sistemas de videojuegos cada vez que deciden utilizarlos. Explica que la mayoría de las encuestas hablan de un promedio de media hora a 1 hora, aunque algunos la reducen hasta los 20 o 30 minutos, mientras que otros la amplían hasta cerca de las dos horas.

Si bien los datos que nos propone Tejeiro están bien documentados, al recurrir a los datos arrojados por encuestas más recientes se ve una marcada diferencia. El sitio de internet *gamefaqs.com*, es un sitio gratuito donde videojugadores de todos lugares del mundo pueden informarse sobre noticias de videojuegos, compartir experiencias en foros, conocer guías y trucos de juegos antiguos y actuales, así como conocer previos de juego recientes o que están por estrenarse. Una característica interesante de este sitio es que, día con día, elaboran una encuesta la cual puede ser respondida por cualquier persona desde su página principal.

En una encuesta realizada el 22 de enero del 2016 (<http://www.gamefaqs.com/poll/6218-how-many-hours-out-of-the-last-24-have-you-spent-playing>), se formuló la pregunta “¿cuántas horas de las últimas 24 has invertido jugando videojuegos?” (*How many hours out of the last 24 have you spent playing video games?*). La pregunta se responde seleccionando incisos que contemplan diversas frecuencias de tiempo. En esta encuesta participaron 21,691 usuarios de internet, de los cuales, por el formato de la encuesta, puede saberse únicamente su ubicación geográfica a partir de la IP (*Internet Protocol*) que le proporciona su proveedor de internet al usuario y que a su vez, evita más de una respuesta dentro de la misma ubicación.

La respuesta que indica que en las últimas 24 horas los usuarios jugaron videojuegos entre 1 a 4 horas (*1-4 – I got some good play time in*), obtuvo la mayor frecuencia con 9331 votos, siendo el 43.2% del total de sujetos encuestados. La segunda respuesta más frecuente con 4105 votos, indica que 18.92% de los usuarios llegaron a jugar entre 5 a 8 horas en el lapso de las últimas 24 al día de la encuesta (*5-8 – Games were a major part of my day*). (Figura 2.)



Figura 2. Resultado de encuesta “¿cuántas horas de las últimas 24 has invertido jugando videojuegos?” Tomado de: <http://www.gamefaqs.com/poll/6218-how-many-hours-out-of-the-last-24-have-you-spent-playing>

Si bien la encuesta anterior dista de ser un estudio bien controlado, logra darnos una noción de que, en tiempos más recientes, cada vez más personas dedican un importante parte de su día a los videojuegos. Desafortunadamente, hasta la fecha, las investigaciones enfocadas a conocer la frecuencia de uso de videojuegos, no han logrado determinar un punto de corte que discrimine a jugadores ocasionales, habituales y problemáticos de forma concreta. A partir de esto, surgen investigaciones que se enfocan en factores personales del usuario de videojuegos, como la personalidad o la inteligencia.

En algunos casos, es posible determinar diversos aspectos de la personalidad de alguien a partir de sus pasatiempos, por ejemplo, los aficionados al ajedrez tienden a ser personas inteligentes, calculadoras y reservadas; de manera contrastante, aquellos que practican deportes extremos como el *parkour* o *freerunning* demostrarán ser muy activos, enérgicos e incluso impulsivos.

Sin embargo, los aficionados a los videojuegos distan mucho de lo anterior. Se han realizado diversas investigaciones con este grupo de estudio con la intención de conocer factores de la personalidad que puedan diferenciar a los video jugadores de aquellas personas que no usan videojuegos, y debido a la gran variedad de resultados y diversas interpretaciones dadas a estas investigaciones, se ha concluido que los usuarios de videojuegos no comparten ninguna característica de personalidad que los diferencie claramente de los no usuarios (Tejeiro, 2003).

Así mismo, un número reducido de investigaciones que integraron a sus estudios el factor de inteligencia, han obtenido resultados diversos y que en conjunto son poco concluyentes, informando de la existencia de una relación positiva entre la cantidad del tiempo empleado con los videojuegos y el cociente intelectual, pero también de que los jóvenes que mostraban una mayor preferencia por videojuegos agresivos tenían un CI menor como media.

A partir de lo anterior, se puede obtener una noción de lo amplia e incluyente que puede ser la actividad de jugar videojuegos, permitiendo que personas con diferentes rasgos de la personalidad, encuentren en ellos algo que los motive a jugar. Pero entonces surge ahora el interés por conocer, qué motiva a la gente a jugar videojuegos.

Cuando se aborda directamente a un usuario de videojuegos y se le cuestiona por qué motivo juega, en esencia responderá que su motivación es intrínseca: la mayoría de las personas dicen jugar videojuegos por diversión, por entretenimiento, por emoción o porque les gusta.

Si analizamos con mayor detalle esta motivación, también se puede considerar motivante en el video jugador el deseo de controlar la propia conducta y de incrementar la propia competencia, o el reto que conlleva conseguir los objetivos o derrotar al oponente. No obstante, los motivos anteriores pueden variar enormemente cuando el videojuego cambia.

Por ejemplo, para el adulto no jugador, la respuesta más obvia de por qué un chico se engancha por horas con un videojuego puede ser su deseo por conseguir cada vez una puntuación mayor, sin embargo, numerosos estudios realizados para conocer qué motiva al video jugador a seguir jugando han determinado que no se juega por la puntuación, sino por avanzar “pantallas”, pasar los niveles con el menor número de “vidas”, y superar el reto de una creciente dificultad.

Lo anterior va de la mano con las características propuestas por McGonigal que se mencionaron anteriormente: Un videojuego cuenta con una meta, reglas, un sistema de *feedback* y la participación voluntaria. Con esto podemos entender a mayor detalle lo que motiva al video jugador a usar un videojuego: cuando el usuario alcanza la meta, satisface un logro; al apegarse a reglas o limitaciones impuestas por el juego, logra mayor competencia o destreza en el mismo; y al notar un *feedback* o retroalimentación por sus acciones, ya sea de forma visual (puntuación, nuevas “pantallas”, más vida) o auditiva (música triunfante, fanfarrias), el usuario reconocerá su esfuerzo y control sobre el juego.

Otros aspectos que capturan el interés de los videojugadores son la calidad general de los gráficos, la rapidez de la acción visual, los efectos de sonido, la interactividad, la credibilidad del contenido, la presencia de un contenido personalmente significativo para el jugador, la existencia de una meta clara y definida, la existencia de un componente de azar, la retroalimentación inmediata, la posibilidad de sorpresas o la disponibilidad de controles apropiados (Tejeiro, 2003).

Por último, es importante conocer los aspectos sociodemográficos que identifican comúnmente a los videojugadores. Una realidad, es que prácticamente en la totalidad de los estudios realizados sobre videojuegos a la fecha, coinciden en señalar que el uso de videojuegos es mucho más habitual entre los chicos que las chicas, en todos los grupos de edad. No obstante, en la actualidad y con las nuevas tecnologías portátiles, la conectividad a internet y la amplia variedad de juegos, este fenómeno parece estar cambiando.

Otro aspecto en el que la mayoría de las investigaciones parece coincidir es en el estatus socioeconómico, señalando que no existe ninguna relación entre el uso de videojuegos y la clase social a la que pertenece el videojugador. Es evidente que los videojuegos son utilizados con mayor frecuencia en los países desarrollados que en las naciones en vías de desarrollo, sin embargo, la ausencia de estudios en estos últimos por el momento impiden cualquier tipo de comparación.

1.4 Investigaciones sobre el uso de videojuegos.

Desde su aparición, los videojuegos han sido objeto de un considerable grado de temor por parte de la sociedad en general. Sin duda, este temor es semejante al provocado por la aparición de muchas otras novedades científicas, tecnológicas o sociales, que con frecuencia fueron acompañadas de un gran número de críticas y prejuicios catastrofistas. Los videojuegos han sido acusados de promover la delincuencia hasta inducir a la agresión, ser causa de absentismo escolar o, simplemente, ser inherentemente malignos. La problemática reside en que, con frecuencia, tanto las posturas que los defienden como las que los atacan son basadas en opiniones, creencias y prejuicios en vez de ser sustentadas por conocimientos reales basados en datos empíricos.

Los primeros estudios de carácter científico que abordaron el efecto de los videojuegos sobre la vida de los niños y adolescentes comenzaron a aparecer a principios de los años ochenta, cuando este medio ya había adquirido bastante popularidad.

En su libro, Tejeiro (2003) nos comparte un importante número de investigaciones que en ocasiones defienden y en otras atacan a los videojuegos, pero se centra en cuatro temas principales, los videojuegos y su relación con la agresividad, aislamiento social, otras actividades de ocio y la dependencia a ellos.

Las investigaciones enfocadas a conocer la relación entre videojuegos y agresión son numerosas y variadas tanto en sus enfoques como en sus interpretaciones. El motivo de que se estudie con tanta pasión este aspecto es la gran preocupación que existe por padres de familia y por la sociedad en general por los contenidos violentos que algunos videojuegos tienen. Existe la concepción común de que, además de que los videojuegos ofrecen un mayor grado de violencia que otros medios audiovisuales, la posibilidad de interactuar y ser parte de dichos juegos, convierten al videojugador en un agente activo, ejecutor y promotor de acciones violentas.

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados/Conclusiones</i>
Anderson y Ford (1986)	55	n.i.	<i>Multiple Affect Adjective Checklist (MAAC; Zuckerman, 1960; Zuckerman, Lubin, Vogel y Valerius, 1964)¹ tras distintas condiciones de uso de videojuegos</i>	Aumento de hostilidad en los jugadores de juegos violentos y no violentos
Anderson y Morrow (1995)	60	n.i.	Observación de juego con videojuegos tras instrucciones cooperativas o competitivas	Lo sujetos que jugaron en las condiciones de competitividad lo hicieron con un estilo más agresivo, matando muchos más personajes que aquellos que jugaron bajo las condiciones de cooperación
Ballard y Wiest (1996)	30	18-23	Autoinforme sobre hostilidad y medida de respuesta cardiovascular tras diversas condiciones de uso de videojuegos	Los niveles de violencia más elevados elicitaban mayor reacción cardiovascular y mayor hostilidad

n.i. = No se indica.

1. El *MAAC* evalúa la hostilidad, la ansiedad y la depresión mediante un conjunto de adjetivos positivos y negativos, de los cuales el sujeto debe indicar los que mejor describen cómo se siente en ese momento.

Tabla 4. Investigaciones sobre la relación entre videojuegos y agresividad. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados/Conclusiones</i>
Bay-Hinitz, Peterson y Quilitch (1994)	70	4-5	Juego espontaneo tras distintas condiciones de uso de videojuegos; mediciones durante el juego y con posterioridad	Durante los juegos cooperativos la conducta cooperativa aumentaba y la agresión disminuía; los juegos competitivos iban seguidos por incrementos de conducta agresiva y decremento en conducta cooperativa; efectos similares durante el juego libre
Calvert y Tan (1984)	36	20 media	Autoinforme tras uso y observación de videojuegos de realidad virtual con contenidos violentos	Aumento de pensamientos agresivos en grupo que juega respecto a grupo que observa y grupo control (no diferencia entre estos); no variación en sentimientos de hostilidad en ningún grupo
Chamber y Ascione (1987)	160	12-15	Tras distintas condiciones de uso de videojuegos, utilizaron dos medidas de agresividad: donación (a causa humanitaria) y ayuda ²	Los que jugaban videojuegos agresivos donaban menos que los que jugaban juegos prosociales; ausencia de efectos para la ayuda. El uso de juegos prosociales no aumentaba la respuesta prosocial
Colwell y Pain (2000)	204	12-14	Cuestionario de Dominick (1984)	Mayor puntuación en agresión a mayor exposición a los videojuegos, aunque más con la frecuencia que con la duración de cada sesión y con los años de juego. Los chicos jugadores obtienen mayor puntuación que las chicas jugadoras
Cooper y Mackier (1986)	84	8-9	Juego espontáneo después de distintas condiciones de uso y visión de videojuegos ³	Las chicas mostraban mayor agresividad tras usar u observar el videojuego violento; no efecto para los niños; ni chicas ni chicos dan más recompensas o castigos tras ningún tipo de juego
Dominick (1984)	250	15-16	Estudio correlacional; cuestionario sobre reacciones agresivas hipotéticas, agresión física manifiesta y delincuencia agresiva	Correlación entre tiempo de uso de videojuegos en <i>arcades</i> y agresión hipotética. Para agresión física, correlación sólo en niñas y en <i>arcades</i> . Para delincuencia agresiva, correlación en niños y niñas sólo en <i>arcades</i>
Egli y Meyers (1984)	150	10-20	Estudio correlacional	Los sujetos puntuaban como media 3,8 sobre 7 su grado de acuerdo con la afirmación “jugar videojuegos me calma cuando me encuentro enfadado”
Estallo (1995a)	321	13-33	MCMI-II (Millon, 1987); HGI	No diferencias en personalidad antisocial o agresiva entre jugadores y no jugadores; no diferencias en tendencia a la agresión, hostilidad indirecta, irritabilidad, negativismo, resentimiento, sospecha-reticencia, agresividad verbal y culpa

2. El niño podía escoger libremente entre leer un libro o ayudar al experimentador a afilar lápices.

3. Utilizaban como medida de agresión la “distribución de recompensas y castigos”, consistente en permitir al niño que seleccione uno de tres posibles castigos (o recompensas) para otro niño imaginario que realizaban una conducta indeseable (o positiva), determinando además la magnitud del castigo (o de la recompensa).

Tabla 4 (cont.) Investigaciones sobre la relación entre videojuegos y agresividad. Tomada de Tejero Salguero (2003)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados/Conclusiones</i>
Fling et al. (1992)	153	6-12 grado	Estudio correlacional: cuestionarios a profesores y alumnos	Cuanto más tiempo pasaban los jóvenes jugando con videojuegos, más agresivos eran considerados por sus profesores, y más tendían ellos mismo a considerar que su conducta era agresiva
Gardner (1991)	1	n.i.	Análisis de casos	La conducta agresiva experimentó una reducción como consecuencia del uso terapéutico de un videojuego
Gibb et al. (1983)	280	12-14	Cuestionario	No relación entre uso de videojuegos y agresión
Graybill, Kirsch y Esselman (1985)	116	6-11	<i>Rosenzweig Picture Frustration Study</i> (Rosenzweig, 1978) tras distintas condiciones de uso de juego	Tras utilizar un videojuego violento, los niños muestran menos fantasías defensivas y más fantasías asertivas que los que han utilizado un videojuego no violento
Graybill, Strawniak, Hunter y O'Leary (1987)	146	6-11	Medida conductual ⁴ y de autoinforme tras distintas condiciones de uso de videojuegos	No incremento en conducta agresiva tras uso u observación de videojuegos violentos
Griffiths y Hunt (1995)	387	12-16	Estudio correlacional	Los jugadores informaban que los videojuegos violentos les hacían más agresivos; 1/5 admitía haber mostrado conductas agresivas como consecuencia directa de su uso de videojuegos; los jugadores "dependientes" tenían una tendencia mayor que los no dependientes a informar sobre sentimientos agresivos como resultado de su práctica de juego
Irwin (1993)	60	7-8	Juego libre tras diversas condiciones de uso de videojuegos	Incremento en agresión posterior al uso de videojuegos violentos, especialmente en los sujetos que han presentado signo de agresividad frecuentes con anterioridad
Irwin y Gross (1995)	60	7-8	Tras distintas condiciones de uso de videojuegos, juego libre, ejercicio estructurado de inducción de frustración	Los que jugaron con videojuegos agresivos mostraron incremento en agresividad hacia objetos durante juego libre; las reacciones agresivas imitan las de los personajes del juego. También mostraron más agresividad física hacia personas durante la situación de frustración
Kestenbaum y Weinstein (1985)	447	11-14	Escalas de Extraversión y Neuroticismo de Eysenck (1958) y escala de ensoñación (<i>daydream</i>) de Singer y Antrobus (1970)	Relación inversa entre uso de videojuegos e índices de violencia: los videojuegos agresivos ejercían un efecto calmante
Kirsch (1998)	52	8-9	Interpretaciones de los jugadores acerca de la conducta de terceras personas en situaciones, ambiguas de provocación, tras distintas condiciones de uso de videojuegos	Incremento en agresión posterior al uso de videojuegos violentos

4. Basada en permitir al niño dañar y ayudar a otro niño mediante el accionamiento de unos botones.

Tabla 4 (cont.) Investigaciones sobre la relación entre videojuegos y agresividad. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados/Conclusiones</i>
Lin y Lepper (1987)	210	4-6 grado	Valoración por profesores acerca de la impulsividad y agresión mostrada por cada alumno	Relación entre impulsividad y agresión y uso de videojuegos para las máquinas de salas recreativas (positiva para ambos sexos pero significativa sólo en chicos), no relación para sistemas domésticos
Mitchell (1984)	44	4-17	Cuestionario a familias con hijos(as) jugadores de videojuegos	Ninguna familia asociaba el uso de videojuegos con un incremento en la conducta agresiva y violenta
Rushbrook (1986)	683	9-11	Estudio correlacional	Los que más juegan son los que más aceptan las actitudes positivas hacia la violencia
Scott (1995)	117	n.i.	<i>Buss-Durkee Hostility Inventory</i> (Buss y Durkee, 1957) y Cuestionario de Personalidad de Eysenck (Eysenck y Eysenck, 1975) tras distintas condiciones de uso de videojuegos	No relación entre uso de videojuegos y agresividad
Silvern y Williamson (1987)	28	4-6	Juego espontáneo tras distintas condiciones de uso de videojuegos	Incremento en la conducta agresiva posterior al uso y observación de videojuegos violentos, pero en la misma medida que tras observar dibujos animados violentos
Tejeiro (1998a)	1358	13-15	Estudio correlacional sobre cuestionario	Relación entre “peleas debidas a los videojuegos”, “peleas por otros motivos” y adhesión a los videojuegos. Mayoría de jugadores habituales entre los espectadores de programas de contenido agresivo; los jugadores no habituales predominaban en programas de contenido no agresivo
Van Schie y Wiegman (1997)	346	10-14	Método de nombramiento por iguales ⁵	Los que jugaban más no fueron juzgados como más agresivos; relación negativa entre uso de videojuegos y conducta prosocial
Wiegman y Van Schie (1998)	278	10-14	Autorregistro de la conducta de juego; cuestionario; técnica de nominación por iguales ⁶	Los jugadores habituales se comportaron menos prosocialmente que los moderados y que los no jugadores. Los que mostraban mayor preferencia por juegos violentos eran también los que mostraban mayores niveles de agresión. Los que no mostraban preferencia por los juegos violentos mostraban una conducta más prosocial

5. El niño debe indicar qué niños de su clase muestran ciertas conductas agresivas (incluyendo sacar la lengua a otro, decir mentiras, pelear y otras, hasta un total de 10 ítems) y prosociales (incluyendo la ayuda a otro niño cuando no comprende el trabajo para casa, sentarse junto a un niño tímido recién llegado y otras).

6. Los niños tenían que indicar qué niños de su clase mostraban ciertas conductas agresivas, como sacar la lengua, decir mentiras o pelearse (10 ítems). La puntuación de agresión de cada niño consistía en el número total de veces que era mencionado por sus compañeros, dividido por el número total de compañeros. Para la medición de la conducta prosocial se pidió a los niños que indicasen los nombres de los niños de su clase que mostraban conducta prosocial (6 ítems).

Tabla 4 (cont.) Investigaciones sobre la relación entre videojuegos y agresividad. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados/Conclusiones</i>
Winkel et al. (1987)	56	13-14	Paradigma profesor / estudiante ⁷ tras diversas condiciones de uso de videojuegos	El nivel de agresividad en el contenido de los videojuegos no afectaba al ritmo cardiaco ni a la agresión posterior al juego

7. Los adolescentes asumían el rol del profesor, consistiendo su tarea en castigar a otra persona (el estudiante) descontando dinero cada vez que éste cometía un error. La cantidad de dinero que deducían servía como indicador de la agresión.

Tabla 4 (cont.) Investigaciones sobre la relación entre videojuegos y agresividad. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

Si bien la tabla 4 contiene una gran cantidad de investigaciones, las conclusiones y resultados obtenidos distan entre ellos, pero se puede entender que la relación entre los videojuegos (violentos o no) y la agresividad, no es directa ni igual para todas las personas, y que al igual que muchos otros aspectos del ser humano, la agresividad de un individuo es determinada por un cumulo de estímulos, experiencias y vivencias a lo largo de la vida.

El segundo factor predominante en las investigaciones con videojuegos abarca el aspecto social del video jugador, ya que existe la concepción popular de que los juegos de video producen aislamiento al percibirse como una actividad que únicamente realiza un individuo frente a una pantalla, sin hablar o interactuar con nadie más y sin prestar atención al medio que lo rodea.

