



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

LA INFLUENCIA DE LOS VALORES Y ANTIVALORES QUE
SUBYACEN EN LA NARRATIVA DE LOS VIDEOJUEGOS
VIOLENTOS EN LOS ADOLESCENTES: UNA REFLEXIÓN
PEDAGÓGICA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

IRIS ALEJANDRA MORENO CÁMARA

ASESORA:

MTRA. MARÍA DEL CARMEN ANGÉLICA SILVA MORENO



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX., FEBRERO 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

“La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”.

Piaget (1972, p.227)

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por la formación que me brindó durante tantos años; por todas las experiencias que viví; por las extraordinarias personas que tuve oportunidad de conocer y por convertirse en mi segunda casa. Ahora tengo la oportunidad de regresarle un poco de todo lo que me ha dado.

A mi asesora, Mtra. Angélica Silva, por su interés en mi investigación. Gracias por siempre hacer un espacio en sus actividades para orientarme.

A mis sinodales, Dr. Roberto Villamil, Mtra. Pilar Rico, Dr. Orlando Lozano y el Lic. Mauricio Sánchez, por su importante contribución a mi tesis; por el tiempo que me dedicaron para reflexionar sobre mi planteamiento, y por siempre estar en la mejor disposición para ayudarme a mejorarlo.

A The Competitive Intelligence Unit (CIU), especialmente, al Lic. Ernesto Piedras, CEO y Director General y al Lic. Radamés Camargo, Analysis Manager, por brindarme su apoyo y permitirme publicar la información que presento en el capítulo 3. Su contribución fue muy importante para poder realizar este análisis. Gracias.

Y a Graciela Ramírez, por todas esas largas pláticas de reflexión. Gracias por enseñarme tanto...

Dedicatoria

“Todas las familias felices se parecen, pero las infelices lo son cada una a su manera”.

Tolstoi. *Ana Karenina*

A Elena y Antonio, mis padres. Gracias por estar siempre a mi lado y apoyarme en mis decisiones.

A Carlos, por alentarme a cumplir esta meta y dar cada día lo mejor de mí. Gracias por tu apoyo y amor incondicional. No lo hubiera logrado sin ti.

A Ricardo, por no quitar el dedo del renglón para que iniciara este proyecto de investigación y de vida. Gracias por compartir tantas alegrías conmigo.

A mi abuelita, Elda. Con todo mi amor.

A mi familia y amigos.

Índice

Introducción	1
Justificación	3
Metodología	5
Capítulo 1. Los valores y antivalores en la educación informal: los videojuegos	6
1.1. Definición de valores	6
1.2. Definición de antivalores	16
1.3. Los valores en la educación.....	20
1.3.1. Conceptualización de la educación informal	21
1.3.2. La narrativa de los videojuegos como un escenario de la educación informal.....	24
Capítulo 2. Los videojuegos y su influencia en el desarrollo de los adolescentes	27
2.1. La importancia del juego para el desarrollo	28
2.1.1. Los videojuegos y su relación con el juego	31
2.2. El desarrollo en la adolescencia.....	36
2.2.1. La adolescencia en la teoría psicoanalítica de Erikson	37
2.2.2. El aprendizaje de los valores que subyacen en los videojuegos	40
2.3. Un mundo simbólico virtual.....	42
2.3.1. Arquetipos de identificación.....	44

Capítulo 3. La industria del videojuego en México	47
3.1. Categorias de clasificación de videojuegos en el país	51
3.1.1. Tipos de videojuegos	54
3.2. Los adolescentes mexicanos: características y estadísticas.....	58
3.2.1. Perfil de los adolescentes videojugadores	61
3.2.2. Hábitos de consumo	63
3.2.3. Videojuegos en línea	64
Capítulo 4. Reflexión pedagógica: el contexto actual de violencia en nuestro país y su relación con las narrativas violentas.....	67
4.1. Casos de la actual situación de violencia en el país.....	69
4.2. Transmisión de valores a los adolescentes mexicanos a través de la narrativa violenta de los videojuegos.....	74
4.3. Propuesta tipológica sobre los arquetipos de identificación en los videojuegos.....	77
Conclusiones.....	97
Referencias bibliográficas	100
Referencias electrónicas.....	104

Introducción

Los valores son la base esencial de una formación integral, que guían nuestras decisiones y actitudes, y los encontraremos en objetos o creencias que pueden llegar a tener un importante impacto sobre el pensamiento colectivo; un claro ejemplo de ello se puede observar en los medios de comunicación, que se han convertido en un instrumento de transmisión con amplio alcance a la población.

Dicho lo anterior, esta investigación tiene por objetivo analizar los valores que subyacen en la narrativa de los videojuegos violentos, con la intención de reflexionar sobre el contenido que les transmiten a los adolescentes mexicanos. A lo largo del primer capítulo revisaré diversas definiciones, conceptos y características sobre los valores y antivalores, a fin de analizar cómo el individuo conforma su sistema jerárquico y de qué forma son reforzados o debilitados, según la interacción que tenga con su contexto histórico, económico y sociocultural, así como con su ámbito de educación formal, no-formal e informal; este último sobresaliente en mi investigación porque se considera como todo aquel conocimiento que ha sido obtenido dentro del ambiente familiar y social, a través de las experiencias, tradiciones y medios de comunicación.

En este sentido, los videojuegos se consideran parte del ámbito de educación informal porque en ellos existe un proceso de aprendizaje y enseñanza, que carece de planificación educativa, estructura y organización. Pueden ser considerados un medio de comunicación porque transmiten narrativas audiovisuales.

En el segundo capítulo hablo sobre la influencia de los videojuegos durante el desarrollo. Inicialmente consulté diversas definiciones del juego para comparar las similitudes que comparte con los videojuegos, y así analizar su importancia en el desarrollo de los adolescentes desde la perspectiva psicoanalítica de Erikson y Jung, en tanto que los adolescentes son quienes representan el mayor porcentaje de la población videojugadora.

Cabe destacar que mi investigación es documental porque se concentra en analizar el contexto actual de los adolescentes e identificar los arquetipos presentes en los videojuegos

con narrativas violentas. Asimismo, es esencial estudiar la fantasía que crean los videojuegos porque éstos abstraen al jugador de su entorno y lo sitúan en un espacio virtual; un lugar en el que la narrativa toma significado cuando el jugador se convierte en protagonista de la historia, lo cual considero fortalece el vínculo de identificación.

En el tercer capítulo investigué el panorama actual de la industria del videojuego en México para conocer las categorías de clasificación que existen y cómo se realizan, así como las características y estadísticas de la población adolescentes, los perfiles de jugador y sus hábitos de consumo.

Por último, en el cuarto capítulo realicé una propuesta tipológica para analizar los valores e identificar los arquetipos presentes en algunos de los videojuegos más violentos, así como un análisis del vínculo que comparten con la violencia en el contexto mexicano actual, con la finalidad de reflexionar sobre la narrativa de los valores que subyacen en los videojuegos violentos, ya que considero que éstos insensibilizan progresivamente a los adolescentes.

Justificación

La importancia de investigar este tema radica en que cada vez existe mayor facilidad para acceder al contenido violento de los videojuegos y sus jugadores son cada vez más jóvenes. En nuestro país las cifras de jugadores aumentan rápidamente. De acuerdo con el estudio “Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México” realizado por la consultoría The Competitive Intelligence Unit (Unidad de Inteligencia Competitiva, CIU por sus siglas en inglés), al primer trimestre del 2017 existían 59.1 millones de jugadores de los cuales en su mayoría son menores de 20 años.

Asimismo, en el 13° estudio de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI): “Los Hábitos de los Usuarios en Internet 2017”, se observa que la edad promedio para comenzar a usar dispositivos (celulares, computadoras, tabletas, consolas fijas y portátiles) es de 8 años, por lo cual, paulatinamente, los niños también comienzan a formar parte de las estadísticas. Con el paso del tiempo la tecnología adquiere mayor relevancia en nuestras vidas.

