



Universidad
Latina

UNIVERSIDAD LATINA

CAMPUS CUERNAVACA

CON INCORPORACIÓN A LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MÉXICO

CON CLAVE No: 8344-25

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**EL VIDEOJUEGO VIOLENTO COMO MEDIO CATARTICO DE CONDUCTAS
VIOLENTAS**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA

FIGUEROA FIGUEROA EFRAIN

ASESORA DE TESIS

DRA. ARACELI SIXTOS MEDINA

CUERNAVACA, MORELOS., 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

Dedico a todo aquel que directa e indirectamente apoyó e influyó este trabajo, sin alguno de ellos, esta obra no hubiera tenido el mismo desenlace.

No hace falta realizar una lista de nombres que tal vez nunca puedan ver esto y/o no les haga falta la mención, por lo que la dejare libre de ataduras escritas para hacerla volar.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Latina campus Cuernavaca por otorgarme las herramientas necesarias para mi formación como profesionista y personal. Gracias a todo el personal docente que influyó directa e indirectamente en este proceso de aprendizaje y enriquecimiento.

Así también, agradezco a los cuatro directivos que ha tenido la carrera de Psicología en este breve tiempo, gracias por dejar un poco de ustedes en cada uno de nosotros, gracias por la entrega que demostraron en nuestra formación.

Gracias de igual forma a mis lectores (Maestro David y Maestra Olga) por tomarse el tiempo para leer con detenimiento este escrito y hacerme ver los errores del mismo. Con su ayuda mi ofuscamiento se disminuyó y pude darle un nuevo sentido al proyecto.

Y por último, pero no menos importante, agradezco a la Dra. Sixtos por ayudarme a materializar este proyecto, apoyando y perfeccionando cada una de las ideas propuestas, sin duda, sin su ayuda esto hubiera tomado mucho tiempo más.

Gracias totales.

**"Si los videojuegos logran cambiar tu percepción del mundo, pues entonces de hecho
cambian al mundo"**

(Alex Escalante)

INDICE

Contenido

INDICE.....	5
RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPITULO I: ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.1 El Videojuego	11
1.2 Historia de los videojuegos	12
1.3 Géneros y Subgéneros en Videojuegos	14
1.4 Clasificación de Videojuegos	18
1.4.1 Pan European Game Information (PEGI).....	19
1.4.2 Entertainment Software Rating Board (ESRB).....	21
1.5 Violencia.....	23
1.6 Diferencia entre Violencia y Agresividad	25
1.7 Violencia: Estadísticas y Hechos.....	26
1.8 Planteamiento del problema	27

1.9 Preguntas secundarias de la investigación.....	29
1.10 Objetivos de la investigación.....	29
1.10.1 Objetivo General	29
1.10.2 Objetivos específicos.....	29
1.11 Justificación de la investigación.....	30
1.12 Alcances y delimitaciones de la investigación	31
1.12.1 Alcances de la investigación	31
1.12.2 Delimitaciones de la investigación.....	32
 CAPITULO II ESTADO DE LA CUESTION	 33
2.1 Marco Institucional.....	33
2.2 Marco Referencial	33
2.3 Marco Histórico.....	34
2.4 Marco Teórico	36
2.4.1 Eje de Análisis 1: El Videjuego.....	37
2.4.2 El Juego como herramienta para la adaptación al ambiente.....	38
2.4.3 El Videjuego como herramienta de apoyo	41
2.4.4 El Videjuego como herramienta educativa.....	42

2.4.5 El Videojuego como herramienta psicomotriz.....	44
2.4.6 El Videojuego como una herramienta socializadora.....	47
2.4.7 Eje de Análisis 2: Conductas violentas	48
2.4.8 Tipos y modalidades de violencia	49
2.4.9 Causas y factores de riesgo.....	52
2.4.10 Violencia y videojuegos	60
2.5 Fundamentos de la teoría (S. Freud).....	64
CAPITULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	67
3.1 Enfoque de la investigación.....	67
3.2 Método de la investigación (descriptivo)	67
3.3 Técnica de la investigación	67
3.4 Participantes de la muestra	68
3.5 Instrumentos utilizados para la recopilación de datos o información	70
3.5.1 Guion de entrevista.....	70
3.5.2 Etapas de pilotaje y jueceo de instrumentos, recolección y procesamientos de datos	71
3.5.3 Etapa 1: Validación de instrumentos.....	71

3.5.4 Etapa 2: Pilotaje.....	71
3.5.5 Etapa 3: Jueceo	74
3.5.6 Etapa 4: Justificación del pilotaje y jueceo del instrumento de recolección de datos e interpretación de la información del objeto de estudio	76
3.5.7 Otros instrumentos utilizados	78
CAPITULO IV ANALISIS DE DATOS E INTERPRETACION DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	80
4.1 Prueba proyectiva House Tree Person (HTP)	86
4.2 Hallazgos de la investigación	87
4.3 Conclusiones.....	90
4.4 Sugerencias y recomendaciones	93
Bibliografía.....	104

RESUMEN

Las conductas violentas pueden ser evitadas mediante la prevención, el control y la erradicación con diferentes métodos de actuación, algunos de ellos con procesos largos de actuación, altos costos o incluso limitantes en cuanto a espacio, tiempo y disponibilidad. Es por ello que se necesita de un método que pueda romper con estas barreras, un método que incluso pueda ser empleado sin necesidad de supervisión, un método como el videojuego. Por medio de él se pueden canalizar las emociones negativas hacia elementos virtuales, mundos donde quedaran resguardados los pensamientos y emociones más contaminantes para el individuo, proporcionándole una liberación emocional casi inmediata, pudiendo regresar a sus labores en un estado relajado, pudiendo regresar cada vez que se necesite sin necesidad de nada más.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han creado fascinación y aberración desde sus inicios, defensores sobre sus posibles beneficios y opositores que adjudican al videojuego como causante de algunos de los males que más aquejan a la sociedad contemporánea.

Este eterno debate no solo se da a niveles emocionales, sino que se han planteado diversas investigaciones sobre las implicaciones positivas y negativas de los videojuegos, y aunque parezca extraño, tales investigaciones científicas no han llegado a un consenso sobre si los videojuegos dañan o ayudan a los individuos. Dado que hay algunas investigaciones que denotan una clara afectación a los usuarios más acérrimos y hay algunas otras que otorgan beneficios a los jugadores más comprometidos con la causa.

Estas diferencias ocasiona la necesidad de seguir estudiando el tema y encontrar darle sentido a un solo lado, establecer ciertas pautas para que suceda algo y crear recomendaciones para ayudar en cualquiera de los dos casos.

Esa es la finalidad de esta tesis, si bien no se obtuvo un resultado como tal, si que se plantea una posible vía de ayuda para poder emplear a los videojuegos como un método para canalizar la violencia y así otorgarle al sujeto violento la oportunidad de recrear su realidad de una forma más armoniosa.

CAPITULO I: ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 El Videojuego

El concepto de “videojuego” es algo complejo de definir, pues es un medio que está en constante evolución, esto hace que su significado esté ligado estrechamente con el contexto y la época en la cual se encuentre. Por lo que la definición de Videojuego de hace 20 años será obsoleta para la época actual e incluso la definición de esta época estará obsoleta en 20 años.

Como ejemplo de ello se encuentra la siguiente definición de hace solo 15 años, en donde se puede observar la necesidad de una actualización de la definición.

La Real Academia de la Lengua Española (2001) define al videojuego como un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”.

Esta definición enmarcó perfectamente al videojuego de aquella época, sin embargo, resulta insuficiente para la época actual, en donde los videojuegos pueden ser manipulados sin mandos específicos (pueden ser manipulados con el cuerpo), y no se limitan a pantallas de ordenador o televisión (celulares, tabletas, consolas portátiles, relojes).

De esta forma se tiene que buscar una definición moderna sobre los videojuegos, que pueda abarcar mejor sus características técnicas y este contextualizado a la época actual. De esta forma la definición siguiente sería una de las más adecuadas para definir al videojuego.

Prensky (2013) define al videojuego como “un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un apartado electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una maquina

arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (teléfono, Tablet) los cuales son conocidos como plataformas”.

Esta definición estará basada en un contexto contemporáneo, la cual cambiara sin duda cuando los sistemas de realidad virtual u hologramas estén plenamente desarrollados, por lo que se invita a pensar en alguna otra definición en un futuro no muy distante.

1.2 Historia de los videojuegos

La dificultad para establecer el principio de los videojuegos es similar a la de establecer una definición para ellos, es difuso poder llegar a hechos confiables o aceptados por la mayoría de medios y usuarios. Por lo que en esta investigación se abarcara desde la línea histórica que tiene un mejor recurso, en la cual se abarcaran 3 grandes etapas del videojuego, sin embargo, se tiene que tomar en cuenta que estas etapas están ligadas entre si y en algunas ocasiones actuaron en un mismo espacio.

Primer Etapa: En 1948 (La Republica, 2015) la empresa Du Mont Allen B Lab INC patentó un producto llamado “Cathode-ray tube amusement device”, el cual hacía referencia a un juego en que se lanzaban misiles hacia un objetivo, visualizándose en un radar. Este es el primer dato que se tiene registrado sobre un videojuego en la historia, sin embargo nunca se llevó a cabo.

En 1951 (Belli & López Raventós, 2008) aparece el primer videojuego computarizado de la historia en la feria científica de Londres, su nombre era “NIMROD” y era la versión computarizada del juego chino NIM.

En ese mismo año (Winter, 2016) Alexander S. Douglas programa un videojuego para su tesis doctoral sobre la interacción del ser humano y las computadoras, encontrando la manera

perfecta para estudiar la interacción entre mente y máquina. El videojuego era la adaptación virtual del juego “Gato”, pero solo tuvo éxito para su investigación, pues fue diseñado y programado para EDSAC y la universidad de Cambridge poseía la única en existencia.

En 1958 (Garfias Frías, 2010) llega Tennis for two, el tercer juego computarizado de la historia pero el primero en tener éxito en llegar a ser visto y jugado por muchas personas. Creado por el físico W. Higginbotham (Belli & López Raventós, 2008) para distraer y entretener a los visitantes del laboratorio en el día anual del visitante. Se jugaba en un osciloscopio con un control que poseía un botón y una rueda para regular el ángulo y el momento de enviar la pelota al contrincante.

En 1962 (Levis, 2013) cita a Steve Russell el cual diseña y programa en el MIT el cuarto juego computarizado llamado Spacewar, y es considerado el primero en tener éxito y tener una salida de video a un monitor, pues anteriormente se visualizaban en osciloscopios.

Estos comienzos del videojuego en osciloscopios y en las primeras computadoras sentaron las bases de una de las industrias más polémicas y poderosas que existen en la actualidad. Pero sin duda faltaba mucho para ser realmente popular, ya que estas primeras computadoras eran tan grandes como un cuarto de una casa y tan costosas que solo las principales universidades del mundo tenían acceso.

Segunda Etapa: Sin embargo, esto cambió con la llegada de las arcades, las cuales eran computadoras cargadas con uno o varios videojuegos con cuerpos de madera, metal y plásticos llamados cajones, se les añaden dos controles unidos por una misma placa, cada uno tienen una palanca para los movimientos y 6 botones para las acciones en los modelos clásicos o populares.

Estas Arcades (Levis, 2013) fueron diseñadas para distribuirse dentro de salones recreativos, bares o lugares con flujo de gente, esto le proporciono a los videojuegos un gran impulso, pues ahora mucha más gente tenía acceso a ellos, ya no solo se limitaba a los eruditos de las grandes universidades con sus grandes computadoras, si no que ahora la gente común podía verlos y jugarlos, dando así un gran salto para la industria.

Tercer Etapa: Pero la verdadera revolución de los videojuegos llegó con la primer videoconsola (Levis, 2013) la Brown Box, diseñada y creada por Ralph Baer en 1968. Si bien no inventó el primer videojuego, sí que es reconocible que fue el primero en inventar la videoconsola (incluso antes de la primera arcade). Este hecho lo convierte en el primer humano en crear una forma para poder llevar el videojuego a los hogares de las familias. Esto conllevaría a crecer increíblemente la industria del videojuego.

Las consolas de sobremesa, videoconsolas o comúnmente llamadas consolas, son sistemas electrónicos que ejecutan ciertas aplicaciones y juegos en la comodidad del hogar. Estas necesitan de un monitor externo y controles para poder usarse.

Sin duda alguna las consolas de sobremesa llegaron para quedarse un muy buen tiempo, es una de las plataformas más usadas por los video jugadores. Han existido muchísimas consolas de sobremesa, más de 400 videoconsolas en la historia, empezando en 1968 y terminando en nuestra actualidad, las cuales solo las más fuertes y arriesgadas han sobrevivido.

1.3 Géneros y Subgéneros en Videojuegos

Los videojuegos (2009) son mundos virtuales que poseen una naturaleza con sus propias leyes, determinando el tipo de comportamiento y experiencia que el jugador pueda tener con el

mundo virtual. Esta conexión del mundo virtual con el sujeto es sumamente enriquecedora y necesaria, pues es el sujeto quien da sentido al mundo virtual y sus leyes, sin él no existiría experiencia alguna. Las leyes de esta naturaleza virtual están determinadas por el tipo y género del videojuego, pues cada mundo demanda sus propias necesidades de interacción.

De esta forma, los videojuegos están divididos en diversos géneros y subgéneros en los cuales se pueden clasificar, sin embargo, estas clasificaciones resultan un tanto ambiguas, pues muchos videojuegos poseen elementos que combinan diversos géneros, imposibilitando una correcta clasificación.

De acuerdo a Frías (2010) se pueden encontrar los siguientes géneros y subgéneros en la industria de los videojuegos:

Género de Acción: La mayoría de los juegos entran en esta categoría, pues representan características en donde se generan hechos o circunstancias haciendo alguna determinada actividad. Sin embargo, tras lo ambiguo del término se detallaran los tipos de juegos de acción que popularmente se distinguen.

Subgéneros de Acción

- Subgénero: Disparos: Aquí se encuentran todos aquellos videojuegos que se centran en la utilización de algún tipo de arma que lance algún tipo de proyectil. Esta arma puede ser utilizada por un personaje, nave, carro o animal. Dentro de este subgénero encontramos diversos tipos de videojuegos que utilizan esta mecánica, pero que tienen distinto desarrollo de la misma. (Shoot'em up, FPS, disparos en tercera persona)

- Subgénero: Peleas: Estos juegos se basan en la utilización de las peleas como método para conseguir puntos y pasar los diversos niveles que el juego posea, principalmente enfocados en la utilización de su cuerpo (manos, piernas cabeza) o armas contundentes como herramientas para la pelea. (Beat´em up, lucha versus o 1 vs 1)
- Subgénero: Survival Horror: Estos juegos se centran en un ambiente y temática de terror, en la que el jugador se ve enfrentado a criaturas sobrenaturales en ambientes lúgubres y con pocas alternativas de defensa o ataque. Se pretende dejar al jugador con un sentido de desprotección que genere un sentimiento de desasosiego y tensión. (Resident Evil, Silent hill y Outlast).

Género de Aventura: Este tipo de juegos se basa en la experiencia de la exploración de un mundo con diversas herramientas a la disposición del jugador. Entre algunos encontramos Dead Rising, Uncharted, Batman: Arkham Knight. Cabe resaltar que este género es demasiado amplio y que por lo general se fusiona con otros géneros o subgéneros.

Subgéneros de Aventura:

- Subgénero: plataformas: La idea principal de este tipo de videojuegos es la utilización de plataformas para poder acceder a diversas áreas del mundo en el cual se encuentre, para cumplir ciertos objetivos y pasar de nivel (Comical Action, Plataformas en 2D, Plataformas en 3D).

Género de Deportes: Todos estos juegos giran en torno a disciplinas deportivas reales o ficticias. Varían en sus técnicas de juego, modalidad y reglas de juego, pues se basan en las creadas para ese deporte. Algunos de los principales juegos de deportes son los relacionados con el fútbol americano (Madden NFL 15), fútbol soccer (Fifa 15), baloncesto (NBA 2K15)

Género de Conducción: Este estilo de juego está basado en la conducción de vehículos, el jugador toma el control de un vehículo (de cualquier índole) y compite con otros jugadores o con la propia inteligencia artificial. Existen diversos tipos de juegos de conducción, desde carreras hasta de combate. Pero guardan la misma premisa, la utilización de algún vehículo.

Género de Simulación: En este apartado se agrupan todos los videojuegos que intentan recrear el mundo real, con todo lo que esto implique, como la reproducción de sensaciones físicas como la velocidad, aceleración y/o percepción del tiempo. Este tipo de juegos ponen al jugador en situaciones que simulan las características del mundo real.

Muchos de estos juegos son empleados para capacitar y enseñar, como pueden ser simuladores de vuelo a pilotos aviadores, en donde los pilotos entrenan en cabinas que simulan la cabina real de una aeronave.

Para usuarios más comerciales, los simuladores pueden reproducirse en sus dispositivos de mesa, limitando la experiencia física externa, pero con la misma física de condiciones internas que el simulador demande.

Algunos de los simuladores más representativos son los simuladores de vuelo, simuladores de médicos, simuladores de mecánica, simuladores de gestión empresarial, simuladores de gestión de ciudades etc.

Género Rol Playin Game (RPG): Son juegos en donde el jugador interpreta un papel, y a lo largo de la historia el jugador puede elegir sus acciones, vestimenta, habilidades y armas que desee utilizar a lo largo de su aventura, incluso la mayoría de este tipo de juegos permiten una personalización física y emocional del personaje, como su color de piel, ojos, complexión, hasta si tendrá valentía, agresividad, timidez etc.

Género de Estrategia: Estos videojuegos están centrados en la utilización de pensamiento táctico y planificación para poder crear los mejores movimientos según sea el caso. Existen diversos tipos de juegos de estrategia, desde estrategia en combate hasta en estrategia en gestión de ciudades (RTS, Estrategia por turnos).

Género Musical: Son juegos basados en la música, el usuario utiliza algún dispositivo externo para interactuar con el juego, ya sea guitarra, micrófono, batería, tornamesa, etc. Incluso utilizar el cuerpo en el caso de videojuegos de baile. La idea del juego es pasar alguna canción con menos errores para obtener un mayor puntaje. Incluso hay juegos musicales que pueden ser empleados para aprender a tocar algún instrumento como es el caso de RockSmith. Algunos otros juegos son Guitar Hero y Rock Band.