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Variable</i>	<i>Relación</i>
Colwell et al. (1995)	120	11-17	Cuestionario a estudiantes	Frecuencia con que se ve a los amigos fuera de la escuela	Positiva (especialmente en varones)
Colwell y Pain (2000)	204	12-16	Cuestionario a estudiantes	Número de buenos amigos	No relación (total y mujeres); negativa (hombres)
Creasey y Myers (1986)	47	9-16	Cuestionario a estudiantes	Visita a la casa de un amigo. Visita de un amigo a casa. Popularidad percibida en la escuela	No relación

Tabla 5. Relación entre la práctica de videojuegos y variables sociales externas. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Variable</i>	<i>Relación</i>
Estallo (1995a)	321	13-33	Cuestionario a usuarios de videojuegos	Número de amigos del mismo sexo. Número de amigos del sexo opuesto. Número de integrantes del círculo social. Frecuencia de actividades habituales. Frecuencia de interacción social.	No relación
Garitaonandía et al. (1998)	988	6-16	Cuestionario a estudiantes y entrevista a niños, progenitores y profesores	Visitas al domicilio de familiares y amigos	Positiva
Lin y Lepper (1987)	210	4-6 grado	Cuestionario a profesores	Sociabilidad Popularidad Amigabilidad	No relación
Mitchell (1984)	44	4-17	Cuestionario a familias con jugadores de videojuegos	Interacciones familiares	Positiva
Roe y Muijs (1998)	880	10-11	Cuestionario a estudiantes	Tendencia a ser miembros aislados de su grupo de iguales Número de amigos	Positiva Negativa
Sakamoto (1994)	307	n.i.	Cuestionario a estudiantes	Empatía. Complejidad cognitiva. Abstracto cognitivo	Negativa, significativa solo en varones
Shimai et al. (1990)	408	3-5	Cuestionario a progenitores y abuelos	Número de amigos. Disposición para hablar	Positiva
Van Shie y Wiegman (1997)	346	10-14	<i>Pupil Evaluation Invent.</i> (Pekarik et al., 1976), <i>Loneliness and Social Dissatisfaction Quest</i> (Asher y Wheeler, 1985)	Retraimiento social. Timidez. Hipersensibilidad. Soledad. Popularidad. Estatus social.	No relación

n.i. = No se indica

Tabla 5 (cont.) Relación entre la práctica de videojuegos y variables sociales externas. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

A partir de las investigaciones mencionadas en la tabla anterior (tabla 5), se puede concluir que el uso de videojuegos no tiene ningún efecto negativo sobre las relaciones sociales de los usuarios. Por el contrario, y con mayor frecuencia en los videojuegos modernos, es posible ver una relación positiva en las relaciones sociales. La connotación negativa que se relaciona a los videojuegos y el aislamiento, más que por el aspecto social, puede verse con mayor fuerza en las actividades que se dejan de hacer por usar videojuegos. Lo cual nos lleva a contemplar las investigaciones que han estudiado la relación entre los juegos de video y otras actividades de ocio.

Si bien es cierto que el preferir actividades de ocio, desplaza el tiempo que uno puede dedicar a actividades más constructivas, los videojuegos han recibido el estigma de ser una de las actividades recreativas de la que menos puede obtenerse un aprendizaje positivo en comparación con otras actividades de esparcimiento. La siguiente tabla que proporciona Tejeiro, resume diversas investigaciones enfocadas a conocer la relación entre los videojuegos y otras actividades de ocio.

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Actividad de ocio</i>	<i>Relación</i>
Biegen (1985)	70	8-11	Lectura	Negativa
			Televisión, practicar deporte, ordenador, tocar un instrumento musical	Positiva (preferencia y práctica)
			Salir con amigos, cine	n.r. (preferencia) y positiva (práctica)
Calvo (1996)	1065	14-18	Clubes, asociaciones, excursiones, acampadas, salir “de marcha”, escuchar música, dormir, varias	n.r. (preferencia y práctica)
			Lectura	Negativa (preferencia, practica fin de semana), n.r. (práctica diaria)
Colwell et al. (1995)	120	11-17	Televisión	n.r.
Estallo (1995a)	321	13-33	Televisión	Positiva
			Cine, radio	n.r.
Creasey y Myers (1986)	47	9-16	Televisión	Negativa
Dominick (1984)	250	15-16	Televisión	Positiva (especialmente en varones)
Egli y Meyers (1984)	151	10-20	Televisión	Negativa
Johnsson-Smaragdi et al. (1998)	3853	6-17	Ordenador, televisión, video,	Positiva
			Libros, periódicos, comics, revistas	Positiva (no consistente)
Kline (1998)	647	11-18	Televisión	Positiva (sólo en varones)
			Actividades con los amigos y la familia	Negativa
			Televisión, actividades con amigos	n.r.
Lin y Lepper (1987)	210	4-6 grado	Lectura de libros, deportes	Negativa (sólo en varones y salas recreativas)
			Juegos de mesa	Positiva

n.r. = no relación

Tabla 6. Estudios sobre la relación de los videojuegos con otras actividades de ocio. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Actividad de ocio</i>	<i>Relación</i>
Roe u Muijs (1998)	880	10-11	Televisión, cine, video, comics	Positiva
			Radio	Negativa
			Escuchar música	Negativa
			Leer libros	Positiva
			Periódicos, revistas	n.r.
Selnow (1984)	244	10-14	Televisión	Positiva para juego en salas recreativas y negativa para juego en sistemas domésticos
Tejeiro (1998a)	1358	13-15	Televisión	Positiva (duración por sesión), n.r. (frecuencia de juego)
Van der Voort et al. (1998)	2664	6-17	Actividades de ocio fuera del domicilio	Negativa
Van Schie y Wiegman (1997)	346	10-14	Televisión, ordenador, periódicos, juegos de mesa, cómics, deportes	Positiva
n.r. = no relación				

Tabla 6. (cont.) Estudios sobre la relación de los videojuegos con otras actividades de ocio. Tomada de Tejeiro Salguero (2003)

Las investigaciones anteriores (tabla 6) parecen mostrar consensos menos distantes entre sí, pero dispersos si se analizan a detalle. Por ejemplo, en la tabla 6 podemos observar que los resultados arrojados por el trabajo de Johnsson-Smaragdi *et al.* sugerían que existe una tendencia a la acumulación y a la combinación de los diferentes medios electrónicos (Televisión, video, juegos de video), en lugar de la oposición y exclusión de otras formas de ocio.

El último factor predominante en las investigaciones sobre el uso de videojuegos es el de dependencia o adicción a ellos. Si bien es cierto que el uso excesivo de cualquier objeto, sustancia o actividad puede catalogarse como “adictivo”, la realidad es que los videojuegos con frecuencia se consideran irrefutablemente como agentes adictivos.

Tejeiro (2003) menciona que los videojuegos en exceso o utilizados inapropiadamente constituyen, al menos para algunos usuarios, un recurso para escapar de los conflictos y los problemas personales. Sin embargo, hace hincapié en que pretender solucionar los problemas de juego sin solucionar previamente aquellos problemas para los cuales el videojuego sirvió como un escape, simplemente orillarán al usuario a buscar escapes o soluciones alternativas.

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados</i>
Brooks (1983)	973		Cuestionario a jugadores	Una minoría se sienten empujados a jugar; la mitad del tiempo en las salas se dedica a actividades distintas del juego
Brown y Robertson (1990)	45		Items basados en las 20 preguntas para el juego de azar compulsivo en Jugadores Anónimos	Adicción a los VJs en un “porcentaje notable” (no especificado)
Creasey y Myers (1986)	47	9-16	Cuestionario a usuarios nuevos y antiguos de VJs, en un intervalo de 4 meses	Importante decremento en juego en ambos grupos (jugadores nuevos: de 15.4 a 6.3 horas semanales; jugadores antiguos de 8.1 a 2.3 horas)
Eglli y Myers	151	10-20	Cuestionario con afirmaciones sobre el carácter compulsivo del uso de VJs	52% juega más que un año atrás, 18% igual, 30% menos. Máximo de 10-15% de “adictos a VJs”. La mayoría no contempla el uso de VJs como un problema. Uso de VJs “compulsivo” en los que juegan con más frecuencia, se sienten adictos, disfrutaban más con los VJs que con cualquier otra actividad, y son más competitivos
Estallo (1993)	65	12-18	Registro del juego en una ludoteca durante 5 meses	Disminución lineal del tiempo que se dedica al VJ; reducción significativa de la duración media de cada sesión de juego, en forma de curva de extinción
Fisher (1994/1995)	460	11-16	Modificación de criterios DSM-IV para juego patológico	6% adictos a los VJs. Adicción muy superior entre jugadores habituales (19%) que entre excesivo de VJs es sintomático, como defensa ante otras deficiencias
Griffiths (1998)	5		Análisis de casos	Los 2 que cumplen criterios de adicción tienen graves problemas en otros ámbitos. El uso excesivo de VJs es sintomático, como defensa ante otras deficiencias
Griffiths y Dancaster (1995)	60	24	Modificación de criterios DSM-III-R para juego patológico	37.5% son adictos a los VJs o lo han sido en algún momento de su vida
Griffiths y Hunt (1998)	387		Modificación de criterios DSM-III-R para juego patológico	19.9% de adictos a los VJs; 6.8% suelen jugar a niveles de adicción. Correlación positiva de las puntuaciones en adicción con sexo (más en chicos), frecuencia de juego, y duración media y máxima por sesión, negativa con edad de inicio, 33% considera que los VJs son adictivos
Keepers (1990)	1	12	Análisis de casos	Juego como respuesta parcialmente adaptativa

Tabla 7. Investigaciones sobre la adicción a los videojuegos. Tomada de Tejeiro Salguero (2001)

<i>Estudio</i>	<i>N</i>	<i>Edad</i>	<i>Método</i>	<i>Resultados</i>
Klein (1984)			Análisis de casos	Preocupación por los VJs en niños con trastornos de oposición o de conducta. Padres y profesores informan que los niños gastan dinero del almuerzo en VJs, y de que roban o piden para jugar
McClure y Mears (1984)	336	9-10	Cuestionario a estudiantes	15% juega a VJs para escapar de las presiones exteriores
McClure y Mears (1986)	290	14-17	Cuestionarios a estudiantes; EPI, MMPI, CPI	Jugadores habituales no informan de menor facilidad, no tiene más probabilidad de pertenecer a familia monoparental o con un padre no biológico, ni de fugarse de sus domicilios
Phillips, Rolls, Rouse y Griffiths (1995)	868	11-16	Cuestionario a estudiantes; modificación de criterios DSM-III-R para juego patológico	7.5% de adictos a los VJs; estos juegan 6 o más días a la semana, >1 h. por sesión, más tiempo del pensado, y no hacen las tareas escolares para jugar. Porcentajes importantes cumplen al menos algún criterio: jugar más tiempo del pretendido (60.6%)
Rozin y Stoess (1993)	573		Valoración de síntomas de adicción a VJs y otras sustancias y conductas	VJs son la actividad menos adictiva tras juegos de azar. No correlación entre puntuación de los jóvenes y puntuación media de sus padres, pero sí entre puntuación de padre y madre. Correlación negativa entre puntuación de adicción a VJs y consumo de café, y positiva con consumo de bebidas de cola, de alcohol, y con juegos de azar
Tejeiro (1998)	573		Modificación de criterios DSM-IV para juego patológico	Dependencia (14.9%), preocupación mientras no se está jugando (11.4%), uso como mecanismo de evasión (8.2%), abstinencia (5.7%), tolerancia (4.7%). Niños superan a niñas en todos los síntomas. Relación positiva entre adhesión al juego y (a) presencia de cada síntoma y (b) número de síntomas de cada sujeto
Turkle (1984)			Análisis de casos	Rechaza la noción de “adicción” a los juegos de ordenador

Tabla 7. (cont.) Investigaciones sobre la adicción a los videojuegos. Tomada de Tejeiro Salguero (2001)

Desde su creación, los videojuegos han despertado curiosidad en la mayoría de las personas; ya sean objetos de alabanzas o críticas, se han estudiado desde su auge en la década de los ochentas y en más de una ocasión, los resultados obtenidos han generado polémica tanto a favor como en contra de este medio.

Una realidad innegable es que los videojuegos llegaron para quedarse, y que su presencia en la vida diaria es cada vez mayor gracias a la creciente mejora y disponibilidad de tecnología en los hogares. Es por esta razón que su impacto en el desarrollo del ser humano debe ser estudiado con mayor detenimiento y profundidad, pues ahora más que en el pasado, todos somos, o seremos videojugadores.

CAPITULO 2. TEORÍA DE LAS FUNCIONES DEL YÓ

2.1 Estructuras psicoanalíticas de la personalidad

El psicoanálisis propiamente, es una práctica terapéutica fundada por el neurólogo austriaco Sigmund Freud, sin embargo, a partir de ésta se han desarrollado posteriormente diversas escuelas y corrientes de la psicología (Warren, 1996).

Dentro de la corriente del psicoanálisis, uno de los fundamentos básicos mayormente implementados son las llamadas tópicas freudianas. Tópica se define como una teoría o punto de vista que permite suponer un número de sistemas dentro del aparato psíquico, los cuales están dotados de características o funciones específicas y que están dispuestos en un determinado orden entre sí. Estas tópicas permiten considerar metafóricamente la existencia de lugares psíquicos de los que es posible dar una representación espacial figurada. La primera tópica establece una distinción fundamental entre inconsciente, preconsciente y consciente, y la segunda distingue tres instancias: el ello, el yo y el superyó (Millán y Serrano, 2002).

El nivel inconsciente se refiere a los procesos mentales de los cuales la persona no se da cuenta. Está constituido por contenidos reprimidos que buscan regresar a la consciencia o bien que nunca fueron conscientes. Por tener cualidades incompatibles con el nivel consciente, no se les puede acceder por cuenta propia y frecuentemente se requieren de procesos de inducción hipnótica o de asociación libre para contemplarlos brevemente.

El nivel preconscious es la cualidad de la psique que permite traer rápidamente a nuestra atención contenidos que no están presentes en un momento dado, es decir, incluye información que se percibió sensorialmente en algún punto, pero que no se está pensando en ese momento y que puede ser recordada de ser necesario.

El nivel consciente es la cualidad momentánea que se caracteriza por las experiencias de las cuales la persona se da cuenta, incluyendo los recuerdos y acciones intencionales. La consciencia funciona de manera realista, según las reglas y limitaciones del espacio y del tiempo.

De acuerdo con Tallaferro (1974), el consciente es un órgano de percepción para las impresiones que nos absorben por el momento y debe ser considerado como un órgano sensorial situado en el límite de lo interno y lo externo con capacidad para percibir procesos de una u otra procedencia.

La segunda tópica freudiana nos habla de tres instancias dentro del aparato psíquico, comúnmente conocidas como estructuras de la personalidad, las cuales surgen para esclarecer la tensión entre el inconsciente, que busca expresarse, y la consciencia, que trata de frenar las fuerzas del inconsciente que le son incompatibles: El Ello, el Yo y el Superyó (Warren, 1996).

El ello es la instancia más antigua y original de la personalidad, contiene los instintos biológicos y desconoce las demandas de la realidad. Comprende todo lo que se hereda o está presente al nacer y se presenta de forma pura en nuestro inconsciente.

Representa nuestros impulsos o pulsiones más primitivos y funciona según el principio del placer, por lo que su objetivo es satisfacer sus deseos, algo que reduce la tensión y por tanto trae placer.

El superyó es la parte que contrarresta al ello, representa los pensamientos morales y éticos recibidos de la cultura. Es el representante interno de las reglas y restricciones de la familia y la sociedad. Genera culpa cuando actuamos contrariamente a sus reglas. Además, el superyó se nos presenta con un ideal del yo, el cual consta de conductas aprobadas y recompensadas.

El yo es la estructura que conduce a la unidad de la personalidad y es aquella que está en contacto con el mundo real. Surge a fin de cumplir de manera realista los deseos y demandas del ello, a la vez que trata de conciliarse con las exigencias del superyó y adecuarse a las limitaciones de la realidad. El Yo es considerado como el ejecutor de la personalidad, teniendo que mediar entre tres fuerzas exigentes: las del mundo de la realidad, las del ello y las del superyó.

El ello, el yo y el superyó no siempre coexisten en forma pacífica. El ello demanda una satisfacción inmediata de los impulsos, mientras que el superyó amenaza con la culpa si se intenta cualquier satisfacción placentera de los impulsos inmorales. Esto se determina como conflicto intrapsíquico.

El yo trata de reprimir los deseos inaceptables, pero no siempre tiene éxito. Los materiales reprimidos tienen energía, y esta energía trata de regresar el material reprimido a la consciencia. El yo trata de reconciliar las demandas en el conflicto del ello y del superyó, mientras que al mismo tiempo toma en consideración la realidad externa, con sus oportunidades limitadas de satisfacer el impulso (Fenichel, 2005).

Las tópicas freudianas confirman una especie de topología hipotética del aparato psíquico. El *yo*, por ejemplo, se encuentra en parte dentro del *consciente*, pero llega al *preconsciente* y al *inconsciente*. El *ello*, en cambio, está totalmente situado en el *inconsciente* y regido por las leyes de ese nivel de consciencia. (Figura 3.)

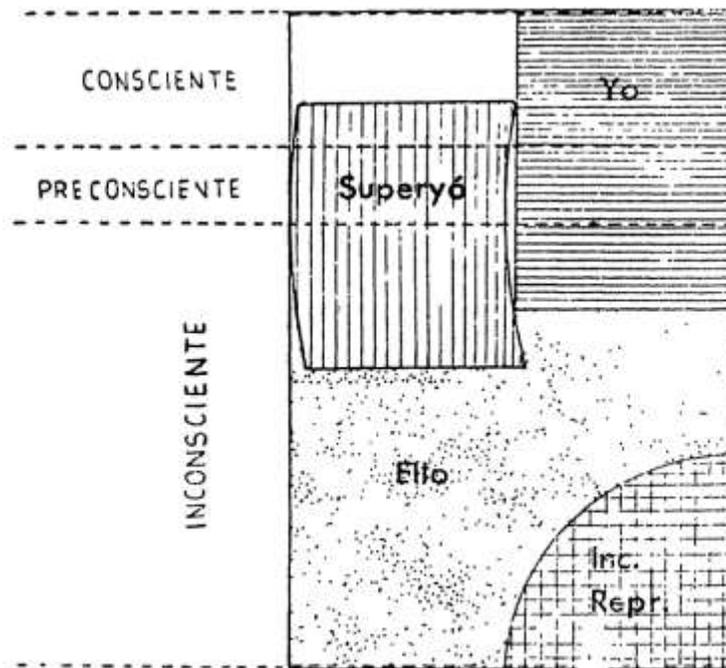


Figura 3. Topología del aparato psíquico. Tomada de Tallaferro A. (1974)

2.2 Origen del yo

De acuerdo con Freud, el *yo* no es más que una parte del *ello* modificado por el impacto o la interacción de las pulsiones internas y de los estímulos externos, sin embargo, con la llegada de nuevos teóricos del psicoanálisis y nuevas propuestas teóricas, se comenzó a considerar que el origen del yo no constituye un proceso homogéneo, y al igual que el *ello*, se puede decir que está presente desde el nacimiento (Tallaferro, 1974).

El surgimiento del *ello* y del *yo* puede suponerse cuando, proviniendo de un entorno relativamente tranquilo, el neonato es expuesto a un abrumador estado de estimulación al momento de nacer, que aunado al aún inadecuado aparato de defensa que posee, probablemente generan un acentuado displacer e incomodidad en él que provoque la necesidad de liberarse del estado de tensión actual. Una vez que el medio externo logra ayudarle al bebé a lidiar con la sobrecarga de estímulos recibida, el pequeño dormirá. En este momento de la vida, el bebé constantemente transcurre de un estado de tensión generada por diversos estímulos (como el hambre, el frío u otros estímulos perturbadores) y el estado de sueño. “En este momento el relajamiento es cosa inseparable de la pérdida de la consciencia. Si fuera posible que toda necesidad se viera inmediatamente satisfecha, probablemente no llegaría a crearse nunca un concepto de realidad.” (Fenichel, 2005 pp. 51)

Fenichel (2005) menciona que el origen del yo y el origen del sentido de realidad no son más que dos aspectos de una misma etapa del desarrollo. Esto se entiende con la definición del yo como aquella instancia del aparato psíquico que maneja la realidad.

El concepto de realidad crea también el concepto del yo. Somos individuos en la medida en que nos sentimos separados y distintos de los demás.

El cuerpo desempeña un papel de suma importancia en la creación de la realidad. Al comienzo no existe más que la percepción de la propia tensión, es decir, de “algo interior”. Poco después, cuando se halla que existe un objeto destinado a aplacar esta tensión, tenemos “algo exterior”. Las sensaciones táctiles externas y los datos sensoriales internos constituyen en el cuerpo propio las dos cosas a la vez.

Antes de la aparición de este “primer objeto” el niño depende físicamente de aquellas personas gracias a cuyos cuidados se mantiene con vida. La primera consciencia de un objeto tendrá que surgir de un anhelo de algo que ya resulte familiar al bebé, algo que tiene la aptitud de gratificar necesidades y que en ese momento no está presente.

Una importante función del yo es el fenómeno de la fascinación descrito por Bernfeld (1951; citado en Fenichel, 2005), donde el yo reproduce las primeras percepciones y luego lo hace con todo estímulo que le llega. El niño repite actitudes y gestos simples de los sujetos de su ambiente.

Otro de los mecanismos del yo primitivo es la tendencia a introyectar lo agradable y expulsar lo desagradable. La imitación de lo percibido y la introyección oral forman el fundamento de lo que constituye la *identificación primaria*, primera forma de amor hacia un objeto y también primera reacción motora ante estímulos exteriores (Tallaferro, 1974).