La industria del videojuego en nuestro país obtiene enormes ganancias anualmente. CIU en su último estudio: “Mercado de videojuegos en México”, señaló que para el año 2017 se preveía que su valor fuera de \$24,771 millones de pesos, lo que representa un crecimiento del 8.4%. Asimismo, de acuerdo con cifras reportadas por Newzoo, una consultoría dedicada a la investigación de videojuegos en el mundo, para el año 2017 indicaron que México se posicionaba en el 12° lugar a nivel mundial por tener las mayores ganancias del mercado.

Los ingresos en el mercado van en ascenso y para atender la diversidad de intereses de sus consumidores, las empresas ofrecen cada vez una mayor variedad de temáticas y mejores gráficas que les permitan mantenerse a la vanguardia tecnológica; dentro de la preferencia del público.

Para finalizar, una experiencia que dirigió mi interés hacia el contenido de los videojuegos violentos: en alguna ocasión cuando visité una tienda de videojuegos observé a un niño, de alrededor de 10 años, que buscaba un videojuego en específico; al encontrarlo, muy entusiasmado, le pidió a su padre que lo comprará. Aquel videojuego se titula *Manhunt*, un

juego extremadamente violento con clasificación “M” (para mayores de edad), el cual trata sobre la historia de un convicto condenado a muerte, pero al que le ofrecen su libertad a cambio de protagonizar una película en tiempo real donde será cazado por diversos grupos de asesinos.

Existen 3 niveles de ejecución que el jugador puede elegir para eliminar a su objetivo, las cuales se diferencian por los colores blanco, amarillo y rojo, esta última sobresale por tener que ser realizada sigilosamente sin que tu enemigo te descubra, con la intención de que la muerte sea brutalmente sangrienta.

Aún me sigo preguntando si el padre estaría al tanto del contenido que tenía ese videojuego, o si se habría tomado el tiempo para ver su clasificación en la portada. ¿Por qué el niño quería, específicamente, ese videojuego? Sería que ya antes lo había jugado con algún amigo o había visto referencias en internet.

Buscando información en internet, como un primer acercamiento al tema, me encontré con diversos artículos y foros que daban algunas sugerencias para orientar a los padres sobre cómo aprender a elegir videojuegos aptos para la edad de sus hijos, limitar el tiempo de juego y acercarse a ellos para conocer el contenido; en estos foros comentan que existe gran desconocimiento, por parte de los padres, sobre el contenido de los videojuegos.

Aunado a lo anterior, en México es insuficiente la información, difusión e investigaciones sobre este tema, en comparación con otros países como Estados Unidos o España, que continuamente realizan estudios para conocer el panorama actual de su población y conocer los problemas a los que se enfrentan.

Los videojuegos están cada vez más presentes en nuestras vidas. Principalmente, en el entorno de los adolescentes, quienes representan el mayor porcentaje de consumidores en el país. Hoy los videojuegos representan un importante medio de comunicación, que es trascendental conocer para analizar su contenido, especialmente, sus narrativas violentas que se han convertido en un elemento constante de la vida en la población mexicana y el mundo.

Metodología

La metodología empleada para realizar esta investigación fue documental, ya que me interesa analizar el contexto actual de violencia de los adolescentes en México, y reflexionar sobre su relación con la narrativa violenta de los videojuegos, del tal modo que realicé una sistematización de diversas fuentes documentales: bibliográficas, hemerográficas y electrónicas para evaluar, analizar y organizar la información necesaria, a fin de alcanzar el objetivo de mi investigación. Sin embargo, quiero señalar que en un futuro me interesa realizar una investigación empírica para analizar la percepción de los adolescentes sobre este tipo de contenidos en los videojuegos, pues considero que progresivamente los insensibiliza. Así lo han demostrado algunas investigaciones, por ejemplo, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) y los reportes del Instituto Jalisciense de Salud Mental (Salme) – como se verá más adelante–.

Por otro lado, para realizar mi investigación documental logré ponerme en contacto con The Competitive Intelligence Unit (Unidad de Inteligencia Competitiva, CIU por sus siglas en inglés), una consultoría que realiza investigaciones sobre el mercado de comunicaciones (telecomunicaciones y radiodifusión) en América Latina. Su aportación en esta investigación fue de gran ayuda, ya que me proporcionaron información relativa a la población videojugadora en México, sus estadísticas actuales del mercado, datos sociodemográficos y hábitos de consumo.

Capítulo 1. Los valores y antivalores en la educación informal: los videojuegos

"Es más fácil construir niños fuertes, que reparar hombres rotos".

Frederick Douglass.

1.1. Definición de valores

¿Hoy en día qué valoramos? Y aquello, ¿tiene el mismo valor que hace algunos años? Los valores no cambian, lo que cambia es la relevancia que les damos. Con el tiempo los intereses y las necesidades se modifican, ya que éstas dependen de nuestras experiencias, aprendizajes, emociones, costumbres y creencias.

Hablar hoy en día de los valores en la educación no es una moda, sino un reclamo de la sociedad, "[...] nadie puede educar sin valorar, porque toda educación se dirige hacia ciertos fines que aprecia como valiosos para el individuo y la sociedad". (Latapí, 2001, p.59)

Pareciera que hablar sobre valores cada cierto tiempo se vuelve una tendencia, cuando en realidad es un reflejo de las necesidades de la sociedad, en las cuales se muestran los puntos clave que requieren atención, por ejemplo, escenarios en los que se percibe una falta o un bajo grado de humildad, honradez, amabilidad, valentía o amor.

Como veremos en este capítulo, los individuos construirán su sistema de valores mediados por aquello que considerarán estimable a lo largo de su vida, a través del contexto y las experiencias, de este modo serán guiadas sus decisiones y su forma de actuar.

Primeramente, con la intención de profundizar en el concepto de "valor", muestro a continuación algunas definiciones que recupera Latapí en la revista de Perfiles Educativos (1998, p.70):

Milton Rokeach: el valor es una creencia perdurable de que un modo específico de comportamiento es personal o socialmente preferible al opuesto [por lo que] un sistema de valores es una organización permanente de creencias respecto de modelos preferibles

de comportamiento, a lo largo de una escala que establece la importancia relativa de cada uno.

Robin Williams¹ y Ethel Albert: los valores son concepciones de lo deseable que influyen en el comportamiento colectivo.

De acuerdo con las definiciones anteriores, el sistema de valores de cada individuo estará determinado por los grados de relevancia que tengan los modelos de comportamiento deseables en su sociedad, es decir, existen sociedades en las que determinados valores son más importantes que otros, por ejemplo, en el Medio Oriente existe la religión islámica, la cual tiene tradiciones e ideologías muy diferentes al catolicismo, que mayoritariamente se practica en España y en nuestro país, lo anterior se debe a que su historia es totalmente diferente, al igual que su contexto político, económico y sociocultural.

Garza (2000, p.12) define como valor: “a todo aquello a lo cual se aspira por considerarlo deseable, ya se trate de objetos concretos o de ideales abstractos que motivan y orientan el quehacer humano en una cierta dirección”. Por otro lado, Maza, Páez, Torres, Sánchez (2004, p.2) lo definen como: “aquello que es percibido como un bien y preferido a otros bienes”.

Como se muestra en los párrafos anteriores, el valor siempre se relaciona con el “anhelo” y se sitúa en un espacio intangible. Sánchez (citado por Yurén, 1995, p.192) nos menciona que: “[...] el valor no lo poseen los objetos de por sí, sino que éstos lo adquieren gracias a su relación con el hombre como ser social. Pero los objetos, a su vez, sólo pueden ser valiosos cuando están dotados efectivamente de ciertas propiedades objetivas”.