Estos son solo algunos ejemplos de los géneros básicos más representativos de los videojuegos, pudiendo combinarse dos o más géneros para crear uno nuevo, de esta forma sería más complicada una lista con los diferentes tipos de videojuegos.

1.4 Clasificación de Videojuegos

Los videojuegos poseen clasificaciones de edad, esto para garantizar que el contenido de los videojuegos sea el adecuado para los diferentes grupos de consumidores. Así se pretende

otorgar al consumidor una ayuda a la hora de comprar un videojuego, haciéndole saber el tipo de contenido y rango de edad adecuado para jugarlo.

Estas clasificaciones son creadas por entidades ajenas a los desarrolladores y distribuidores de videojuegos, lo que las hace objetivas y veraces, ofreciendo al consumidor altos índices de confiabilidad en cuanto a la clasificación de algún juego.

Existen varias organizaciones que se encargan de clasificar los videojuegos, su rango de acción depende de que tan aceptado sean sus criterios en cada país. Sin embargo, se centrara la atención solo en 2, las más importantes a nivel mundial, Pan European Game Information (PEGI) y Entertainment Software Rating Board (ESRB).

Cabe mencionar que es sumamente importante respetar las clasificaciones por edad, esto garantizara un correcto disfrute del videojuego y una experiencia sumamente enriquecedora.

1.4.1 Pan European Game Information (PEGI)

Pan European Game Information (2016) es la más importante clasificadora de contenido en Europa, contando con el respaldo de la comisión europea. Se estableció en el 2003, englobando a todos los sistemas clasificatorios existentes en Europa para crear uno solo. Ahora son más de 30 países los que aceptan esta única clasificación.

El sistema de clasificaciones por edades está diseñado para ayudar a los padres a tomar decisiones sobre la compra de un juego, así se prende que los consumidores obtengan juegos adecuados a sus edades.

Las clasificaciones tienen diferentes niveles que varían con respecto al contenido del juego a clasificar, estos niveles se basan en edades que pueden estar expuestas a ciertos

estímulos. De esta forma la clasificación 3 es para 3 años en adelante, la clasificación 7 para 7 años en adelante y así sucesivamente.

A continuación se mostrara imágenes con la explicación de cada clasificación y los rangos de edad para los cuales son apropiados.

Ilustración 1 Clasificación por edad (PEGI, 2016)

CLASIFICACIÓN POR EDADES

3 El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico
www.pegi.info

7 Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar. Se permite el desnudo parcial, pero nunca en un contexto sexual.
www.pegi.info

12 En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles; Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.
www.pegi.info

16 Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.
www.pegi.info

18 La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador
www.pegi.info

De igual forma se añade una breve descripción de los principales motivos de la clasificación que se les otorgó, dejando claro a los adultos con el contenido que se toparan cuando compren algún videojuego:

Ilustración 2 Identificador de contenidos (PEGI, 2016)



1.4.2 Entertainment Software Rating Board (ESRB)

Entertainment Software Rating Board es un sistema clasificatorio establecido en 1994 (ESRB, 2016) de videojuegos similar a PEGI, dedicado a clasificar de acuerdo al contenido y edad cada videojuego que salga al público. Sin embargo, su rango de acción es Norteamérica

(Canadá, Estados Unidos y México) teniendo máxima autoridad y confiabilidad en estos territorios.

De igual manera que PEGI, se tienen clasificaciones, descripciones de contenido y elementos interactivos que proporcionan la información suficiente para los consumidores sobre el contenido del juego. Favoreciendo el buen uso y distribución a los grupos de edad adecuados de cada tipo de videojuego.

Ilustración 3 Clasificación ESRB (ESRB, 20169)



Estos dos sistemas de clasificación funcionan de la misma manera, limitando el acceso al contenido por edad e informando a los consumidores de una manera breve sobre el contenido que encontrarán dentro. De esta forma se garantiza la correcta exposición de contenidos adecuados a las diferentes audiencias.

La única diferencia es que cada una de estas clasificaciones está determinada por diferentes órganos gubernamentales y territoriales, así PEGI se encarga de países Europeos en mayor medida y ESRB de los países situados en Norte América.

1.5 Violencia

De acuerdo a Anders (2016) la palabra violencia aparece en el siglo XIII como una derivación de la palabra en latín “violentia”, cualidad de violentus, “vis” significa fuerza o vigor y “lentus” como sufijo tiene un valor continuo. Dando como resultado de esta combinación una fuerza llevada continuamente o ser que continuamente usa la fuerza.

Esta fuerza es llevada a ejercer un dominio sobre otro, otros o algo (cosa inerte), ya sea de manera física, verbal o psicológica. Es así como puede abarcar desde verbalizaciones con connotaciones intimidantes u ofensivas, hasta acciones que dañen la integridad física de un individuo o grupo, llevado desde lesiones leves hasta la propia muerte.

La Organización Mundial de la Salud, (como se cita en (INEGI, 2012), define la violencia como el uso intencional de la fuerza como amenaza contra uno mismo, otra persona o grupo, que cause lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

Esta definición de la Organización Mundial de la Salud (OMS) ayuda a entender lo amplio que es el espectro de la violencia, pues en muchas ocasiones se piensa que la violencia

solo se ejerce hacia otros, cuando en realidad se puede ejercer hacia uno mismo sin tomarlo como tal. Así como el auto desvalorización, el suicidio, las autoflagelaciones o incluso el desprendimiento de la esencia como sujeto.

Ya Sartre lo decía (Como se cita en Toboada, 2011) con la “mala fe”, concepto filosófico que en rasgos no tan amplios habla de un estado en el cual el ser intenta ocultar a sí mismo su libertad, convirtiéndose inconscientemente en objeto del mundo. Esta conducta lo separa de ser sujeto, haciéndolo no dueño o no autor de sí mismo y así excluir de su ser toda responsabilidad de ser libre. Con la mala fe el ser se oculta a si mismo su capacidad ser y hacer, pues niega el hecho de lo que es y lo que hace, evitando la consecuencia de sus actos y decisiones.

Otra forma de violencia poco controlada y hasta hace muy poco vista como algo normal, aunque con la proliferación de las redes sociales se ha difundido rápidamente, es la violencia en escuelas, la violencia generada entre alumnos contra alumnos, alumnos contra maestros y maestros contra alumnos. Pero en este caso se enfocara solo en los autores no directos de la violencia en las escuelas, los observadores, pues en el bullying se presentan 3 actores principales, el agresor, la víctima y el observador. Pero solo se tomara el caso del observador para dar hincapié en la las distintas formas de violencia que pueden existir.

El observador aunque no agrede de forma física, verbal o psicológica a la víctima, si lo hace en un sentido de aprobación de la ofensa, pues al solo observar y no intervenir para proteger o ayudar a la víctima, crea un desinterés por el bienestar de la víctima, llevado a un grado de aprobación de la conducta del agresor.

Otra clase de violencia presentada en las aulas, es la ocasionada por el sistema educativo, una encuesta (Moreno Artal, 2005) realizada a maestros refleja esta condición poco considerada.

Ellos manifiestan que el sistema educativo resulta violento, pues obliga a los alumnos a obtener un determinado rendimiento escolar sin tomar en cuenta las condiciones individuales de cada individuo, no tomando así en cuenta las diferencias contextuales y sus diferentes estilos de aprendizaje.

Como se puede apreciar la violencia es un poco más que solo agredir a alguien más, estas diferentes aristas hacen que la violencia no pueda ser medida, controlada o evitada con un simple sistema, sino que necesita de un sistema especializado para el tipo de violencia ejercida.

1.6 Diferencia entre Violencia y Agresividad

Muchas veces la violencia es confundida con la agresividad, pero aunque en algunos casos están ligados indudablemente, es en cierto modo diferente, pues la violencia está catalogada como una conducta despreciable del ser humano, una conducta que destruye al individuo y lo hace inhumano.

Mientras que la agresión (Moreno Artal, 2005) puede ser vista según varios autores como una cualidad positiva para llegar a ciertos objetivos, como el desempeño en algunas profesiones como por ejemplo, un empresario que actúa con agresión en algún negocio para generar mejores ganancias o un jugador de futbol americano que actúa con agresión para generar que su equipo gane.

Oliveras (2016) encuentra que la agresividad es una conducta natural de todo ser vivo, desde el reino animal hasta el humano, sirviendo como factor para la supervivencia y la autodefensa. Mientras que la violencia no es natural, sino aprendida por el medio en el cual se

rodean los individuos y cabe recalcar que es un mal puramente humano, pues en ninguna otra especie se presentan conductas similares.

Otra diferencia (Instituto Nacional de las Mujeres, 2016) es que la agresión no es intencional, cada forma de agresión es enviada sin connotaciones personales, mientras que la violencia es intencional, todo comportamiento violento (golpes, palabras) está dirigido intencionalmente a alguien o algo, con el fin de dañarlo directamente a él.

Además la agresión no aumenta, puede o no generar daño cuando es ejercida, sin embargo la violencia si va en aumento, por lo que de los insultos derivara a golpes, pudiendo llegar hasta la muerte.

Ejemplo de ello da Martín Baró (Citado en Moreno Artal, 2005), quien habla sobre una espiral de la violencia, en donde una vez iniciada se activa un proceso que hace crecer la violencia de forma gradual e ininterrumpida.

1.7 Violencia: Estadísticas y Hechos

A nivel mundial la violencia tiende a ser encabezado para los medios de comunicación la mayor parte de las días, hechos violentos marcan el papel de los periódicos y se apoderan visualmente de las redes sociales, pero sobre todo se vuelven marcas incurables de quienes lo sufren, marcas tan profundas que parecen infinitas.

Las cifras sobre los hechos violentos (Silva, 2012) que enmarcan la vida en los pueblos latinoamericanos muestran un gran problema que debe resolverse rápidamente. Y es que la muerte por causas violentas en jóvenes de entre 15 y 24 años es la segunda causa de mortalidad entre jóvenes en Latinoamérica. Y más alarmante aun, es que México tiene como primer causa de

fallecimiento en adolescentes a las muertes violentas y posee el tercer lugar con mayores índices de violencia en América latina, presentando en promedio 4 mil 500 homicidios por año.

Estas cifras según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2012) han mostrado a través de los años un aumento considerado, del 2006 al 2011 la tasa de defunciones por homicidio se incrementó 1.5 veces. Este aumento va de 7 mil 776 a 24 mil 257 en solo 5 años, esto lleva a una cifra de 16,481 mil muertes más en este periodo.

Estas cifras (Sin Embargo, 2013) alarman y amenazan la tranquilidad de los habitantes del país, inquietud presentada en mayor medida por los jóvenes de 18 años y más, pues en encuesta dirigida por INEGI el 57% de los jóvenes manifestaron tener mayor preocupación en los temas de inseguridad, y con justa razón pues en el 2012 el 27.3% de la población de 18 años y más fue víctima de al menos un delito.

Esta preocupación por la seguridad (INEGI, 2012) de la paz ha llevado también a llevar a cabo acciones para proteger los hogares por la inseguridad, en el 2012 cerca del 37% de los hogares protegieron se protegieron contra amantes de lo ajeno, y es que según encuesta realizada por INEGI, el 32.4% de los hogares encuestados, habían sido víctimas de algún delito.

La estadística es una ciencia que posee mucha credibilidad, es posiblemente una de las ciencias que pudieran aportar análisis bastante exactos y confiables, sin embargo, se ve mermada cuando los datos establecidos no son en su mayoría reales o totales al espectro real.

1.8 Planteamiento del problema

Los índices de violencia (Langner, 2015) en México han incrementado en los últimos años, llegando incluso en el 2015, al segundo lugar dentro de los países más violentos del

continente Americano. Tal reconocimiento afecta la imagen del país, disminuyendo de forma drástica el turismo nacional y extranjero, lo que afecta a la economía de cientos de miles de personas que viven indirecta o directamente del turismo.

Esto solo por mencionar un primer impacto de la violencia en general, pues todo lo relacionado a ella se convierte en cifra y marca enormemente la perspectiva de las sociedades.

Esta violencia se puede manifestar de muchas maneras dentro de los grupos, puede ser violencia física, emocional, sexual o psicológica, afectando en todas sus maneras la integridad del individuo, impidiendo su óptimo desarrollo psico-emocional, desajustando su conducta y su entorno social.

De igual forma existen muchos entornos en donde la violencia se puede ejercer, como en el trabajo, la escuela, el hogar y la calle.

Este problema no solo afecta al individuo que la sufre, sino también afecta a la sociedad en la cual se desenvuelve, pues esta última funciona como un conjunto de eslabones unidos, donde si alguno o varios se desajustan pueden desestabilizar a todo el conjunto.

Por eso es importante buscar soluciones al problema de manera inmediata, soluciones que puedan reducir los índices de violencia de los individuos violentos o controlar sus conductas violentas hacia él y los demás.

Por lo antes explicado la pregunta general para esta investigación es:

¿Por qué los videojuegos violentos pueden ser un medio catártico de conductas violentas?

1.9 Preguntas secundarias de la investigación

- 1.- ¿Qué son los videojuegos?
- 2.- ¿Cómo afectan los videojuegos violentos?
- 3.- ¿Que es la violencia y como afecta al desarrollo?
- 4.- ¿Cómo pueden reducirse las conductas violentas?
- 5.- ¿Por qué se tienen que reducir las conductas violentas?

1.10 Objetivos de la investigación

1.10.1 Objetivo General

Explorar si el uso de los videojuegos violentos canalizan las conductas violentas.

1.10.2 Objetivos específicos

- 1) Evaluar la conducta violenta de jugadores y no jugadores de videojuegos violentos.
- 2) Relacionar las conductas violentas con el uso de videojuegos violentos.
- 3) Descubrir si los videojuegos violentos modifican las conductas de los individuos.

1.11 Justificación de la investigación

El presente estudio posee tres justificantes principales, cada una de ellas puede funcionar por sí misma, sin embargo, la unión de las tres llevaría a sustentar de manera más efectiva el ¿Por qué? De esta esta investigación.

La primera justificante es encontrar una herramienta que pueda canalizar las conductas violentas de los individuos, una herramienta que pueda ser utilizada en casi cualquier lado, con o sin la supervisión de un especialista de la salud mental, esta última bajo ciertas indicaciones previas.

Esta necesidad se da bajo uno de los peores problemas sociales que aqueja a una sociedad, la violencia, la cual destruye a todo individuo que este en contacto con ella, tanto si es el generador o el receptor, no hay distinción en ningún aspecto, la violencia desgarrar la propia alma.

Es por ello que urge un método que contenga, detenga, disminuya, canalice, sublime y/o evite las conductas violentas en los individuos, un método eficaz, sencillo, universal y que el propio sujeto afectado pueda llevarlo a cabo sin la completa supervisión de un especialista.

Así se llega a la segunda justificante de esta investigación, la apertura de un camino que lleve a una terapia guiada con videojuegos, una terapia cuyo método de análisis y de acción sea el videojuego y pueda tratar diversas afecciones psicológicas.

Sin duda, esto solo pretendería ser un paso más en su inicio, un estudio que ayude a futuras generaciones a poder crear este tipo de terapia, donde integren los diversos estudios que sea ha creado a lo largo del mundo, integrando y creando una base teórica y práctica.

La tercera justificante es la desmitificación del poder “maligno” de los videojuegos, ese atributo tan poco amigable que solo limita experiencias y posibles cambios en las estructuras de los individuos. Bajar el estatus tan satanizado que posee, visto como un generador de adjetivos opuestos al buen vivir de una sociedad, tal como la violencia, adicción, aislamiento etc.

Afirmaciones que caen dentro de suposiciones sin sustento teórico alguno, dadas por políticos, empresas, líderes religiosos y medios sociales, entes que poseen la capacidad mediática suficiente para mal informar a la sociedad. Causando una ola de malos argumentos sin sustentos científicos y catalogando de la peor manera a los consumidores de videojuegos.

De tal forma se busca hacer cambiar la percepción general que se tienen de los videojuegos, mostrar el lado afable de los videojuegos, una especie de campaña que atribuya de nuevos adjetivos a los videojuegos.

1.12 Alcances y delimitaciones de la investigación

1.12.1 Alcances de la investigación

El principal alcance de la investigación es la implementación del videojuego como un medio canalizador de conductas violentas. Una herramienta que ayude a personas de todo tipo que tengan problemas con la violencia, una herramienta que canalice tales conductas y establezca un ambiente de paz dentro y fuera de los individuos afectados.

Sentando así las bases para una futura terapia guiada por videojuegos que suponga la ayuda en el control y erradicación de conductas violentas en los individuos. Incluso pudiendo ser llevada a cabo sin la ayuda guiada por un profesional, aunque sin duda, esta guía podría incrementar la eficacia del modelo.

1.12.2 Delimitaciones de la investigación

Las delimitaciones que se encontraron al realizar esta investigación fueron las siguientes:

- 1) Falta de sujetos de estudio: la búsqueda de los sujetos de estudio resultó ser una tarea ardua, pues por las características y necesidades de la investigación se precisaban de sujetos singulares, cosa que llevó un tiempo en poder generarse.
- 2) Falta de interés de los sujetos: Ya teniendo la muestra representativa de la investigación, se produjo una limitante más, la falta de interés de los sujetos, estos dejaron en muchas ocasiones plantada la investigación, establecían conflictos dentro de ella y su actitud no siempre fue del todo acertada.
- 3) Falta de un instrumento de medición: Uno de los apartados más importantes de la investigación, fue la obtención de un instrumento que pudiera medir la violencia de los sujetos. Esto se complicó por la falta de instrumentos de tales características que pudieran ayudar, ya que la mayoría están enfocados a sectores diferentes.
- 4) Falta de un espacio físico y herramientas: la investigación precisa de un espacio en el cual los sujetos de estudio puedan jugar un videojuego por un determinado tiempo y para esto se necesitaron consolas, controles y juegos. Por lo que se recurrió a un “ciber” con videojuegos, lo que pudiera implicar un bajo control de variables en el lugar al ser público.

CAPITULO II ESTADO DE LA CUESTION

2.1 Marco Institucional

Taylor y Bodgan (1987) mencionan que el marco institucional permite una descripción detallada del escenario y de la posición de las personas en su seno, proporciona importantes aprensiones sobre la naturaleza de las actividades de los participantes, sus pautas de interacción, sus perspectivas y modos de presentarse ante los otros.