Lo anterior va de la mano con la teoría de Melanie Klein (1952; citada en Apablaza, 2004), donde menciona que el niño, en las primeras etapas de su desarrollo, tiene un yo que es ante todo corporal, en estrecha vinculación con las sensaciones que le llegan de su mismo organismo y sin ninguna relación con el mundo exterior. Luego, en sus primeras relaciones con éste, el yo sigue el mecanismo de la identificación primaria, lo cual significa que el niño, en esta fase de su evolución, considera como pertenecientes a su propio organismo los objetos del mundo exterior, como, por ejemplo, el pecho de la madre.

En las primeras etapas de la vida de una criatura, el yo es estructuralmente débil, pero se cree omnipotente por tener en sí mismo parte del mundo exterior, que previamente ha introyectado por vía oral.

De acuerdo con un trabajo de Ferenczi (1952; citado en Tallaferro, 1974) se considera que el yo pasa, en el curso de su evolución, por cuatro fases de magia y de omnipotencia, que son las siguientes:

- 1) Fase de la *omnipotencia incondicional*, que correspondería a la del estado fetal. Esta es una etapa totalmente hipotética y que muchos autores no aceptan.
- 2) Fase de las *alucinaciones mágicas*, período que es más fácil de comprobar. Todo impulso en este estado de la evolución del yo es inmediatamente satisfecho por medio de alucinaciones. Así, cuando el lactante tiene hambre, se proporciona una satisfacción alucinando el pecho que desea.

- 3) Fase de la *omnipotencia con el auxilio de gestos mágicos*. La reacción del niño frente a una necesidad corporal se ve acompañada generalmente por un movimiento de brazos y piernas, llantos y gritos, todo lo cual hace que, ante estas muestras de malestar, aparezcan la madre o nodriza para resolver su situación. Esto lo va afirmando en la creencia de que son precisamente tales movimientos los que le producen la satisfacción y también en la convicción de que sus actitudes y gestos tienen un poder ilimitado.
- 4) Fase de la *superioridad del pensamiento*. Esta etapa parece iniciarse simultáneamente con el lenguaje, que durante los períodos anteriores sólo estaba integrado por sonidos articulados a los cuales se les atribuía una significación mágica.

Estas fases mágicas del *yo* desaparecen casi por completo cuando son sustituidas por el sentido de la realidad.

Cuando el niño es obligado por su experiencia a renunciar a la creencia en su omnipotencia, considera omnipotentes a los adultos, que ahora se han convertido en objetos independientes, y trata, mediante la introyección, de participar de nuevo en su omnipotencia. Ciertos sentimientos narcisísticos de bienestar se caracterizan por ser experimentados como el hecho de unirse a una fuerza omnipotente en el mundo externo, cosa que sería lograda ya sea por la incorporación de parte de este mundo o por la fantasía de ser incorporado por él “narcisismo secundario”. El éxtasis religioso, el patriotismo y otros sentimientos similares se caracterizan por la participación del *yo* en algo inalcanzablemente elevado (Fenichel, 2004, pp. 58).

“Percibir, adaptarse a la realidad y actuar son las funciones más elevadas del *yo*, pero todo hombre en algún momento puede tener un pensamiento mágico. Siempre considerará como augurios funestos el pasar bajo una escalera y volcar el salero.” (Tallaferro, 1974, pp. 82)

2.3 Funciones del yo según diversos autores

Como lo menciona González Núñez (2002), el conocimiento de las funciones del *yo* tiene una importancia decisiva en el trabajo psicoterapéutico. “Una adecuada evaluación de las funciones yoicas en cada caso permite predecir si el paciente será capaz de enfrentarse a la vida y responder o no al tratamiento psicoanalítico con éxito” (pp. 85).

Inicialmente, Freud (1923) consideraba al *yo* como sinónimo de consciencia, como opuesto al inconsciente reprimido. En su obra, *Los dos principios del fundamento mental* (1911), habló de “pulsiones del yo” como contrapartes a las pulsiones sexuales, mencionaba que, a diferencia de las pulsiones sexuales que respondían al principio de placer, las pulsiones del yo se fundamentaban por principio de realidad; determinó las siguientes funciones: Autopreservación; consciencia y manejo de los estímulos externos; control de movimientos voluntarios; aprendizaje e influencia del mundo externo para el beneficio propio; búsqueda del placer; evitación del displacer; consideración de las circunstancias externas para decidir cuándo satisfacer las pulsiones, y transmisión de un inesperado aumento de displacer mediante una señal de angustia (González Núñez, 2002). Consideró también los intentos del *yo* por evitar los estímulos muy fuertes, la memoria y el esfuerzo por conciliar las demandas del *ello*, las del *superyó* y las de la realidad como funciones.

Después de Freud, el psicoanalista más responsable por el desarrollo de la psicología del *yo* fue Heinz Hartmann (1964), quien consideraba que las funciones yoicas más importantes son aquellas que están centradas en su relación con la realidad, tales como la organización y control de la motilidad, la percepción, atención, memoria y lenguaje.

Tomando en cuenta que estas capacidades, bajo condiciones normales de lo que llamaba ambiente promedio, llegaban a desarrollarse hasta ser funciones yoicas autónomas a las pulsiones libidinales o agresivas. A medida que el *yo* continúa su desarrollo, funciones más complejas y que ejemplifican lo anterior comienzan a surgir, entre las cuales encontramos las siguientes: métodos para evitar la angustia, el displacer y el temor; objetivación, anticipación, pensamiento, acción; síntesis, integración u organización de sus propias funciones (Apablaza, 2004).

De acuerdo con Tallaferro (1974), el *yo* tiene dos funciones muy importantes, que son el *examen de realidad* y el trabajo de *síntesis*. El primero puede observarse cuando, ante la duda sobre la existencia real de un objeto en particular, el sujeto tratará de tocarlo. El segundo consiste en armonizar los impulsos del *ello* y compensar la oposición de esos impulsos unificándolos en forma de sentimientos, acciones o voliciones. A su vez, buscará concordar con las exigencias de la realidad y los requerimientos del *superyó*.

Otras autoras que hicieron mención de las funciones del yo fueron Melanie Klein y Anna Freud. La primera de ellas destaca la defensa en contra de la angustia y la capacidad para tolerarla; la utilización de ciertos mecanismos como los procesos de introyección y de proyección; la tendencia a la integración y a la organización y las relaciones objetales como funciones del yo (Apablaza, 2004), mientras que Anna Freud, por su parte, consideró como funciones yoicas a la prueba de la realidad interna y externa, la memoria, la función sintética y el control de la motilidad (González Núñez, 2002).

2.4 Funciones del yo según Leopold Bellak

Bellak comienza su estudio de las funciones del yo con la intención de unificar la manera en que se utilizan interpretan e implementan las evaluaciones sistemáticas de la personalidad tanto en psiquiatría como en psicología. Menciona que en la psiquiatría clínica, han predominado los métodos descriptivos, los cuales tienden a despreocuparse por la confiabilidad y validez, además de que considera esfuerzos diagnósticos como el DSM-III, de mayor utilidad para propósitos administrativos y epidemiológicos que para fines clínicos.

Por otro lado, menciona que los psicólogos intentan dos principales métodos de evaluación, las pruebas proyectivas y las grafomotoras, las primeras siendo completamente subjetivas y sujeto a la experiencia y dominio del aplicador, y las segundas que si bien, llegan a alcanzar grados elevados de confiabilidad y validez, el avance tecnológico ha permitido automatizar dichas pruebas que por sí solas aportan poco y que sólo en manos de expertos entrenados tienen verdadero valor.

Como se mencionó previamente, el psicoanálisis ha aportado varios modelos, siendo uno de los más aceptados hasta la actualidad el modelo tripartita de la teoría estructural. Bellak, al igual que varios otros autores antes que él, se interesó en las funciones del yo y en 1952 sugirió que la fuerza del yo debía ser valorada con una escala basada en datos de historia clínica y de la sintomatología y comenzó a definir las funciones del yo en términos operacionales.

Inicialmente, Bellak consideró como funciones del yo a la prueba de realidad, la medición entre las pulsiones, la razón, las reglas sociales internalizadas, el medio ambiente externo, la tolerancia a la frustración y la capacidad de involucrarse en conductas periféricas para obtener placer a largo plazo. Posteriormente agregó la motilidad y la percepción, la barrera contra la excesiva estimulación externa e interna que realiza la función de autoexclusión, la prueba de realidad que induce al ensayo de la acción y envía las señales de peligro, la conducta periférica relacionada con la gratificación, el carácter, las defensas y los aspectos integrales del yo bajo las funciones de organización y autorregulación. Consideró también la relación con la realidad, la regulación y el control de pulsiones, las relaciones de objeto, los procesos de pensamiento, así como las funciones defensivas, autónomas y sintéticas del yo (González Núñez, 2002).

A partir de todas las funciones que consideró inicialmente, Bellak junto con varios colegas, comenzaron a estudiar y valorar varias funciones yoicas en individuos esquizofrénicos, neuróticos y de funcionamiento normal, siendo su intención implementar diversas características que abarcaran las dimensiones que por lo común son reconocidas como las más importantes.

“La selección de las 12 funciones del yo surgió de los intentos por describir y clasificar la conducta a partir de entrevistas grabadas de dos horas de duración. Un grupo de evaluadores escucharon las grabaciones, formularon constructos y los clasificaron, todo de manera independiente. Por un prolongado proceso de ensayo y error, finalmente llegamos a las 12 funciones del yo que pensamos que eran tanto necesarias como suficientes para la comprensión y la descripción de las personas.” (Bellak y Goldsmith, 1994, pp. 8)

2.5 Aspectos básicos para la evaluación de las funciones del yo

Al finalizar los trabajos previamente mencionados, Bellak, Hurvich y Gediman (1975, tomado de Bellak y Goldsmith, 1994) además de aportar una lista con 12 funciones del *yo*, añaden aspectos que ayudan a su evaluación. “Las 12 funciones (con sus diversos componentes) que fueron finalmente seleccionadas son las siguientes:”

1. *Prueba de Realidad*. Los componentes son: a) distinción entre los estímulos internos y externos; b) exactitud de la percepción (incluyendo la orientación en tiempo, lugar y la interpretación de los acontecimientos externos), y c) precisión de la prueba de realidad interna (disposición psicológica y conciencia de los estados internos).
2. *Juicio*. Los componentes son: a) conciencia de lo adecuado y de las probables consecuencias de la conducta futura (anticipar peligros, responsabilidades legales, censura o desaprobación social) y b) grado en el que la conducta manifiesta es un reflejo de la conciencia de esas probables consecuencias.

3. *Sentido de Realidad del Mundo y del Sí Mismo*. Los factores componentes son: a) la medida en que los acontecimientos externos se experimentan como reales y como parte de un contexto familiar (grado de desrealización, *dejá vu*, estados parecidos al trance); b) el grado en que el cuerpo (o sus partes) y su funcionamiento, y la conducta de uno mismo se experimentan como familiares y pertenecientes al individuo (o procedentes de él); c) el grado en que la persona ha desarrollado la individualidad, la unicidad y el sentimiento de sí mismo y de la autoestima, y d) el grado en que las autorrepresentaciones de la persona están separadas de sus representaciones objetales.
4. *Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos*. Los componentes son: a) qué tan directa es la expresión de los impulsos (en un rango que va desde el *acting out* primitivo, pasando por el *acting out* neurótico, hasta las formas relativamente indirectas de expresión conductual) y b) la eficacia de la dilación y el control, el grado de tolerancia a la frustración, y la medida en que los derivados de los impulsos se canalizan a través de la ideación, la expresión afectiva y la conducta manifiesta.
5. *Relaciones Objetales*. Los componentes son: a) el grado y el tipo de las relaciones y del compromiso con los demás (tomando en cuenta las tendencias al aislamiento, la preocupación narcisista, la elección narcisista de objeto o la mutualidad); b) la medida en que las relaciones presentes se adapten o no influidas o modeladas por otras antiguas y sirven a propósitos presentes y maduros más que a otros pasados e inmaduros; c) el grado en que la persona percibe a los demás como entidades separadas más que como una extensión de sí misma y d) la medida en que la persona puede mantener la constancia de objeto (por ejemplo, sostener relaciones por periodos prolongados y tolerar tanto la ausencia física del objeto como la frustración, la ansiedad y la hostilidad relacionadas con el objeto).

6. *Procesos del Pensamiento*. Los componentes son: a) la adecuación de los procesos que adaptativamente guían y sostienen el pensamiento (atención, concentración, anticipación, formación de conceptos, memoria y lenguaje) y b) la medida en que el proceso primario-secundario relativo influye en el pensamiento (grado en que el pensamiento es irreal, ilógico, difuso o todo a la vez).
7. *Regresión Adaptativa al Servicio del Yo*. Los componentes son: a) relajamiento de la agudeza perceptiva y conceptual y de otros controles del yo con un aumento concomitante en la conciencia de contenidos antes preconcientes e inconscientes (primera fase del proceso oscilatorio) y b) la inducción de nuevas configuraciones que incrementan los potenciales adaptativos como resultados de integraciones creativas (segunda fase del proceso oscilatorio).
8. *Funcionamiento Defensivo*. Los componentes son: a) el grado en que los componentes defensivos afectan adaptativa o inadaptativamente a la idealización y la conducta, y b) la medida en que tales defensas han tenido éxito o han fracasado (grado de surgimiento de ansiedad, depresión u otros afectos disfóricos que indiquen debilidad de las operaciones defensivas).
9. *Barrera a los Estimulos*. Los factores componentes son: a) umbral, sensibilidad o conciencia relacionados con los estímulos que inciden en varias modalidades sensoriales (principalmente externas pero que incluyen el dolor) y b) naturaleza de la respuesta a diversos niveles de estimulación sensorial en términos del grado de desorganización, evitación y aislamiento, o de los mecanismos empleados para enfrentarse activamente a ellos.

10. *Funcionamiento Autónomo*. Los componentes son: a) grado de inmunidad al deterioro de los aparatos de la autonomía primaria (trastornos funcionales de la vista, audición, intención, lenguaje, memoria, aprendizaje o movimiento) y b) grado de deterioro de la autonomía secundaria (alteraciones en los hábitos, habilidades complejas aprendidas, rutinas de trabajo, pasatiempos e intereses).
11. *Funcionamiento Sintético-Integrativo*. Los componentes son: a) grado de reconciliación o integración de actitudes, valores, afectos, conducta y autorrepresentaciones discrepantes o potencialmente contradictorios y b) grado de agrupamiento e integración de acontecimientos psíquicos y conductuales, sean o no contradictorios.
12. *Dominio-Competencia*. Los componentes son: a) grado de competencia, es decir, desempeño de la persona en relación con su capacidad para interactuar con su medio y dominarlo, y b) el nivel del sentido de competencia; esto es, la expectativa de éxito de la persona o el lado subjetivo de su desempeño real (que tan bien cree la persona que puede hacerlo).

“Aunque la evaluación de las funciones del yo tiene sus orígenes en el intento de un trato racional a los problemas presentes en las esquizofrenias, es apremiante la necesidad de una evaluación que pueda ser descriptiva, operacional y dinámicamente significativa... La Evaluación de las Funciones del Yo ha sido utilizada en contextos tan diferentes como la psiquiatría forense, la selección y la evaluación de altos ejecutivos así como de figuras políticas y servidores civiles, la valoración de los efectos de las drogas, las evaluaciones de la analizabilidad y la evaluación de la investigación en psicoterapia y en el seguimiento del proceso psicoterapéutico mismo.” (Bellak, 1993, pp. 4).

CAPÍTULO 3: INVESTIGACIONES PREVIAS

Como se mencionó en el primer capítulo, las investigaciones sobre videojuegos tuvieron un gran auge durante la década de los ochentas, debido a la popularidad que lograron con las generaciones jóvenes y el temor de los padres y la sociedad en general ante nuevas tecnologías. Varias de esas investigaciones, llevadas a cabo en países de primer mundo, frecuentemente arrojaban resultados variados o incluso contradictorios (Tabla 4), y que difícilmente podrían homologar sus resultados en países latinoamericanos, al menos en aquellas épocas.

Hoy en día, la actitud hacia los videojuegos dista a la tomada en los ochentas, donde la mayoría de investigaciones tenían como meta dar a conocer los efectos dañinos y negativos de los videojuegos. Recientemente, se han llevado a cabo diversas investigaciones en varios países de habla hispana, y se han encontrado resultados que concluyen tanto a favor como en contra de los videojuegos.

Una de estas investigaciones fue elaborada en el año 2008 por Rehbein, Alonqueo y Filsecker de la Universidad de La Frontera en Temuco, Chile; llamada ‘Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos’. En este estudio, los autores “buscaron relacionar la evidencia acumulada sobre aprendizaje implícito y el potencial impacto de los videojuegos como vehículo de tal aprendizaje...” (pp. 166).

Para poner a prueba su hipótesis, los investigadores administraron dos tareas de aprendizaje implícito, una de tiempo de reacción serial (TRS) y otra de inducción de respuestas subliminales (IRD) a tres grupos diferentes de sujetos, un grupo de jugadores intensivos, quienes sugerían jugar 20 o más horas a la semana; un grupo de jugadores moderados con un promedio de juego de 3 horas semanales y un grupo de no jugadores que tenían esporádica o nula experiencia con videojuegos.

Los resultados reportados por los investigadores, dieron indicaciones de que los jugadores problemáticos, y también los moderados, tuvieron mayor facilidad para captar las regularidades implícitas, o subliminales presentes en las dos tareas que les fueron administradas, algo que sumado a la literatura sobre aprendizaje implícito, les permitió confirmar su hipótesis y connotar a los videojuegos de forma positiva.

Por otra parte, también existen investigaciones actuales que han encontrado efectos negativos o perjudiciales causados por los videojuegos, una de estas llamada ‘Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años’ fue elaborada en el 2007 por Vaca Vaca y Romero Serrano de la Universidad de la Sabana en Bogotá, Colombia, y consistió en emplear estudios de caso único en donde a partir de la narrativa de los participantes, los investigadores analizaron los significados que construyen frente a temas como el reconocimiento de la violencia, la percepción del conflicto y la resolución del mismo, la identidad de género, la relación entre familia y videojuegos, y el poder en los videojuegos.

Los participantes de este estudio fueron cuatro niños de género masculino entre los 11 y 14 años de edad, de dos colegios públicos ubicados en el municipio de Chía, que tenían acceso a videojuegos y que se dedicaban a esta actividad con regularidad (más de diez horas por semana). Los métodos de recolección de datos consistieron en encuestas, grupos focales y observación de los sujetos en su ambiente natural durante el uso de videojuegos.

Los investigadores logran aportar diversas conclusiones a partir de su estudio, donde la principal afirma que existe relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados que realizan los participantes del grupo focal, lo que señala la influencia que tiene los videojuegos como generadores de valores, creencias y significados en los niños.

Es importante mencionar que los autores de la investigación anterior hacen hincapié que nunca existió en ellos la intención de satanizar o de penalizar el uso de videojuegos, que reconocen que algunos videojuegos desarrollan en los niños cierta destreza mental y que bien regulados es una buena alternativa de manejo del tiempo libre. Sin embargo, la conclusión que nos aportan sobre la importancia que tienen los videojuegos, al igual que otros medios, para las generaciones jóvenes en la construcción de los significados de su mundo, hace pensar que deben existir tanto videojuegos que promuevan significados violentos, sexistas y generalmente erróneos, como videojuegos cuyos contenidos promuevan valores, creencias y significados positivos.

Un artículo que logra llegar a una conclusión similar fue elaborado por Aragón Carretero en el año 2011 intitulado ‘Desarmando el *poder* antisocial de los videojuegos’, donde la autora, a partir de un análisis bibliográfico de diversas fuentes, nos comparte diversos mitos y preconcepciones populares sobre los juegos de video, como la violencia o el sexismo que se cree que promueven.

La autora concluye lo siguiente: “Las personas construyen su identidad interpretando y dando significado a las visiones del mundo que los rodea. Los videojuegos son un elemento más de esta realidad. En consecuencia, padres y educadores deben favorecer el pensamiento crítico, reflexivo y responsable en el uso de los videojuegos, alertar de sus peligros transformándolos en contenidos educativos, reconocer sus beneficios educativos (creatividad, resolución de problemas, nuevas capacidades de alfabetización...) y enseñar a evaluar la propia actividad desarrollada con ellos” (pp. 102).

Dentro de las investigaciones previamente mencionadas cuyo objeto de estudio son los videojuegos, es posible vislumbrar una conclusión implícita y genérica que demuestra que los juegos de video tienen el potencial de tener efectos, tanto positivos como negativos, en las poblaciones que son más susceptibles a usar e incluso abusar de ellos, como lo son los niños, adolescentes y jóvenes adultos.

Las funciones del yo como variable de estudio también han generado interés en diversos investigadores y en el estudio de varias doctrinas, principalmente en el área clínica de la psicología o psiquiatría, donde se busca tanto atender las problemáticas particulares del individuo como definir y tratar padecimientos comunes.