Lo que denominamos *valor* está sustentado en ciertas propiedades reales, que no son valiosas por sí mismas, pero que llegan a ser valiosas cuando un sujeto las pone en relación consigo mismo, *con sus intereses y necesidades*. (Yurén, 1995, p.192)

Un claro ejemplo de lo anterior se encuentra comúnmente en nuestro entorno social, por ejemplo, en el valor adquisitivo se observa que al conseguir celulares de gama alta,

¹ Robin Murphy Williams, Jr.

automóviles último modelo, ropa o accesorios de grandes marcas y lujos en general, el individuo satisface sus intereses y obtiene un mayor estatus social; dichos objetos por si solos no tienen ningún valor, porque necesitan de otros individuos que los aprecien y ambicionen para que adquieran relevancia, y un lugar en la escala de valores.

Fronzizi (1972, p.15) considera que los valores son “entes parasitarios”, porque éstos sólo cobran vida cuando viven dentro de un huésped al que llamaba objeto real; éstos a su vez son objetos de frágil existencia, en tanto que son adjetivos de bienes, “los bienes equivalen a las cosas valiosas, esto es, a las cosas más el valor que se les ha incorporado. [...] Los valores no son, por consiguiente, ni cosas, ni vivencias, ni esencias: son valores”. En resumen, de acuerdo con Fronzizi, los valores son valores en sí mismos, pero necesitan de un recipiente en el que pueda residir, es decir, un depositario para descansar.

Este recipiente del que habla el autor se refiere a un espacio tangible, como hemos visto anteriormente, los valores en sí mismos no son palpables y sólo adquieren su significado una vez que se ponen en contacto con un ente tangible y los individuos.

Los valores son intangibles y residen justo en ese espacio en el que se establece la relación del sujeto con el objeto. La relevancia que le dé cada sujeto tendrá una diferente jerarquización; éstos dependerán de la interacción con su entorno, sus experiencias y el contexto, “toda jerarquización de valores ha de partir de la realidad personal de aquellos a quienes se propone para su adhesión”. (Alonso, 2004, p.41)

A continuación, a modo de ejemplo, presento la jerarquización de valores que elabora Louis Lavelle (citado por Alonso, 2004, p.42):

- Valores económicos: utilidad, trabajo, creatividad.
- Valores efectivos: sentimiento, sensibilidad, gozo-dolor, amor-deseo...
- Valores intelectuales: conocimiento, lógica, verdad, sinceridad...
- Valores estéticos: arte, naturaleza, realismo, idealismo, emoción...
- Valores religiosos: valores del espíritu, lo absoluto, Dios, la religión.

Adicionalmente, Alonso (2004) menciona que dicha escala es muy parecida a la planteada por Max Scheler (1913), pues éste mencionaba que los valores debían ser útiles, lógicos, estéticos, éticos y religiosos.

Como pudimos observar, existen determinadas características que permiten agrupar los valores y tener una idea sobre su definición. En este punto, es preciso brindar las definiciones de ética y moral para aclarar cómo los valores son mediadores en el quehacer humano y cómo se establecen los parámetros para diferenciar lo bueno de lo malo, correcto e incorrecto, positivo o negativo, a fin analizar la construcción jerárquica de valores que elaboran los individuos.

Para lo cual, retomaré el estudio que realiza Buganza, en el que refiere que la ética estudia las teorías de los valores o axiología –como comúnmente se conoce en la filosofía–; la ética es “una reflexión sobre la moral, sobre las costumbres para ver si verdaderamente son dignas de seguirse o no”. Buganza (2015, p.21)

Más adelante en su análisis ubica a la ética en la praxis de la filosofía; explica que puede ser entendida como un saber-qué, con la finalidad de “saber qué hacer, de qué manera actuar, qué acción realizar y cuál no [...] es una ciencia teórico - práctica”. Buganza (2015, pp.71-72)

Por otro lado, Adela Cortina y Emilio Martínez, citados por Buganza, exponen diversas definiciones de la moral entendida como sustantivo y adjetivo, en el primer caso, explican que se trata del bien en general y de la bondad o maldad de los seres humanos, pues son un conjunto de principios, prohibiciones, valores e ideales que guían una vida buena. En el caso del segundo es: “como opuesto a inmoral, lo cual quiere decir que se utiliza valorativamente, es decir, para aprobar o desaprobar un acto de acuerdo con un código moral”. Buganza (2015, p.20)

Se entiende que los valores morales son toda aquella valoración que se hace en el campo moral, como un juicio sobre una persona o una acción, “en donde utilizamos como criterios

lo bueno y lo malo, lo valioso y anti-valioso, lo justo y lo injusto, lo conveniente y lo inconveniente moralmente, etc.”. Buganza (2015, p.217)

Y entonces, ¿con base en qué consideramos que determinada acción es buena o mala? Buganza (2015) nos explica que las normas morales vienen tanto de fuera como de adentro y que se considera algo aceptable porque existe una ley que lo determina de ese modo, por ejemplo, tener una o varias esposas es considerado bueno o malo dependiendo de la tradición que forme parte el sujeto. En conclusión, la norma será impuesta por la sociedad, las tradiciones y las costumbres.

Desde nuestra infancia es claro y cierto que lo bueno y lo malo lo captamos gracias al poder natural de nuestros padres sobre cada uno de nosotros. Los padres son, evidentemente, externos; luego lo que es el valor moral, fundamento de la norma, proviene de fuera. Buganza (2015, p.225)

Este autor nos explica que las normas se componen en cierta parte de lo externo: la sociedad, quien construye lo que será aceptable, y la otra parte se conforma de lo interno: la ley natural, descrita como la naturaleza humana, en la cual tendemos a conservar la especie, a trabajar en el sentido de una expresión de índole dominadora que ha transformado al ser humano, la comunicación y el conocimiento.

Las normas morales son las nociones que se construyen en las sociedades de acuerdo con su historia, creencia, economía y cultura, las cuales mediarán el bien, el mal, y el primer contacto será a través del núcleo familiar.

Por otro lado, Frondizi (1972) nos explica que, para aprender sobre los valores, la vía emocional será un factor muy importante, por ejemplo, la belleza primero se capta por vía emocional, mientras que la idea de belleza se aprende por vía intelectual. Entonces, lo que entendemos por belleza, matrimonio, fidelidad, religión o arte en nuestro país, tendrá una connotación diferente en otros países, también dependerá de la época y el contexto –como ya antes lo he mencionado–, sin embargo, los valores reúnen ciertos elementos que nos permiten identificarlos como tales; cabe precisar que la definición que revisemos dependerá del autor

que consultemos. A continuación, algunos ejemplos de las definiciones que se les han dado, Quintás (2002):

- Amor: afecto que mueve a desear que la realidad amada alcance lo que se juzga su bien, a procurar que ese deseo se cumpla y a gozar como bien propio el hecho de su cumplimiento. Se habla de muy diversas formas de amor: amor físico o sensual, amor materno, amor propio, amor de Dios... incluso se utilizan diversos términos para referirse al amor: “atracción”, “amistad”, “caridad”, etc.
- Amoral: condición de quien careciera de conciencia y de lenguaje moral, de quien viviera ajeno a toda posible experiencia moral y desconociera el sentido del bien y del mal.
- Cultura [*cultus*/acción de cultivar o practicar algo] Carácter de una persona instruida que ha desarrollado gracias a esa instrucción tanto su gusto, como su juicio y sentido crítico, tanto en sentido general como en un campo particular. Los usos de este término incorporan una clara valoración [“fue un hombre cultivado”]
- Débil [*debilis*/enfermo, debil] La oposición *fuerte/débil* sirve para designar una diferencia de grado en la cualidad o determinación.
- Tolerancia: sufrimiento, paciencia [“la mayor prueba de su santidad fue la tolerancia grande con que llevó sus persecuciones y sufrimientos”].