La ciudad donde se llevará a cabo la investigación es Iguala de la Independencia, localizada en la región norte del estado de Guerrero. Se ubica al norte de Chilpancingo (Capital del Estado) entre las coordenadas latitud $18.22681^{\circ} 21' N$ y longitud $-99.58212^{\circ} 32' O$. Tiene una extensión territorial de 315 Km², que representa el 0.50% del territorio estatal. Colinda al norte con Taxco de Alarcón y Buenavista de Cuellar y al sur con Tepecoacuilco y Cocula. Se encuentra a 102 Km de la capital del estado y posee una altitud de 720 metros sobre el nivel del mar.

La población aproximada según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2015) es de 151 660 personas, con una edad media de 25 años de edad. Las principales fuentes económicas son el comercio, la agricultura y la industria, siendo el comercio la actividad económica más relevante del municipio.

2.2 Marco Referencial

Para Bernal (2010, pág. 124) el marco referencial es un conocimiento previo que permite ubicar la investigación que va a realizarse dentro de una teoría o un enfoque.

La población de estudio está constituida por sujetos de diferentes colonias de la ciudad de Iguala de la Independencia, Guerrero. A quienes se les pidió contestar un instrumento de

medición de índice de violencia, un cuestionario sobre intereses y datos generales y la prueba proyectiva HTP.

Esta muestra está constituida por 5 sujetos de entre 18 y 30 años de edad, quienes fueron seleccionados por las características necesarias del estudio, siendo de esta forma una muestra no probabilística de grupos extremos. Estas características son que comparten son la edad de 18 a 30 años, un índice de violencia similar y la poca o nula experiencia con videojuegos, estas características se buscaron principalmente para establecer una investigación controlada,

2.3 Marco Histórico

Para Bernal (2010, pág. 127) el marco histórico es la ubicación histórica del estudio, así se tendrá una concepción sobre el pasado del lugar en el cual se verá desenvuelta la investigación.

La investigación será llevada a cabo en la ciudad de Iguala de la Independencia, situada en la región norte del estado de Guerrero. Posee una historia de lucha por la ubicación privilegiada de la zona, tanto por su riqueza en minerales como el oro y la plata, como también por ser la principal ruta de acceso al estado y sus alrededores.

Los primeros indicios de asentamientos humanos se tienen en 1347, con la tribu de los chontales, quienes fundan el pueblo. Este primer asentamiento estuvo en constante conflicto por su dominio de 1418 a 1438, pero no fue hasta 1440 que el rey Ixcoatl conquista el pueblo.

Ya hasta después de la llegada de los españoles se dio de nuevo una lucha por el poder de la zona, esto por la alta riqueza de minerales como el oro y la plata que posee la región. Logrando vencer a los grupos que habitaban la región y obligándolos a tributar a la corona española.

Como recompensa a tal victoria, Cortez repartió los territorios entre sus soldados, quedando la región de Iguala a poder de Don Francisco Mejía, a quien le tributaban dinero y maíz.

En 1526 los primeros frailes Franciscanos se encargaron de evangelizar a los indígenas y en 1532 Iguala fue elegida alcaldía mayor, siendo Don Juan de Meza como su primer alcalde.

Uno de los hechos más importantes de la ciudad fue la firma del plan de Iguala, efectuada el 24 de febrero de 1821 a manos de Agustín de Iturbide. En este plan se promulga la independencia de México, terminando una sangrienta lucha de 11 años.

Pero no fue hasta 1826 que se estableció el ayuntamiento de Iguala con categoría de pueblo y el 30 de mayo de 1898 se modificó el nombre de la ciudad a Iguala de la Independencia, pues anteriormente se llamaba Iguala de Iturbide.

La importancia de emplear la ciudad de Iguala de la Independencia como lugar para la presente investigación, es por una parte, la facilidad que otorga la ciudad en cuanto a desplazamiento, costos de transporte, renta de diversos artículos para la investigación y por el conocimiento de la zona que se posee.

Otro factor determinante en esta selección es por su índice de violencia que ha presentado en los últimos años. La falta de cifras es por la nula existencia de ellas, hasta el momento de esta investigación no se han encontrado datos exactos del índice de violencia del municipio. Por lo que la magnitud de la situación solo se puede medir por medio de los hechos en periódicos o de manera vivencial de los residentes.

Esta cualidad violenta de la ciudad sienta las bases para un estudio sobre la violencia, pues uno de los factores para que la violencia se origine, es precisamente el entorno. Particularmente hablando, el entorno de la ciudad está marcado por la corrupción, el des-interés de las corporaciones de seguridad por salvaguardar a la población y el libre paso a organizaciones criminales que extorsionan, secuestran y matan a los ciudadanos.

Tal caso de impunidad y corrupción a políticos y corporaciones de seguridad fue la desaparición forzada de 43 normalistas de la escuela normal de Ayotzinapa, tema que no se abordara aquí, solo se menciona como un antecedente de la ciudad.

Esta alza de la violencia afecta a las miles de personas que viven en la zona, dañándolos en distintos rubros como el económico, el social y emocional. Como dato destacado es la huida de varias empresas por la amenaza de los grupos armados, tal es el caso de Coca-Cola y Volkswagen (Aguilar, 2015), que huyeron de la violencia que se está generando en la zona.

2.4 Marco Teórico

Para Sampieri (2014) el Marco Teórico es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio ayudando a documentar y a agregar valor a la literatura existente.

El marco teórico es parte indispensable en una investigación, puesto que de él se establecen las bases de la teoría que se pretende generar, sin él no se podría empezar a elucidar siquiera una nueva perspectiva sobre lo que se pretende estudiar.

De esta forma en este marco teórico se tomaran los estudios que permitan un conocimiento pasado y actual de las variables necesarias, de esta forma se podrá agregar valor a la literatura ya existente.

Por lo anterior, las variables con los que se van a trabajar son las siguientes:

- El Videojuego
- Conductas Violentas

2.4.1 Eje de Análisis 1: El Videojuego

Antes de iniciar con el primer eje de análisis, es relevante conocer un poco las implicaciones del juego en general, sin esta caracterización virtual del videojuego. Tomando en este sentido al juego como una representación lúdica en la realidad física e imaginativa de los individuos.

Desde tiempos ancestrales (Montes Samayoa, 2015), el juego ha fungido como una vía de liberación de la carga diaria, en donde los individuos encuentran un medio para escaparse de sus actividades, preocupaciones y búsqueda de lo útil.

En distintas épocas se han empleado distintas formas de juego, tanto físicos como los juegos de los griegos, las luchas de los romanos o la caballería de la edad media. Hasta los juegos (Llagostera, 2011) de intelecto por medio de artefactos o tableros, tal es el caso de los egipcios y su juego de mesa “Senet” o los mesopotámicos con su juego real de UR, que data del año 4500 antes de cristo.

Estas interpretaciones del juego (Kalejman & Gómez, 2012) en distintas épocas, civilizaciones y jerarquías dentro de las sociedades, denotan un gran carácter universal, en donde distintas culturas convergen en una misma dimensión, en una misma necesidad básica del ser humano.

De esta forma, el juego se encuentra entrelazado con el desempeño del individuo, la sociedad y la cultura, mostrando múltiples matices en práctica. A continuación se presentaran algunas prácticas que convierten al juego en una herramienta para el buen desarrollo de los individuos.

2.4.2 El Juego como herramienta para la adaptación al ambiente

El juego tiene un papel importante dentro de la estructura de un individuo y de una sociedad, uno de los valores principales que el juego posee, es la propiedad de ser una herramienta adaptativa al ambiente que rodee a un individuo, sea ser humano o animal. En este sentido, por medio del juego los individuos desde muy chicos aprenden ciertas habilidades y destrezas que puedan ayudarlo a sortear las desventuras o aventuras que la vida pueda presentarles.

Se pueden establecer dos clases de adaptación ambiental, una por medio de la adaptación física al ambiente y la otra como una adaptación social y cultural.

❖ El Juego como adaptador físico (Ambiental)

Por medio del juego (Enriz, 2011) el individuo aprende ciertas habilidades y destrezas que le servirán para enfrentarse al mundo. En la naturaleza se puede constatar esto con mayor claridad, pues el jugueteo de los leones cachorros les enseñara a cazar, agudizar sus sentidos, les

proveerá fuerza y velocidad para poder atacar. Así, el juego tiene un papel como preparador para la vida adulta, pues mejorara habilidades, destrezas, fuerzas y velocidad.

En el ser humano pasa lo mismo, desde muy chicos los niños aprenden por medio del juego ciertas capacidades para poder desarrollarse en el mundo que les rodea, la diferencia es que el ser humano ha evolucionado en cuando a sus necesidades de adaptación.

Tal seria el ejemplo de la era de las cavernas (Martínez Rodríguez, 2008), en donde los primeros seres humanos encontraban en el juego una forma de aprender y desarrollar las destrezas para poder sobrevivir en un mundo hostil. Es así como el juego se convierte en un ejercicio preparatorio para la vida adulta, por medio del cual los individuos se preparaban para enfrentarla.

❖ **El Juego como adaptador social y cultural**

El juego cambia de sentido en respecto la sociedad cambia de necesidades, condicionado por los cambios sociales a los que los individuos se enfrentan. Así, es posible elucidar al juego en su próximo apartado, como un adaptador social y cultural. Pues con el tiempo, la sociedad marca esta nueva necesidad del individuo, haciendo que no solo sea importante la adaptación física, sino también la adaptación social al medio.

En primer lugar, el juego (Enriz, 2011) establece una base de valores morales que ayudan a adiestrar la personalidad del individuo para una mejor estadía con la sociedad. Esta primera base, tiene que estar enmarcada bajo preceptos para poder ser lo más funcional posible y así crear individuos con personalidades adecuadas para el medio. Esta enmarcación está ligada claramente a los tutores del sujeto que cuiden la relación juego-sujeto. De esta forma, el sujeto puede

aprender a ser paciente al estar esperando su turno en un juego, aprender a escuchar y observar cuando el juego necesite concentración, aprender a identificar zonas y modos en los cuales puede actuar sin romper el orden social, etc.

De esta forma, el juego (Andrés Tripero, 2011) será un difusor las ideologías propias de cada estructura social, como de creencias, reglas y lineamientos morales que la sociedad mantenga en su momento, creando en el sujeto una identidad social.

El juego toma entonces un sentido de guía de desarrollo (Seymour Bruner & Linaza, 2007) por medio el cual, los sujetos aprenden el funcionamiento del mundo y sus objetos, aprenden sobre sus similares y sobre los roles de una sociedad, creando su propia identidad social. Todo esto se crea en una representación propia e imaginativa del sujeto, una representación fiel del mundo, con la única variación de ser él quien lo controla.

❖ **El juego como herramienta terapéutica**

Al ser el juego una representación propia del mundo, en donde los individuos pueden modificar experiencias y a la vez plasmar deseos conscientes e inconscientes sobre cualquier etapa en el tiempo, el juego se puede utilizar como una herramienta para poder vislumbrar la psique y el entorno en el cual se desarrollan los individuos.

Y es que por medio del juego se pueden generar conductas que en situaciones fuera de él no podrían ser vistas, esto por la inhibición del individuo, la represión social o inconsciente de sus deseos y experiencias. Mientras que el juego funcionará como un catalizador hacia la “normalidad”, en donde esos deseos y experiencias se mimeticen en un ambiente seguro.

Así, en el juego (Kalejman & Gómez, 2012) se mostraran los sujetos tal cuales son (dentro de ciertos parámetros), expresando sus necesidades psíquicas, liberándose de sus emociones reprimidas y dando cabida a la existencia de su ser liberado.

Freud (“Como se cita en” Kalejman & Gómez, 2012) complementa al decir “que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida, de modo tal que logran abreaccionar la intensidad de la impresión y se adueñan de la situación”.

Esta es una gran ayuda para el terapeuta, pues mediante la observación de la conducta del juego se puede ver y analizar el entorno del individuo de manera casi inmediata, obteniendo un panorama amplio de la situación y se pudiéndose llevar una óptima terapia.

2.4.3 El Videojuego como herramienta de apoyo

El videojuego representa más que un solo elemento lúdico al cual se puede acudir con intenciones de entretenimiento y diversión. Es potencialmente mayor a una interacción banal con un objeto y su uso es más que el de un pasatiempo. Sin duda mucho más.

Un videojuego posee una cantidad de elementos que lo sitúan en infinidad de ambientes posibles, haciendo que su utilización pueda ir de un ambiente puramente recreativo a un ambiente escolar.

Es esta versatilidad del videojuego (Jaramillo & Castellón, 2012) lo que lo hace perfecto para emplearse como herramienta en muchas áreas. Puede ser una herramienta educativa en un aula de escuela, puede ser herramienta psicomotriz en un centro de desarrollo alternativo o puede ser una herramienta estimulante para potenciar habilidades cognitivas.

Por esto la investigación de los videojuegos es sumamente importante, pues es un recurso altamente enriquecedor para tratar diversos rubros, esto sin dejar a un lado su sentido lúdico, pues precisamente eso es lo que los vuelve tan atractivos y eficaces.

A continuación se presentaran algunos posibles usos del videojuego como herramienta de apoyo, esto para dejar claro lo que puede llegar a ser y hacer con un poco de orientación.

2.4.4 El Videojuego como herramienta educativa

El sistema de enseñanza tradicional en las instituciones educativas dista mucho de ser novedoso, incluyente, atractivo y motivador. Adjetivos poco prometedores para instituciones de tal calibre, instituciones dedicadas a la formación ética, moral e intelectual de las personas.

Este distanciamiento es a causa de las nulas o ineficaces actualizaciones que se han dado al sistema educativo. Y es que uno de los principales inconvenientes de las sociedades, es que están destinadas al cambio y a necesitar nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo moderno.

Para Susan Brooks-Young (“Como se cita en” Jaramillo & Castellón, 2012) Este sistema educativo, no puede quedarse estático en alguna época, no se puede pensar que servirá el mismo sistema diseñado para responder a las necesidades de una sociedad de corte agrícola-industrial en la sociedad contemporánea. Pues el escenario y el sujeto han cambiado (Prensky, 2013), el sujeto para el que fue diseñado tal sistema ya no existe, por tal motivo es de suma importancia una actualización.

Una de las partes más importantes del sistema educativo es el educador, el cual tiene que estar actualizado y capacitado en nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje. Prensky (2013)

señala que los educadores tienen que dejar de verse como guardianes del pasado y depositarios de conocimientos, teniendo que empezar a actuar como socios en ambientes participativos.

El videojuego en este sentido, cobra sentido como herramienta educativa del siglo XXI, ayudando al educador a crear una simbiosis con el alumno. Generando mayor interés en los alumnos en el aprendizaje y logrando una retroalimentación inmediata mediante simbolismos virtuales.

Esta visión del videojuego como herramienta educativa y de aprendizaje es sin duda una forma de refrescar los métodos de enseñanza del siglo XXI, pues el videojuego propicia el ambiente necesario para un aprendizaje participativo y ayuda a mejorar habilidades cognitivas.

Ese aprendizaje participativo (Prensky, 2013) es la interacción del individuo con el medio virtual del videojuego, por medio del cual adquiere conocimientos de forma activa gracias a la experiencia generada virtualmente. Conocimientos de mayor uso práctico que los inertes, pues los videojuegos funcionan como escenarios para la impartición de la práctica, donde se pueden correr riesgos, practicar innumerables veces y explorar múltiples caminos a tomar.

Para efectos de ejemplo (Jaramillo & Castellón, 2012) se tiene el caso de un adolescente de 13 años que ordenó el presupuesto familiar de su madre sin ninguna dificultad. Realizó un presupuesto de Ítems en el que incluyó imprevistos, ahorros, desvalorizaciones de bienes, etc. Lo increíble del caso es que la adolescente había obtenido tales destrezas y competencias jugando a los Sims, un simulador social.

De acuerdo a esto se puede decir que por medio del juego, el individuo adquirió la práctica, experiencia y conocimientos necesarios para ayudar a su madre, esto sin salir de su cuarto y de manera más dinámica, interesante y asertiva que los métodos tradicionales.

Sin duda, el videojuego (García Varela, Monjelat, Herrero, Del castillo, & Checa, 2012) presenta grandes aplicaciones a la educación, mejorando la atención selectiva, la apropiación, la multitarea, los juicios de valor etc. Y tales procesos serán potencializados y llevados la máxima expresión con educadores que entiendan esta importancia, educadores que sepan emplear tales herramientas a todo contexto educativo, pues sin una guía que lleve el proceso se podría avanzar con lentitud.

2.4.5 El Videojuego como herramienta psicomotriz

El movimiento en los seres vivos y principalmente en el ser humano es parte importante del desarrollo óptimo para diversas esferas personales, sociales, culturales, intelectuales etc. Sin lugar a duda un estado óptimo de estas características de movimiento repercuten en un buen desarrollo físico, psicológico y emocional.

La habilidad psicomotriz (Galimberi, 2011) se refiere a la capacidad del ser humano y los animales de generar movimiento por sí mismos, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. La motricidad puede clasificarse en motricidad fina (coordinación óculo-manual, fonética) y motricidad gruesa (nervio y musculo, sistema osteoarticular)

Así la motricidad forma parte importante en la vida de un ser vivo para su completo y grato desarrollo tanto físico, intelectual y emocional. Pues la actividad motora está relacionada

con la interacción con los demás por medio de la expresión facial y la emocional, la forma en la que nos desenvolvemos con el entorno y la capacidad de generar lenguaje.

Los videojuegos en este apartado pueden proporcionar una gran ayuda, pues potencian la adquisición de habilidades psicomotrices, siendo una herramienta para desarrollar o incrementar estas capacidades, tanto para individuos que posean capacidades normales, como también para sujetos que tengan dificultades en la realización de movimientos finos o gruesos.

Los juegos que pueden ayudar en este sentido son en mayor medida los que emplean sensores de movimiento, pues mediante estos sensores se llevaran a cabo las interacciones con el videojuego..

En este sentido es destacable el uso de Boccia-Wii (Cano de la Cuerda & Diez Alegre, 2011) , videojuego para la consola Wii que recrea el deporte paralímpico Boccia, este videojuego se ha empleado como herramienta terapéutica en sujetos con parálisis cerebral de tipo tetraparesia espástica. Mejorando la función motriz de las extremidades superiores, motricidad fina y coordinación de la mano mejorando considerablemente las ejecuciones de las actividades básicas de la vida diaria, los parámetros de calidad de vida relacionada con la salud y una mayor autoestima.

Estas mejoras son vistas en un estudio llevado a cabo por el hospital universitario Fuenlabrada, en el cual participaron 10 sujetos con parálisis cerebral, estos sujetos pasaron 10 semanas con 3 sesiones de 30 minutos por semana jugando Boccia Wii.