Una investigación llevada a cabo en nuestro país con el título ‘Evaluaciones de las funciones del yo en mujeres mexicanas con obesidad’, es una de tantas que busca en factores individuales como las funciones del yo, identificar patrones que faciliten o predispongan la aparición de padecimientos de salud comunes, como suele ser la obesidad.

El estudio elaborado por Moral de la Rubia y Meza Peña en el año 2012, consistió en la aplicación de 4 escalas específicas para la evaluación de las funciones del yo (Sentido de Realidad, Regulación de Instintos, Relaciones Objetales y Funcionamiento Defensivo) a 217 mujeres de Monterrey, México, cuyos Índices de Masa Corporal oscilan entre 50% sobrepeso y obesidad, y 50% normopeso.

La conclusión arrojada por este estudio consiste en que, a pesar de que las cuatro funciones del yo evaluadas fueron seleccionadas como posibles factores de riesgo para la obesidad, solo dos de estas funciones (Sentido de Realidad y Relaciones Objetales) fueron estadísticamente diferenciales en función del IMC de los sujetos encuestados. Los autores sugieren estudiar el conjunto de las 12 funciones en la comparación de sobrepeso-obesidad y normopeso para obtener resultados más concluyentes.

Otra investigación llevada a cabo en nuestro país que tuvo como objeto de estudio las funciones del yo fue la tesis “Las funciones del yo de adolescentes con intento de suicidio” por Salazar Martínez, M. S. de la Universidad Nacional Autónoma de México en el 2000.

El método implementado por la autora en su investigación consistió en la aplicación del Cuestionario para la evaluación de las funciones del Yo de & Goldsmith (EFY), a una muestra conformada por 22 personas del sexo femenino de un rango de edad de entre 13 a 17 años de edad, divididas en dos grupos independientes: dieciséis sujetos con intento de suicidio y seis sin intento de suicidio con un trastorno depresivo.

Los resultados obtenidos por esta investigación indicaron que existen diferencias estadísticamente significativas en las funciones del Yo: Juicio y Regresión Adaptativa al Servicio del Yo, en las adolescentes con intento de suicidio en comparación con las adolescentes sin intento de suicidio, con la presencia de un trastorno depresivo, donde el grupo de intento de suicidio obtiene una medida mayor. Apreciándose en las demás funciones diferencias cualitativas.

CAPÍTULO 4: MÉTODO

4.1 JUSTIFICACIÓN

Los videojuegos se han convertido en uno de los medios de distracción y esparcimiento más populares en la actualidad. Hoy en día, es muy probable conocer a alguien cercano a estos o ser parte de este grupo que los usa con regularidad, sin embargo, existe una parte de esta población de videojugadores cuyo uso puede catalogarse, de *grosso modo*, como “adictivo”.

El estudio formal de los videojuegos es algo relativamente nuevo en México, por lo que la información sobre este fenómeno en nuestra población, y específicamente desde el contexto de la salud mental es limitada. Por la tanto es conveniente para el psicólogo estudiar el impacto que pueden tener estas nuevas tecnologías y medios lúdicos en las generaciones más susceptibles de usarlas en nuestro país, para conocer más a fondo la relación que tienen los videojuegos y el usuario.

Esta investigación explorará las funciones del yo, con la finalidad de conocer el efecto que puedan tener los juegos de video en personas que los utilicen de forma problemática y así poder aportar una noción psicológica sobre los videojuegos en nuestro país.

4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con la llegada de nuevas tecnologías, siempre ha existido tanto la fascinación y la curiosidad por conocer más sobre ellas, como el temor o el desagrado por lo que no se conoce o no se comprende; los videojuegos, al igual que muchas tecnologías previas, son y han sido blanco de esto. Las problemáticas previamente asociadas con videojuegos, solían enfocarse en sus contenidos violentos y sexistas, o en su capacidad distractora, y en los efectos perjudiciales que pudiesen generar en quien los usa, sin embargo, recientemente han comenzado a observarse con otra luz. Actualmente comienza a verse su potencial como herramientas de aprendizaje, de expresión artística o incluso deportiva, planteando problemáticas con relación a sus posibles usos más allá del plano didáctico. A pesar de esto, una realidad es que el uso problemático o abuso de cualquier actividad, medio o sustancia conllevará consecuencias perjudiciales, y los videojuegos no parecen estar exentos de esto.

Pregunta de Investigación: ¿El uso intensivo o problemático de videojuegos tiene algún efecto en las funciones del yo del usuario?

4.3 OBJETIVOS

Objetivo General: Determinar si conductas de uso intensivo o problemático de videojuegos tiene alguna relación causa-efecto sobre las funciones del yo del usuario.

Objetivos Particulares:

- Aplicar el Cuestionario *Problem Videogame Playing Questionnaire* (PVP) y la Cuestionario Evaluación de las Funciones del Yo (EFY) para conocer el patrón de uso de videojuegos y evaluar las funciones yoicas de la muestra
- Capturar los datos recopilados de la muestra en una base estadística del programa SPSS

4.4 HIPÓTESIS DE TRABAJO

Hi.- El uso problemático de videojuegos tiene efecto sobre las funciones del yo del usuario

Ho.- El uso problemático de videojuegos no tienen ningún efecto sobre las funciones del yo del usuario.

4.5 VARIABLES

VARIABLES INDEPENDIENTE = Uso problemático de videojuegos

VARIABLE DEPENDIENTE = Funciones del Yo

Definición Conceptual

- Uso problemático de Videojuegos: El uso problemático o abuso de una sustancia, actividad o medio se caracteriza por un patrón desadaptativo de consumo que conduce a un deterioro o malestar físico y/o psicológico clínicamente significativos. (Consuegra, 2010)

- Funciones del Yo: Bellak, L. (1993), define a las funciones del yo como los contenidos, procesos y resultados mentales, centrados en dos aspectos: adaptación al medio ambiente y los procesos internos. Estas son: Prueba de Realidad; Juicio; Sentido de Realidad del Mundo y del Sí Mismo; Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos; Relaciones Objetales; Procesos del Pensamiento; Regresión Adaptativa al Servicio del Yo; Funcionamiento Defensivo; Barrera a los Estímulos; Funcionamiento Autónomo; Funcionamiento Sintético-Integrativo; Dominio-Competencia.

Definición Operacional

- Funciones del Yo: Se evaluó a través del Cuestionario para la Evaluación de las Funciones del Yo de Bellak & Goldsmith (EFY) que consiste 10 reactivos por función a evaluar, dando un total de 120 reactivos con tres opciones de respuesta que manifiestan la frecuencia con la que le sujeto experimenta lo planteado. Mientras mayor sea la puntuación obtenida para cada función, mas adaptada será esta.
- Uso Problemático de Videojuegos: Se evaluó a través del Cuestionario PVP (*Problem Videogame Playing Questionnaire*) de Ricardo Tejeiro Salguero y Rosa Bersabé Morán que consiste en nueve reactivos con respuestas dicotómicas que refieren los problemas que tiene el sujeto con relación a su uso de videojuegos. A mayor puntaje en el Cuestionario PVP, mayor será el uso problemático de videojuegos del sujeto

4.6 POBLACIÓN

La población que formó parte del presente trabajo de investigación estuvo integrada por sujetos de nacionalidad mexicana de sexo indistinto y que actualmente residen en el Ciudad de México y área Metropolitana.

Muestra: La muestra fue intencional, estuvo conformada por 114 sujetos que participaron de forma anónima y voluntaria. La muestra total contiene 67 mujeres y 47 hombre y comprende un rango de edad de 18 a 53 años y 93.9% tiene estudios hasta licenciatura.

Criterios de Exclusión:

- Edad: menores de 18 años

Muestreo:

Se llevó a cabo un muestro No probabilístico e intencional por conveniencia. Los sujetos que conformaron la muestra en su mayoría, son estudiantes de la Universidad Insurgente y la Universidad Nacional Autónoma de México.

Tipo de estudio:

Se realizó una investigación de tipo Correlacional, No experimental y Transversal. *Correlacional*, porque se pretendió conocer las relaciones entre las variables del uso problemático de videojuegos y las funciones del yo. *No experimental*, porque no se manipularon las variables y *Transversal* ya que se recolectaron los datos en un espacio y tiempo únicos.

4.7 INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO PVP (*PROBLEM VIDEOGAME PLAYING QUESTIONARIE*) DE RICARDO TEJEIRO SALGUERO Y ROSA BERSABÉ MORÁN

Se emplearon dos instrumentos para la presente investigación, el primero de ellos fue el Cuestionario PVP o *Problem Videogame Playing Questionarie*, el cual ser origino a partir de investigaciones previas sobre el efecto adictivo de los videojuegos. El autor continuó la línea de estudio tomada por autores como Griffiths (1991) y Fisher (1994, 1995) quienes adaptaron criterios diagnósticos para el juego patológico del DSM-III-R (APA 1987) y DSM-IV (APA 1994) respectivamente. Tomando todos los criterios diagnósticos para la dependencia a sustancias salvo uno y todos los criterios diagnósticos del juego patológico salvo uno, Tejeiro construyó una escala de nueve preguntas donde cada una puede correlacionarse con una diferente dimensión de adicción.

El Cuestionario PVP plantea diversas situaciones conflictivas al jugar videojuegos en nueve ítems. Las respuestas son dicotómicas, por lo que el sujeto solo debe responder ‘Si’ si es que ha experimentado lo que se plantea o ‘No’ en caso contrario. Tejeiro no proporciona una escala de calificación o punto de corte para determinar la presencia o ausencia de un uso problemático, abuso o adicción a los videojuegos, sin embargo, confirmo que a mayor número de preguntas afirmativas, existe mayor tendencia en el sujeto a depender del uso de videojuegos. De lo anterior podemos entender que, a mayor puntaje en el Cuestionario PVP, mayor será el uso problemático de videojuegos del sujeto.

Preocupación	Item 1	Cuando no estoy jugando videojuegos, sigo pensando en ellos (recordando jugadas, planeando cuales jugar después, etc.)
Tolerancia	Item 2	Dedico cada vez más tiempo a jugar videojuegos.
Pérdida de Control	Item 3	Con frecuencia, juego videojuegos durante más tiempo del que me había propuesto inicialmente.
	Item 6	Cuando he perdido una partida, o no he obtenido el resultado que quería, necesito volver a jugar para intentarlo de nuevo.
Abstinencia	Item 4	Cuando no puedo usar mis videojuegos, me pongo intranquilo o irritable.
Escape	Item 5	Cuando tengo problemas o me siento mal (ansioso, decaído, enojado) juego más videojuegos que de costumbre.
Mentiras y Engaño	Item 7	En ocasiones, oculto a los demás (mis padres, amigos, profesores...) que estoy jugando videojuegos para que no se enteren.
Indiferencias sobre las consecuencias físicas y psicológicas	Item 8	Para poder jugar videojuegos he faltado a clases o he tenido que mentirle a alguien o he discutido, me he enfadado o me he peleado con alguien.
Desorganización Familiar/Escolar	Item 9	Para jugar videojuegos, he dejado de hacer tareas escolares o del hogar, o me he quedado sin comer o he ido a dormir tarde, o he dedicado menos tiempo a convivir con los demás (amigos, familia...)

Tabla 8. Dimensiones de adicción y su correlación con los ítems del PVP. Tomada de Tallaferro A. (2001)

Reportando confiabilidad y validez factorial, Tejeiro y Moran (2002) encontraron que el cuestionario PVP era psicométricamente univariado y con consistencia interna ($\alpha = 0.69$) en los 9 ítems en conjunto. La validez de constructo fue obtenida de las correlaciones entre los puntajes totales del PVP y la frecuencia de juego ($r = .64$, $N = 223$, $p < .001$). Adicionalmente, la escala fue capaz de distinguir entre participantes que se reportaban preocupados por su forma de jugar videojuegos y aquellos que no.

CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DE LAS FUNCIONES DEL YO DE BELLAK & GOLDSMITH. (EFY)

El instrumento de medición empleado para la presente investigación fue el Cuestionario para las funciones del Yo de Bellak y Goldsmith. El cuestionario (EFY), se originó con base en un estudio sobre el funcionamiento yoico de 100 sujetos, con el propósito de definir las principales manifestaciones del Yo.

El procedimiento de evaluación consistió en una entrevista clínica semiestructurada, diseñada para obtener información relevante acerca del funcionamiento del Yo. Las entrevistas fueron grabadas y evaluadas por clínicos de manera independiente. Después de casi tres años de estudio, llegaron finalmente a una lista de 12 funciones del Yo a las que consideraron suficientes para describir la personalidad del individuo. Encontraron que en una escala de 13 puntos, la confiabilidad interjueces cayó en el rango de .61 para barrera de estímulos y .88 para funcionamiento autónomo, con una correlación media de .77

La EFY proporciona un amplio perfil de personalidad con información específica sobre la naturaleza y el grado de las disfunciones del Yo, la manera cómo pueden afectar otras áreas del funcionamiento del sujeto. La EFY está constituido por dos métodos: entrevista y cuestionario. En este estudio se utilizó la forma de cuestionario. Este resulta útil para la población general, es de fácil aplicación, consta de 120 preguntas, diez para cada función.

De acuerdo con el método del cuestionario, cada función consta de 10 preguntas, las cuales se puntúan en un continuo que va de Rara vez (2 ó 0), A veces (1), y A menudo (0 ó 2), según la dirección de la pregunta; se realiza la sumatoria para obtener la calificación total (puntaje crudo), siendo la puntuación mínima 0 y la máxima 20, de cada función. Con base en ésta calificación, si se combina con el criterio clínico, se puede utilizar una forma convertible de medición: la escala de siete puntos (calificación global), en donde 1 representa el nivel de funcionamiento más pobre o mínimo y 7 el nivel más óptimo, los autores hacen notar que estos extremos escasamente se presentan, siendo el 6 el funcionamiento “promedio”, definido por la ausencia de patología notable.

Partiendo de lo anterior, podemos considerar 7 rangos posibles que se obtienen de la puntuación cruda, donde totales que van del 20 al 18 corresponden al nivel 7; del 17 a 15 al nivel 6; del 14 a 12 al nivel 5; del 11 a 9 al nivel 4; del 8 a 6 al nivel 3; del 5 a 3 al nivel 2; y del 2 a 0 al nivel 1.

La EFY valora lo siguiente:

- 1. Prueba de Realidad.** Se refiere a la capacidad para diferenciar entre los estímulos internos y externos; así como la exactitud de la percepción incluyendo la orientación en tiempo, lugar y la interpretación de los acontecimientos externos. La prueba de realidad implica también la sensación subjetiva de la persona acerca de sus percepciones, además el grado en que la persona está en contacto con su Yo interno.
- 2. Juicio.** Se refiere a la anticipación de las probables consecuencias de la conducta que se pretende, por ejemplo, anticipar peligros probables; así como la medida en que la persona es capaz de adaptarse emocionalmente a los aspectos relevantes de la realidad.
- 3. Sentido de la Realidad del Mundo y del Sí Mismo.** Esta escala evalúa la medida en que los acontecimientos externos se experimentan como reales y como parte de un contexto familiar, además, del grado en que el cuerpo y su funcionamiento, y la conducta de uno mismo experimentan como familiares y pertenecientes al individuo, y con ello el grado en que la persona ha desarrollado la individualidad, la unicidad y el sentido de sí mismo y de la autoestima.

- 4. Regulación y Control de los Instintos, Afectos e Impulsos.** Esta función se refiere a la medida en que los mecanismos de demora y control permiten que los impulsos derivados sean expresados de una manera modulada y adaptativa, caracterizada, óptimamente, ni por un control deficiente ni por un control excesivo.
- 5. Relaciones Objetales.** Esta función se compone del grado y tipo de las relaciones y del compromiso con los demás, tomando en cuenta las tendencias al aislamiento, la preocupación narcisista o la mutualidad; así como el grado en que la persona percibe a los demás como entidades separadas más que como una extensión de sí misma.
- 6. Proceso del Pensamiento.** Esta función se refiere al grado de adaptación en la memoria, la concentración y la atención, además de la formación de conceptos y lenguaje.
- 7. Regresión Adaptativa al Servicio del Yo (RASY).** Capacidad para retraerse, suspender los controles con agrado y permitir que las ideas y fantasías surjan en un estado de regresivo y por consiguiente fortalezcan la imaginación, el juego, el humor, la inventiva y la creatividad.
- 8. Funcionamiento Defensivo.** Esta escala se refiere al grado en que los componentes defensivos afectan adaptativa o inadaptablemente a la ideación y la conducta, y la medida en que tales defensas han tenido éxito o fracaso (grado de surgimiento de ansiedad, depresión u otros afectos disfóricos que indiquen debilidad de las operaciones defensivas).
- 9. Barrera a los Estímulos.** Se refiere a la sensibilidad y el umbral para responder a los estímulos sensoriales y la naturaleza de la respuesta a diversos niveles de estimulación sensorial en términos del grado de desorganización, evitación y aislamiento de los mecanismos empleados para enfrentarse activamente a ellos.

- 10. Funcionamiento Autónomo.** Esta función se refiere al grado para utilizar las habilidades psicomotoras de manera cognitiva e intelectual. Implica grado de libertad de deterioro de los aparatos y funciones básicos de la autonomía primaria, estos son atención, concentración, memoria, percepción, función motora, intención; y grado de libertad de deterioro de la autonomía secundaria (hábitos, habilidades aprendidas, intereses).
- 11. Funcionamiento Sintético – Integrativo.** Esta función implica el grado de reconciliación o integración de actitudes, valores, afectos, conducta y autorepresentaciones discrepantes o potencialmente contradictorios y grado de agrupamiento e integración de acontecimientos psíquicos y conductuales, sean o no contradictorios.
- 12. Dominio – Competencia.** Se refiere al grado de competencia, es decir, desempeño de la persona en relación con su capacidad para interactuar con su medio y dominarlo, y el nivel del sentido de competencia; esto es, la expectativa de éxito de la persona o el lado subjetivo de su desempeño.

4.8 ESCENARIO

La aplicación de los instrumentos se llevó a cabo en su mayoría dentro de las instalaciones de la Universidad Insurgentes plantel Xola y la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, el número restante de aplicaciones fueron elaboradas en domicilios particulares de los participantes.

4.9 PROCEDIMIENTO

Se solicitó permiso a la coordinación académica de la Universidad Insurgentes para disponer de diversos grupos de estudiantes para la aplicación de los instrumentos durante el horario escolar y dentro de los salones de la universidad. Dichas aplicaciones se llevaron a cabo con el consentimiento y apoyo del profesor en turno.

De manera similar en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, se acudió con los profesores a cargo de cada grupo para solicitar tiempo de su clase para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos.

Se aplicaron el Cuestionario para la Evaluación de las Funciones del Yo de Bellak (EFY) y el Cuestionario *Problem Videogame Playing* (PVP) en fechas comprendidas dentro de la segunda mitad del año 2015, en una misma exhibición a cada grupo, proporcionándoles un cuadernillo de preguntas con los 129 reactivos de ambos instrumentos y una hoja de respuestas a cada sujeto. Por último, se recolectó el material utilizado y los resultados fueron capturados en el programa SPSS para su análisis estadístico final.

CAPÍTULO 5. RESULTADOS

Los resultados mostrados en este apartado fueron obtenidos a partir del programa estadístico SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). El primer análisis estadístico fue llevado a cabo con datos sociodemográficos (edad, sexo, etc...) para obtener las frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central de la muestra, la cual estuvo conformada en su totalidad por 114 participantes (tabla 9), cuyas edades oscilaron entre 18 y 53 años, donde la media fue de 22.39 años y la desviación estándar llegó a ser de 4.544 años (figura 4).

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Edad	114	18	53	22.39	4.544

Tabla 9. Estadísticos descriptivos de la edad de la muestra

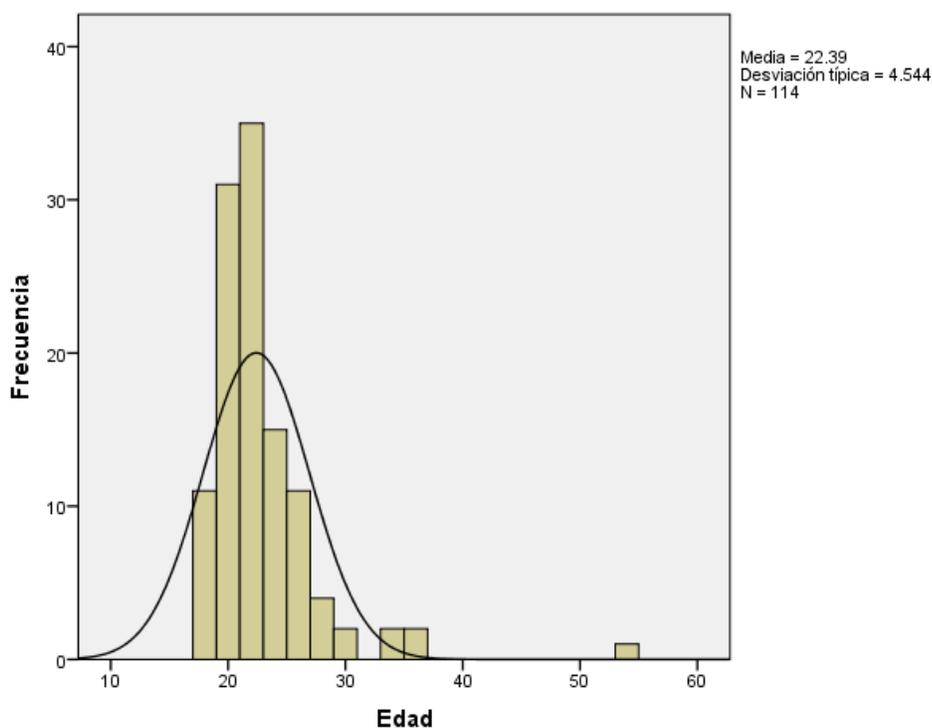


Figura 4. Frecuencia de edades de la muestra.