Responsabilidad: “del latín *responsum*, ser capaz de responder; de responder a los actos; de responder de manera apropiada y eficaz a las normas que configuran la conducta social”. (Barberá, 2001, p.15)

Marín (1997, p.111): “Respeto es, pues, comprender al otro desde su punto de vista y dejarlo crecer poniendo los medios para que se realice por sí mismo y en su manera de ser. El respeto es una actitud, una manera de ser y vivir que nos hace solidarios”.

Ahora veamos qué elementos componen a los valores, Londoño (2011, p.53) nos explica que hay tres elementos que los caracterizan:

- ❖ *el cognitivo*: los valores son concepciones normativas y por ello se refieren a los procesos de abstracción, de representación y de evaluación;
- ❖ *el afectivo*: que remite a lo deseable; y

- ❖ *el conativo*: el valor conduce efectivamente a la acción, a comportarse de tal o cual manera en una situación dada.

Por ejemplo, Maza [et al.] (2004, p.6) refiere que la belleza es un valor que representa aquello que es hermoso: “*no te puedo definir qué es lo bello, pero cuando lo veo lo reconozco*”, es decir, cada sujeto tiene su propio concepto de lo que es digno de apreciar como bello derivado del elemento afectivo, el cual implica la jerarquía de valores de cada individuo.

Estos autores señalan que los valores son universales y eternos, no cambian, pero las jerarquías sí, constantemente oímos que existe una crisis en valores pero lo que en realidad sucede es que “[...] las sociedades, con el tiempo, las circunstancias, las experiencias y la educación, cambian, ya sea el valor o bien el nivel que guarda éste en la jerarquía que los rige”. Maza et al. (2004, p.7)

Para ejemplificar la cita anterior consulto a Maza [et al.], (2004) quienes elaboran un interesante análisis sobre la jerarquización de valores en nuestra sociedad mexicana; su objetivo fue conocer cuáles son los valores que más caracterizan a la población de la capital.

Para dicha investigación formaron paneles de testigos calificados, que se refieren a profesionistas expertos en la materia, y grupos focales de la población con diferentes niveles socioeconómicos. Únicamente, analizaron los siguientes valores y los dividieron en cinco rubros:

1. La familia
2. La sociedad
3. La economía
4. Lo religioso
5. Lo estético

De acuerdo con esta investigación, los paneles y los grupos evaluaron los valores que les fueron presentados en el sistema de jerarquización que se muestra. A continuación, 1° es el valor mayor y 10° el menor en la escala; cabe señalar que para mi análisis sólo retomaré los

resultados de los grupos focales de la población, con la intención de analizar los valores que la sociedad mexicana considera representativos.

Valores familiares	Valores de la sociedad	Valores religiosos	Valores económicos	Valores estéticos
1°. Economía, herencia	1°. Poder	1°. Tradición	1°. Remuneración	1°. Colorido
2°. Imagen (qué dirán)	2°. Fidelidad	2°. Imagen	2°. Calidad de vida	2°. Arte sencillo, entendible, accesible, reflejo de la realidad
3°. Amor	3°. Materialismo	3°. Perdón	3°. Seguridad y estabilidad económica	3°. Lo mexicano, nacionalismo en el arte
4°. Comunicación	4°. Sexo	4°. Celebraciones, festejos	4°. Éxito rápido, fácil	4°. Status que proporciona el arte
5°. Trabajo	5°. Corrupción	5°. Obligación	5°. Aprendizaje	5°. Armonía
6°. Respeto	6°. Hedonismo	6°. Conveniencia	6°. Mejor vida a la familia, educación, estudios, alimentación	6°. Barroquismo
7°. Amor a los hijos	7°. Imagen corporal	7°. Fe	7°. Desarrollo y realización laboral	7°. Cultura artística, talento
8°. Religión, espiritualidad, valores religiosos	8°. Libertad de expresión	8°. Miedo	8°. Respeto a la persona, trato digno	8°. Diversidad de materiales
9°. Tradición	9°. Respeto	9°. Milagros	9°. Ambiente de trabajo	9°. Diversidad de géneros musicales (norteño, tropical, baladas, música extranjera mexicanizada)
10°. Miedo a la soledad	10°. Justicia	10°. Agradecimiento	10°. Flexibilidad	10°. Espacios bien iluminados (el gusto por adornos, recuerdos, objetos rebuscados, etc.).

Cuadro 1

Fuente: elaboración propia con información de Maza, et al. (2004)

Por lo tanto, el significado y la relevancia del sistema de valores que creó cada sujeto dependerá de su historia, entorno social, aprendizajes y experiencias que respondan a sus intereses y necesidades, que los mueve a actuar, como señala el tercer elemento *conativo*:

El problema viene cuando un valor en particular es colocado por encima de otro que debería ser más importante en la escala de valores que la persona o la sociedad consideran adecuada. [...] Nos mueven los valores que percibimos y ponemos en una cierta jerarquía. Maza et al. (2004, p.2)

En el caso de los videojuegos violentos la jerarquización de valores es muy diferente –como se verá más adelante–, por el momento, cabe señalar que éstos se inclinan hacia conductas que promueven la esclavitud, los delitos, asesinatos, odio, injusticia, indiferencia o guerra, en tanto que no tienen límites para representar situaciones irreales porque se desenvuelven en un mundo virtual en el que todo es posible, por ejemplo: apocalipsis zombies, invasión alienígenas, monstruos, aparición de entes malignos, entre otros.

Cada sociedad crea un sistema particular de valores para orientar el deber ser de los individuos, al respecto, Espinosa (2008) señala que los valores culturales se utilizan para evaluar la conducta social; pueden ser estables y permanentes porque guían a la sociedad, por ejemplo: la igualdad, la responsabilidad y el respeto.

Los valores forman parte de la identidad de los grupos sociales que permite a las comunidades definirse a sí mismas sin que la identidad del grupo necesariamente elimine la percepción propia; finalmente, el individuo reinterpreta lo que recibe del exterior de acuerdo con sus propias experiencias personales y locales, lo que liga los valores con el territorio. Macías, 2007 (citado por Figueroa, 2012, p.8)

Los individuos convierten a los valores en significativos una vez que los construyen a partir de sus ideologías, experiencias y tradiciones, los dotan de sentido, les dan un objetivo y un medio –con este último, me refiero al recipiente del que hablaba Frondizi–, de este modo, se crea un vínculo que confiere identidad a los individuos.

En el caso de nuestro país, los valores están llenos de matices que se contrastan con nuestra realidad. Agustín Basave realiza un análisis profundo sobre la cultura, economía, política, religión, historia, conductas e ideologías de México; nos muestra cómo y por qué los mexicanos hemos perdido la identidad, hasta el punto de una esquizofrenia, vista ésta como el diagnóstico de los síntomas que presenta nuestra sociedad, una enfermedad que no nos permite avanzar. Pregonamos valores comunitarios y cotidianamente en la praxis cívica se ejerce el egoísmo más acendrado, por ejemplo, la depredación de los recursos naturales y la falta de respeto por los espacios públicos son un problema de sentido de pertenencia y de propiedad. Agustín Basave (2010)

[...] toda ideología constituye un elemento gestor y dinamizante del hombre, tanto como ser pensante que como ser actuante. La ideología es la verdadera fuente de los valores. Me refiero a la ideología tomada como sistema de ideas y puntos de vista interiorizados (de un modo racional y emocional) y no como simple vestimenta externa, ya fuere impuesta, heredada o adquirida como un objeto a la moda. (Ribeiro, 1999, p.23)

Dado lo anterior, los valores siempre estarán íntimamente ligados con el territorio, el contexto, las tradiciones del país, sus creencias, historia, lenguaje, economía, política y religión, pues son factores determinantes en la cimentación del sistema de valores que construya cada individuo.