Esto refleja el poder que los videojuegos pueden llegar a tener en aspectos de rehabilitación de funciones motoras y la mejoría de la calidad de vida de los sujetos, siendo una herramienta fácil de conseguir, de usar y de observar resultados.

Esto se da por medio del entrenamiento (González & A. Sánchez, 2002) de habilidades como la coordinación viso-manual, la organización del espacio y la lateralidad, que si bien hay diversos métodos para entrenarlas, los videojuegos funcionan como una herramienta más llamativa para los sujetos.

Varios estudios (Pindado, 2005) han destacado el uso de los videojuegos de tipo arcade, acción y plataformas, pues están relacionados directamente con el desarrollo de los aspectos motores, manuales y los reflejos.

Haciendo que el uso y la práctica (González & A. Sánchez, 2002) de este tipo de videojuegos generen beneficios motrices a los usuarios. Pues se entrenan habilidades como la coordinación viso-manual, organización del espacio y la lateralidad.

Otro estudio (CNN Mexico, 2010) que apoya estos desarrollos de habilidades psicomotrices es el que hicieron investigadores del Beth Israel Medical Center, diseñaron una serie de pruebas que imitaban una laparoscopia (Exploración de la cavidad abdominal mediante un laparoscopio). Los sujetos a estudio fueron 33 cirujanos, de los cuales 9 jugaban videojuegos por lo menos 3 horas a la semana, estos últimos tuvieron un 37% menos de errores y fueron un 27% más rápidos que los que no jugaban.

Estos estudios (Estallo Martí, 1997) marcan un claro ejemplo de lo que los videojuegos pueden generar, desde mejoras en habilidades espaciales, aumento de precisión y un aumento en

tiempos de reacción para resolver problemas. Claramente habilidades que son necesarias para poder realizar estas cirugías de la mejor forma.

Sin duda la actividad motriz es una capacidad que puede observarse en primer plano, haciendo que los videojuegos presenten los resultados de su uso de manera más dinámica y observable a la propia vista. Lo que hace perfecto el usarlos como herramienta para mejorar, mantener y propiciar la motricidad.

2.4.6 El Videojuego como una herramienta socializadora

Uno de los apartados con mayor ataque en los videojuegos es el de las cuestiones sociales, innumerables afirmaciones se han llevado a cabo sobre la relación entre videojuegos y una vida escasamente social.

Esta percepción (Prensky, 2013) de los videojuegos es pobre en forma y profundidad, pues la mayoría de las personas que establecen este tipo de afirmaciones, sufren de una falta de conocimiento sobre los videojuegos, estando basadas sus opiniones en el conocimiento popular, los medios de comunicación y la nula o vaga experiencia en videojuegos y/o tecnología.

La realidad es que los videojuegos no merman las capacidades sociales de las personas, incluso pueden mejorarse. Pues la sociabilidad no solo está ligada con el contacto interpersonal de forma física, sino que esta puede ser también de forma virtual. Ya que dentro de estos mundos virtuales se crean medios de comunicación con otras personas.

Un mundo virtual posee su propia lógica y cultura, sus propias reglas y leyes para poder interactuar los unos con los otros. Es a palabras de Fujimoto (“Como se cita en” Guerra & Appel), una experiencia idéntica a tener una vida en otro país. Estas interacciones tienen

objetivos en común, necesidades e intereses por lo no resulta extraña alguna forma de unión y comunicación.

2.4.7 Eje de Análisis 2: Conductas violentas

En el capítulo de antecedentes de esta investigación, se menciona que la violencia no es lo mismo que la agresividad, denotando que la agresividad puede ser vista por algunos teóricos como instintiva, mientras que la violencia es claramente dirigida intencionalmente.

Es importante recordar esto, para que se cree una rápida identificación de la violencia, dejando a un lado toda clase de encubrimiento silencioso a causa de la ignorancia o la aceptación de la violencia como algo normal en la vida diaria.

Por ello, para iniciar este eje de la violencia, se establecerán algunas características importantes para poder diferenciarla de la agresividad y así dar camino a sus tipos, modalidades y orígenes.

Algunas características (Red Nacional de Refugios , 2014) de la violencia están ligadas a la acción y naturaleza de la misma, por lo que resultara de gran ayuda para su correcta asimilación e identificación.

1.- La violencia no es natural: es aprendida o generada por alguna alteración cerebral, pero de ningún modo es natural al ser humano, sino todo lo contrario, es parte de lo inhumano, es la acción que lleva a la des-humanidad.

Ya el manifiesto de Sevilla (“Como se cita en” Jiménez Bautista, 2012) hace referencia a esto, la violencia no puede ser vista como algo común, natural, sin remedio y como herencia de los ancestros de las cavernas cuyas acciones estaban sujetas a instintos y no a razones.

La violencia es humana sin duda, pues solo el humano es capaz de crearla, pero dista mucho de ser natural.

2.- La violencia es dirigida e intencional: La violencia siempre está dirigida hacia un algo u otro, con el fin de lastimar, arremeter y sobajar. Esta acción no es medida precautoria hacia un mal inmediato, sino que es intencionada hacia un fin plenamente propio, la inutilización del otro ante la presencia del agresor.

3.- La violencia se basa en un abuso del poder: La mayoría de los actos de violencia están guiados sobre individuos indefensos, débiles físicamente, emocionalmente o incluso débiles jerárquicamente. Esto lleva a pensar que la violencia se da por un tema de poder, pues es sobrepasar al otro con la propia fuerza, buscar violentar al individuo inferior.

Bajo estas 3 principales características, se puede establecer una base para iniciar la identificación de los factores violentos en los individuos, evidenciando las formas y modos en los cuales se pueden presentar estas conductas violentas.

2.4.8 Tipos y modalidades de violencia

La violencia puede ser catalogada en 3 grandes rubros, es importante aclararlo pues de aquí parten los tipos y las modalidades en la cual puede ser ejercida.

Para la Organización Mundial de la Salud (2007) las tres categorías principales de la violencia son:

- La violencia auto-infringida (Comportamiento suicida y autolesiones).
- La violencia interpersonal (Violencia hacia individuos).

- La violencia colectiva (Social, política, económica).

Con estas categorías se demuestran los tres caminos por los que la violencia puede ser encaminada, un primer vistazo hacia las posibles vías de evolución de la violencia en los individuos.

Los tipos de violencia abarcan las formas en las cuales se puede expresar la conducta violenta, esto pudiendo estar en cualquiera de las 3 categorías anteriores y en cualquiera de sus modalidades o entornos de acción.

El artículo 6 de la ley general de acceso de las mujeres a una vida libre de violencia de México (Congreso general de la union, 2007), estipula que existen 5 tipos de violencia por los cuales los individuos pueden pasar. A continuación serán enmarcados estos 5 tipos de violencia:

Violencia Psicológica: Cualquier acto u omisión que dañe la estabilidad psicológica, que puede consistir en: negligencia, abandono, descuido reiterado, celotipia, insultos, humillaciones, devaluación, marginación, indiferencia, infidelidad, comparaciones destructivas, rechazo, restricción a la autodeterminación y amenazas, las cuales conllevan a la víctima a la depresión, al aislamiento, a la devaluación de su autoestima e incluso al suicidio.

Violencia Sexual: Cualquier acto que degrada o daña el cuerpo y/o la sexualidad de la víctima y que por tanto atenta contra su libertad, dignidad e integridad física. Es una expresión de abuso de poder que implica la supremacía masculina sobre la mujer, al denigrarla y concebirla como objeto.

Violencia Física: Cualquier acto que inflige daño no accidental, usando la fuerza física o algún tipo de arma u objeto que pueda provocar o no lesiones, ya sean internas, externas o ambas.

Violencia Patrimonial: Cualquier acto u omisión que afecta la supervivencia de la víctima. Se manifiesta en: la transformación, sustracción, destrucción, retención o distracción de objetos, documentos personales, bienes y valores; de derechos patrimoniales o recursos económicos destinados a satisfacer sus necesidades. Puede abarcar los daños a los bienes comunes o propios de la víctima.

Violencia Económica: Toda acción u omisión del agresor que afecta la supervivencia económica de la víctima. Se manifiesta a través de limitaciones encaminadas a controlar el ingreso de sus percepciones económicas, así como la percepción de un salario menor por igual trabajo, dentro de un mismo centro laboral.

Estos 5 tipos de violencia pueden presentarse en distintos entornos, modalidades o ámbitos, los cuales de igual manera se ajustan a las 3 categorías principales. Existen 4 entornos principales (Red Nacional de Refugios , 2014) en donde la violencia se puede ejercer, afectando en cada caso al libre actuar de la dinámica del individuo.

Violencia Familiar: Todo tipo de violencia que ocurra dentro o fuera del domicilio familiar cuyo Agresor tenga o haya tenido relación de parentesco por consanguinidad o afinidad, de matrimonio, concubinato o mantengan o hayan mantenido una relación de hecho.

Violencia Laboral y docente: Se ejerce por las personas que tienen un vínculo laboral, docente o análogo con la víctima, independientemente de la relación jerárquica, consistente en un acto o una omisión en abuso de poder que daña la autoestima, salud, integridad, libertad y seguridad de la víctima, e impide su desarrollo y atenta contra la igualdad.

Violencia en la comunidad: Son los actos individuales o colectivos que transgreden derechos fundamentales de las mujeres y propician su denigración, discriminación, marginación o exclusión en el ámbito público.

Violencia institucional: Son los actos u omisiones de las y los servidores públicos de cualquier orden de gobierno que discriminen o tengan como fin dilatar, obstaculizar o impedir el goce y ejercicio de los derechos humanos de las mujeres así como su acceso al disfrute de políticas públicas destinadas a prevenir, atender, investigar, sancionar y erradicar los diferentes tipos de violencia.

Estas categorías, tipos y modalidades convergen en una misma dirección, el desestructurar al individuo, afectando distintas esferas de su vida e imposibilitando la correcta comunicación con su entorno o su mismo ser.

Es por ello que se necesitan de programas que prevengan, eviten o en el peor de los casos, intervengan situaciones de cualquiera de estas modalidades, tipos y categorías.

2.4.9 Causas y factores de riesgo

La violencia además de sus diferentes modalidades y tipos en los cuales se puede manifestar, también posee múltiples y variados factores por los cuales se puede originar. Lo que hace que un posible tratamiento enfocado a disminuir las conductas violentas de un individuo posea características multifactoriales.

A continuación se elaboraran algunas de las causas o factores que contribuyan a la generación de conductas violentas en los individuos:

❖ Factores endógenos de la violencia

La Real Academia Española (2016) define a los factores endógenos como todo aquello que se origina o nace en el interior, que se origina en virtud de causas internas. Por lo que puede abarcar factores biológicos, neuropsicológicos o genéticos.

Para poder determinar que estos factores sean la causa de las conductas violentas de un individuo, es importante establecer exámenes a profundidad, para poder determinar si existe alguna alteración interna del individuo. Por esto mismo, los factores endógenos figuran de primer lugar en donde buscar la posible causa de la violencia en los individuos.

❖ Factores Neuropsicológicos

Las alteraciones a nivel neuropsicológico (Arias Garcia & Ostrosky Solís, 2010) Pueden crear conductas anormales en el individuo, en este caso pueden llegar a ser conductas relacionadas con la violencia, esto quiere decir que diferentes afecciones neuropsicológicas encausan a una posible vía violenta.

Las alteraciones o disfunciones de estructuras cerebrales son parte de estos factores, una afección en cierta área puede decrementar la habilidad para inhibir impulsos, deteriorar procesos mentales básicos como la concentración, la atención y la memoria, incrementar la interferencia en habilidades de pensamiento y no permitir la adecuada interpretación de eventos externos.

Algunas de las estructuras relacionadas con tendencias violentas en los individuos son el lóbulo frontal, la amígdala cerebral, el hipocampo y el lóbulo temporal (esto por solo mencionar algunas). Siendo sus alteraciones una de las posibles causas de las conductas violentas de los individuos.

Para Goldberg (2002) el lóbulo frontal es un director de orquesta, que coordina y dirige las otras estructuras del cerebro, siendo el quien organiza la información proveniente de los demás lóbulos y estableciendo acciones a seguir.

Una alteración en el lóbulo frontal como lesiones o degeneraciones puede ocasionar graves alteraciones del comportamiento, tales como la agresión sin medida o las conductas violentas.

Rudebeck, Bannerman y Rushworth (“Como se cita en” Hurtado Gonzalez & Serna Jaramillo, 2012) señalan que algunos cambios a nivel emocional y social están ligados a daños en la corteza frontal ventromedial.

De igual forma Kramer encontraba en un estudio con 231 sujetos ciertas correlaciones con las conductas violentas y deterioros de las funciones pre-frontales de los individuos.

Bonilla y Fernández Guinea (2006) relacionan las conductas antisociales con alteraciones neuropsicológicas, demostrando que las funciones ejecutivas están ampliamente ligadas a estos comportamientos, ya que si estas no trabajan adecuadamente, los individuos no serán capaces de evaluar sus acciones al momento de llevarlas a cabo y no podrán ajustar su conducta cuando no estén llevándolos a un resultado adecuado. De este modo, un individuo con estas disfunciones ejecutivas no podrá desarrollarse adecuadamente en su entorno, pudiendo mostrarse con comportamientos no adecuados ante situaciones a las cuales no pueda entender o no sepa reaccionar.

Otra estructura implicada es la amígdala cerebral, cuando presentan alteraciones en sus bases puede generar conductas violentas en los individuos.

Una lesión en la amígdala (Sánchez Navarro & Román, 2004) ocasiona reacciones de ira, miedo e hipersexualidad. Ya que esta estructura es esencial para el procesamiento emocional de las señales sensoriales, la amígdala ayuda a buscar la estrategia adecuada a los estímulos sensoriales que se nos presenten.

Un ejemplo de esto es lo que Daniel Goleman llamó “secuestro amígdalar” (2008) describiendo a los sujetos que ante un estímulo de miedo o angustia, no encuentran la respuesta adaptativa, forzando así una desesperanza por encontrar la adecuada forma de actuar. Esto se da en individuos que tienen alguna zona afectada de la amígdala, que ocasiona un mal funcionamiento de ella.

Esto demuestra que al estar relacionada con las emociones básicas, como el instinto de supervivencia, una afectación en esta área provocaría una alteración en la respuesta adecuada a ciertos estímulos sensoriales, por lo que la respuesta no sería adecuada o podría incluso no haber ninguna respuesta.

Otro factor que se tiene que tomar en cuenta como causa de las conductas violentas son los neurotransmisores, pues son ellos establecen una conexión cerebral y su correcto funcionamiento creara conductas controladas.

Los neurotransmisores (Galimberi, 2011) son sustancias químicas, que se encargan de la transmisión de las señales entre neuronas o la placa motriz de un musculo a través de la sinapsis.

Existen varios tipos de neurotransmisores y cada uno es responsable de distintas funciones cerebrales específicas. El correcto funcionamiento de la comunicación entre neuronas está

relacionado con la correcta liberación y absorción de los neurotransmisores, haciendo así a un individuo pleno, en cuanto a comunicación neuronal.

Sin embargo (Los Tiempos, 2007) cuando existe un déficit o desequilibrio en los neurotransmisores, el individuo presentara una inestabilidad, haciendo que la sinapsis (comunicación entre neuronas) sea difusa, distorsionada o simplemente no exista. En este sentido, esta falla en la comunicación entre neuronas puede ocasionar diversos problemas al individuo, dependiendo de que neurotransmisor no este transmitiendo los mensajes adecuados o bien si los puntos de contacto están bloqueados por alguna proteína, como la proteína alfa-sinucleína que se ha demostrado culpable de perturbar la comunicación de neuronas.

Estas deficiencias (Graziano, 2016) en los neurotransmisores pueden ser provocadas por diversos factores, como lo son el estrés, el estilo de vida, la herencia genética o la dieta alimentaria. Sin embargo, los efectos de estas deficiencias dependerán en gran medida de que neurotransmisor esta desequilibrado. Ahora bien, es importante mencionar que el desequilibrio en los neurotransmisores puede ser tanto que sean bajos los niveles de liberación o sean muy altos, haciendo que las afecciones sean diferentes en cada caso, dependiendo su mayor o menor liberación o absorción.

A continuación se presentaran datos que demuestran la implicación de algunos estados de ánimo como consecuencia de la liberación o no de ciertos neurotransmisores.

- **Dopamina:** Tiene un papel importante en el comportamiento (Mandal, 2016), la cognición, la actividad motora, la motivación, el humor, la atención, el aprendizaje y el control de impulsos. Además de ser el neurotransmisor responsable de mediar el placer, es por ello que está implicado cuando de adicciones se trata. Si sus

niveles sufren una deficiencia, los individuos pueden presentar problemas de atención y problemas de control de impulsos, además de que dependiendo su nivel podemos observar diferentes sintomatologías, ya que con niveles altos de dopamina el individuo podrá presentar Autismo, Parkinson o Hiperactividad. Por lo contrario, si el individuo presenta niveles bajos de dopamina, podría presentar insomnio, pobre estado emocional o abuso a drogas etc.

- **Serotonina:** Modula el funcionamiento de otras neuronas (Salín Pascual, 2006) regula el apetito y está relacionada con la modulación de la ansiedad y de la agresividad. Además que se menciona que es un neurotransmisor responsable de mantener en equilibrio el estado de ánimo. Es por ello que si los niveles de serotonina se ven deficientes, se pueden acarrear síntomas como problemas de sueño, agresividad, depresión o migraña.
- **Norepinefrina:** es utilizada principalmente por el sistema nervioso simpático (Graziano, 2016), esta promueve la reducción en el diámetro de algunos vasos sanguíneos, aumenta la presión arterial y la frecuencia cardiaca. De igual forma media entre los procesos de memoria, alerta y velocidad de pensamiento. Cuando se presenta una deficiencia de norepinefrina, los individuos pueden presentar distracción, problemas para tomar decisiones, problemas con la atención selectiva, alteración del humor.

Estos tres neurotransmisores son las principales sustancias que pueden ocasionar entre otros problemas, problemas conductuales en los individuos, haciendo que se presenten conductas inadecuadas cuando alguno de estos tres o más, tengan alguna deficiencia en su liberación o absorción.

Y es que como ya se vio, al fallar estos neurotransmisores, los mensajes no pueden enviarse con claridad, por lo que puede distorsionarse el mensaje o no haber mensaje alguno. Así los estados emocionales no podrán entenderse y ser mediados.