Del 100% de los integrantes de la muestra, el 58.8% fueron mujeres (67 s.) y el 41.2% fueron hombres. (47 s.) Otros datos sociodemográficos recabados indican que 94.7% del total de la muestra (108 s.) cuentan con estudios al nivel de licenciatura; de manera similar, el 94,7% (108 s.) son solteros; y el 81.6% (93 s.) se dedican enteramente a estudiar. (Tabla 10)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sexo	Femenino	67	58.8	58.8	58.8
	Masculino	47	41.2	41.2	100.0
	Total	114	100.0	100.0	
Escolaridad	Bachillerato	3	2.6	2.6	2.6
	Licenciatura	108	94.7	94.7	97.4
	Maestría	1	.9	.9	98.2
	Doctorado	2	1.8	1.8	100.0
	Total	114	100.0	100.0	
Estado Civil	Soltero	108	94.7	94.7	94.7
	Casado	4	3.5	3.5	98.2
	Divorciado	1	.9	.9	99.1
	Unión Libre	1	.9	.9	100.0
	Total	114	100.0	100.0	
Ocupación	Desempleado	2	1.8	1.8	1.8
	Estudiante	93	81.6	81.6	83.3
	Trabajo Formal	8	7.0	7.0	90.4
	Medio Tiempo	11	9.6	9.6	100.0
	Total	114	100.0	100.0	

Tabla 10. Frecuencias de sexo, escolaridad, estado civil y ocupación de la muestra respectivamente.

El segundo grupo de análisis llevados a cabo estuvieron conformados por la frecuencia de respuestas obtenidas en los instrumentos PVP y EFY, así como la correlación de ambos. En la siguiente grafica (figura 5) se puede observar la forma en que las respuestas del cuestionario PVP se distribuyeron en la muestra. Es importante recordar que a mayor puntaje en este instrumento, mayores problemáticas con el uso de videojuegos.

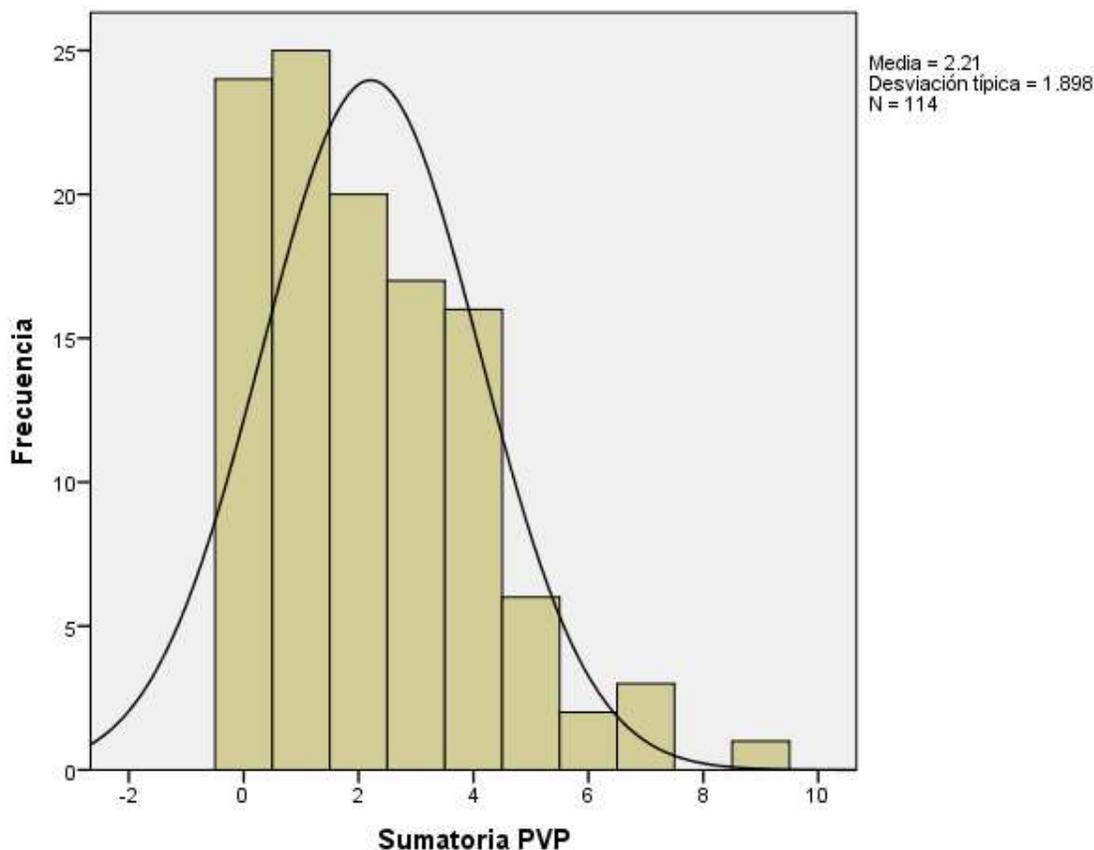


Figura 5. Distribución de puntajes del cuestionario PVP de la muestra dentro de una curva normal.

La media del puntaje obtenido por los 114 participantes fue de 2.21 con una desviación estándar de 1.898, con esto podemos observar que una parte importante de la muestra (21.1%) no reconoce tener ningún tipo de conducta problemática al jugar videojuegos, sin embargo, el resto de la muestra (78.9%) reporta tener conductas

		Sumatoria PVP			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	24	21.1	21.1	21.1
	1	25	21.9	21.9	43.0
	2	20	17.5	17.5	60.5
	3	17	14.9	14.9	75.4
	4	16	14.0	14.0	89.5
	5	6	5.3	5.3	94.7
	6	2	1.8	1.8	96.5
	7	3	2.6	2.6	99.1
	9	1	.9	.9	100.0
	Total	114	100.0	100.0	

Tabla 11. Frecuencia de los puntajes del cuestionario PVP.

problemáticas al usar videojuegos con puntajes que van desde 1 hasta el máximo obtenible por el instrumento que es 9 (tabla 11).

La tabla 12 nos indica la media de los puntajes totales del PVP si dividimos la muestra por su sexo. 67 sujetos de la muestra fueron mujeres quienes obtuvieron una media de 1.73 en su cuestionario PVP y 47 fueron hombres obtuvieron una media de 2.89.

Sumatoria PVP

Sexo	N	Media	Desv. típ.
Femenino	67	1.73	1.591
Masculino	47	2.89	2.098
Total	114	2.21	1.898

Tabla 12. Media de los puntajes del PVP según el sexo de la muestra.

En la figura 6 podemos observar las distribución de las edades de la muestra total así como la frecuencia de estas. Adicionalmente, los puntajes obtenidos en el cuestionario PVP se señalan por medio de un patrón de colores para cada edad comprendida dentro de la muestra.

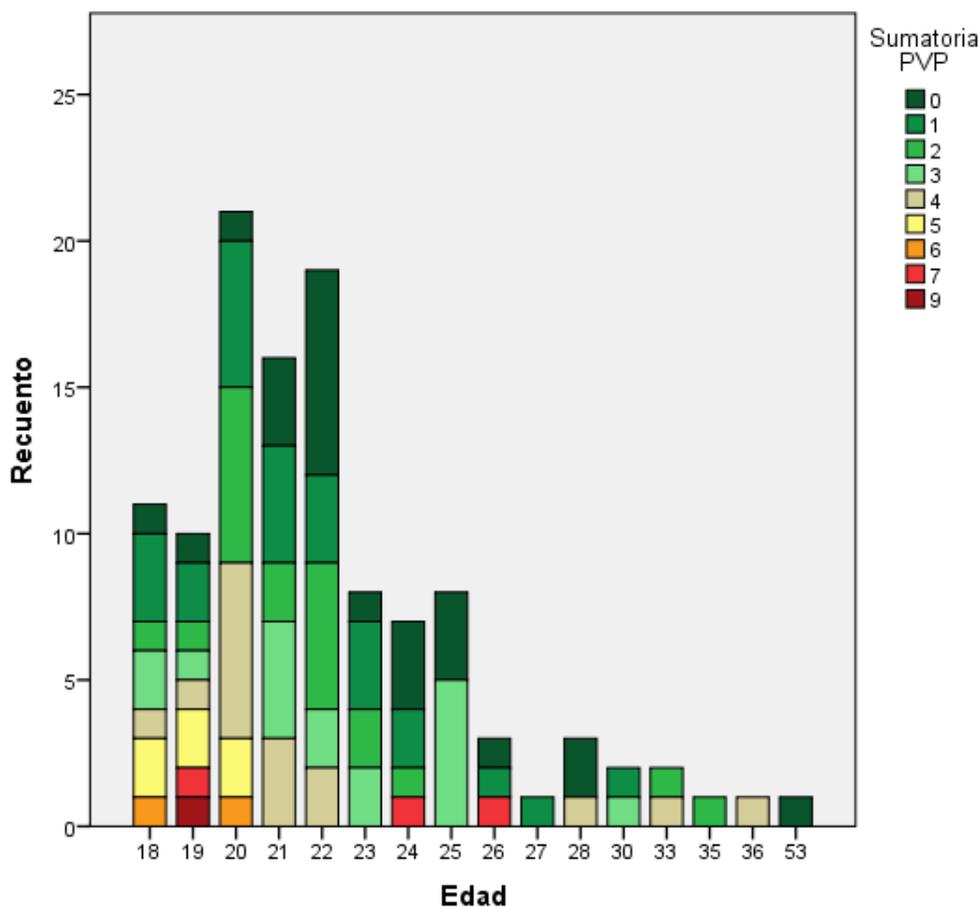


Figura 6. Distribución de edades de la muestra y puntajes del PVP.

En la gráfica anterior se puede observar como las edades más de mayor incidencia dentro de la muestra fueron 20, 21 y 22 años, sin embargo, las edades más susceptibles a mostrar problemas con su uso de videojuegos se comprenden entre los 18, 19 y 20 años de edad.

El siguiente conjunto de graficas (figura 7) ilustran los puntajes totales obtenidos por la muestra tras la aplicación de la Evaluación de las Funciones del Yo. Las 12 graficas corresponden a las 12 funciones del yo evaluadas por la EFY, donde podemos ver la forma en la que los puntajes totales de los 114 sujetos de la muestra, se distribuyen dentro de una curva normal.

El primer grupo de graficas (figura 7_a) corresponden a las funciones de Prueba de Realidad (*PDR*), Juicio (*J*), Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo (*SRM*), Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos (*RCI*), Relaciones Objetales (*RO*) y Procesos del Pensamiento (*PP*). El segundo conjunto de graficas (figura 7_b) corresponden a las funciones de Regresión Adaptativa al Servicio del Yo (*RASY*), Funcionamiento Defensivo (*FD*), Barrera a los Estímulos (*BE*), Funcionamiento Autónomo (*FA*), Funcionamiento Sintético-Integrativo (*FSI*) y Dominio-Competencia (*DC*).

Es importante recordar que los puntajes obtenibles por cada función van desde el 0 al 20, indicando que puntajes más altos refieren un funcionamiento yoico más adaptativo. Las medias obtenidas por la muestra en cada función son las siguientes: *PDR* = 17.66; *J* = 14.25; *SRM* = 16.64; *RCI* = 14.04; *RO* = 15.27; *PP* = 14.53; *RASY* = 11.36; *FD* = 15.79; *BE* = 15.32; *FA* = 14.71; *FSI* = 12.33; *DC* = 13.81.

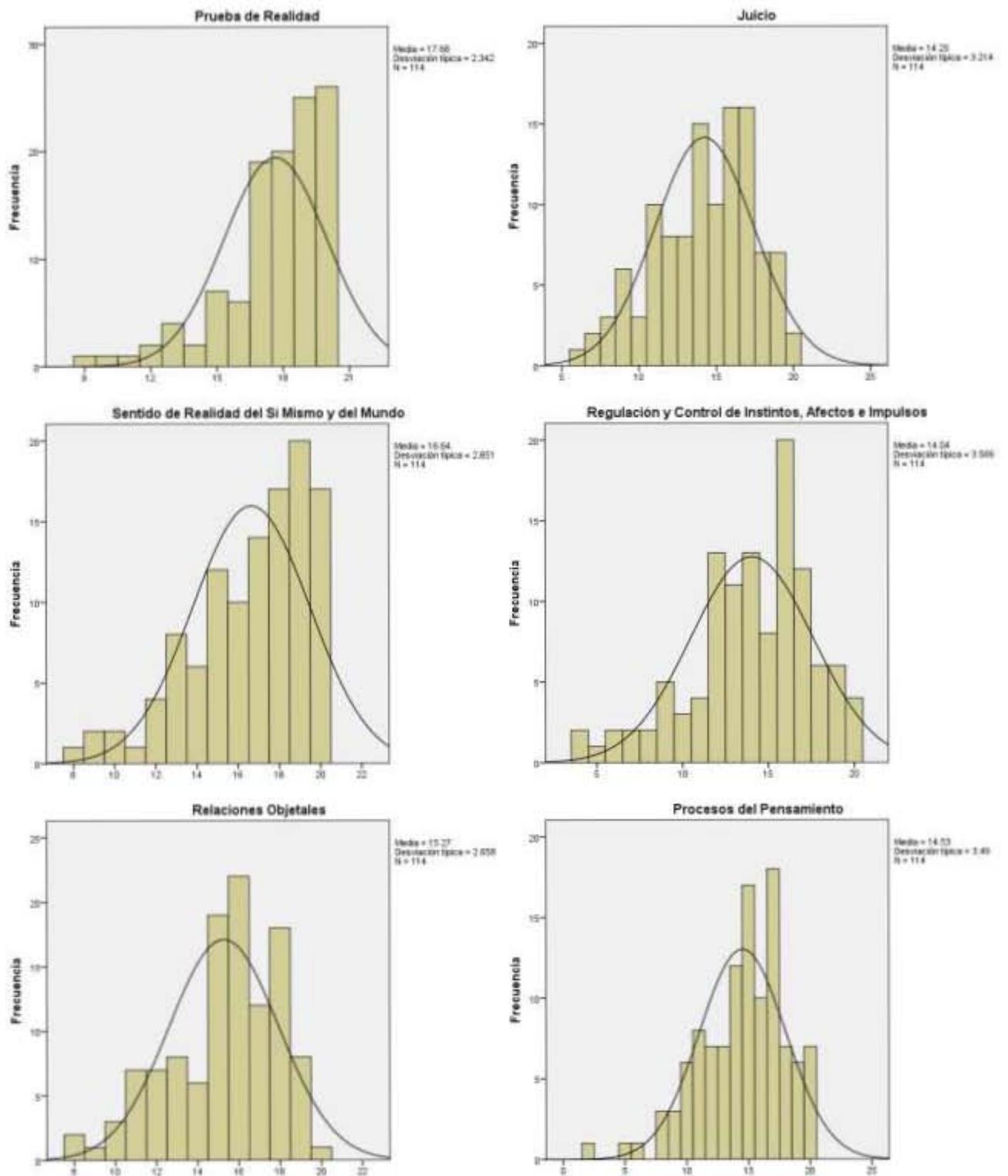


Figura 7a. Distribución de puntajes del inventario EFY de la muestra dentro de una curva normal.

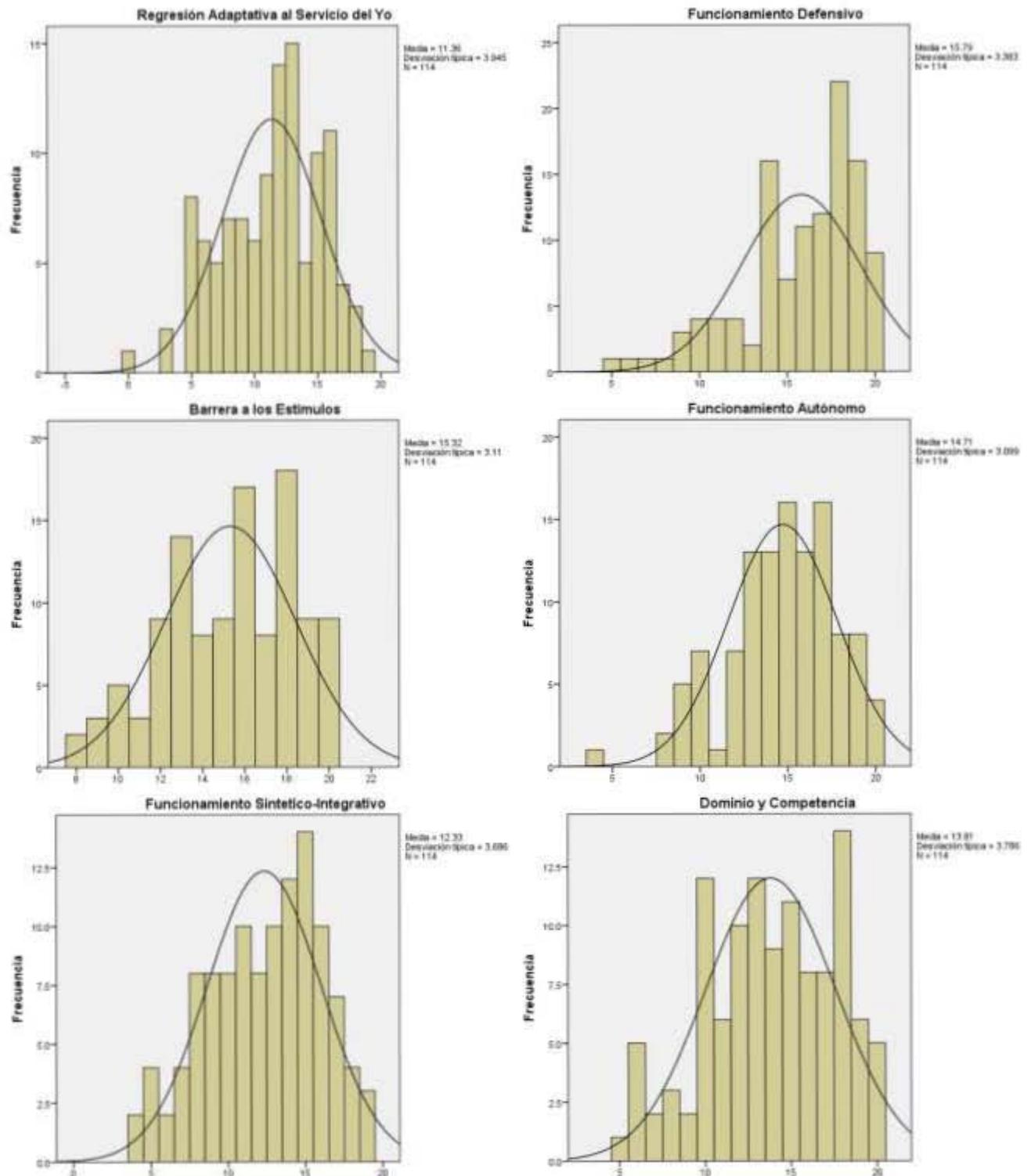


Figura 7b. Distribución de puntajes del inventario EFY de la muestra dentro de una curva normal.

En la tabla 13 se muestran los índices de correlación entre la variable ‘Sumatoria PVP’ la cual refiere a los puntajes totales del cuestionario PVP y las 12 funciones del yo que

fueron obtenidas con la aplicación de la Evaluación de las Funciones del Yo (EFY).

Correlaciones		Sumatoria PVP
Prueba de Realidad	Correlación de Pearson	-.362**
	Sig. (bilateral)	.000
Juicio	Correlación de Pearson	-.274**
	Sig. (bilateral)	.003
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	Correlación de Pearson	-.378**
	Sig. (bilateral)	.000
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	Correlación de Pearson	-.293**
	Sig. (bilateral)	.002
Relaciones Objetales	Correlación de Pearson	-.192*
	Sig. (bilateral)	.041
Procesos del Pensamiento	Correlación de Pearson	-.432**
	Sig. (bilateral)	.000
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	Correlación de Pearson	.165
	Sig. (bilateral)	.080
Funcionamiento Defensivo	Correlación de Pearson	-.277**
	Sig. (bilateral)	.003
Barrera a los Estímulos	Correlación de Pearson	-.241**
	Sig. (bilateral)	.010
Funcionamiento Autónomo	Correlación de Pearson	-.467**
	Sig. (bilateral)	.000
Funcionamiento Sintético-Integrativo	Correlación de Pearson	-.070
	Sig. (bilateral)	.462
Dominio y Competencia	Correlación de Pearson	-.100
	Sig. (bilateral)	.289

Los resultados anteriores muestran que 9 de las 12 funciones del yo evaluadas por la EFY mostraron significancia estadística con índices de correlación que van de medios a bajos y que son inversamente proporcionales a los puntajes del cuestionario PVP, es decir, mientras los puntajes del cuestionario PVP suben, los puntaje en la EFY bajan.