Los valores trazan una línea entre la realidad y lo deseable, es decir, lo que se espera de aquellos individuos que integran un grupo social específico.

[...] cada uno de nosotros ha integrado un conjunto único de valores basado en nuestra socialización y experiencia de vida, existen otros valores más generales que aplican en un nivel profesional o cultural. Los valores culturales son relativamente estables y permanentes. Estos valores culturales forman el criterio básico a través del cual evaluamos nuestra conducta o la de otros. (Ting-Toomey y C. Cheng, citado por Espinosa, 2008, p.31)

En este sentido, el Dr. García (1938, p.34) nos brinda una importante reflexión: “Los valores culturales tienen su fuente tanto en el individuo como en la comunidad y es porque no podemos de ninguna manera separar al hombre de la comunidad, o pensar en la comunidad sin el hombre”. Pues dicha realidad es alimentada por ellos y acogida por la colectividad para desarrollarla y fortalecerla.

1.2. Definición de antivalores

Para realizar un análisis profundo sobre este concepto, primeramente, reviso algunas definiciones que se les han dado. Dependiendo de la época, determinados valores han sido impuestos a través de la religión, las tradiciones o los medios de comunicación; ir en contra de éstos era señalado como un antivalor, por ejemplo, antes las personas de tez clara esclavizaban a las de piel oscura, y era bien visto; aquello daba una apariencia de alto estatus social; en aquella época podían ser encarcelados o asesinados por el simple color de su piel.

Socialmente, los antivalores son relacionados con lo indeseable que desvía el quehacer humano; son entendidos como lo opuesto a lo deseable: los valores. Al respecto, Cardona (2000, p.145) define que son aquello “no valioso, también llamado *contravalor o disvalor*. Idea, creencia o convicción que limita cualquier aspecto del desarrollo humano y/o el equilibrio ambiental”.

Según este autor, los antivalores son la polaridad: positivo-negativo, valor-antivalor; lo positivo se encuentra dentro de los valores y lo negativo en los antivalores. Tradicionalmente los antivalores son considerados valores negativos, concepto que puede confundir a aquellos que conocen poco del tema; “[...] da la impresión de referirse a *valores que no valen*. Esto no puede ser desde una perspectiva ética, pues, no puede haber valores que no valgan, de la misma manera que no puede haber verdades falsas o cosas bellas que sean feas”. Cardona (2000, p.58)

En el siguiente cuadro podemos ver algunos ejemplos de la polaridad a la que se refiere este autor, nos explica que el término de valor siempre será asociado con una idea de apreciabilidad y el antivalor con ideas desagradables.

**Polaridad de los valores
(Ejemplos)**

Valor	Antivalor
Justo	Injusto
Tolerante	Intolerante
Responsable	Irresponsable
Comprometido	Indiferente

Cuadro 2

Fuente: Marín Ibañez (1989) (citado por Cardona, 2000, p.58)

Por otro lado, Frondizi (1972) en su estudio sobre los valores nos entrega un análisis profundo que diferencia claramente la polaridad de la jerarquía, una arista coherente y concisa sobre las características fundamentales de la polaridad, en la cual refiere que éstos tienen una carga positiva y negativa.

No se crea que el desvalor, o valor negativo, implica la mera ausencia del valor positivo, el valor negativo existe por sí mismo y no por consecuencia del valor positivo. La “fealdad” tiene tanta presencia efectiva como la “belleza”; nos encontramos con ella a cada rato. Lo mismo puede decirse de los demás valores... (Frondizi, 1972, p.19)

Al respecto, considero que esta polaridad de la que habla Frondizi no debe ser entendida meramente como el antónimo de los valores, pues la carga negativa que pudieran tener siempre dependerá de una perspectiva en particular. Asimismo, retomando una cita anterior de Maza et al. (2004), en la que refería que no puede definir lo bello pero cuando lo ve lo reconoce, se entiende que cada sujeto tendrá su propio concepto de belleza, lo que es hermoso para algunos no lo será para otros.

A continuación, presento algunos conceptos para ejemplificar mejor estas características propias de los antivalores:

Cinismo, de acuerdo con Lersch (1971) (citado por Rosal, 2012, p.95), es menospreciar conscientemente a una persona y exteriorizarlo a través de malas palabras o actos, siempre con intención de herir los sentimientos; según este autor, es una especie de falta de respeto. Sin embargo, considero que es difícil corroborar que una persona sea cínica al menospreciar a otra, pues, primero, no se sabe si en verdad lo hace conscientemente; segundo, exteriorizar los sentimientos mediante malas palabras o actos, no necesariamente es por cinismo sino también por enojo.

Ahora bien, de acuerdo con la Real Academia Española (2014):

- Sarcasmo: Burla sangrienta, ironía mordaz y cruel con que se ofende, maltrata a personas o cosas.
- Egoísmo: inmoderado y excesivo amor a sí mismo, que hace atender desmedidamente al propio interés, sin cuidarse del de los demás.
- Odio: antipatía y aversión hacia algo o hacia alguien cuyo mal se desea.
- Asesinar: matar a alguien con alevosía, ensañamiento o por una recompensa.
- Esclavitud: sujeción excesiva por la cual se ve sometida una persona a otra, o a un trabajo u obligación.

En síntesis, todo dependerá del lugar en el que te sitúes para emitir alguna opinión, pues dentro de estos antivalores, lo que en realidad existen son valores con un diferente sistema de jerarquización, en el caso de una persona considerada sarcástica, se puede decir que ser halagador (un valor) en su escala de valores se ubica en una posición inferior.

En este sentido, Londoño (2011, p.37) señala que el individualismo tiene dos vertientes: legitimidad del placer y voluntad de la autonomía. “Se trata, por un lado, de la búsqueda narcisista del bienestar personal, aquí y ahora, por el otro, del deseo de decidir por sí mismo todo aquello que concierna a la propia vida”. Considero que es paradójico describir a un antivalor como la carga negativa de un valor, toda vez que no para todas las personas un antivalor será considerado como tal.

Es indispensable analizar las circunstancias por las que atraviesa cada individuo, por ejemplo, si tratamos el tema del aborto encontraremos diversas aristas a favor o en contra, aquí entramos al terreno moral, dependiendo de la ideología, experiencia, formación y contexto, la sociedad considerará si dicha acción forma parte de su sistema de valores.

El mal no nos mueve por sí mismo, más bien el egoísta coloca su propio bien (un valor) sobre todos los demás valores; el flojo coloca su comodidad (un valor) por encima de otros valores, al igual que el avaro, quien coloca la posesión de sus bienes (un valor) sobre otros valores, incluso sobre su propia salud en casos extremos. Detrás de cada uno de los llamados antivalores lo que en realidad existe es un valor fuera de la jerarquía que debería tener. Maza et al. (2004)

En esta línea, Frondizi (1972) señala que los valores se dan en orden jerárquico o en una tabla de valores que se revela con la preferencia de cada individuo. “Es más fácil afirmar la existencia de un orden jerárquico, que señalar concretamente cual es este orden o indicar criterios válidos que nos permitan establecerlo”. (p.20)

Como señala Marín (1997), con frecuencia los valores que pregonamos no coinciden con los que elegimos vivir; regularmente nos dejamos envolver por los estereotipos de consumo, individualidad o egoísmo que presentan en algunos medios de comunicación, por ejemplo, paradas de autobús, televisión, revistas de moda, propaganda en los centros comerciales, por mencionar algunos. Nos quieren hacer creer que así lograremos llegar a la felicidad, pues en ocasiones pareciera ser que ésta se puede comprar.