❖ Factores de riesgo ambientales

Los factores de riesgo ambientales que pudieran generar algún tipo de conducta violenta son de igual modo interesantes de observar, pues en estos casos la violencia no es generada por algún desajuste interno como se vio anteriormente, sino que en estos casos las conductas violentas son aprendidas del contexto social en el cual viven los individuos.

Bandura (2001) mencionaba en su teoría cognitivo-social que los individuos adquieren las conductas agresivas y violentas de la misma forma que aprenden otros comportamientos sociales, por medio de la observación de modelos parentales, modelos de autoridad o modelos de sus coetáneos.

Esto podría (Gómez Acosta, 2013) indicar que los sujetos violentos pudieran haber sido víctimas de violencia en su núcleo familiar, escolar o social, ocasionando que aprendan a vivir de esta forma y por este motivo pasar de víctima a victimario.

Estos 3 contextos básicos en donde la violencia puede ser aprendida y de donde se sacan los modelos principales de “maestros de la violencia”, son el contexto familiar, el escolar y el social. Si bien los tres son ambientes sociales, el social hace referencia a todas aquellas personas que son ajenas a los dos primeros grupos, pero que de igual forma poseen una interacción con el individuo.

El contexto familiar (Castro Umanzor, López, & Ventura Garcia, 2015) es parte esencial para el pleno desarrollo psicológico y social de los individuos, es ahí donde se forjan los primeros modelos a seguir, modelos que tienen como función principal el educar y formar a los nuevos individuos sociales con valores. Adicionando un ambiente cálido y reconfortante, en donde los individuos puedan sentirse plenos y seguros.

Sin embargo (Gómez Acosta, 2013) si el contexto familiar falla en otorgar modelos parentales plenos y eficaces, si presentan fallas en el establecimiento de pautas de comportamiento, pobre supervisión, falta de valores, nula interacción entre el núcleo familiar y un ejercicio de la autoridad inadecuado; el contexto familiar se considerara fallido, pues nada de ello puede resultar favorable para el pleno y óptimo desarrollo de sus integrantes.

Estas fallas en el núcleo familiar pueden otorgar herramientas ineficaces para enfrentar al mundo, reforzando respuestas violentas ante situaciones nocivas o frustrantes de los estímulos externos. Y en algunos casos, el individuo replicara lo aprendido con su propio núcleo familiar, siguiendo con un problema cíclico.

El segundo contexto más importante es el educativo (Castro Umanzor, López, & Ventura Garcia, 2015) pues es un ambiente sumamente enriquecedor, formador, educador y posiblemente el primer ambiente social en el cual el individuo se verá inmerso. Es aquí donde la forma de interactuar con los otros cobra gran importancia, se establecerán los primeros lazos socio-afectivos (fuera del hogar) y se presentaran las primeras respuestas a estímulos fuera del hogar.

Es aquí donde (Prieto Jiménez, 2008) los modelos de autoridad denominados como profesores, cobran una tremenda importancia en el óptimo desempeño del individuo, pues estos funcionarán como modelos a seguir, modelos que transmitirían no solo conocimientos, sino

también habilidades y destrezas para enfrentar los problemas. Encargándose de brindar atención al desarrollo intelectual, afectivo, psicomotriz y moral de los individuos.

Sin embargo, ¿Qué pasa si el ambiente educativo no es afectuoso y enriquecedor? ¿Si no se muestra como un sistema para potencializar a los individuos y formarlos para ser parte de una comunidad? ¿Si los profesores son modelos no tan afables y dignos de ser modelos ejemplares?

En el momento (Gómez Acosta, 2013) en el que un ambiente educativo no aporte importancia a su alumnado, presente una organización precaria, un alto índice de rotación docente y/o inadecuados reforzamientos o estímulos hacia los individuos, se podrían generar desajustes comportamentales entre ellos.

Estos desajustes (Martínez, 2010) rápidamente pueden convertirse en comportamientos agresivos y violentos, situaciones en donde la mayoría de los centros educativos no prestan atención o minimizan los hechos violentos, los vuelen “parte del juego de los niños”, normalizando así comportamientos que agreden la integridad de los demás individuos.

Estos dos ambientes, familiar y educativo, están ampliamente ligados, ninguno de los dos debe dejarse a la suerte del otro, sino que se tiene que trabajar en conjunto para poder otorgar los modelos adecuados que los individuos tenderán a seguir. Si esto ocurre, el individuo tendrá una fuerte estructura psicológica, emocional y social que le permitirá desarrollarse como un modelo ejemplar dentro de la comunidad.

2.4.10 Violencia y videojuegos

El tema más importante para esta investigación es sin duda la violencia y los videojuegos, desde el inicio se ha ido entre tejiendo toda la historia y teoría posible sobre estos dos conceptos

tan aclamados en los últimos años, puesto que su relación ha sido impuesta desde que los videojuegos vieron la luz.

Sin embargo, esta relación ha sido fundada e infundada por diversas fuentes, desde supuestos teóricos tratados científicamente, como también supuestos infundados por medios de comunicación sin ningún trato científico.

Para Carlos G. Tardón (2014) existen 3 posibles grupos en los cuales se pueden catalogan las investigaciones de la relación entre videojuegos y violencia. Y aunque cada grupo aporta teorías interesantes, ninguna de ellas ha podido establecerse como la más relevante.

Se utilizara la agrupación de Carlos Tardón para poder explicar cada una de estas teorías y poder analizarlas por separado.

Primer Grupo

Tardón (2014) establece un primer grupo de investigaciones que relacionan la violencia y los videojuegos de manera tajante, en donde los individuos que tienen acceso a videojuegos violentos encuentran condenados a replicar comportamientos y pensamientos violentos o en su defecto se podrían insensibilizarse ante la violencia.

Así lo demuestra Santisteban (2006) en una de sus investigaciones, en donde tomó de muestra a 3200 estudiantes entre 9 y 17 años, en donde se presentan estadísticas sorprendentes. En dicha investigación se encontró que los sujetos que veían mayor tiempo de televisión y jugaban más tiempo videojuegos, estaban correlacionados con agresividad y violencia en sus comportamientos. Esto se contrasta con el tiempo que pasaba parte de la misma muestra leyendo

y haciendo los deberes, en donde se encuentra una menor correlación con conductas violentas y agresivas.

García y Bringué (2010) señalan la teoría de la estimulación, la cual está basada en las teorías de aprendizajes sociales, donde cualquier contenido violento (en este caso videojuegos violentos) estimularan conductas violentas, incrementando así los comportamientos violentos en la vida cotidiana de los jugadores.

Estas podrán ser dos de las muchas investigaciones y teorizaciones científicas sobre la conexión del videojuego violento y los actos violentos. Sin embargo, también existen otros agentes que establecen esta conexión por medio de afirmaciones personales fuera de contextos científicos.

Tal es el caso de Leland Yee (“Como se cita en” Ruiz, 2016) quien era en su momento senador de estados unidos y quien estaba detrás de campañas contra los videojuegos, afirmando que estos eran los culpables de la violencia en los jóvenes. Acuño incluso una frase eslogan de su movimiento “Los videojuegos matan, las armas no”, esto refiriéndose a que un arma por sí sola no genera violencia, sino que necesita de un activador, mientras que los videojuegos si estimulan estos actos, generando a los activadores

Esta teoría del ex senador, estaba claramente infundada en sus propias creencias y sin ningún sustento teórico, sin embargo, tuvieron un gran efecto en la población, pues si una figura pública menciona en medios de comunicación masiva, que los videojuegos son violentos, se generara una falsa idea que terminara siendo apoyada por muchos.

Segundo grupo

En el segundo grupo están las teorías que no establecen correlaciones entre los videojuegos y la violencia, en donde se establece que los videojuegos no son generadores de conductas violentas, pero tampoco pueden evitarlas.

Especialistas de Sony y Game Master (Hernández, 2012) señalan que los videojuegos si pueden alterar los sentidos, pero de ninguna forma podrían generar agresividad y violencia, esto porque la violencia es inherente al ser humano. Estos especialistas ponen como ejemplo a Japón, uno de los países que más consume videojuegos con alto contenido violento y sin embargo es uno de los países más pacíficos del mundo.

Una investigación más de esta índole es la realizada en la universidad de Swinburne (Jiménez, 2009), la cual analizó la conducta de 120 niños mientras jugaban Quake II, encontrando solo incremento de violencia en sujetos violentos, pero no se encontró ningún incremento en los sujetos no violentos.

Tercer grupo

El tercer grupo es aquel que defiende el uso de videojuegos violentos, utilizándolo incluso como métodos de reducción de las conductas violentas. Esto en base a modelos terapéuticos en donde se crean ambientes simulados para dejar fluir la agresividad y violencia.

García y Bringué ya lo mencionan (2010), esta disminución de las conductas violentas podría ser relacionada con la catarsis, método el cual la violencia se canalizara al videojuego y no viceversa, disminuyendo los actos violentos y entrando a un estado de relajación.

2.5 Fundamentos de la teoría (S. Freud)

De todas las teorías de Freud que se pudieron emplear en este estudio y todas las múltiples variantes por las cuales se pudo haber ido esta investigación, se escogió la que podría ser más cercana a lo que se busca y además de que se presenta un poco más manejable que otras, como la sublimación.

En el siglo XIX (Galimberi, 2011) la catarsis empieza a ser vista como un método plenamente terapéutico de la mano de J. Breuer y S. Freud. Ellos afirmaban que la catarsis podía ser la vía por la cual las pulsiones reprimidas podían ser liberadas, desligándose de recuerdos traumáticos, esto llevado a cabo en un inicio por medio de la hipnosis.

Tiempo después (Garcia Allen, Psicología y Mente, 2016) sería utilizado por Freud en su terapia psicoanalítica provocando el recuerdo de acontecimientos traumáticos de los sujetos para poder liberarlos sus afecciones. Sin embargo, Freud dejaría la catarsis como la finalidad de la terapia, para darle peso al método de las asociaciones libres, el cual sería el método terapéutico más utilizado hasta ahora.

Se eligió la teoría de la catarsis de Sigmund Freud por ser un medio en el cual se pueden liberar emociones negativas, pudiendo de esta forma ser usada por el videojuego como un medio de liberación de la violencia, usando así una transferencia emocional hacia una realidad ficticia.

De esta forma, la liberación de pulsiones reprimidas ocasionaría en el sujeto un alivio, permitiéndole regresar al mundo de forma pacífica y controlada, donde la violencia no sea la respuesta a los estímulos que se enfrente.

Existen diferentes (Galimberi, 2011) tipos y formas de catarsis, cada una de ellas con características un tanto diferentes, pero que conllevan hacia un mismo fin. A continuación serán explicadas.

- Catarsis Médica: Hipócrates se refería a ella como la evacuación de “humores patógenos” y de excrementos, ya sea de forma natural (menstruación) o artificial (medicamento) para llegar a una especie de purga que alivie al hombre.
- Catarsis Mágica: Aquella purificación llevada a cabo en temas místicos, como ritos sacrificiales o llevada a cabo por chamanes.
- Catarsis ético-religiosa: Purificación llevada por creencias órficas, donde se creía que la purificación era llevada a cabo cuando los hombres salían del ciclo de nacimiento en las reencarnaciones, siendo llevados con los dioses y liberándose de los dolores humanos.
- Catarsis Filosófica: Esta está definida por Platón, señalando una separación entre el cuerpo y el alma, pues solo así se puede llegar a una purificación verdadera.
- Catarsis estética: La purificación, según Aristóteles, es llevada a cabo por medio del arte trágico, mediante la expresión de pasiones en una ficción escénica, más que en una realidad.

Estos tipos de catarsis llevan hacia un mismo fin marcado por la purificación, solo cambian las formas y llegadas de las pasiones humanas ligadas a distintos tiempos y culturas.

Cabe resaltar que la catarsis estética puede estar unida a la catarsis psicoanalítica de Freud, pues por medio de la experimentación de los malestares pulsionales en terceras personas, se podría generar la liberación pulsional, una liberación marcada en un plano diferente al sujeto.

Incluso, para remarcar esta unión, Freud (“Como se cita en” Luzzi & Bardi, 2009) concebía al juego como un medio para expresar impulsos sociales no aceptados. Siendo incluso comparado con las propiedades del sueño, pues en los dos, el individuo realiza deseos inconcientes reprimidos por las instancias psíquicas.

Sin embargo, en el juego, todas las representaciones están marcadas en un presente, teniendo absoluto control sobre los acontecimientos, lo que le otorga al juego la capacidad de controlar el entorno y llevar a cabo una liberación guiada y profunda.

De esta forma se piensa en el videojuego, donde se controlan los entornos reales y se canalizan a entornos virtuales, donde la emoción negativa es liberada en un ambiente seguro y estable, un ambiente fuera de la realidad de los individuos.

De esta forma, la violencia podría ser controlada por el videojuego, haciendo de un basurero emocional virtual, tranquilizando y guiando al individuo mediante ambientes seguros.

CAPITULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

Sampieri (2014) establece que los enfoques de investigación son procesos sistemáticos, disciplinados, empíricos y controlados que se aplican al estudio de un fenómeno o problema.

El enfoque de investigación que fue empelado en la presenta investigación es el cualitativo, enfoque que permite un conocimiento profundo sobre las variables utilizadas, ya que están relacionadas con aspectos internos y externos de los individuos, siendo de esta forma importante las cuestiones emocionales conductuales y perceptivas, por lo que el análisis de las respuestas obtenidas es meramente subjetivo.

3.2 Método de la investigación (descriptivo)

El método empleado fue el descriptivo, el cual (Dankhe, 1986) ofrece las descripciones situacionales y eventuales de las propiedades personales de los individuos, midiendo y/o recogiendo la información de los conceptos de manera independiente. Esto es importante para la investigación porque el tema de estudio es delicado y poco estudiado, lo que da la pauta para servir como punta de partida hacia investigaciones más profundas.

3.3 Técnica de la investigación

Sampieri (2014) denomina como técnica de investigación a los procedimientos e instrumentos que se emplean para acceder al conocimiento del fenómeno a estudiar, Por medio de encuestas, entrevistas, cuestionarios, observaciones etc.

La técnica empleada fue la entrevista, ya que esta permite el intercambio de información de manera más íntima y flexible, logrando una comunicación y construcción conjunta de significados a través de las preguntas y respuestas que se hagan u obtengan.

De igual forma, la entrevista fue llevada por una ruta estructurada, ya que se presentaron preguntas ya formuladas que pretendieron conocer facetas e intereses de cada uno de los sujetos de estudio. Esto es importante porque por medio de esta se obtuvo el conocimiento de fenómenos difíciles de observar, por la ética o la complejidad del fenómeno, tal es el caso de la violencia en este estudio, pues se buscan perspectivas, experiencias y opiniones propias de los individuos a estudiar.

Además de la entrevista estructurada, también se empleó una prueba proyectiva para una mejor observación del fenómeno. Esto amplió de manera significativa el entendimiento del sujeto y su entorno, complementando el guion de entrevista, ya que por medio de estas se conocieron las cualidades psíquicas de los sujetos en un antes de la intervención.

Esta prueba proyectiva fue el House Tree Person (HTP), utilizada para evaluar los aspectos inconscientes de los sujetos, estableciendo un mapeo de las emociones, sentimientos y de sus experiencias previas y posteriores al estudio. También se observaron los rasgos violentos, agresivos, desafiantes y hostiles en su interpretación gráfica de cada uno de los sujetos.

3.4 Participantes de la muestra

Según Sampieri (2014) la muestra es el grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativa del universo o población que se estudia.

El tipo de muestra empujado en esta investigación es una muestra no probabilística de casos extremos, esto es útil cuando se pretende evaluar, recabar y/o analizar características de grupos o personas alejadas de la normalidad. De esta forma, los sujetos de estudio fueron seleccionados por sus cualidades violentas para el estudio y no por cuestiones de edad, estatus social o académico.

Los participantes para la investigación son 5 sujetos de entre 18 a 30 años de edad, los cuales viven en distintas colonias de la ciudad de iguala Guerrero, pero que poseen características similares en cuanto a niveles de violencia y características socioeconómicas.

Para fines ilustrativos, a continuación se muestra una tabla con las características principales de los sujetos, así como el nombre clave por el cual se identificarán más adelante. Cabe mencionar que serán divididos en dos grupos, el grupo control y el grupo experimental, esto con el fin de hacer más fácil su ubicación en la investigación.

Sujetos control

- Sujeto control No. 1: 18 años de edad con escolaridad de preparatoria terminada.
- Sujeto control No, 2: 30 años de edad con licenciatura terminada.

Sujetos experimentales

- Sujeto Experimental No. 1: 25 años de edad con preparatoria trunca.
- Sujeto Experimental No. 2: 25 años de edad con preparatoria terminada.
- Sujeto Experimental No. 3: 24 años de edad con licenciatura terminada.

3.5 Instrumentos utilizados para la recopilación de datos o información

3.5.1 Guion de entrevista

La entrevista (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) es una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona y otra u otros.

Este método de recolección de datos es el indicado cuando se lleva a cabo en contextos o temas difíciles de abordar, lo que permite al entrevistado adentrarse en las preguntas y responderlas de forma desinhibida y sincera.

Para efectos de esta investigación, se llevó a cabo una entrevista estructurada de 10 preguntas, las cuales abordaban temas de violencia y videojuegos. A continuación se muestra el guion de entrevista en fase piloto.

Guion de entrevista piloto

- 1.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar con videojuegos? ¿Porque?
- 2.- ¿Qué tipo de videojuegos juegas o has jugado? ¿Por qué?
- 3.- ¿Crees que los videojuegos puedan causarte conductas violentas? ¿Por qué?
- 4.- Para ti ¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?
- 5.- ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? ¿Por qué?
- 6.- ¿Te consideras una persona violenta? ¿Por qué?

7.- ¿Qué método utilizas para controlar tus conductas violentas?

8.- ¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas? ¿Por qué?

9.- Menciona el último hecho violento en el que estés involucrado

10.- ¿Crees que pudiste haber cambiado el desenlace de ese hecho?

3.5.2 Etapas de pilotaje y jueceo de instrumentos, recolección y procesamientos de datos

3.5.3 Etapa 1: Validación de instrumentos

La validez (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) es el grado en el que un instrumento mide lo que pretende medir.