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Tabla 13. Índices de correlación entre los puntajes del cuestionario PVP y la EFY.

El cuestionario PVP está basado en instrumentos previos (Griffiths, 1999; Fisher 1994, 1995) donde la presencia de al menos 4 de las 9 conductas problemáticas indicaba comportamiento ‘adictivo’ o abuso de videojuegos.

En la siguiente tabla (Tabla 14) se muestra los resultados obtenidos al comparar la muestra tomando un resultado de 4 o más en el PVP como punto de corte.

Abuso o uso 'adictivo' de Videojuegos						
	Sumatoria PVP	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	>= 4	28	16.18	-4.110	112	.000
	< 4	86	18.14			
Juicio	>= 4	28	12.43	-3.644	112	.000
	< 4	86	14.85			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	>= 4	28	15.07	-3.518	112	.001
	< 4	86	17.15			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	>= 4	28	12.54	-2.644	112	.009
	< 4	86	14.53			
Relaciones Objetales	>= 4	28	14.75	-1.198	112	.233
	< 4	86	15.44			
Procesos del Pensamiento	>= 4	28	12.29	-4.188	112	.000
	< 4	86	15.26			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	>= 4	28	12.79	2.241	112	.027
	< 4	86	10.90			
Funcionamiento Defensivo	>= 4	28	14.75	-1.893	112	.061
	< 4	86	16.13			
Barrera a los Estimulos	>= 4	28	14.54	-1.538	112	.127
	< 4	86	15.57			
Funcionamiento Autónomo	>= 4	28	12.75	-4.117	112	.000
	< 4	86	15.35			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	>= 4	28	12.21	-.196	112	.845
	< 4	86	12.37			
Dominio y Competencia	>= 4	28	13.54	-.435	112	.664
	< 4	86	13.90			

Tabla 14. Prueba T entre grupos con comportamiento 'adictivo' y no adictivo

Las Funciones del Yo que tuvieron diferencias estadísticamente significativas (*sig.* < 0.05) entre el grupo que muestran conductas 'adictivas' (de acuerdo a los criterios del DSM con los que se basaron las preguntas) y el grupo que solo obtuvo 3 a 0 conductas de uso problemático fueron Procesos del Pensamiento, Funcionamiento Autónomo, Prueba de Realidad, Juicio, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos y Regresión Adaptativa al Servicio del Yo, siendo esta última la única función del yo directamente proporcional al puntaje del cuestionario PVP.

Es importante mencionar que un tercer conjunto de análisis estadísticos logró realizarse gracias a la dicotomía que presentan los ítems del cuestionario PVP, permitiendo dividir a la muestra en dos grupos independientes con base a su respuesta en dicho cuestionario. Las siguientes tablas muestran la media obtenida por cada grupo en los puntajes totales de la EFY, así como una prueba T para conocer si existen diferencias estadísticamente significativas entre las dos muestras.

Cuando no estoy jugando videojuegos, sigo pensando en ellos						
	Preocupación	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	(bilateral)
Prueba de Realidad	No	83	17.84	1.389	112	.167
	Si	31	17.16			
Juicio	No	83	14.51	1.373	112	.172
	Si	31	13.58			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	83	16.95	1.932	112	.056
	Si	31	15.81			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	83	14.39	1.688	112	.094
	Si	31	13.13			
Relaciones Objetales	No	83	15.08	-1.236	112	.219
	Si	31	15.77			
Procesos del Pensamiento	No	83	14.95	2.164	112	.033
	Si	31	13.39			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	83	11.10	-1.168	112	.245
	Si	31	12.06			
Funcionamiento Defensivo	No	83	15.81	.091	112	.927
	Si	31	15.74			
Barrera a los Estimulos	No	83	15.34	.121	112	.904
	Si	31	15.26			
Funcionamiento Autónomo	No	83	15.10	2.212	112	.029
	Si	31	13.68			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	83	12.22	-.550	112	.583
	Si	31	12.65			
Dominio y Competencia	No	83	13.52	-1.338	112	.184
	Si	31	14.58			

Tabla 15. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 1 del PVP (preocupación).

Aquellas funciones del yo que mostraron diferencias estadísticamente significativas fueron marcadas en todas las tablas de esta sección, donde también puede observarse la media del puntaje total de la EFY obtenido por cada grupo.

Dedico cada vez mas tiempo a jugar videojuegos						
	Tolerancia	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	107	17.82	3.038	112	.003
	Si	7	15.14			
Juicio	No	107	14.43	2.323	112	.022
	Si	7	11.57			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	107	16.80	2.445	112	.016
	Si	7	14.14			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	107	14.34	3.602	112	.000
	Si	7	9.57			
Relaciones Objetales	No	107	15.41	2.225	112	.028
	Si	7	13.14			
Procesos del Pensamiento	No	107	14.73	2.478	112	.015
	Si	7	11.43			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	107	11.29	-.739	112	.462
	Si	7	12.43			
Funcionamiento Defensivo	No	107	15.98	2.418	112	.017
	Si	7	12.86			
Barrera a los Estimulos	No	107	15.46	1.931	112	.056
	Si	7	13.14			
Funcionamiento Autónomo	No	107	14.93	2.992	112	.003
	Si	7	11.43			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	107	12.39	.669	112	.505
	Si	7	11.43			
Dominio y Competencia	No	107	13.86	.580	112	.563
	Si	7	13.00			

Tabla 16. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 2 del PVP (tolerancia).

Con frecuencia, juego videojuegos durante mas tiempo del que me habia propuesto inicialmente

	Perdida De Control A	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	78	18.14	3.390	112	.001
	Si	36	16.61			
Juicio	No	78	14.76	2.511	112	.013
	Si	36	13.17			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	78	17.14	2.846	112	.005
	Si	36	15.56			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	78	14.64	2.705	112	.008
	Si	36	12.75			
Relaciones Objetales	No	78	15.59	1.900	112	.060
	Si	36	14.58			
Procesos del Pensamiento	No	78	15.29	3.644	112	.000
	Si	36	12.86			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	78	10.87	-1.968	112	.052
	Si	36	12.42			
Funcionamiento Defensivo	No	78	16.46	3.252	112	.002
	Si	36	14.33			
Barrera a los Estimulos	No	78	15.73	2.130	112	.035
	Si	36	14.42			
Funcionamiento Autónomo	No	78	15.40	3.670	112	.000
	Si	36	13.22			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	78	12.46	.545	112	.587
	Si	36	12.06			
Dominio y Competencia	No	78	14.13	1.338	112	.184
	Si	36	13.11			

Tabla 17. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 3 del PVP (pérdida de control A).

Cuando no puedo usar mis videojuegos, me pongo intranquilo o irritable						
	Abstinencia	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	108	17.85	3.992	112	.000
	Si	6	14.17			
Juicio	No	108	14.44	2.613	112	.010
	Si	6	11.00			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	108	16.90	4.420	112	.000
	Si	6	12.00			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	108	14.35	4.189	112	.000
	Si	6	8.50			
Relaciones Objetales	No	108	15.41	2.355	112	.020
	Si	6	12.83			
Procesos del Pensamiento	No	108	14.90	5.393	112	.000
	Si	6	7.83			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	108	11.24	-1.371	112	.173
	Si	6	13.50			
Funcionamiento Defensivo	No	108	16.01	3.049	112	.003
	Si	6	11.83			
Barrera a los Estimulos	No	108	15.56	3.842	112	.000
	Si	6	10.83			
Funcionamiento Autónomo	No	108	15.01	4.768	112	.000
	Si	6	9.33			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	108	12.36	.340	112	.734
	Si	6	11.83			
Dominio y Competencia	No	108	13.81	-.017	112	.986
	Si	6	13.83			

Tabla 18. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 4 del PVP (abstinencia).

Cuando tengo problemas o me siento mal, juego mas que de costumbre						
	Escape	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	94	17.90	2.491	112	.014
	Si	20	16.50			
Juicio	No	94	14.51	1.865	112	.065
	Si	20	13.05			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	94	16.93	2.362	112	.020
	Si	20	15.30			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	94	14.23	1.237	112	.218
	Si	20	13.15			
Relaciones Objetales	No	94	15.50	2.013	112	.047
	Si	20	14.20			
Procesos del Pensamiento	No	94	15.03	3.518	112	.001
	Si	20	12.15			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	94	11.18	-1.050	112	.296
	Si	20	12.20			
Funcionamiento Defensivo	No	94	16.02	1.597	112	.113
	Si	20	14.70			
Barrera a los Estimulos	No	94	15.50	1.377	112	.171
	Si	20	14.45			
Funcionamiento Autónomo	No	94	15.07	2.799	112	.006
	Si	20	13.00			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	94	12.20	-.823	112	.412
	Si	20	12.95			
Dominio y Competencia	No	94	13.85	.268	112	.789
	Si	20	13.60			

Tabla 19. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 5 del PVP (escape).

Cuando he perdido una partida, o no he obtenido el resultado que queria, necesito volver a jugar para intentarlo de nuevo						
	Perdida De Control B	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	31	18.35	1.967	112	.052
	Si	83	17.40			
Juicio	No	31	15.23	1.998	112	.048
	Si	83	13.89			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	31	18.00	3.240	112	.002
	Si	83	16.13			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	31	14.90	1.583	112	.116
	Si	83	13.72			
Relaciones Objetales	No	31	16.26	2.475	112	.015
	Si	83	14.90			
Procesos del Pensamiento	No	31	15.97	2.774	112	.006
	Si	83	13.99			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	31	11.13	-.380	112	.705
	Si	83	11.45			
Funcionamiento Defensivo	No	31	16.55	1.472	112	.144
	Si	83	15.51			
Barrera a los Estimulos	No	31	16.48	2.508	112	.014
	Si	83	14.88			
Funcionamiento Autónomo	No	31	16.03	2.870	112	.005
	Si	83	14.22			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	31	12.81	.836	112	.405
	Si	83	12.16			
Dominio y Competencia	No	31	14.48	1.168	112	.245
	Si	83	13.55			

Tabla 20. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 6 del PVP (pérdida de control B).

En ocasiones oculto a los demas que estoy jugando videojuegos para que no se enteren						
	Engaño	N	Media	Prueba T para la igualdad de medias		
				t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	104	17.67	.222	112	.824
	Si	10	17.50			
Juicio	No	104	14.28	.261	112	.795
	Si	10	14.00			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	104	16.67	.394	112	.694
	Si	10	16.30			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	104	14.09	.411	112	.682
	Si	10	13.60			
Relaciones Objetales	No	104	15.37	1.213	112	.228
	Si	10	14.30			
Procesos del Pensamiento	No	104	14.66	1.358	112	.177
	Si	10	13.10			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	104	11.44	.720	112	.473
	Si	10	10.50			
Funcionamiento Defensivo	No	104	15.93	1.465	112	.146
	Si	10	14.30			
Barrera a los Estimulos	No	104	15.39	.868	112	.387
	Si	10	14.50			
Funcionamiento Autónomo	No	104	14.92	2.411	112	.018
	Si	10	12.50			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	104	12.36	.209	112	.835
	Si	10	12.10			
Dominio y Competencia	No	104	13.86	.442	112	.659
	Si	10	13.30			

Tabla 21. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 7 del PVP (engaño).

Para poder jugar videojuegos, he faltado a clases o al trabajo / he tenido que mentirle a alguien / he discutido, me he enfadado o he peleado con alguien						
	Desinterés Personal	N	Prueba T para la igualdad de medias			
			Media	t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	101	17.76	1.332	112	.185
	Si	13	16.85			
Juicio	No	101	14.28	.211	112	.834
	Si	13	14.08			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	101	16.74	1.068	112	.288
	Si	13	15.85			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	101	14.08	.294	112	.769
	Si	13	13.77			
Relaciones Objetales	No	101	15.26	-.162	112	.872
	Si	13	15.38			
Procesos del Pensamiento	No	101	14.71	1.602	112	.112
	Si	13	13.08			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	101	11.24	-.920	112	.360
	Si	13	12.31			
Funcionamiento Defensivo	No	101	15.98	1.692	112	.093
	Si	13	14.31			
Barrera a los Estimulos	No	101	15.34	.199	112	.843
	Si	13	15.15			
Funcionamiento Autónomo	No	101	14.91	1.948	112	.054
	Si	13	13.15			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	101	12.37	.265	112	.791
	Si	13	12.08			
Dominio y Competencia	No	101	13.86	.426	112	.671
	Si	13	13.38			

Tabla 22. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 8 del PVP (desinterés personal).

Para jugar videojuegos he dejado de hacer tareas escolares o del hogar / me he quedado sin comer o he ido a dormir tarde / he dedicado menos tiempo a convivir con los demás						
	Trastorno Interpersonal	N	Prueba T para la igualdad de medias			
			Media	t	gl	Sig. (bilateral)
Prueba de Realidad	No	68	18.15	2.792	112	.006
	Si	46	16.93			
Juicio	No	68	14.72	1.904	112	.059
	Si	46	13.57			
Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo	No	68	17.21	2.643	112	.009
	Si	46	15.80			
Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos	No	68	14.51	1.729	112	.087
	Si	46	13.35			
Relaciones Objetales	No	68	15.43	.753	112	.453
	Si	46	15.04			
Procesos del Pensamiento	No	68	15.13	2.296	112	.024
	Si	46	13.63			
Regresión Adaptativa al Servicio del Yo	No	68	10.90	-1.531	112	.128
	Si	46	12.04			
Funcionamiento Defensivo	No	68	16.13	1.320	112	.189
	Si	46	15.28			
Barrera a los Estimulos	No	68	15.62	1.264	112	.209
	Si	46	14.87			
Funcionamiento Autónomo	No	68	15.47	3.322	112	.001
	Si	46	13.59			
Funcionamiento Sintetico-Integrativo	No	68	12.88	1.958	112	.053
	Si	46	11.52			
Dominio y Competencia	No	68	14.38	1.999	112	.048
	Si	46	12.96			

Tabla 23. Estadísticos de grupo y prueba T del ítem 9 del PVP (trastorno interpersonal).

La tabla 15 explica el análisis realizado en función del ítem 1 ‘Cuando no estoy jugando videojuegos, sigo pensando en ellos (recordando jugadas, planeando cuales jugar después, etc.)’, donde se puede observar las funciones del yo que resultaron con diferencias estadísticamente significativas (*sig.* < 0.05) entre el grupo con conductas de uso ‘adictivo’ y el grupo sin dichas conductas. Estas funciones fueron Funcionamiento Autónomo, Procesos del Pensamiento.

Para el ítem 2 del PVP (tabla 16), ‘Dedico cada vez más tiempo a jugar videojuegos’, se encontró que las funciones del yo Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos, Prueba de Realidad, Funcionamiento Autónomo, Procesos del Pensamiento, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Funcionamiento Defensivo, Juicio y Relaciones Objetales.

En la pregunta ‘Con frecuencia juego videojuegos durante más tiempo del que me había propuesto inicialmente’, la tabla 17 resalta a las funciones de Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos, Prueba de Realidad, Funcionamiento Autónomo, Procesos del Pensamiento, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Funcionamiento Defensivo, Juicio y Barrera a los Estímulos como diferentes entre los grupos de usuarios ‘adictivos’ y el grupo de usuarios no ‘adictivos’.

Las respuestas obtenidas por la muestra en el ítem 4 del PVP (Cuando no puedo usar mis videojuegos, me pongo intranquilo o irritable), solo fueron afirmativas para 6 sujetos de la muestra y negativa para los 108 sujeto restantes (tabla 18).

Las funciones del yo con diferencias estadísticamente significativas fueron Procesos del Pensamiento, Funcionamiento Autónomo, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos, Prueba de Realidad, Barrera a los Estímulos, Funcionamiento Defensivo, Juicio y Relaciones Objetales.

La tabla 19 ilustra los estadísticos de grupo para el ítem 5 del PVP (Cuando tengo problemas o me siento mal, juego más que de costumbre), donde puede observarse que las funciones del yo más significativas fueron Procesos del Pensamiento, Funcionamiento Autónomo, Prueba de Realidad, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, y Relaciones Objetales.

El ítem 6 (Cuando he perdido una partida, o no he obtenido el resultado que quería, necesito volver a jugar para intentarlo de nuevo) fue el único del cuestionario PVP que obtuvo un mayoría de respuestas afirmativas por parte de la muestra total (tabla 20). Las funciones del yo que resultaron más significativas fueron Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Funcionamiento Autónomo, Procesos del Pensamiento, Barrera a los Estímulos, Relaciones Objetales, y Juicio.

La prueba T realizada al ítem 7 'En ocasiones oculto a los demás que estoy jugando videojuegos para que no se enteren' no indica funciones del yo con diferencias estadísticas significativas entre los grupos (tabla 21).

El ítem 8 (Para poder jugar videojuegos / he faltado a clases o al trabajo / he tenido que mentirle a alguien / he discutido, me he enfadado o he peleado con alguien) no mostro diferencias estadísticamente significativas, sin embargo, se indicó la función más cercana a la significancia estadística (tabla 22).

Por último, en la tabla 23 muestra los estadísticos de grupo y prueba T del ítem 9 del PVP (Para poder jugar videojuegos / he dejado de hacer tareas escolares o del hogar / me he quedado sin comer o he dormido tarde / he dedicado menos tiempo a convivir con los demás), los cuales señalan 5 funciones del yo como diferentes entre los dos grupos comparados. Estas fueron Funcionamiento Autónomo, Prueba de Realidad, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Yo, Procesos del Pensamiento y Dominio-Competencia.

CAPITULO 6. DISCUSIÓN

Diversos investigadores y estudiosos del tema comparten la noción de que los videojuegos son una actividad primordialmente enfocada y llevada a cabo por hombres. Autores como Griffiths & Hunt (1995), Tejeiro Salguero & Bersabé Morán (2002) y Griffiths, Davies & Chappell (2004), reportan que la edad promedio del jugador hombre se comprende dentro de la primera mitad de los años veinte y el tiempo que dedican al juego es de aproximadamente 15 a 20 horas semanales.

Es importante mencionar que la muestra de esta investigación estuvo conformada mayoritariamente por mujeres, esto debido al muestreo no probabilístico por conveniencia llevado a cabo, sin embargo, al analizar los puntajes obtenidos por el cuestionario PVP en función del sexo de la muestra, se ve una diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos.

Considerando que los puntajes del cuestionario PVP pueden ir desde un cero hasta nueve, la media obtenida por la muestra total fue un puntaje de 2.21 con una desviación estándar de 1.89 (figura 15). Cuando se comparan puntajes entre mujeres y hombres, encontramos que la media obtenida por el primer grupo fue de 1.73 con una desviación estándar de 1.59, mientras que el segundo grupo obtuvo una media de 2.89 con una desviación estándar de 2.09 (figura 17). Estos datos van de la mano con los obtenidos por Tejeiro Salguero y Bersabé Morán (2002) donde reportan puntajes medios del PVP de 1.50 en mujeres y 2.70 en varones.

Con lo anterior se demuestra no solo que los hombres son más susceptibles a mostrar conductas problemáticas de juego, sino también puede indicarnos una mayor presencia de varones en este tipo de actividades.

Relacionando los puntajes del PVP con las edades de la muestra (figura 18) podemos encontrar que la edad más susceptible de indicar problemas en el uso y consumo de videojuegos fue de 19 años, sin embargo, edades desde los 18 hasta los 22 son los que expresaron mayores puntuaciones acumuladas.

Es importante recordar que el cuestionario PVP no propone un punto de corte o puntaje concreto que determine la presencia o ausencia de abuso o dependencia a los videojuegos, sin embargo, Tejeiro Salguero (2002) comprobó estadísticamente que a mayor puntaje en la escala, mayor será la dependencia a los juegos de video. Adicionalmente a esto, el autor del cuestionario PVP basó su instrumento en trabajos previos de Griffiths (1999) y Fisher (1994, 1995) donde las preguntas fueron creadas a partir de criterios del DSM, y donde la presencia de al menos 4 de las 9 conductas problemáticas indicaba comportamiento 'adictivo' o dependiente a los videojuegos.

Tomando las referencias anteriores y analizando el porcentaje de la muestra que obtuvo puntajes de 4 o más en el PVP (figura 16), encontramos que este fue del 24.6%, un número por arriba de los índices arrojados por las investigaciones sobre la adicción a los videojuegos (Greenfield, 1984; Egli & Meyers, 1984; Brown & Robertson, 1990; citados en Tejeiro, 2002).

A pesar de que las investigaciones previamente mencionadas indican que un 10 a 15% de la población de videojugadores muestra conductas compulsivas o ‘adictivas’, es importante considerar la época en que estas investigaciones fueron llevadas a cabo, y reconocer que en la actualidad, la popularidad y aceptación de los videojuegos es mucho mayor que en aquel entonces, permitiendo no solo una población mucho mayor de videojugadores activos, sino también la de un porcentaje mayor de esta población con posibles conductas de uso problemático.