Sólo a través de la autonomía se logrará desarrollar y fortalecer el pensamiento crítico; ésta capacidad de análisis promoverá la sensibilidad de los individuos, porque los valores no sólo se asimilan mediante un proceso cognitivo sino también a través de las emociones.

Sólo la persona autónoma valora críticamente sus propios valores, los valores y antivalores de su entorno. Desde esta autonomía seremos capaces de interrogarnos, de contrastar, de elegir y aceptar la orientación de la vida a partir del propio sistema de valores [...] Ante una situación injusta,

podemos optar por quedarnos de brazos cruzados o podemos pasar a la acción porque nos sentimos solidarios. (Marín, 1997, p.17)

Considero que los antivalores son todo aquello que puede destruir al valor, que da pie a la insensibilización –como iré analizando en mi investigación–. La jerarquización de valores que cada individuo construya a lo largo de su vida será modificada, pues ascenderán o descenderán en la escala como resultado de la interacción con su entorno formal, no-formal e informal. Dacal (1985) (citado por Alonso, 2004, p.15) afirma que “la educación es el medio que las sociedades humanas tienen a su alcance para conservar, transmitir, desarrollar y acrecentar el conjunto de los valores que conforman el entorno humano”.

1.3. Los valores en la educación

Los valores son la base de una formación integral para construir una sociedad humanizada. Gregorio (1998) (citado por Garza, 2000)

Una educación que pretende dar respuesta válida a las necesidades de su sociedad no puede cuestionarse sólo, ni preferentemente, el cómo de la acción docente, sino el para qué de la misma. El problema profundo de la educación no es un problema de métodos o de medios, es un problema de fines. (p.25)

Es importante resaltar que se debe contribuir a las necesidades de la sociedad no sólo desde el ámbito de acción docente (el formal y no-formal), sino también desde los ámbitos informales porque complementan la educación.

La formación en valores inicia en el ámbito informal de la educación, ésta es la base para comenzar a construir las futuras conductas, pensamientos, intereses, actitudes y costumbres. La educación que recibamos en casa será la semilla para nuestro futuro desarrollo; la constante práctica fortalecerá al pensamiento y los comportamientos. Creo que es importante ser coherentes entre lo que se dice y se hace porque el aprendizaje adquiere significado a través del ejemplo.

[...] cualquier encuentro que se produce entre los dos protagonistas del acto educativo es un acto moral en sí mismo. En algunas ocasiones, no sabemos explicar por qué, los alumnos aprenden ciertos comportamientos, sean plausibles o reprobables [...] En definitiva, la educación en valores tiene una condición de constante presencia que debería ser considerada. (Esteban, 2007, p.19)

Por lo tanto, el aprendizaje de los valores estará mediado por el contexto, las experiencias y los modelos que se presentan en el entorno de los sujetos. Los valores sólo se pueden fomentar con la práctica estableciendo un qué, por qué y para qué, con la finalidad de proporcionar sentido y significado a las actitudes.

A continuación, estudio el ámbito informal de la educación, pues es a través de éste el primer contacto de los individuos con la educación; de forma directa a través de las experiencias en la familia, los amigos y la sociedad e indirectamente a través de los medios de comunicación, tal es el caso de los videojuegos.

1.3.1. Conceptualización de la educación informal

La educación informal es parte fundamental en el desarrollo de los individuos. Cuadrado (2008, p.49) menciona que la UNESCO considera a la educación informal como todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido. “Proveniente de personas, entidades, medios de comunicación masiva, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros comportamientos no estructurados”.

La educación informal es toda aquella participación social que tiene el individuo en su medio natural (familia, amigos y la sociedad), en el cual adquiere aprendizajes de conductas sociales, roles, límites y costumbres, es un proceso que dura toda la vida, en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias. (Trilla, 1996, citado por Huertas, 2010, p.23)

Por otro lado, tenemos el ámbito formal que se destaca por encargarse de impartir la educación dentro de las instituciones escolarizadas, con la finalidad de obtener algún grado académico.

Por último, el no-formal surge como una respuesta pedagógica para atender las grietas o problemas de la educación formal (Vázquez, 1998); algunos ejemplos son los cursos de verano, museos o clases extracurriculares de inglés.

Dado lo anterior, el ámbito de la educación informal es aquella que carece de una planificación educativa y que tendrá una importante influencia a lo largo de la vida; ésta se presenta en espacios familiares, sociales y medios de comunicación.

Vázquez (1998, p.12) recupera los siguientes conceptos de Coombs y Ahmed (1975) para diferenciar estos ámbitos:

Educación informal tiene aquí el sentido de un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente.

Educación formal es, naturalmente, el *sistema educativo* altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la Universidad.

Educación no formal [...] es toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizajes a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños.

Los medios de comunicación y la familia se ubican dentro de la educación informal, pues son el primer contacto con los valores.

[...] es en la familia donde se encuentran las raíces de los comportamientos, criterios y valores. Los valores que la familia vive se transmiten de modo informal y son aprehendidos de forma intuitiva por los hijos [...] La familia, escribe Hans Moritz, es el espacio vital en el que se echan los cimientos

para la activación de la conciencia y de los sentimientos. (Alonso, 2004, p.46)

Este autor nos dice que todo lo que sucede dentro de la familia se vuelve significativo para la estructura de la conciencia e inmersión en el mundo, es decir, a través del ámbito familiar se percibe e interioriza positiva o negativamente las cosas y las personas.

Asimismo, algunos medios de comunicación utilizan modelos para transmitir y orientar a los sujetos sobre lo que está de moda y es socialmente aceptable.

La identificación es generadora de personalidad e identidad, y aquí radica la gran paradoja de la educación: para ser uno mismo se necesitan modelos, pautas personales de las que extraer contenido de conciencia que le permitan estar en el mundo teniendo vivencias del mismo. (Alonso, 2004, p.46)

En resumen, falta mucho por investigar en el ámbito de la educación informal, pues se ha estudiado más el formal y no formal, autores como Cuadrado (2008) y Vázquez (1998) hacen hincapié en que aún es complicado relacionar su influencia con los medios y tecnologías de la comunicación, publicidad, cuentos, la familia o los juguetes pero es en estos entornos en los que se propicia la educación informal.

Lo que diferencia sin duda a las modalidades educativas formal y no formal de la educación informal es que las dos primeras responden a los intereses del destinatario del proceso educativo mientras que en la tercera, el objeto de la educación responde a los intereses particulares de quien ejerce la acción educativa. (Cuadrado, 2008, p.40)

Estos intereses particulares a los que se refiere el autor son la formación de identidad y personalidad, en la que los valores tienen el papel principal –como he venido diciendo a lo largo de este trabajo–, porque la jerarquización del sistema de valores que se construya determinará las decisiones y el modo de actuar.

1.3.2. La narrativa de los videojuegos como un escenario de la educación informal

Los videojuegos se sitúan en el ámbito informal de la educación porque éste es un espacio que carece de planificación, estructura y organización educativa, a diferencia del ámbito formal y no-formal –que se vio anteriormente–, en los que se establecen determinados objetivos, con la finalidad de obtener un grado educativo en instituciones formales o en el caso del ámbito no-formal para complementar a la anterior.

A continuación, revisaré algunas definiciones que se les han dado a los videojuegos, por ejemplo, Aranda y Sánchez (2009) los consideran un producto comunicativo porque sus mensajes responden a los deseos y necesidades de quién los juega.

Buckingham (citado por Torres, 2012) considera que los videojuegos son indirectamente un medio de comunicación, al igual que otros medios: internet, televisión, revistas, radio, periódico, etc.

Martínez (2015) señala que los videojuegos son un medio interactivo de comunicación que genera un gran impacto sobre los jóvenes, pues tienen una fuerte influencia en su conducta y sentimientos, tanto de un modo positivo como negativo, así lo muestran diversos resultados de los estudios que recopila en su investigación.