Con base en lo anterior y debido a las necesidades de la investigación sobre el videojuego como herramienta reductora de conductas violentas, se elaboró una entrevista objetiva que consta de 10 preguntas que pretenden recolectar información sobre la percepción de la violencia en los sujetos estudiados.

Para validar dicho instrumento, se llevaron a cabo dos fases importantes que son el pilotaje y el jueceo, las cuales se describirán a continuación.

3.5.4 Etapa 2: Pilotaje

El pilotaje (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) consiste en administrar el instrumento a una pequeña muestra de casos para probar su pertinencia y eficacia, así como las condiciones de la aplicación y los procedimientos

involucrados, a partir de esta prueba se calculan la confiabilidad y la validez inicial del instrumento.

El presente guion de entrevista forma parte del trabajo titulado “El videojuego como herramienta reductora de conductas violentas”, aplicación para obtener el grado de licenciado en psicología.

GUIÓN DE ENTREVISTA

A su libre juicio verifique si las siguientes preguntas son adecuadas, tienen coherencia cohesión y si es necesario anexar, modificar o cancelar alguna. Favor de anexar notas y comentarios.

Guion de entrevista piloto

- 1.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar con videojuegos? ¿Porque?
- 2.- ¿Qué tipo de videojuegos juegas o has jugado? ¿Por qué?
- 3.- ¿Crees que los videojuegos puedan causarte conductas violentas? ¿Por qué?
- 4.- Para ti ¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?
- 5.- ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? ¿Por qué?
- 6.- ¿Te consideras una persona violenta? ¿Por qué?
- 7.- ¿Qué método utilizas para controlar tus conductas violentas?
- 8.- ¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas? ¿Por qué?

- 9.- Menciona el último hecho violento en el que estés involucrado
- 10.- ¿Crees que pudiste haber cambiado el desenlace de ese hecho?

Se Agradece el apoyo y colaboración a las personas que proporcionaron la información necesaria y verídica para llevar a cabo el presente proyecto, ya que su integración es valiosa e informativa. Los resultados obtenidos se presentan en las siguientes tablas:

Sujeto No. 1	Reflexión crítica
	Cambiar Nombre por Sexo Cambiar la pregunta 5, ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? Por ¿Conoces técnicas para disminuir las conductas violentas? Cambiar la palabra “método” en la pregunta 7 por “estrategias”.
Sujeto No. 2	Reflexión Crítica
	Reestructurar la pregunta 4 “¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?” por “¿Cuáles crees que sean las posibles causas de la violencia?” Agregar a la pregunta 5, “con que método pueden disminuir la violencia”. Incluir en la pregunta 8 a los videojuegos en la estructura de la pregunta.
Sujeto No. 3	Reflexión Crítica
	Reformular la pregunta 5 “¿Crees que la violencia puede ser disminuida?” por “¿Crees que se pueda disminuir la violencia?”. Reformular la pregunta 8 “¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas?” por “¿Quién crees que es responsable de tus conductas violentas?”.
Sujeto No. 4	Reflexión Crítica
	Agregar los videojuegos a la pregunta número 5.
Sujeto No. 5	Reflexión Crítica
	Preguntar si los sujetos dedican más tiempo a jugar que a realizar o hacer cosas productivas como tareas o trabajo. Especificar si los videojuegos de guerra, peleas, disparos puedan generar conductas violentas. Agregar en la pregunta 5 “¿Cómo pueden ser disminuidas las conductas violentas?”.

3.5.5 Etapa 3: Jueceo

El jueceo (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) o también llamado validez de expertos, es la presentación de la prueba ante un grupo de especialistas (jueces) que analizaran el instrumento.

Estos expertos (Soriano Rodríguez, 2014) son personas cuya especialización, experiencia profesional, académica o investigativa les permite valorar, de contenido y forma, cada uno de los ítems en el instrumento. A continuación se muestra el guion que se mostró a los jueces para su respectivo análisis:

A su libre juicio verifique si las siguientes preguntas son adecuadas, tienen coherencia cohesión y si es necesario anexar, modificar o cancelar alguna. Favor de anexar notas y comentarios.

Guion de entrevista piloto

- 1.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar con videojuegos? ¿Porque?
- 2.- ¿Qué tipo de videojuegos juegas o has jugado? ¿Por qué?
- 3.- ¿Crees que los videojuegos puedan causarte conductas violentas? ¿Por qué?
- 4.- Para ti ¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?
- 5.- ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? ¿Por qué?
- 6.- ¿Te consideras una persona violenta? ¿Por qué?
- 7.- ¿Qué método utilizas para controlar tus conductas violentas?

- 8.- ¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas? ¿Por qué?
- 9.- Menciona el último hecho violento en el que estés involucrado
- 10.- ¿Crees que pudiste haber cambiado el desenlace de ese hecho?

Se Agradece el apoyo y colaboración a las personas que proporcionaron la información necesaria y verídica para llevar a cabo el presente proyecto, ya que su integración es valiosa e informativa.

Para efectos de esta investigación, el instrumento se mostró a 5 jueces, los cuales hicieron las siguientes correcciones:

Juez No. 1	Licenciado en Psicología
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la clasificación de videojuegos? • ¿Cómo se definen las conductas violentas? • ¿Cuáles métodos existen para controlar las conductas violentas? • La pregunta 8 es ambigua • No hacer preguntas abiertas 	

Juez No. 2	Maestro en Psicología
<ul style="list-style-type: none"> • Solo correcciones ortográficas. 	

Juez No. 3	Lic. Psicología general
<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar el orden de la pregunta 3 y 4 (invertirlas). • Especificar si es para sujetos violentos. 	

Juez No. 4	Lic. En Psicología, Maestría en Educación
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con las preguntas del concepto de conducta violenta. • Reestructurar la pregunta 6 y 8, considerando los factores que puedan contribuir a la evidencia de conductas violentas. • Enlazar el concepto de conducta violenta con los videojuegos 	

Juez No. 5	Maestro en Psicología
<ul style="list-style-type: none"> • Correcciones ortográficas • Reestructurar la pregunta dos de la siguiente manera: ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? 	

3.5.6 Etapa 4: Justificación del pilotaje y jueceo del instrumento de recolección de datos e interpretación de la información del objeto de estudio

El instrumento quedó justificado para su aplicación de acuerdo a los comentarios como sigue:

GUIÓN DE ENTREVISTA

A continuación se te presentan una serie de preguntas cuya temática principal son los videojuegos y la violencia, Contesta sinceramente cada una de ellas. Recuerda no hay respuesta buena o mala, todas son aceptables.

Sexo:	Edad:	Grado de estudios:
-------	-------	--------------------

- 1.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar con videojuegos? ¿Por qué?
- 2.- ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? ¿Por qué?
- 3.- ¿Crees que los videojuegos violentos puedan causarte conductas violentas? ¿Por qué?
- 4.- Para ti ¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?
- 5.- ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? ¿Cómo? Y ¿Por qué?
- 6.- ¿Te consideras una persona violenta? ¿Por qué?
- 7.- ¿Qué estrategias utilizas para controlar tus conductas violentas?
- 8.- ¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas? ¿Por qué?
- 9.- Menciona el último hecho violento en el que estuviste involucrado
- 10.- ¿Crees que pudiste haber cambiado el desenlace de ese hecho violento?

3.5.7 Otros instrumentos utilizados

House Tree Person (HTP)

El HTP es un test proyectivo basado en técnicas gráficas, pudiendo realizar evaluaciones globales de la personalidad, como estados de ánimo, estados emocionales, estados psicicos etc. La realización de dibujos es una forma de lenguaje simbólico que ayuda a expresar de manera bastante inconsciente los rasgos más íntimos de nuestra personalidad.

De esta forma se pueden ver a sí mismos los sujetos y la forma verdadera en la cual quisieran ser. Cada dibujo constituye un autorretrato proyectivo a diferente nivel: con el dibujo de la persona se realiza una autoimagen muy cercana a la conciencia, incluyendo los mecanismos de defensa que se utilizan en la vida cotidiana. En el de la casa se proyecta la situación familiar y en el del árbol el concepto más profundo del Yo.

Así, el HTP fue empleado para establecer un mapeo psíquico de los individuos, exponiendo de manera gráfica las posibles percepciones del mundo que los rodea, así como la forma en la cual reaccionan a ciertos estímulos.

Pudiendo establecer pautas de inicio de cada individuo para la investigación y quedando un registro para una futura comparación con alguna posible continuación de este estudio.

Ficha técnica (Manual Moderno)

Autor: Buck, John N.; Warren, W. L.

Consigna: Quiero que haga el dibujo de (casa, árbol, persona). Puede dibujar el tipo de (casa, árbol, persona) que desee y haga lo mejor que pueda. Puede borrar cuantas veces quiera. Puede tomar el tiempo que necesite. Solamente esmérese.

Objetivo: Evaluar las funciones del ego, conflictos de personalidad, autoimagen, percepción familiar, funcionamiento intelectual y coordinación visomotriz.

Características: La técnica de dibujo proyectivo H-T-P es una de las pruebas de mayor difusión y empleo en la evaluación de la personalidad. Ofrece abundante información clínica, es breve y puede aplicarse prácticamente a cualquier sujeto: con poca instrucción, alteraciones en el desarrollo, impedimentos de lenguaje o diferencias culturales, entre otros. El Manual incluye secciones especiales para interpretar los rasgos de dibujos hechos por niños y adultos, de manera independiente y un apéndice especial en relación con los trazos que efectúan los niños maltratados.

Evalúa: Adolescentes y adultos.

Aplicación: Individual.

Tiempo de aplicación: De 30 a 90 minutos.

CAPITULO IV ANALISIS DE DATOS E INTERPRETACION DEL OBJETO DE ESTUDIO

A continuación se desglosaran las preguntas que fueron formuladas a los participantes durante la entrevista que se les realizó, con la finalidad de dar a conocer sus respuestas y ayuden a identificarlos dentro del estudio, ubicando incluso a los sujetos dentro de un plano espacial, junto con sus opiniones y experiencias con el tema de estudio.

Están divididos en cuadros, cada cuadro establece una pregunta de inicio y desarrolla las respuestas de cada sujeto a dicha pregunta. Este método facilitara a los lectores la identificación de las respuestas de cada sujeto, pudiendo comparándolas con la de los demás sujetos de estudio.

De igual manera, como se ha mencionado antes, el estudio cuenta con sujetos control y sujetos prueba, esto se puede identificar fácilmente por la señalización en el texto.

Cuadro 1: Tiempo dedicado a videojuegos

1.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar con videojuegos? ¿Por qué?	
Sujeto control No. 1	2 horas al día, porque me es divertido.
Sujeto control No. 2	Jugué de los 10 a los 11 años, Nintendo y desde entonces no lo hago.
Sujeto prueba No. 1	Nada, no tengo tiempo y no tengo videojuego.
Sujeto prueba No. 2	30 minutos para distraerme y divertirme un poco.
Sujeto prueba No. 3	Al día casi no juego, a la semana unas tres horas para des estresarme.

Análisis de la pregunta 1:

La mayoría de los participantes poseen nula o pocas horas de juego con videojuegos en su vida y la razón de los que juegan en resumida cuenta es por distracción y diversión.

Cuadro 2: Tipo de videojuegos preferidos

2.- ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? ¿Por qué?	
Sujeto control No. 1	De acción y de carreras.
Sujeto control No. 2	Juego de retos, porque son estimulantes
Sujeto prueba No. 1	GTA, porque se trata de la situación que estamos viviendo en el país, violencia y crimen organizado
Sujeto prueba No. 2	Mario Bross, peleas porque quizás me distraigo peleando en videojuegos y en Mario Bross para relajarme y rescatar a todos
Sujeto prueba No. 3	De acción, porque me distrae y mantiene atento al juego.

Análisis de la pregunta 2:

La mayoría de los sujetos prefieren jugar videojuegos de acción, puesto que estos pretenden enfocar la atención en la acción, distrayendo y estimulando a los sujetos. Incluso uno de los sujetos menciona que prefiere la similitud con el mundo real, prefiriendo así un videojuego con violencia y crimen organizado.

Cuadro 3: ¿Los videojuegos causan violencia?

3.- ¿Crees que los videojuegos violentos puedan causarte conductas violentas?	
Sujeto control No. 1	No, porque solo es un juego y está fuera de mi realidad.
Sujeto control No. 2	Sí, porque los niños van forjando su carácter como individuos y cuando lo haces consiente al estar mayor, sabes que un videojuego no quebrantara tu carácter o conductas agresivas de las que puedas tener.
Sujeto prueba No. 1	Sí, porque te está dando una idea de ejecutar un delito
Sujeto prueba No. 2	Sí, porque me acuerdo de los jugadores y quiero pelear como ellos
Sujeto prueba No. 3	No, porque depende más del ambiente donde se desarrolle la persona.

Análisis de la pregunta 3:

En la mayoría de los casos, los videojuegos son vistos como una fuente importante de violencia que puede ser aprendida y/o motivar a realizar actos violentos hacia otros sujetos. Sin embargo, es importante recalcar la respuesta de quienes no piensan esto, diciendo que depende más del entorno en el cual vivían los sujetos, puesto la violencia de un videojuego esta fuera de la propia realidad de los sujetos.

Cuadro 4: ¿Qué causa la violencia?

4.- Para ti ¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?	
Sujeto control No. 1	Películas, amistades y conductas
Sujeto control No. 2	El poco amor que puedas ver que se profesan en tu familia y el desinterés de los padres o descuido de ver que hacen y ven sus hijos en TV, internet y videojuegos.
Sujeto prueba No. 1	El escuchar narco corridos, ver películas de violencia, comprar artículos bélicos como pistolas de balines y jugar videojuegos de violencia “muertes”.
Sujeto prueba No. 2	Por cosas desagradables, cuando las cosas no salen como uno las espera o cuando te maltrata
Sujeto prueba No. 3	Lugar donde crece el individuo, reglas que hay en casa y violencia.

Análisis pregunta de la 4:

En general, la perspectiva de los sujetos se encamina hacia el entorno en el cual se vive, incorporando a la familia y la cultura en la cual se está inmerso. Se buscan las causas en el aprendizaje social y cultural.

Cuadro 5: ¿Puede ser disminuida la violencia?

5.- ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? ¿Cómo? Y ¿Por qué?	
Sujeto control No. 1	Si, con ayuda psicológica, porque la violencia no es buena.
Sujeto	Si, aprendiendo a entender que no siempre es necesario ganar para tener éxito en

control No. 2	la vida y que algunos tropiezos te ayudaran a ser mejor persona y no volver a cometer los mismos tropiezos.
Sujeto prueba No. 1	No, porque es el temperamento que ha llevado parte de su vida, probablemente haiga (sic) un control de "ira"
Sujeto prueba No. 2	Sí, platicando y llegar al punto de orientar y decir lo que se espera de la violencia, si nosotros somos violentos.
Sujeto prueba No. 3	Si, practicando algún deporte o haciendo algo que nos guste, porque así la mente la tenemos ocupada en cosas productivas y no estamos de ociosos.

Análisis de la pregunta 5:

La mayoría de los sujetos piensan que es posible disminuir la violencia por medio de terapias, haciendo cosas productivas, exponiendo los problemas que puedan causar conductas violentas y aprendiendo a establecer puntos de control personales.

Cuadro numero 6: ¿Eres violento?

6.- ¿Te consideras una persona violenta? ¿Por qué?	
Sujeto control No. 1	No, porque soy tranquilo.
Sujeto control No. 2	Lo necesario para defender mis puntos de vista, pero tampoco pensar que todos deben ser lo que tú quieres que sean y a que no podrías tener una evolución
Sujeto prueba No. 1	Sí, porque he llevado riñas he mandado a personas al hospital, no me mido para lastimar a alguien
Sujeto prueba No. 2	No, porque me considero una persona tranquila, pacífica, sin motivos para ser violento.
Sujeto prueba No. 3	Sí, porque me cuesta un poco controlarme.

Análisis pregunta numero 6:

En la mayoría de los casos los sujetos se ven a si mismos como violentos, sin embargo es interesante observar que dos de ellos se ven como personas tranquilas, cuestión que no encaja en

cuanto a las siguientes pruebas que se hicieron, por lo que se intuye una falta de correcta percepción de si mismos o alteración de la pregunta.

Cuadro numero 7: Estrategias para controlar la violencia

7.- ¿Qué estrategias utilizas para controlar tus conductas violentas?	
Sujeto control No. 1	Ninguna.
Sujeto control No. 2	Escuchar, tratar de ser empático, no frustrarme por algo y reprocharme todo el tiempo.
Sujeto prueba No. 1	Retirarme del lugar para no lastimar a la persona
Sujeto prueba No. 2	Me fumo un cigarrillo y bebo agua para tratar de tranquilizarme.
Sujeto prueba No. 3	Contar hasta el número 10, aplastar una pelota, masticar algún chicle o escuchar música tranquila.

Análisis de la pregunta 7:

En la mayoría de los casos, los sujetos poseen estrategias para combatir sus impulsos violentos, desde algunas técnicas des-estresantes, como la clásica huida del entorno por considerarse peligroso.

Cuadro numero 8: ¿Culpable de las conductas violentas?

8.- ¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas? ¿Por qué?	
Sujeto control No. 1	Nadie
Sujeto control No. 2	Yo, porque muchas veces son situaciones que genero con mis conductas.
Sujeto prueba No. 1	Las personas abusivas, las injusticias
Sujeto prueba No. 2	Nadie, soy esclavo de mis impulsos.
Sujeto prueba No. 3	Yo solo, porque me dieron buena educación y cuidados, pero por ser muy extrovertido he tenido problemas.

Análisis de la pregunta 8:

Los sujetos aceptan que en la mayoría de los casos, los culpables son ellos, adjudicando así responsabilidades a sus actos sobre las conductas violentas que pudieran tener. Sin duda, esto es interesante, puesto que la propia adjudicación de las conductas violentas denota una especie de control sobre ellas, llegando a excluir a los estímulos externos.

Cuadro numero 9: Hecho violento en el que estuvo involucrado

9.- Menciona el último hecho violento en el que estuviste involucrado	
Sujeto control No. 1	Ninguno
Sujeto control No. 2	El abuso a alguien más retraído y falta de carácter.
Sujeto prueba No. 1	En el antro, una riña
Sujeto prueba No. 2	En una discusión de choferes en el transporte
Sujeto prueba No. 3	En un accidente de carro

Análisis de la pregunta 9:

En su mayoría los sujetos mencionan los últimos eventos violentos en los cuales estuvieron involucrados, el evento en todos los casos es contra otra persona, sin embargo, estos mencionan que no fueron los causantes del conflicto, solo actuaron de acuerdo a lo que el o los otros hacían.