De los puntajes totales obtenidos por la Evaluación de las Funciones del Yo (EFY), la muestra indicó resultados esperados de normalidad, considerando que dentro de la evaluación de las funciones del yo, llegar tanto al extremo más funcional como al extremo más desadaptativo es poco común. Esto puede verse tomando la media de los puntajes crudos (figuras 19^a y 19^b) en cada una de las doce funciones, y adecuándolos a la escala de 7 niveles propuesta por Bellak (1994) como se mencionó en el apartado de Instrumentos:

- Prueba de realidad ($M = 17.66$) = 6. El sujeto está cómodo, muestra algún silencio reflexivo o una pequeña distracción y da respuestas que reflejan un examen de la situación y su comprobación, así como un proceso de investigación y formulación de hipótesis múltiples.
- Juicio ($M = 14.25$) = 5. El sujeto está algo molesto con las preguntas o es reservado en la discusión de éxitos y fracasos.
- Sentido de realidad de sí mismo y el mundo ($M = 16.64$) = 6. Relación bien integrada entre los “roles” socialmente definidos y el “sí mismo interior”. Fuerte sentido de continuidad sobre una serie de estados.

- Regulación y control de instintos, afectos e impulsos ($M = 14.04$) = 5. Los instintos, etc.... son experimentados y expresados algo más o algo menos que el promedio. La irritabilidad o impulsividad pueden verse en respuesta a un estrés situacional o a áreas particulares de conflicto.
- Relaciones objetales ($M = 15.27$) = 6. Le es fácil entablar conversaciones francas y cómodas sobre sus relaciones.
- Procesos del pensamiento ($M = 14.53$) = 5. “Vaguedad o falta de claridad ocasionales, o pensamiento obsesivamente preciso” o cierta dificultad para seguir la secuencia del pensamiento, o algunos usos levemente idiosincráticos del lenguaje que pueden ser aclarados cuando se le pide.
- Regresión adaptativa al servicio del yo ($M = 11.36$) = 4. El humor, el juego o la fantasía puede parecer torpes o forzados. El control de las regresiones puede ser malo, o por el contrario, excesivo, de modo que no pueden ser canalizadas hacia la actividad productiva.
- Funcionamiento Defensivo (15.79) = 6. El sujeto es razonablemente abierto a pensamientos y sentimientos negativos, tolera bien y se recobra rápidamente. Tiene una amplia variedad de técnicas para enfrentarse a diversas situaciones.
- Barrera a los estímulos ($M = 15.32$) = 6. Umbral para los estímulos adecuado. Eficacia en el manejo de estimulación excesiva adecuada.
- Funcionamiento autónomo ($M = 14.71$) = 5. Dificultad ocasional para movilizar los recursos de la energía, se necesita esfuerzo extra para ponerse en movimiento o se siente moderadamente estresado o presionado.

- Funcionamiento sintético-integrativo ($M = 12.33$) = 5. Los sentimientos mezclados, la ambigüedad y la paradoja son a veces un poco incómodos o aun sorprendentes para el sujeto. La resolución puede implicar una sensación de decepción o de “rendición”. Hay unidad y consistencia razonables en las áreas más importantes de la personalidad, pero la aparición ocasional de valores, actitudes, o sentimientos inconscientes puede ser problemática.
- Dominio y Competencia ($M = 13.81$) = 5. Ocasional o periódicamente muestra un enfrentamiento pasivo a los problemas, dejándose por la corriente, o evitándolos; o los enfrenta en forma activa hasta un punto y luego deja la tarea sin terminar; o resuelve los problemas cuando está presionado por circunstancias externas pero sin goce o sentimiento de logro; o tiende a subestimar, o sobreestimar la propia competencia o grado de control.

Los coeficientes de Pearson (tabla 13) obtenidos al correlacionar las respuestas del Cuestionario PVP y la Evaluación de las Funciones del Yo fueron estadísticamente significativos en 9 de las 12 funciones del yo (Funcionamiento Autónomo = $-.467$; Procesos del Pensamiento = $-.432$; Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo = $-.378$; Prueba de Realidad = $-.362$; Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos = $-.293$; Funcionamiento Defensivo = $-.277$; Juicio = $-.274$; Barrera a los Estímulos = $-.241$; y Relaciones Objetales = $-.192$) e inversamente proporcionales, es decir, que a mayor puntaje en el cuestionario PVP, menor puntaje en la EFY y viceversa. Si bien estos índices tuvieron correlaciones que van de media a baja, podemos entender que el uso problemático de videojuegos, en efecto, está relacionado con la alteración de algunas funciones del yo.

Para tener una idea más detallada del posible impacto del uso problemático de los videojuegos en las funciones del yo, se llevó a cabo una prueba T de student (figura 21), con la cual se dividió a la muestra en dos grupos en función de sus resultados en el cuestionario PVP. El primer grupo estuvo constituido por los sujetos cuya forma de jugar videojuegos puede considerarse dependiente o ‘adictiva’ ($PVP \geq 4$); el segundo grupo se conformó por los sujetos cuyo uso es problemático o no muestra conductas problema ($PVP < 4$). Las funciones del yo evaluadas por la EFY que mostraron diferencias estadísticamente significativas entre los grupos antes mencionados fueron únicamente 7 de 12.

A pesar de que las diferencias no fueron extremas, al igual que en análisis de correlación de Pearson entre los instrumentos (PVP y EFY), la comparación de estos dos grupos mostró diferencias significativas donde los usuarios cuyo uso puede considerarse abusivo o ‘adictivo’ mostraron un funcionamiento yoico menos adaptado que el resto de la muestra.

Seis de estas funciones (Procesos del Pensamiento, Funcionamiento Autónomo, Prueba de Realidad, Juicio, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos) se comportan de manera similar a las descubiertas por la Correlación de Pearson, son inversamente proporcionales a los puntajes del cuestionario PVP, sin embargo, la función Regresión Adaptativa al Servicio del Yo demuestra ser directamente proporcional al puntaje del PVP, esto quiere decir que a mayor puntaje en el cuestionario PVP, más adaptada se mostrará esta función.

Las funciones del yo de Procesos del Pensamiento y Funcionamiento Autónomo fueron aquellas que mostraron mayores índices de correlación entre instrumentos (figura 20), así como mayor diferencia entre grupos de jugadores ‘adictos’ y aquellos con problemas leves o inexistentes (figura 21), esto puede indicarnos la posibilidad de que aquellas personas que muestran más conductas problemáticas con videojuegos, tiende a tener un funcionamiento menos adaptativo en procesos de autonomía primaria como la atención, concentración, memoria, percepción y motricidad por mencionar algunos, al igual que en procesos del pensamiento como la formación de conceptos y lenguaje.

Artículos como el de Anderson, Bailey, y West (2009) que hacen una revisión de diversas investigaciones sobre los videojuegos a nivel conductual, neuroanatómico y psicológico, hacen mención de resultados donde videojugadores frecuentes expresan un control cognitivo más reactivo en contraste con videojugadores casuales que muestran un control más proactivo, además de compartir hallazgos de investigaciones recientes que demuestran una relación entre la experiencia con juegos de video y patologías de la atención (Gentile, 2009; Swing, 2008; citados en Anderson, Bailey & West, 2009).

Lo anterior no solo permite suponer que los videojugadores problemáticos presentarán un funcionamiento menos adaptativo en procesos autónomos o del pensamiento, sino también en funciones que se caracterizan por la previsión a consciencia de las consecuencias de los actos de uno mismo como lo es la función del Juicio.

Las funciones de Prueba de Realidad y Sentido de la Realidad del Mundo y del Sí Mismo pueden llegar a confundirse. La primera se refiere a la capacidad de diferenciar entre estímulos internos y externos, así como la exactitud con la que se percibe el espacio y tiempo en el que se vive. La segunda función hace referencia a la forma en que los acontecimientos externos se viven como reales, además del grado con el que el propio cuerpo y su funcionamiento se experimenta como perteneciente a uno mismo, y el grado con el que se ha desarrollado la individualidad, el sentido del sí mismo y la autoestima.

El artículo *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments* de Nick Yee (2006) puede aportarnos algo de entendimiento en relación a los resultados anteriores: “Usuarios que puntuaron alto en el factor de “Inmersión” disfrutaron estar en un mundo fantástico tanto como ser “alguien más”. Disfrutaron el aspecto narrativo de este mundo y disfrutaron crear avatares con trasfondos que se extendían y entrelazaban con la historia y las tradiciones del mundo. El factor “escapismo” mide qué tanto el usuario usa el mundo virtual para evadir temporalmente, olvidarse y escapar del estrés y los problemas de la vida real.” (Yee, 2006, pp.22)

Estos dos factores pueden relacionarse con las funciones de Prueba de Realidad y Sentido de la Realidad del Mundo y del Sí Mismo en varios sentidos, el primero de ellos puede suponerse cuando el video jugador encuentra un importante sentido de familiaridad y pertenencia al mundo virtual del videojuego, que en ocasiones puede ser mayor que en el mundo real. El segundo puede inferirse cuando se utiliza al videojuego como un medio de escape ante las problemáticas del mundo real.

Las dos últimas funciones del yo que mostraron ser significativas tanto en su análisis de correlación como en su comparación entre grupos fueron Juicio y Regulación y Control de Impulsos, Afectos e Instintos. Los resultados de la investigación de Anderson *et al.* (2010) *Violent Video Game Effects on Aggressions, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review*, son de particular importancia para entender por qué estas funciones se mostraron menos adaptadas en los jugadores problemáticos.

Esta investigación realiza un análisis de las diferentes formas en las que videojuegos con contenidos violentos afectan a los usuarios, en función de categoría (comportamiento agresivo, pensamientos agresivos, afectos agresivos, comportamiento prosocial, empatía/desensibilización, excitación fisiológica), cultura (occidental, oriental) y diseño experimental (experimental, transversal, longitudinal). Además de aportar la conclusión principal de que, en efecto, los videojuegos violentos tienen una relación directa con la agresividad en sus diversas categorías, enfatizan que diversos estudios longitudinales recientemente disponibles proporcionan confirmaciones adicionales de que este contenido violento es un factor de riesgo que puede causar resultados dañinos a largo plazo. }

“Esto es especialmente claro el comportamiento agresivo, pensamiento agresivo y empatía/desensibilización. Pero efectos longitudinalmente significativos de los videojuegos violentos también fueron encontrados en afectos agresivos y comportamiento prosocial.” (Anderson *et al.*, 2010, pp. 169)

Si bien lo anterior solo hace alusión a estudios longitudinales, los resultados fueron consistentes en los diferentes diseños experimentales evaluados en la investigación, pero se hace énfasis en este diseño por la mayor probabilidad de encontrar usuarios problemáticos dentro de muestras de estudios longitudinales, a pesar de no ser identificados como tales. Por lo tanto es posible suponer que funciones como Juicio y Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos pueden verse afectadas de forma negativa en usuarios que usen videojuegos problemáticamente.

Por último, es importante hacer mención de la función de Regresión Adaptativa al Servicio del Yo la cual, si bien no llegó a mostrar significancia estadística en la correlación entre los instrumentos PVP y EFY, fue la única que mostró correlación directamente proporcional, además de que fue encontrada significativa al comparar la muestra dividida en grupos de usuarios ‘adictivos’ y usuarios con pocos problemas o con problemas inexistentes.

Partiendo de la noción de que esta función es la capacidad de permitir que ideas y fantasías surjan en un estado regresivo para permitir el fortalecimiento de la imaginación, el humor y la creatividad, puede suponerse que las personas que tienden a jugar problemáticamente tienen mayor facilidad para lograr esto.

La investigación *The relationship between video game play, dream bizarreness, and creativity* de Gackenbach J. y Dopko R., (2011) explora la relación entre el uso de videojuegos, extrañeza de los sueños y la creatividad, la cual permite confirmar en parte lo mencionado.

Los autores de esta investigación encontraron que el uso de videojuegos, en efecto, tiene una relación parcial con la creatividad, donde a partir de la implementación del instrumento *The Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT, Torrance, 1974; citado en Gackebach & Dopko, 2011) descubrieron que sólo la creatividad figurativa fue significativa en la población de jugadores.

Adicionalmente a ésto, puede suponerse que como el uso de videojuegos es en esencia, una actividad lúdica, la persona cuyo patrón de uso es constante y posiblemente problemático, será alguien que se permitirá con mayor facilidad el fantasear e imaginarse en las diversas situaciones que lo proporciona el videojuego, ya sea para lograr los objetivos, descubrir su historia o disfrutar más la experiencia.

Durante el desarrollo de esta tesis, se ha pretendido saber el impacto que tiene el uso problemático de videojuegos en las funciones del yo, pero no hay que dejar de considerar una noción aportada por diversas investigaciones previas en este campo, la cual supone que diversos factores, sean internos o externos, son los que determinan la forma en que el sujeto juega videojuegos.

Es entonces importante para esta investigación conocer no solo el efecto del uso problemático de videojuegos en las funciones del yo, sino también la posibilidad de que funciones del yo desadaptadas sean las que influyan en el uso problemático de videojuegos.

Gracias a la dicotomía de las respuestas del cuestionario PVP, fue posible llevar a cabo un análisis más profundo donde se dividió a la muestra en dos grupos en función de sus respuestas y se tomó cada ítem del instrumento para examinar su relación con los puntajes promedio de la EFY.

En el ítem 1 (preocupación), las funciones del yo que mostraron diferencia estadísticamente significativa fueron Funcionamiento Autónomo y Procesos del Pensamiento (tabla 15), si bien esto va de la mano con lo discutido anteriormente, otra idea surge cuando se considera el carácter autodescriptivo de las preguntas de la EFY, (p.ej., ‘¿se le traba la lengua?’ o ‘¿hay ideas o acontecimientos que interfieren con su capacidad para concentrarse?’) algo que puede hacer suponer que los sujetos que muestren preocupación por su uso y consumo de videojuegos, también puedan estar más perceptivos de aquellos procesos autónomos y cognitivos que consideran poco normales.

Adicionalmente, un hecho común que padres con hijos diagnosticados con TDA o TDAH reportan es que el jugar videojuegos, es una de las pocas actividades que pueden realizar de manera continua (Anderson, Bailey & West, 2009). Si bien recientes investigaciones han encontrado esto como contraproducente, puede ser un indicador fehaciente de que sujetos con alteraciones en procesos autónomos y cognitivos como lo es la atención, se sientan atraídos por los videojuegos y, posiblemente, puedan llevarlo a usarlos de manera problemática.

Los ítems 2 (tolerancia) y 3 (pérdida de control A) fueron unos de los reactivos del PVP que mostraron mayor cantidad de funciones del yo con diferencia estadística entre grupos (tabla 16 y 17), indicando 8 funciones con diferencias significativas (Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos, Prueba de Realidad, Funcionamiento Autónomo, Procesos del Pensamiento, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Funcionamiento Defensivo, Juicio, Relaciones Objetales solo en ítem 2 y Barrera a los Estímulos solo en ítem 3).

Ambas preguntas hacen referencia al tiempo de juego (ítem 2: Dedico cada vez más tiempo a jugar videojuegos; ítem 3: Con frecuencia juego videojuegos durante más tiempo del que me había propuesto inicialmente), por lo que puede inferirse que muestran estas diferencias debido a las implicaciones personales, biológicas, sociales y psicológicas de dedicar mayores porciones de tiempo a realizar una sola actividad, llegando desplazar otras.

Analizando los resultados de manera más particular, en el ítem 2 puede observarse que la función Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos muestra una notable diferencia entre grupos, lo cual puede suponer que los sujetos que experimenten dificultades para expresar de manera modulada y adaptativa sus instintos, afectos e impulsos, posiblemente tiendan a jugar videojuegos por sesiones que progresivamente incrementan en tiempo.

En el ítem 3, las funciones del yo con diferencias estadísticamente más significativas corresponden a Funcionamiento Autónomo, Procesos del Pensamiento y Prueba de Realidad (tabla 17).

Para este ítem resulta importante analizar su posible relación con la Prueba de Realidad. Como se mencionó en apartados anteriores, la función de Prueba de Realidad se refiere a la capacidad de diferenciar entre estímulos internos y externos, así como a la exactitud de la percepción que se tiene de la orientación del espacio y tiempo actual, es por tal razón que puede inferirse que alteraciones en la percepción del tiempo puedan llevar al sujeto a jugar más tiempo del que había previsto inicialmente.

El ítem 4 (abstinencia) fue la única pregunta del cuestionario PVP que mostró diferencias estadísticamente significativas en las 9 funciones del yo (tabla 18) que también mostraron índices de correlación de Pearson estadísticamente significativos (Procesos del Pensamiento, Funcionamiento Autónomo, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Regulación y Control de Instintos, Afectos e Impulsos, Prueba de Realidad, Barrera a los Estímulos, Funcionamiento Defensivo, Juicio y Relaciones Objetales), sin embargo, es importante mencionar que esto puede deberse a que de la muestra total ($N = 114$), solo 6 sujetos conformaron el grupo que contestó afirmativamente y los 108 sujetos restantes contestaron negativamente.

En la pregunta 4, las funciones del yo cuyas diferencias fueron más significativas fueron Procesos del Pensamiento, Funcionamiento Autónomo y Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo.

Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo hace referencia a la medida en que los acontecimientos externos se experimentan como reales, además del grado en que el cuerpo y su funcionamiento se experimentan como propios y pertenecientes al individuo, por lo tanto, es posible teorizar que aquellas personas con dificultades en esta función pueden mostrarse intranquilos e irritables con mayor facilidad cuando algo que consideran importante para ellos como ‘sus’ videojuegos no puede utilizarse con libertad.

El ítem 5 (Escape) identifica 5 funciones del yo (tabla 19) como significativas al compararse entre grupos de videojugadores ‘adictivos’ y no ‘adictivos’. En general, puede entenderse que alteraciones en funciones como Procesos del Pensamiento y Funcionamiento Autónomo, indicarán que el sujeto posiblemente tiene dificultades con procesos cognitivos o de autonomía primaria como lo pueden ser atención, memoria y lenguaje.

Pero al presentarse junto con funcionamiento desadaptativo en Prueba de Realidad, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo y Relaciones Objetales, puede uno suponer que la presencia de dificultades para enfrentarse a alteraciones tanto en el medio interno como externo puede orillar al individuo a buscar refugio o escape en medios estructurados y controles definidos como los que proporciona un videojuego.

La pregunta número 6 del cuestionario PVP se relaciona, al igual que el ítem 3, con la dimensión de adicción denominada ‘Pérdida de control’ (tabla 20), a pesar de esto, mostró resultados distintos.

Es importante remarcar que este ítem fue particularmente popular, ya que más de la mitad de la muestra (N = 83) respondió a este de forma afirmativa y reconoció necesitar volver a jugar después de perder una partida o no haber obtenido el resultado deseado para intentarlo de nuevo.

Así mismo, la función del yo con mayor significancia fue Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, la cual también evalúa la individualidad, la autoestima y el sentido del sí mismo, por lo que es posible inferir que, cuando el uso de videojuegos es tan relevante para el usuario que forma parte de su identidad, llevarlo a cabo de forma infructuosa puede llevar a sentir la necesidad de continuar jugando hasta lograr el objetivo planteado.

El Funcionamiento Autónomo, además de referirse al grado de libertad que se tiene sobre los procesos de autonomía primaria (atención, memoria, percepción, función motora, motivación), también hace referencia a procesos de autonomía secundaria, como lo son los hábitos, habilidades aprendidas e intereses. Tomando esto en cuenta, se encontró que en el ítem 7 (engaño) la única función del yo estadísticamente significativa fue, en efecto, el Funcionamiento Autónomo (tabla 21). Esto puede deberse a que, alteraciones a este nivel pueden indicar tanto niveles energéticos bajos que lleven al sujeto a realizar actividades poco desgastantes, como el uso de videojuegos, pero a la par los incline a requerir mentir sobre este hábito por razones personales o sociales.

La pregunta 8 (desinterés personal) no mostró diferencias estadísticamente significativas en ninguna de las funciones del yo evaluadas (tabla 22).

En el ítem 9 (trastorno interpersonal), sin embargo, se encontraron 5 funciones del yo como estadísticamente significativas en su comparación entre grupos (Funcionamiento Autónomo, Prueba de Realidad, Sentido de Realidad del Sí Mismo y del Mundo, Procesos del Pensamiento, y Dominio y Competencia). El análisis de este reactivo en particular nos presenta con una función del yo que únicamente muestra significancia estadística cuando se compara al grupo de videojugadores con conductas consideradas como ‘adictivas’ con el grupo que no las presentan. Esta función del yo es la de Dominio-Competencia, la cual hace referencia al grado en que la persona expresa un desempeño adecuado de sus capacidades, así como su sentir en cuanto al dominio o influencia activa que tiene de su entorno.

Por lo anterior podemos entender que el grupo de jugadores ‘adictos’ mostraron un desempeño menos adaptativo en la función de Dominio-Competencia que los jugadores que no demostraron conductas ‘adictivas’. Esto posiblemente se debe a un sentimiento de poca competencia o dominio en aspectos ajenos al videojuego.

Es importante recordar que el videojuego, además de ser una actividad auto motivada por el deseo de entretenimiento y distracción, también es un medio que retroalimenta al usuario en función de su desempeño dentro del mismo, es decir, si se juega bien, se le hará notar con fanfarrias, puntajes más altos o animaciones de victoria, en plataformas más recientes esto se reafirma con trofeos, logros o distintivos particulares del juego; de lo contrario, si se pierde en el juego, como consecuencia se perderá una ‘vida’ o crédito y se deberá intentar de nuevo sí se desea continuar.