En resumen, los videojuegos promueven el desarrollo de habilidades sociales, motoras y cognitivas, como la coordinación, atención, memorización y observación en las que aprenden a trabajar en equipo y que enriquecen su desempeño. Son un medio de comunicación indirecto porque su narrativa audiovisual transmite valores.

A continuación, realizo un breve paréntesis para explicar a qué me refiero con narrativa, pues la encontramos en todas partes, Sánchez (2006, p.9) señala que “la forma de transmisión de conocimiento básica de la humanidad ha sido la narración [...] Hoy, los denominados medios audiovisuales ocupan un lugar central en la cultura de la narración”.

Este autor nos explica que la narración causa placer porque se relaciona con el deseo, la ambición de descubrir secretos, cómo termina la historia o hallar la verdad, “las narrativas de ficción pueden cultivar una pretensión referencial [...] pretensión de re-describir la realidad según las estructuras simbólicas de la ficción”. Ricoeur (1995) (citado por Sánchez, 2006, p.17)

De este modo la narrativa audiovisual de los videojuegos violentos puede resultar atractiva para determinado grupo de la población videojugadora, porque en cierta medida se identifican con las representaciones simbólicas que éstas están inspiradas en la realidad. “El videojuego es, pues, un modelo de la realidad, una aprehensión representada y a la vez interactiva casi dúctil [...] el símbolo, es un vehículo ideal para la inmersión, la cual nos transporta a otros modelos de realidad, una realidad identificable”. (Rivera, 2017, p.86)

Así que este importante proceso de transmisión al que se refiere Sánchez, Londoño (2011) lo explica ampliamente, señalando que la “transmisión” se entiende como sinónimo de comunicación, pero cuando hablamos de transmitir valores es un proceso diferente.

Transmitir determinada información es un proceso que no se da de forma aislada, sino que pasa a formar parte de un entretejido de conocimiento particular para después apropiarse de esa nueva información. Durante la transmisión existen dos actores: “el que propone y el que recibe, pero situados históricamente con sus cúmulos de experiencias y cosmovisiones diversas”. (Londoño, 2011, p.70)

Este autor resalta la importancia de poner especial atención durante la primera transmisión que se realiza a los niños, pues se da de forma inconsciente.

Los padres que desconocen o descuidan la atención que deben darle a todo aquello que transmiten a los niños, no se dan cuenta de las graves consecuencias que se siguen de ello: los estereotipos de rechazo y de odio, las representaciones de desigualdades sociales, los prejuicios acerca de las razas llamadas inferiores. (Londoño, 2011, p.83)

La transmisión durante la niñez tendrá un papel relevante para la construcción de los valores, este primer contacto será la base para continuar forjando sus ideologías; “cada uno recibe lo que se le transmite de una manera particular según su formación, contexto, experiencias”. (Londoño, 2011, p.70)

Así que los valores que transmiten los videojuegos violentos serán entrelazados con las experiencias, contexto y formación de los jugadores para tomar sentido, sólo en la medida en que sean significativos para ellos.

Esnaola (2006) señala que en el interior de estas producciones tecnológicas hay representaciones simbólicas que expresan las preocupaciones de nuestro presente. Cabe mencionar que el tema de violencia lo abordo más adelante, pero por el momento quisiera señalar que de acuerdo con el Índice de Paz México 2018, presentado por el Instituto para la Economía y la Paz (IPM), el 2017 fue el año más violento del que se tiene registro, con un deterioro del nivel de paz en México de 10.7% en comparación con el año anterior. Por lo cual considero que la preferencia de los adolescentes por las narrativas violentas se puede deber a la fácil interiorización simbólica que proviene de situaciones similares en su entorno.

En síntesis, los símbolos en los videojuegos se convierten en significativos cuando se asemejan a la realidad de los jugadores. Al respecto, Rivera (2017) explica que el parecido de la realidad con los videojuegos ha trascendido hasta tal punto, que se ha logrado crear un mundo paralelo al nuestro debido a la calidad de imagen, las sensaciones que promueven, las acciones y movimientos totalmente parecidos a los reales porque respetan las leyes físicas; al final buscan sumergir al jugador en la narrativa de su historia.

Capítulo 2. Los videojuegos y su influencia en el desarrollo de los adolescentes

“Jugar, para el niño y para el adulto [...], es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente [...] Es un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía”.

Bruner (1984) (citado por Sánchez, 2006, p.119)

Para reflexionar acerca de la influencia de los videojuegos, primeramente, considero necesario analizar al juego, con la intención de conocer las características que comparten y de qué modo se desprenden de éste, en tanto que el juego se convierte en un facilitador del aprendizaje.

Asimismo, en este capítulo pretendo resaltar la importancia del juego para el desarrollo de los individuos, pues la experiencia que se adquiere a través de estas actividades recreativas podría estar influyendo en la construcción del sistema jerárquico de valores de algunos jugadores adolescentes.

Posteriormente, realicé un análisis del desarrollo en la adolescencia con base en la teoría psicoanalítica de Erikson, a fin de reflexionar sobre este mundo simbólico virtual lleno de arquetipos de identificación.

En resumen, en este capítulo analicé los elementos internos y externos, que intervienen en el proceso de formación de los valores de los adolescentes, durante el uso de videojuegos violentos.

2.1. La importancia del juego para el desarrollo

Antes que nada, el juego es considerado una actividad recreativa que promueve el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, dicha actividad estará presente durante todas las etapas de la vida (infancia, adolescencia y adultez), y será esencial para estimular el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, motriz, emocional y social.

El vocablo recreación significa re-crear, o sea, que está íntimamente ligado con la creatividad, con romper la monotonía de lo habitual, necesario y a veces rutinario para volver a crear un espacio grato y propio. La creatividad es la madre de la recreación, del juego y [...] abarca, por supuesto, la educación para la sensibilidad. Mariotti (2011, p.30)

Crespillo (2010, p.3) señala que “en el juego, el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto”.

La importancia de jugar radica en la conducta lúdica, que nunca se abandona totalmente, tiene una presencia permanente durante todo el ciclo de la vida, ya que cumple con tres funciones principales: desarrollo socializador, emocional y cognitivo. (Sánchez, 2006) Al respecto, Erikson señala que:

[...] cuando el hombre juega debe entremezclarse con las cosas y la gente en una forma igualmente no comprometida y ligera. Debe hacer algo que ha elegido hacer sin estar impulsado por intereses urgentes o por una intensa pasión; debe sentirse entretenido y libre de todo temor o esperanza de cosa serias. Está de vacaciones con respecto a la realidad social y económica; o bien, como suele acentuarse: *no trabaja*. (Erikson, 1978b, p.91)

La recreación es la característica principal del juego por ser una actividad que brinda diversión, placer, valentía, satisfacción, alegría, entre otras, y en ocasiones pueden promover sentimientos de tristeza, frustración, irritabilidad o enojo, elementos que en muchas ocasiones se dejan fuera del análisis.

[...] cada tipo de juego genera placeres distintos: el placer senso-motor, el placer de crear o de fingir, el de expresar deseos, el de hacer lo no permitido, el de interactuar con los demás, etc. (Prieto, 2005, p.33)

A continuación, retomo a Roger Caillois (citado por Bernabeu, 2009, p.48) para analizar los tipos de juegos y las características que los distinguen. Este autor los clasifica en cuatro grupos: competición, azar, simulacro y vértigo, de acuerdo con el impulso lúdico que evocan.

Los juegos en los que existe la competición, y que el autor denomina como *agôn*, son aquellos en los que los jugadores se enfrentan a sus adversarios con la única finalidad de mostrarles que poseen la preparación y habilidades necesarias para ganar el juego: agilidad, astucia, resistencia y dedicación.