Cuadro numero 10: ¿Se pudo cambiar algo?

10.- ¿Crees que pudiste haber cambiado el desenlace de ese hecho violento?	
Sujeto control No. 1	No
Sujeto control No. 2	No, porque jama sestare a favor de la violencia.
Sujeto prueba No. 1	No
Sujeto prueba No. 2	Sí, así fue, platicando llegando a la conclusión que los dos tuvimos la culpa
Sujeto prueba No.	Sí, pero no me gusta que me respondan si no tienen la razón.

Análisis de la pregunta 10:

De los cinco sujetos solo 2 aceptan haber podido cambiar el desenlace y uno de ellos afirma que así lo hizo. Mientras que otros dos sujetos demuestran tajantemente que no se pudo cambiar nada de la situación en la estuvieron inmiscuidos.

4.1 Prueba proyectiva House Tree Person (HTP)

Posteriormente al guion de entrevista, se aplicó la prueba proyectiva House Tree Person para establecer un mapeo de la personalidad de los individuos, fungiendo así como una prueba de inicio para determinar el cómo se estaban representando los sujetos dentro de la realidad que los rodea.

HTP Aplicación	
Sujeto control No. 1	El sujeto presenta un adecuado potencial de aprendizaje, el cual le añade una excelente capacidad de adaptación hacia cualquier medio. Sin embargo, estas habilidades pueden estar mal enfocadas, presentando rasgos de aislamiento, agresión y tensión en la totalidad de los dibujos.
Edad: 18 años	
Escolaridad: Preparatoria	

HTP Aplicación	
Sujeto control No. 2	El sujeto presenta una fuerte necesidad de apoyo y afecto, lo que le podría ocasionar ansiedad y preocupación cuando esas necesidades no son cumplidas. De igual forma presenta rasgos marcados de agresión, bajo control de emociones y posibles autolesiones.
Edad: 30	
Escolaridad: Licenciatura	

HTP Aplicación	
Sujeto prueba No. 1	Sujeto inmaduro que evita el contacto social fugándose de la realidad por medio de la fantasía. Tendencia paranoide y agresiva hacia su entorno circundante.
Edad: 25	
Escolaridad: Preparatoria	

HTP Aplicación	
Sujeto prueba No. 2	Sujeto rígido y opositorista, con altos rasgos de aislamiento social y fugas de la realidad por medio de la fantasía. De igual forma posee rasos agresivos con un posible escaso control emocional.
Edad: 25	
Escolaridad: Preparatoria	

HTP Aplicación	
Sujeto prueba No. 3	Sujeto con potencial de aprendizaje y gran capacidad de adaptación. Tendencia al aislamiento y restricción social, pudiendo ser por dificultades en la comunicación social. De igual forma presenta rasgos menores de agresión y fantasía.
Edad: 24	
Escolaridad: Licenciatura	

4.2 Hallazgos de la investigación

La investigación se ve marcada por suposiciones teóricas, esto a raíz de la falta de pruebas para generar un conocimiento mayor, sin embargo, se destaca la información obtenida y la guía por la cual se planea continuar, de lo cual se hablara más a fondo en el apartado de las sugerencias.

A continuación se responderán las preguntas secundarias de la investigación que se plantearon en un inicio. Algunas de ellas tienen sustento con las respuestas que los individuos dieron, mientras que otras son teorizadas en base a la investigación, ya que la información dada por los sujetos no es suficiente.

¿Qué son los videojuegos?

Al principio de la investigación se menciona que el definir a los videojuegos es algo muy difícil y que se trataría de dar una definición propia de ellos al final de la investigación, ya que se contara con las bases y supuestos teóricos que se necesitan saber.

Por lo tanto los videojuegos son programas informáticos que se ejecutan en dispositivos electrónicos, como computadoras, consolas de sobre mesa, dispositivos portátiles y teléfonos celulares. Se establece una interacción con los jugadores por medio de controles alámbricos o inalámbricos manejados por las manos, por la voz o por el cuerpo. De igual forma la interacción puede ser en una realidad virtual, en donde el individuo emplea distintos artefactos para “entrar” figurativamente al videojuego.

Estos videojuegos pueden tener contenido de cualquier índole, desde la acción por medio de disparos, hasta la acción por medio de simulación de actividades.

¿Cómo afectan los videojuegos violentos?

En esta investigación se encontró que no hay relación alguna entre los videojuegos violentos y la violencia, por lo que se puede decir que no afectan a los individuos en cuanto al posible incremento de violencia que se cree.

Sin embargo, también es cierto que esto no es concluyente, pues falta aún más investigación que pueda sustentar de manera firme esta teoría.

¿Qué es la violencia y como afecta al desarrollo?

La violencia es todo acto humano que atente contra la libertad, el bienestar y la integridad de un ser humano. Va más allá de la agresividad, pues en la violencia el ser que la aplica lo hace con el fin de dañar a un individuo, animal o cosa. Ligado a estímulos y necesidades propias, sin importar la esencia del otro.

Esto afecta en todas las esferas en las cuales se desarrolle el individuo violentado, pues cualquier clase de violencia generara aflicciones y afecciones, llegando en el peor de los casos a imposibilitar el desarrollo total del individuo.

¿Cómo pueden reducirse las conductas violentas?

Los participantes de la muestra se decantan por ayudas terapéuticas, actividades recreativas que despejen las inquietudes, miedos y tensiones, así como también la introspección para entender y atacar por si mismos la raíz de la violencia.

A esto se le añadirían técnicas de relajación, como la respiración controlada, la huida del lugar generador de violencia o el escuchar música relajante que ayude a nivelar el estado de ánimo.

¿Por qué se tienen que reducir las conductas violentas?

La reducción de las conductas violentas es sumamente importante para la sociedad, pues la violencia afecta de manera directa e indirecta a todos los individuos, en los ámbitos de estudio, hogar, trabajo etc.

Una reducción incrementaría la producción individual de los individuos, ampliando sus horizontes y entregando mejores resultados a sus distintas esferas en las que se encuentra.

Sin duda, un decremento afectaría al violento, regresándolo a un estado socialmente aceptable, afectaría a sus allegados, estableciendo un estabilizador dentro de la dinámica social y también afectaría a los violentados, poniendo en estado neutral y de tranquilidad su ser.

4.3 Conclusiones

Esta investigación comenzó con fines de establecer un nuevo modelo de abordaje para un problema tan importante como la violencia. Problema que ha afectado a todas civilizaciones del mundo a lo largo del tiempo.

Se escogió al videojuego violento como modelo de abordaje al problema, esto con la finalidad de demostrar que los videojuegos no incrementan conductas violentas e incluso pudieran ser un medio para disminuirlas.

De esta forma la idea parecía clara, sin embargo llevarla a cabo sería una cuestión aún más complicada, esto por la poca información e investigaciones sobre el tema en cuestión que siguiera la misma línea de investigación.

Además de las pocas pruebas que se pudieron encontrar para poder obtener resultados confiables y así poder establecerse un inicio sólido en investigaciones sobre los beneficios de los videojuegos violentos en personas violentas.

Ahora bien, ¿Qué se encontró en esta investigación? En primer lugar es importante situarse en los resultados del guion de entrevista y de la prueba proyectiva HTP. Ya que estos resultados son el punto de partida de la investigación, demostrando los criterios de la muestra deseada como el rango de edad, el nivel de violencia y la nula o poca utilización de videojuegos. Estos criterios son importantes para poder llevar a cabo una investigación lo más homogénea posible, generando así pautas científicas que puedan ser replicadas en cualquier otro lado.

Si bien en esta investigación no se generó un experimento que se pudiera replicar, se deja en claro que es una investigación teórica para posibles continuaciones, ya que se encuentren mejores formas de medir y establecer relaciones de violencia y videojuegos.

Por tal motivo, debe tomarse como un proyecto de inicio hacia toda una teoría que emplee a los videojuegos como medios catárticos, dejando así una idea de abordaje para futuras investigaciones.

Entonces, ¿Los videojuegos violentos pueden ser un medio catártico de conductas violentas?

Tentativamente si pueden serlo, ya que un medio catártico puede ser cualquier método que lleve a un sujeto a la liberación de emociones negativas, al desprendimiento de las impurezas y las pasiones desordenadas.

Ahora bien, así como no todo método pudiera funcionar con todo tipo de individuos, es importante rescatar, que no todos los videojuegos pudieran ser usados como medios catárticos, esto porque se cree que tienen que estar ligados a las emociones que se quieren liberar.

Aristóteles ya lo decía (“Como se cita en” Velazquez, 2010) con su catarsis estética, donde por medio de la actuación de la tragedia en una obra teatral, el espectador podía llegar a una catarsis, una liberación guiada por el actor en escena que dotaba a los espectadores de una purificación.

Aquí, la catarsis se da por medio de otro, siendo el actor y la tragedia el método catártico por el cual el sujeto se libera, poniendo en escena desde un segundo plano todas sus emociones negativas.

De esta forma se piensa en los videojuegos violentos como un medio externo al sujeto, libre de toda norma limitadora y reprimente de la sociedad real. Siendo así un medio en el cual el sujeto puede expresar sus emociones sin ataduras, una liberación automática desde un plano virtual y sin consecuencias reales.

Esta liberación se da gracias a la identificación entre el sujeto y su avatar virtual, donde se crea una simbiosis emocional, una conexión donde el avatar recibe las emociones negativas y positivas y de igual forma el sujeto recibe del avatar las sensaciones y percepciones del mundo virtual.

Esta concepción del videojuego es claramente lo que se busca, pues de ser acertada esta teoría, el videojuego pudiera ser el medio adecuado para apasiguar las bajas pasiones violentas de

un individuo, pudiendo emplearse en casi cualquier lado, desde la ayuda de casi cualquier dispositivo electrónico.

4.4 Sugerencias y recomendaciones

Sin duda, la recomendación más importante es la de seguir investigando el tema, seguir estableciendo investigaciones que utilicen al videojuego como agente impulsor para un desarrollo óptimo en el ser humano.

Sobre todo en problemas sociales, como la violencia que merma la buena convivencia entre individuos. Tema tan importante en estos tiempos, en donde se ha incrementado de manera considerable, por lo que se tienen que buscar herramientas que prevengan o disminuyan esos índices de violencia.

Sin embargo, cabe mencionar algunas sugerencias para los nuevos estudios, las cuales podrían ayudar a establecer mejores y confiables resultados. Y así, crear una teoría sólida con base en los videojuegos.

Algunas de estas características son las siguientes:

- Experimento a mayor escala: La muestra representativa tiene que ser lo suficientemente grande para poder obtener mejores resultados, pudiendo comparar entre más personas y creando una base más sólida en la investigación.
- Mayor profundidad: La profundidad se establece con el estímulo al que los individuos serían expuestos, de esta forma una mayor profundidad abarcaría el tiempo de estimulación que pasan los sujetos con el videojuego violento, de esta forma se recomienda un mínimo de 6 meses de estimulación para poder establecer

un cambio significativo en los resultados, esto a razón del tiempo de espera para poder recrear un Test-retest.

- **Sujetos violentos mejor identificados:** El trabajar con sujetos violentos resulta difícil, pero si se llegara a poder establecer la investigación con sujetos sumamente violentos, que estén acreditados como tal por instituciones o profesionales de la salud. Esto mejoraría cualquier clase de resultado.
- **Ambiente controlado:** Es sumamente importante tener un espacio controlado donde no se vean afectados los resultados por variables ajenas al estudio, por lo que un espacio adecuado para llevar la investigación donde todas las variables estén controladas es muy importante para poder obtener buenos resultados.

Guía para padres de jugadores jóvenes

Esta breve guía para padres pretende dar algunas recomendaciones sobre el uso de videojuegos en menores de edad. Pudiendo tener valor para minimizar los posibles riesgos que el contenido violento pueda ocasionar.

1. **Ambiente familiar sano:** Puede sonar a cliché, sin embargo, un ambiente familiar sano y armonioso puede significar mucho para los individuos que sean parte de él. Es sin duda un pilar importante en el desarrollo psicológico, social y emocional para los sujetos. Por lo que si se mantiene así, los sujetos tendrán mayores herramientas para poder sopesar las inclemencias del exterior.
2. **Hacer caso a las clasificaciones por edad:** Todo videojuego posee una clasificación dada por expertos, que informa a los compradores sobre la edad apropiada para poder jugar un determinado videojuego. Esta clasificación debe ser

vista como parte importante en la compra de los videojuegos, asegurando así, que el contenido sea adecuado a la edad de los sujetos. De esta forma, se busca que los padres, tutores o mayores de edad cuiden que el consumo de los menores sea lo más adecuado posible.

3. **El juego visto como ayuda:** Si al momento de jugar externamos que el videojuego funcionara como algo más que diversión, volveremos consiente la ayuda proporcionada y se establecerá un posible método terapéutico.
4. **Supervisión:** Un poco de tiempo dedicado a observar el cómo se desenvuelven mientras juegan en un mundo virtual, puede resultar bastante enriquecedor. Incluso el padre puede fungir como guía en ese mundo virtual, talvez explicando algunos mecanismos o sugiriendo nuevas alternativas. Sin duda, el videojuego tendrá mayor sentido y se creara una relación más estrecha con los padres.

A continuación, se mencionaran 1 videojuego con bajo contenido violento que puede resultar adecuado para menores de edad, el cual ayudara a desarrollar diversas destrezas y habilidades.

Minecraft

Es un juego de mundo abierto de construcción, donde el jugador podrá crear y modificar el mundo en el cual se encuentre, por medio de bloques que se obtienen del ambiente. Esta obtención de recursos o materias primas es en algún sentido realista, pues se necesitan de estas materias primas para crear objetos. Un ejemplo de ello sería la tala de un árbol para obtener madera y con ella construir puertas, pisos, techos etc

De igual forma como pasa en la vida real, estos recursos en materias primas tienden a acabarse, por lo que se tendrán que buscar formas para evitar la escases y aprovechar al máximo los recursos obtenidos.

Clasificación

Las principales clasificadoras de contenido en los videojuegos recomiendan su uso en sujetos mayores de 7 años (PEGI) y 10 años (ESRB).

¿Por qué jugarlo?

El objetivo principal dista mucho de ser el objetivo principal del juego, si bien es bueno terminar un ciclo, en minecraft se toma más en cuenta el disfrute del camino, haciéndolo tan largo como el jugador quiera y requiera.

Esta particularidad de ser un mundo abierto, en donde se pueda explorar, y construir lo que se desee, fomenta en el individuo su creatividad, enseña a gestionar los recursos que se tienen y ayuda a fomentar la planeación de actividades a largo plazo, ayudando así a mejorar la resolución de problemas.

Además de que la construcción misma puede dotar al individuo de conocimientos de figuras geométricas, distancia, volumen de cuerpos y mejorar sus capacidades viso espaciales.

Tal es el impacto de Minecraft, que varias instituciones educativas lo han adoptado como un método educativo para enseñar, además de lo antes mencionado, sobre el mundo y sus componentes, recreando escenarios históricos para hacer increíbles tours virtuales.

Este juego presenta un ligero toque de violencia, sin embargo, es por ello que se escogió, ya que esta violencia no está destinada a ser la protagonista de la historia, sino que la creación y modificación de mundos, supervivencia y pasar obstáculos se presentan en primer plano.

Si bien este juego no está destinado a controlar la violencia, se le da esta categoría pues su propio estilo de juego incita a los jugadores a evitar las posibles amenazas, a generar contenido y a plasmarlo directamente en el juego, lo que resulta ser una actividad realmente muy relajante.

Así pues, estas serían las recomendaciones y sugerencias que se pueden hacer por ahora, unos pequeños puntos con una pequeña guía de un juego que puede prevenir que los individuos generen conductas violentas, ya que aprenden desde ese momento a saber emplear otros recursos para salir de un problema.

ANEXOS

Guion de entrevista

GUION DE ENTREVISTA

A continuación se te presentan una serie de preguntas cuya temática principal son los videojuegos y la violencia, Contesta sinceramente cada una de ellas. Recuerda no hay respuesta buena o mala, todas son aceptables.

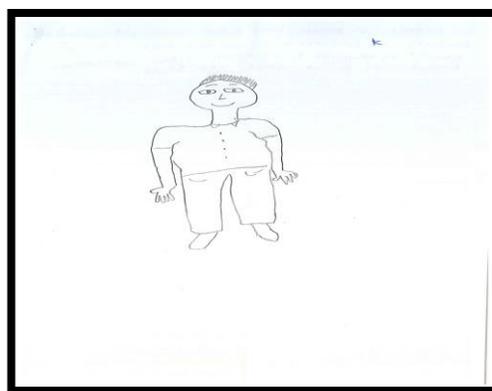
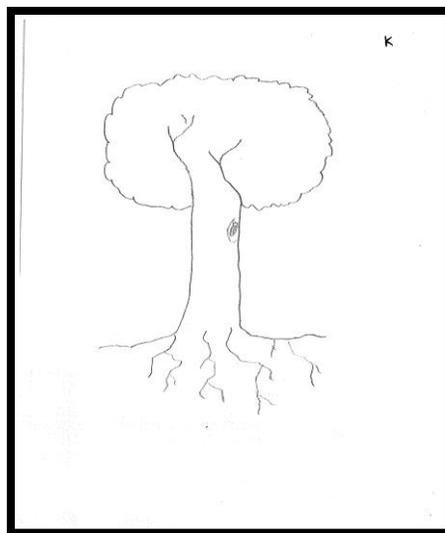
Sexo:	Edad:	Grado de estudios:
-------	-------	--------------------

- 1.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar con videojuegos? ¿Por qué?
- 2.- ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? ¿Por qué?
- 3.- ¿Crees que los videojuegos violentos puedan causarte conductas violentas? ¿Por qué?
- 4.- Para ti ¿Cuáles son las posibles causas de la violencia?
- 5.- ¿Crees que la violencia puede ser disminuida? ¿Cómo? Y ¿Por qué?
- 6.- ¿Te consideras una persona violenta? ¿Por qué?
- 7.- ¿Qué estrategias utilizas para controlar tus conductas violentas?
- 8.- ¿Quién crees que tiene la culpa de tus conductas violentas? ¿Por qué?
- 9.- Menciona el último hecho violento en el que estuviste involucrado
- 10.- ¿Crees que pudiste haber cambiado el desenlace de ese hecho violento?