CAPÍTULO 7. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y SUGERENCIAS

Durante la aplicación de los instrumentos y la explicación de las instrucciones, varios participantes expresaron no jugar videojuegos, probablemente tras considerar que su participación no sería válida para una investigación sobre videojuegos, sin embargo, esto nunca fue considerado como criterio de exclusión, por lo que se les animó a resolver los cuestionarios de todos modos. A pesar de esto, el 78.9% de la muestra total indicó al menos una respuesta afirmativa en el instrumento PVP, es decir, una conducta problemática con su uso de videojuegos. Con esto podemos concluir que la probabilidad de usuarios problemáticos en una muestra comprendida completamente por videojugadores activos es alta.

Otro dato concluyente arrojado por esta investigación va de la mano con la gran mayoría de investigaciones sobre videojuegos a la fecha: el videojugador promedio es hombre. Si bien esta conclusión es poco clara cuando consideramos que la muestra de este trabajo tuvo más mujeres ($s = 67$) que hombres ($s = 47$), al retomar las diferencias en los puntajes medios de cada grupo en el cuestionario PVP ($PVP_{\text{mujeres}} = 1.73$; $PVP_{\text{hombres}} = 2.89$) discutidas en el apartado anterior, podemos concluir que existe mayor presencia y susceptibilidad a generar conductas problemáticas con videojuegos en hombres.

La aplicación de la Evaluación de las Funciones del Yo de Bellak y Goldsmith (1993) llevada a cabo en una población mexicana permitió llegar a la conclusión de que la muestra de esta investigación mostró índices esperados de normalidad en su funcionamiento yoico, el cual, en casos muy aislados, llegó a índices extremos.

Si bien se pudo observar que el uso problemático de videojuegos tiene algún efecto sobre las funciones del yo, o que funciones menos adaptadas propician un uso problemático de videojuegos, podemos concluir que estas diferencias estuvieron comprendidas dentro de indicadores normales de funcionamiento yoico tanto en sujetos sin conductas problemáticas, como en sujetos con uso problemático o incluso ‘adictivo’ de videojuegos.

Las funciones del yo que resultaron más propensas a ser afectadas por el uso problemático de videojuegos fueron Procesos del Pensamiento y Funcionamiento Autónomo, las cuales se caracterizan por procesos cognitivos como lo son la atención y concentración, memoria, retención y evocación de recuerdos, el lenguaje, la comprensión y expresión verbal, así como procesos de autonomía primaria como lo son la motivación y nivel energético o procesos de autonomía secundaria como destrezas, hábitos y pasatiempos. Por lo anterior, puede concluirse que los usuarios problemáticos de videojuegos mostrarán un funcionamiento menos adaptado en los procesos antes mencionados que en los videojugadores no problemáticos.

Es importante considerar que los resultados obtenidos, más que arrojar una relación causa-efecto, proporcionan una correlación entre las variables investigadas. Por esta razón, en el capítulo 6 se planteó una relación inversa entre el uso problemático de videojuegos y las funciones del yo, es decir, las funciones del yo desadaptadas tendrán efecto sobre el uso de videojuegos, llegando inclusive a influirlo hasta tornarlo problemático.

Las figuras 22 a 30 del capítulo 5 proporcionan resultados concluyentes de lo anterior, donde puede observarse como, en la mayoría de los ítems del Cuestionario PVP, se presentan las funciones de Procesos del Pensamiento y Funcionamiento Autónomo como estadísticamente diferentes entre los sujetos que reportan tener la conducta problemática de juego y las que no.

Por lo anterior, puede concluirse que sujetos cuyos Procesos de Pensamiento y Funciones Autónomas sean menos adaptadas, presentarán mayor número de conductas de uso problemático de videojuegos.

Por último es importante abordar la problemática planteada por esta investigación: ¿El uso problemático de videojuegos tiene algún efecto en las funciones del yo del usuario? Diversas investigaciones en materia de videojuegos consideran que, en efecto, tienen algún impacto en quien los juega, sin embargo, nunca se había explorado el efecto que estos pudiesen tener en las funcionamiento yoico del videojugador. Puede concluirse aceptando la hipótesis de investigación, la cual afirma que ‘El uso problemático de videojuegos tiene algún efecto sobre las funciones del yo’.

Vale la pena mencionar que esta investigación es una de muchas que buscan esclarecer los diversos efectos que pueden tener los videojuegos en quienes los usan, sin embargo, es de las pocas que han tenido enfoques clínicos o han mostrado interés en el impacto, positivo o negativo, sobre el funcionamiento del sujeto. Esto presentó diversas limitaciones para la investigación, como lo la dificultad o resistencia por varios sujetos a contestar reactivos específicos de la EFY. A pesar de obtener el consentimiento informado de los sujetos para participar en una investigación anónima, varios se mostraron inquietos al plantearseles preguntas de carácter clínico como las de la EFY y optaron por no contestar varios reactivos o incluso secciones completas del instrumento. Esto limitó la inclusión de varios sujetos en los análisis estadísticos finales.

Otra limitación que vale la pena considerar puede relacionarse de nuevo con la muestra de la investigación, la cual como se mencionó inicialmente en este apartado, no estuvo comprendida completamente por videojugadores activos. De haber sido posible asegurar que todos los participantes de la investigación eran videojugadores activos, hubiese existido la posibilidad de encontrar resultados más concluyentes como pueden ser rangos de edades más susceptibles de jugar problemáticamente o los géneros de videojuegos favoritos de la muestra y su relación a sus funciones del yo.

Se sugiere para que se tenga un muestreo más controlado donde se pueda asegurar la participación de sujetos que usan videojuegos activamente, de no ser esto posible, agregar reactivos de control que permitan discriminar en grupos de jugadores y no jugadores.

Sobre esta misma línea, estudios que permitan comparar poblaciones de jugadores y no jugadores posiblemente puedan ayudar a diferenciar concretamente el impacto que tienen los videojuegos en quienes lo usan, sin embargo, al no existir una herramienta o criterio que permita hacer esta distinción en la población, es necesaria la elaboración de nuevas herramientas que investiguen el uso y consumo de videojuegos en diversas poblaciones.

Adicionalmente se sugiere a futuros psicólogos interesados en el tema recurrir a las diversas investigaciones sobre videojuegos que surgen en el extranjero y comenzar a replicar dichos estudios en México, la falta de investigación de este tema en nuestro país es clara pero la presencia de videojuegos cada vez es mayor. Conocer más sobre esta materia permitirá manejar de manera más adecuada su uso e incluso tratar de manera más efectiva su abuso.

Como nota final es importante mencionar que al definir el uso problemático o intensivo de videojuegos, suele considerarse como adjetivos diferentes el uno del otro. El primero hace referencia a un uso poco adecuado o adictivo y el segundo da alude a la frecuencia con la que se usan los videojuegos, sin embargo, diversos teóricos (Griffiths, Davies, & Chappel, 2004), relacionan la frecuencia de uso con problemas de índole social, familiar y personal, aspectos que son evaluados al medir el uso problemático de videojuegos. Lo anterior puede considerarse como una limitación, al no ser plenamente claro desde el inicio de esta investigación y como sugerencia para aquellas personas que continúen estudiando estos fenómenos.

REFERENCIAS

- Alonqueo Boudon, P., & Rehbein Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última Década*, 29, 11-27. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=19502901>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Agressión, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. Obtenido de <https://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2010-2014/10asisbsrs.pdf>
- Apablaza, C. (Junio de 2004). Análisis comparativo, a la luz de la teoría freudiana, de los postulados de Melanie Klein y Heinz Hartmann, acerca de la influencia mutua del desarrollo del yo y el ello, propuestos en el simposio de psicoanálisis de 1951. (*Tesis para optar al título de psicólogo*). Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2004/apablaza_c/sources/apablaza_c.pdf
- Aragón Carretero, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2), 97-103. Obtenido de http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1311954544.pdf
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría.
- Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2009). The Influence of Video Game on Social, Cognitive, and Affective Information Processing. En J. Decety, & J. Cacioppo, *Draft of chapter to appear in Handbook of Social Neuroscience* (págs. 1-30). Iowa State University: Oxford University Press. Obtenido de <http://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2005-2009/09bwa.pdf>
- Bellak, L., & Goldsmith, L. A. (1993). *Metas amplias para la Evaluación de las funciones del Yo*. México, D.F.: El Manual Moderno.
- Bellak, L., & Goldsmith, L. A. (1994). *Manual para la Evaluación de las funciones del Yo (EFY)*. México, D.F.: El Manual Moderno.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, otoño(14), 159-179. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Buelow, M. T., Okdie, B. M., & Cooper, A. B. (2015). The influence of video game on executive functions in college students. *Computers in Human Behavior*, 45, 228-234. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/270345168_The_influence_of_video_games_on_executive_functions_in_college_studentsfunctions_in_college_students

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>
- Castellana Rosell, M., Sánchez Carbonell, X., Graner Jordana, C., & Beranuy Fargues, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28(003), 196-204. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77828306>
- Choliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Consuegra Anaya, N. (2010). *Diccionario de psicología*. Bogotá: Ecoe Ediciones. Obtenido de https://clasesparticularesenlima.files.wordpress.com/2015/05/diccionario_psicologia.pdf
- Esnaola Horacek, G. A. (2004). La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. (*Tesis Doctoral*). Universidad de Valencia, Valencia, España. Obtenido de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9650/horacek.pdf?sequence=1>
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*(6), 181-190. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72706205>
- Estallo Martí, J. A., Masferrer, M. C., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 19(1), 161-174. Obtenido de <http://www.cop.es/infocoponline/pdf/videojuegos.pdf>
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 11-28. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343002>
- Fenichel, O. (2008). *Teoría Psicoanalítica de las Neurosis*. México, D.F.: Paidós.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/189950789/Identifying-addiction-to-video-games>
- Freud, S. (2000). *El yo y el ello y otros escritos de metapsicología*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gackenbach, J., & Dopko, R. (2012). The relationship between video game play, dream bizarreness, and creativity. *International Journal of Dream Research*, 5(1), 23-36. Obtenido de <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/IJoDR/article/view/9080/pdf>

- GameFAQs. (22 de Enero de 2016). *Poll of the Day - How many hours out of the last 24 have you spent playing video games?* Obtenido de www.gamefaqs.com:
<http://www.gamefaqs.com/poll/6218-how-many-hours-out-of-the-last-24-have-you-spent-playing>
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. Obtenido de
http://www.drdo格拉斯.org/drpdfs/Gentile_Pathological_VG_Use_2009e.pdf
- Gil Juárez, A., & Vida Mombiola, T. (2007). *Los Videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gómez del Castillo Segurado, M. T. (2005). Violencia social y videojuegos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, Enero(025), 45-51. Obtenido de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504>
- Gonzalez de Rivera, J. L., & de las Cuevas, C. (1992). La evaluación psicodinámica de las funciones del yo. *Psiquis*, 13(8), 287-324. Obtenido de
http://www.psicoter.es/component?option=com_docman/Itemid,73/gid,100/task,doc_download/
- González Núñez, J., & Rodríguez Cortés, M. (2002). *Teoría y técnica de la psicoterapia psicoanalítica*. México, D.F.: Plaza y Valdés.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 189-193. Obtenido de
https://www.researchgate.net/publication/227928815_Computer_games_playing_adolescence_Prevalence_and_demographic_indicators
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96. Obtenido de <ftp://ftp.kanga.nu/users/claw/odd/OnlineComputerGaming-adolescent.adult.pdf>
- Hartmann, H. (1964). *Essays on Ego Psychology*. New York: International Universities Press. Obtenido de https://opus4.kobv.de/opus4-Fromm/frontdoor/deliver/index/docId/11554/file/Hartmann_H_1964_B-028-Ex.pdf
- King, D., & Delfabbro, P. (2009). Motivational differences in problem video game play. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(2), 139-149. Obtenido de
https://www.researchgate.net/publication/255786804_Motivational_differences_in_problem_video_game_play
- Loton, D. (Marzo de 2007). Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Online Study. (*Tesis con honores presentada como una evaluación de la licenciatura en psicología*). Victoria University, Melbourne, Australia. Obtenido de <http://vuir.vu.edu.au/687/1/Problemvideogameplaying.pdf>

- Luzzi, A. M., & Bardi, D. C. (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños: Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. *Anuario de investigaciones*, 16, 53-63. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862009000100005&lng=es&tlng=es
- Marcano Lárez, B. E. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: Efectos en el aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 128-140. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296008>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13(1), 125-141. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56025664009>
- Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *MAGISTER: Revista Miscelanea de Investigación*(22), 7-22. Obtenido de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf
- McGonigal, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar al mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Mesa Méndez, A., & Burgos Dávila, C. J. (2010). Divergencias y convergencias sobre los videojuegos: Una revisión comparada de la literatura reciente. *Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología*, 6(2), 209-239. Obtenido de http://www.conductitlan.net/notas_boletin_investigacion/110_videojuegos.pdf
- Millán, M. A., & Serrano, S. (2002). *Psicología y Familia*. Madrid: Cáritas Española Editores.
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de las videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(21), 43-49. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>
- Moral de la Rubia, J., & Meza Peña, C. (2012). Evaluaciones de las funciones del yo en mujeres mexicanas con obesidad. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, 102, 11-23. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4393194.pdf>
- Piccone, A., & Passalacqua, A. M. (2010). Algunas observaciones para evaluar las funciones yoicas de realidad con la aplicación de una técnica gráfica. *Anuario de Investigaciones*, XVII, 185-194. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139946054>

- Pineda Alonso, C. G. (2013). Los videojuegos como estrategia de apoyo para enriquecer el proceso didáctico en la educación. (*Tesis para obtener el título de licenciada en pedagogía*). Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México. Obtenido de <http://132.248.9.195/ptd2013/febrero/304177046/Index.html>
- Pino Pérez, I. (2012). Factores de riesgo y consecuencias de un posible adicción a los videojuegos: una alternativa de prevención. (*Tesina para obtener el título de licenciada en psicología*). Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México. Obtenido de <http://132.248.9.195/ptd2012/noviembre/304033025/Index.html>
- Ramírez, S. (1978). *El mexicano, psicología de sus motivaciones*. México, D.F.: Grijalbo.
- Recagno Puente, I. (2005). El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, XXV(2), 86-92. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/946/94625213.pdf>
- Rehbein Felmer, L., Alonqueo Boudon, P., & Filsecker, M. (2008). Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos. *Paidéia*, 18(39), 165-174. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305423760015>
- Rivero Martínez, A. (2012). Aproximaciones teóricas al fenómeno de los videojuegos. (*Tesis para obtener el título de licenciado en psicología*). Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México. Obtenido de <http://132.248.9.195/ptd2013/septiembre/408045625/Index.html>
- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista Chilena de Pediatría*, 79(1), 80-85. Obtenido de <http://www.scielo.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>
- Salazar Martínez, M. S. (2000). Las funciones del Yo de adolescentes con intento de suicidio. (*Tesis para obtener el título de licenciado en psicología*). Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México. Obtenido de <http://132.248.9.195/pd2000/283616/Index.html>
- Shuare, M. O., & Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. *Revista Colombiana de Psicología*(5-6), 82-88. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4895311>
- Sociedad Mexicana de Psicología. (2007). *Código ético del psicólogo*. México, D.F.: Trillas.
- Tallaferro, A. (1974). *Curso básico de psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Tejeiro Salguero, R. A. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413. Obtenido de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555/547>

- Tejeiro Salguero, R. A., & Bersabé Morán, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, *97*, 1601-1606. Obtenido de <http://atarazanas.sci.uma.es/docs/tesisuma/16637586.pdf>
- Tejeiro Salguero, R. A., & Pelegrina del Río, M. (2003). *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.
- Tejeiro Salguero, R. A., Gómez-Vallecillo, J. L., Pelegrina, M., Wallace, A., & Emberley, E. (2012). Risk Factors Associated the Abuse of Video Games in Adolescents. *Psychology*, *3*(4), 310-314. Obtenido de dx.doi.org/10.4236/psych.2012.34044
- Vaca Vaca, P., & Romero Serrano, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, *10*(001), 35-48. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2346012>
- Warren, H. C. (1998). *Diccionario de Psicología*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Wood, R. T. (2008). Problems with the Concept of Video Game "Addiction": Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *6*, 169-178. Obtenido de <http://dh101.humanities.ucla.edu/DH101Fall12Lab4/archive/files/03cf69085504b44dc8b43f81b8462198.pdf>
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, *9*, 772-775. Obtenido de <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20%282007%29.pdf>

ANEXOS

CUESTIONARIO PVP

(Problem Video Game Playing Questionnaire)

Autores: Ricardo A. Tejeiro Salguero y Rosa M. Bersabé Morán

Y

EVALUACIÓN DE LAS FUNCIONES DEL YO

(Ego Function Assessment)

Autores: Leopold Bellak & Lisa A. Goldsmith

INSTRUCCIONES

En esta prueba no hay respuestas correctas ni incorrectas. Sus contestaciones ayudarán a conocer cómo piensa, cómo se siente y cómo se comporta usted generalmente con relación a su uso y consumo de videojuegos. **Su participación es anónima y voluntaria.** Los datos sociodemográficos que nos proporcione serán utilizados únicamente para fines estadísticos. Si desea conocer más acerca de la investigación llevada a cabo puede solicitar información al siguiente correo: abgarma@gmail.com

No haga anotaciones en este Cuadernillo. Lea cuidadosamente cada frase y marque el círculo correspondiente a sus contestaciones en la hoja de respuestas. Compruebe que está siguiendo la numeración de las preguntas de este Cuadernillo y llenando respectivamente los círculos de su Hoja de Respuestas. **Agradecemos de antemano su apoyo**

RECUERDE, NO HAGA NINGUNA ANOTACIÓN EN ESTE
CUADERNILLO Y CONTESTE ÚNICAMENTE EN SU HOJA DE
RESPUESTAS

PARTE I

A continuación se le presentaran una serie de nueve afirmaciones. Por favor indique si ha experimentado o no (SI o NO) los siguientes pensamientos, sentimientos o ha realizado algunas de las siguientes conductas.

1. Cuando no estoy jugando videojuegos, sigo pensando en ellos (recordando jugadas, planeando cuales jugar después, etc.)

A. SI B. NO

2. Dedico cada vez más tiempo a jugar videojuegos.

A. SI B. NO

3. Con frecuencia, juego videojuegos durante más tiempo del que me había propuesto inicialmente.

A. SI B. NO

4. Cuando no puedo usar mis videojuegos, me pongo intranquilo o irritable.

A. SI B. NO

5. Cuando tengo problemas o me siento mal (ansioso, decaído, enojado) juego más videojuegos que de costumbre.

A. SI B. NO

6. Cuando he perdido una partida, o no he obtenido el resultado que quería, necesito volver a jugar para intentarlo de nuevo.

A. SI B. NO

7. En ocasiones, oculto a los demás (mis padres, amigos, profesores...) que estoy jugando videojuegos para que no se enteren.

A. SI B. NO

8. Para poder jugar videojuegos...

A. He faltado a clases o al trabajo
B. He tenido que mentirle a alguien
C. He discutido, me he enfadado o me he peleado con alguien
D. Ninguna de las anteriores

9. Para jugar videojuegos...

A. He dejado de hacer tareas escolares o del hogar
B. Me he quedado sin comer o he ido a dormir tarde
C. He dedicado menos tiempo a convivir con los demás (amigos, familia...)
D. Ninguna de las anteriores

HOJA DE RESPUESTAS

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Escolaridad: _____ Estado Civil: _____

Ocupación: _____

PARTE I

	A	B	C	D
1.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
2.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
3.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
4.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
5.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
6.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
7.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
8.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1. ¿Desde qué edad juegas videojuegos?

2. ¿Cuál ha sido tú sesión de juego más larga?

3. ¿Cuánto ha sido lo que más has gastado en videojuegos?

4. De los siguientes géneros de videojuegos, ¿cuál es tu favorito?

Aventura	<input type="radio"/>	Acción	<input type="radio"/>	Disparos	<input type="radio"/>
Peleas	<input type="radio"/>	Deportes	<input type="radio"/>	Carreras	<input type="radio"/>
Musicales	<input type="radio"/>	Estrategia	<input type="radio"/>	Juegos de Rol	<input type="radio"/>
Simulación	<input type="radio"/>	Rompecabezas	<input type="radio"/>	Mundo Abierto	<input type="radio"/>

 Otro: _____

PARTE II

	A	B	C
1.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
11.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
21.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PARTE II (cont.)

	A	B	C
31.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
32.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
33.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
34.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
35.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
36.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
37.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
38.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
39.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
40.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
41.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
42.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
43.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
44.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
45.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
46.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
47.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
48.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
49.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
50.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
51.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
52.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
53.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
54.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
55.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
56.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
57.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
58.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
59.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
60.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
61.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
62.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
63.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
65.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
66.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
67.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
68.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
69.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
70.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
71.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
72.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
73.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
74.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
75.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
76.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
77.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
78.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
79.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
80.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
81.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
82.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
83.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
84.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
85.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
86.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
87.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
88.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
89.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
90.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
91.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
92.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
93.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
94.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
95.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
96.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
97.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
98.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
99.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
100.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
101.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
102.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
103.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
104.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
105.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
106.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
107.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
108.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
109.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
110.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	A	B	C
111.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
112.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
113.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
114.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
115.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
116.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
117.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
118.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
119.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
120.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>