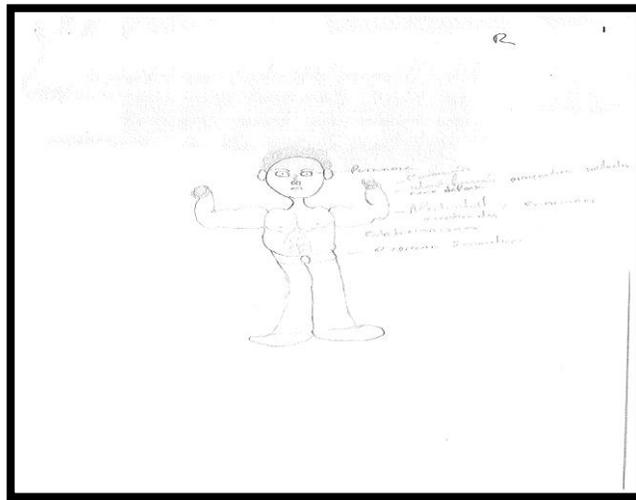
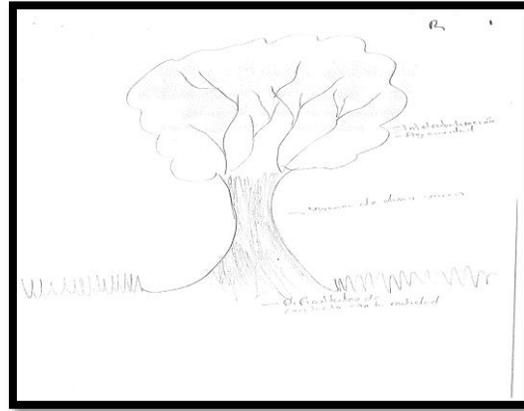
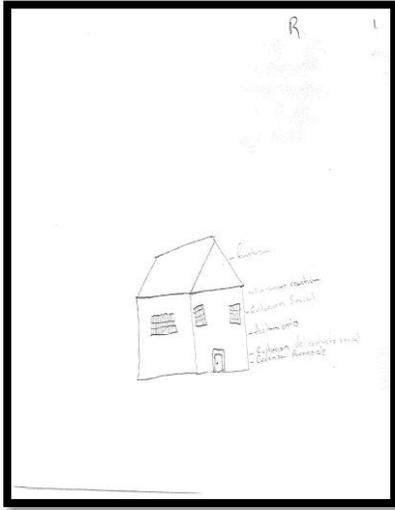
ANEXOS

Prueba proyectiva House Tree Person (HTP)

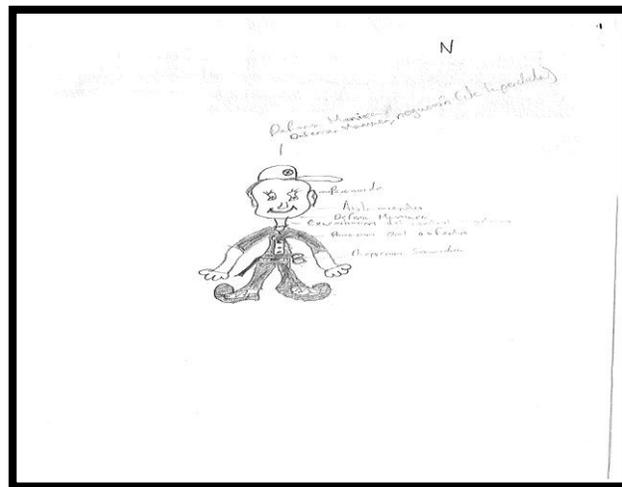
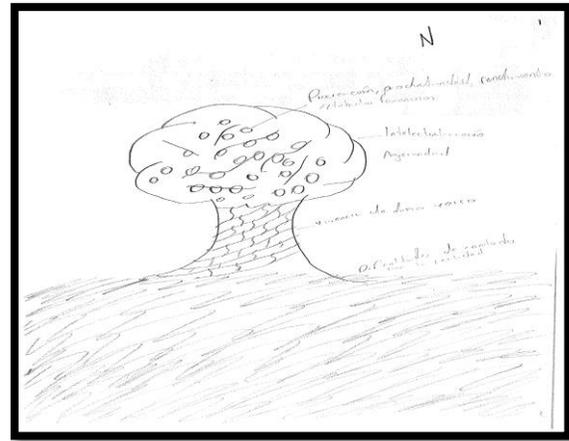
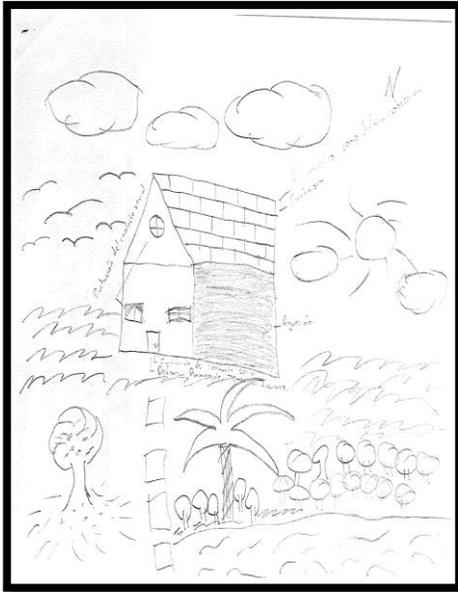
Sujeto control No. 1



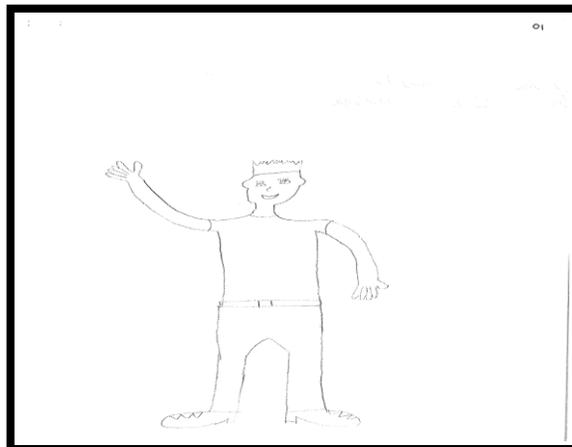
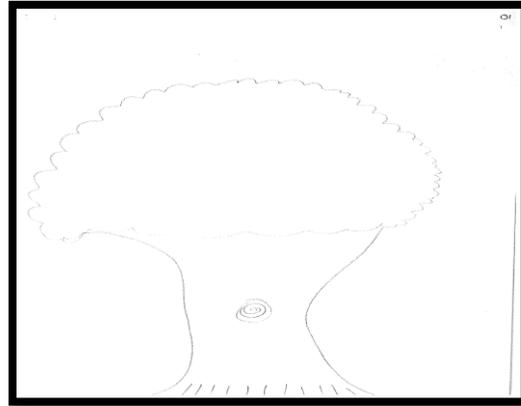
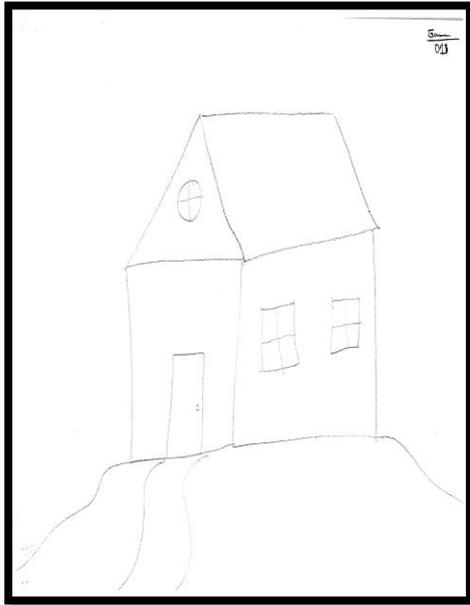
Sujeto Experimento No. 1



Sujeto Experimento 2



Sujeto experimento 3



Bibliografía

- CNN Mexico*. (4 de octubre de 2010). Obtenido de <http://mexico.cnn.com/salud/2010/10/09/1-pueden-convertirte-en-un-mejor-cirujano>
- Aguilar, R. (26 de Junio de 2015). Coca-Cola y VW se van de Iguala; empresas huyen de la violencia. *Excelsior*, pág. 16.
- Anders, V. (04 de 02 de 2016). *dechile*. Obtenido de www.dechile.net: <http://etimologias.dechile.net/?violencia>
- Andrés Triperero, T. d. (5 de Enero de 2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. (B. Complutense, Ed.) *Einnova*.
- Arias Garcia, N., & Ostrosky Solís, F. (2010). Evaluación neuropsicológica en internos penitenciarios mexicanos . *Revista chilena de neuropsicología* , 113-127.
- Bandura, A., Barbaranelli, C., & Pastorelly, C. (2001). Self-efficacy belief as shapers of children's aspirations and career trajectories. *Child Development*, 186-206.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 159-179.
- Bernal Torres, C. A. (2010). En *Metodología de la investigación* (pág. 124). Colombia: Prentice Hall.
- Bernal Torres, C. A. (2010). En *Metodología de la investigación* (pág. 127). Colombia: Prentice Hall.

- Biografías y vidas. (s.f.). *Biografías y vidas: La enciclopedia biográfica en línea*. Obtenido de <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/freud/cronologia.htm>
- Bonilla, J., & Fernández Guinea, S. (2006). Neurobiología y neuropsicología de la conducta antisocial. *Psicopatología clínica, legal y forense*, 67-81.
- Cano de la Cuerda, R., & Díez Alegre, M. I. (11 de Noviembre de 2011). *Jornadas de fisioterapia*. Obtenido de <http://www.jornadasdefisioterapia.info/jornadas/2011/finish/4-1a-jornada/25-comunicacion-04-boccia-wii-como-herramienta-terapeutica-en-adultos-con-paralisis-cerebral-tipo-tetraparesia-espastica>
- Castro Umazor, M. E., López, G. A., & Ventura García, G. J. (2015). *Patrones de conducta en la familia que generan violencia y su reproducción en estudiantes adolescentes*. San Salvador: Universidad de el Salvador.
- Congreso general de la union. (1 de Febrero de 2007). *Cofemer*. Obtenido de www.cofemer.com.mx: <http://www.cofemer.gob.mx/LGAMVLV.pdf>
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: Apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología social*, 93-114 .
- ESRB. (04 de Febrero de 2016). *Entertainment Software Rating Board*. Obtenido de [www.ESRB.org](http://www.esrb.org): <http://www.esrb.org>
- Estallo Martí, J. A. (Junio de 1997). *Psicopatología y Videojuegos*. Obtenido de Universitat de Barcelona: <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Galimberi, U. (2011). *Diccionario de Psicología*. Mexico: Siglo XXI editores.

- García Allen, J. (2016). *Psicología y Mente*. Recuperado el 2016, de <https://psicologiaymente.net/psicologia/catarsis-liberacion-emocional#!>
- García Allen, J. (s.f.). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.net/psicologia/catarsis-liberacion-emocional#!>
- García Fernández, F., & Bringué Sala, X. (2010). *Educación hijos interactivos: Una reflexión práctica sobre las pantallas*. México: Foro generaciones interactivas.
- García Varela, A. B., Monjolat, N., Herrero, D., Del castillo, H., & Checa, M. (2012). Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: Alfabetización digital e identidad. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1-22.
- Garfias Frías, J. Á. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 161-179.
- Goldberg, E. (2002). *Una mirada a los lobullos frontales*. Barcelona: Crítica.
- Goleman, D. (2008). Anatomía de un secuestro emocional. En D. Goleman, *Inteligencia emocional* (págs. 14-15). Barcelona: Kaidos.
- Gómez Acosta, C. A. (2013). Factores asociados a la violencia: Revisión y posibilidades de abordaje. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 115-124.
- González Tardón, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Barcelona: Bilbao.
- González, M. B., & A. Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Revista científica de comunicación y educación*, 114-119.

- Graziano, L. (2016). *Asociación Educar*. Recuperado el 07 de Mayo de 2015, de www.asociacioneducar.com: <http://www.asociacioneducar.com/monografias/graziano.pdf>
- Guerra, L. J., & Appel, A. A. (s.f.). *Universidad Tecnica Federico Santa Maria*. Obtenido de http://www.inf.utfsm.cl/~guerra/publicaciones/Habilidades_y_Competicencias_Sociales_en_Juegos_en_Linea3.pdf
- Hammer, E. F. (2004). *Test proyectivos graficos*. Paidós.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Meodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodologia de la investigación*. Mexico : Mc Graw Hill.
- Hernández, L. (14 de Junio de 2012). *Excelsior*. Obtenido de <http://www.excelsior.com.mx/2012/07/14/comunidad/847746>
- Hurtado Gonzalez, C. A., & Serna Jaramillo, A. J. (2012). *Neuropsicología de la violencia. Psicología científica*.
- INEGI. (2012). *Estadísticas a propósito del día internacional de la no violencia*. Aguascalientes .
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2015). *INEGI*. Recuperado el 21 de Julio de 2016, de <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/tabuladosbasicos/default.aspx?c=33725&s=est>
- Instituto Nacional de las Mujeres. (04 de 02 de 2016). *Vida sin violencia*. Obtenido de www.vidasinviolencia.inmujeres.gob.mx: <http://vidasinviolencia.inmujeres.gob.mx/vidasinviolencia/?q=diferencia>

Jaramillo, O., & Castellón, L. (Marzo de 2012). Educación y Videojuegos. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*(117), 11-19.

Jiménez Bautista, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad. *Convergencia*, 13-52.

Jiménez, D. (22 de Septiembre de 2009). *Infoconsolas*. Obtenido de www.infoconsolas.com.es:
<http://www.infoconsolas.com/secciones/videojuegos-y-sociedad/estudios-psicologicos-los-videojuegos-no-causan-violencia-real>

Kalejman, C., & Gómez, L. A. (2012). ¿Qué se juega al jugar un juego? *Lúdicamente*, 1-9.

La Republica. (25 de Enero de 2015). *Grupo La República Digital*. Obtenido de [La Republica.pe](http://larepublica.pe):
<http://larepublica.pe/25-01-2015/un-dia-como-hoy-se-patento-el-primer-videojuego-de-la-historia#>

Langner, A. (17 de Junio de 2015). *El economista*. Obtenido de <http://eleconomista.com.mx/sociedad/2015/06/17/mexico-segundo-pais-mas-violento-toda-america>

Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Buenos Aires: Sivel, palabras escritas.

Llagostera, E. (2011). El Ocio en la antigüedad, Juegos en el mundo. *Espacio, tiempo y forma*, 305-330.

Los Tiempos. (9 de Marzo de 2007). La demencia es la falla en la comunicación de neuronas. *Los tiempos*.

- Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Revista miscelánea de investigación*, 7-22.
- Martínez, J. D. (20 de 02 de 2010). Un estudio de la violencia en el entorno escolar: causas y consecuencias. *El nuevo diario*.
- Montes Samayoa, C. A. (2015). *La imaginación estética, el juego y la fiesta como generadores de un orden no represivo*. México: UNAM.
- Moreno Artal, E. (2005). Violencia en las escuelas. *Educación*, 29(2), 139-155.
- Oliveras, E. (04 de 02 de 2016). *Graciela Taquini*. Recuperado el 11 de enero de 2015, de www.gracielataquini.info: <http://www.gracielataquini.info/pdfs/oliveras.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2007). Prevención de lesiones y violencia; Una guía para los ministerios de salud. *OMS*, 4-36.
- PEGI. (04 de Febrero de 2016). *Pan European Game Information*. Obtenido de www.Pegi.info: <http://www.pegi.info/es/index/id/86>
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 55-67.
- Prensky, M. (12 de Febrero de 2013). No me molestes mamá, estoy aprendiendo. (E. Punset, Entrevistador)
- Prieto Jiménez, E. (2008). Papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social. *Foro de educación* , 325-345.

- Real Academia de la lengua. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de Real Academia de la Lengua: <http://lema.rae.es/drae/?val=videojuegos>
- Real Academia Española. (2016). *Real Academia Española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>: <http://dle.rae.es/?id=FDtNTM4>
- Red Nacional de Refugios . (2014). *Red Nacional de Refugios*. Obtenido de www.rednacionalderefugios.org.mx: <http://www.rednacionalderefugios.org.mx/violencia.html>
- Ruiz, J. (25 de Febrero de 2016). *Tierra Gamer*. Obtenido de <http://www.tierragamer.com/senador-la-violencia-videojuegos-encarcelado-trafico-armas/>
- Salín Pascual, R. J. (Septiembre de 2006). *Conacyt*. Obtenido de www.cyd.conacyt.gob.mx: <http://www.cyd.conacyt.gob.mx/199/Articulos/LaSerotonina/Laserotonina01.htm>
- Sánchez Navarro, J. P., & Román, F. (Diciembre de 2004). Amígdala, corteza prefrontal y especialización hemisférica en la experiencia y expresión emocional. *Anales de Psicología*, 20(2), 223-235.
- Santisteban Requena, C. (2006). Agresividad en adolescentes y preadolescentes: relaciones con sus hábitos y contextos familiar y social. *IV Jornadas municipales "Familia y Comunidad" Los ámbitos de la educación* (págs. 1-8). Aguimes: Universidad Complutense de Madrid.
- Seymour Bruner, J., & Linaza, J. L. (2007). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial.

Siabra Fraile, J. A. (abril de 2009). Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales. *Eikasia: Revista de Filosofía*, 34 - 41.

Silva, C. P. (10 de Noviembre de 2012). Jóvenes, sector más afectado por la violencia en América Latina. *La Jornada*, pág. 19.

Sin Embargo. (02 de Octubre de 2013). Es alarmante nivel de violencia en México. *Zócalo Saltillo*.

Soriano Rodríguez, A. M. (2014). Diseño y validación de instrumentos de medición. *Dialogos*, 19-40.

Taylor, S. J., & Bodgan, R. (1987). *Introducción a los metodos cualitativos de investigacion: La busqueda de significados*. Barcelona: Paidos.

Toboada, W. B. (2011). ¿La violencia tiene justificación? Lo que dicen la ciencia y la filosofía . *nósis- revista de ciencias sociales y humanidades*, 19-52.

Velazquez, D. (2010). *El psicoanalitico*. Obtenido de www.elpsicooanalitico.com.ar: <http://elpsicooanalitico.com.ar/num3/clinica-velazquez-catarsis.php>

Winter, D. (02 de 02 de 2016). *Pong-Story*. Obtenido de www.pong-story.com: <http://www.pong-story.com/1952.htm>