Los juegos de azar los denomina pasivos, por ejemplo: la ruleta, los dados o la lotería, en los que ganar no depende del jugador sino del azar, como su mismo nombre lo indica.

Los juegos de simulacro, nos dice el autor, son cuando el jugador se despoja temporalmente de su personalidad y finge otra, en búsqueda del placer que brinda la diversión, por ejemplo, los juegos de imitación, como representaciones teatrales, o aquellos en los que se utilizan juguetes para reproducir las actitudes y actividades de los adultos.

Por último, los juegos de vértigo:

Pretenden destruir por un instante la estabilidad de la percepción y entrar en una especie de pánico voluptuoso. Se trata, en todos los casos, de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila bruscamente la realidad. Ejemplos de este tipo de juego serían los movimientos giratorios, las piruetas y las caídas; la montaña rusa, la noria y muchas otras propuestas de los parques de atracciones. Roger Caillois (citado por Bernabeu, 2009, p.48)

En la siguiente tabla sintetizo la información anterior, con la finalidad de ilustrar algunas características y ejemplos que considero relevantes:

Juegos	Características	Ejemplos
Competición	Agilidad, astucia, resistencia, dedicación.	Deportivos: fútbol, basketball, pim pom o gotcha.
Azar	Juegos de azar como su propio nombre lo indica.	Ruleta, dados, lotería, turista, monopoli, la oca.
Simulacro	Juegos de imitación.	Jugar a la casita, al bombero, al policía (roles teatrales) o mímica.
Vértigo	Destruyen por un instante la estabilidad de la percepción.	Six flags, la feria (juegos mecánicos), cine 2D, 3D y 4D, películas.

Cuadro 3

Fuente: elaboración propia con información de Roger Caillois (citado por Bernabeu, 2009)

En esta misma línea y con la finalidad de estudiar la forma en que aprendemos a través de los juegos, así como sus beneficios para el desarrollo, Mariotti (2010, p.32) señala que promueven los siguientes aspectos:

- Desarrollo psicomotor y la coordinación.
- Adquisición de habilidades para la expresión (oralidad, escritura, ampliación de vocabularios, gestualidad, creatividad gráfica, etc.).
- Mejorar las relaciones interpersonales (juegos de cooperación, diálogo, intercambio).
- Desarrollo del pensamiento divergente (ingenio, fantasía, búsqueda de soluciones no convencionales).
- Juegos desinhibitorios y socializantes (aunque todos los juegos lo son, hay algunos que pueden pensarse y desarrollarse con propósitos específicos para personas poco participativas o tímidas, alentándolas –no forzándolas– a participar).
- Juegos de aprestamiento (preparatorios y estimulantes para el normal crecimiento).
- Juegos de estimulación temprana (desarrollo psicomotor precoz).
- Juegos terapéuticos (catarsis o ejercitaciones ante determinadas situaciones).
- Adaptación e integración (para minimizar la resistencia al cambio, por ejemplo, de un nivel de aprendizaje al superior).

En síntesis, es importante resaltar que de acuerdo al autor que consultemos, se encontrará una definición diferente del juego, por ejemplo, autores como Huizinga (1987), Bernabeu (2009), Díaz (1993) y Hetzer (1992) coinciden en ciertos puntos: finalidad, la cual radica en

el placer que produce la diversión; que no es una actividad impuesta, sino que los jugadores tienen la oportunidad de elegirlo libremente, y que estimulan el aprendizaje a través de sus diversas temáticas, actividades, interacciones, materiales o sensaciones.

En el juego se crea la oportunidad de desarrollar valores a través de la participación e interacción que tengan los sujetos con el juego, asimismo, aprenderán valores que posteriormente podrán ser reforzados en su ámbito familiar o social, por lo cual me parece que el juego se convierte en un instrumento útil para observar el comportamiento de los jugadores. “El comportamiento del niño en el juego dará en muchos casos la medida de su futuro comportamiento como adulto. Por eso, la educación de la futura personalidad tiene lugar, ante todo, en el juego...” (Makárenko, citado por Nikitin, 1988, p.13)

2.1.1. Los videojuegos y su relación con el juego

Es importante estudiar a los videojuegos porque provienen de los juegos, son una forma de adaptación a la modernidad tecnológica. Al respecto, Mariotti (2010) explica que la tecnología:

Es el conjunto de elementos que, por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización propician el desarrollo de habilidades cognitivas de los sujetos en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, captación y comprensión de la información y la creación de entornos diferenciados que propicien los aprendizajes [...] No sólo transmiten información y motivan a sus receptores hacia los contenidos presentados, sino que por sus sistemas simbólicos propician y desarrollan habilidades cognitivas específicas. (Cabero, 1999, citado por Mariotti, 2010, p.47)

Los videojuegos son un medio tecnológico que estimula el aprendizaje a través de sus figuras simbólicas inspiradas en la realidad y se vuelven significativas cuando el jugador crea un vínculo de su contexto con el mundo virtual.

De acuerdo con la Real Academia Española (2014) los videojuegos son todos aquellos dispositivos electrónicos que permiten simular un juego en la pantalla. Entonces, los videojuegos al igual que el juego pueden ser considerados una actividad recreativa que promueve el desarrollo del pensamiento y brinda la oportunidad de alejarse por un tiempo de la realidad para relajarse.

De este modo, los videojuegos al representar un juego en la pantalla también se consideran una actividad placentera; ofrecen al jugador un espacio para liberar sus emociones a través de las diversas situaciones que presentan en los escenarios de sus narrativas.

En el siguiente capítulo estudio a profundidad los diferentes tipos de videojuegos que existen para poder analizar estas narrativas, pero a continuación realizo un breve acercamiento. Meggs (1992) (citado por Díez, Terrón, García, Rojo, Cano [y otros], 2004), define cinco tipos en relación con la función que desempeñan: **1) acción/aventura** (los personajes recorren distintos escenarios, vencen a sus enemigos y superan niveles complejos). **2) acción/arcade** (ponen en práctica distintas habilidades para destruir o defenderse de invasores espaciales u otro tipo de atacantes). **3) simulación** (réplica de actividades, tales como la conducción de un coche de carreras). **4) deportes** (natación, basquetbol, fútbol americano, etc.). **5) estrategia** (incluyen desde el ajedrez hasta aquellos orientados a la solución de crímenes de misterio).

Por otro lado, los videojuegos, en general, comparten ciertas similitudes con el juego, por ejemplo, algunas de éstas las señala Rodríguez (2002) (citado por Gómez, 2007, p.1):

- **Libre:** El sujeto accede a él de forma voluntaria y lo termina cuando quiere.
- **Improductiva:** La finalidad del juego está en sí mismo. Es el propio juego y no el producto final lo que interesa.
- **Placentera:** Está unida a la risa, el humor, la diversión, la satisfacción y el entretenimiento.
- **Ficticia:** Es algo diferente a la vida corriente, tiene un poder de evasión temporal.
- **Limitada en el tiempo y en el espacio:** Tiene un lugar de realización, un principio y un fin.

- **Normalizada:** Regulada por reglas y normas específicas, aceptadas y/o consensuadas por todos. Si no se cumplen el juego se acaba. Se aceptan y rechazan valores.

Asimismo, algunas de las habilidades cognitivas, sociales y motrices que estimulan:

- I. En el ámbito motor:** Implican movimientos, precisión, fuerza, velocidad...
- II. En el desarrollo intelectual:** Comprender cómo funciona, solucionar situaciones, elaborar estrategias...
- III. En el desarrollo afectivo:** Ayuda a identificar y comprender situaciones, implica confianza, actuar como si...
- IV. En el desarrollo social:** Es una forma de relación, de respetar o consensuar normas, de usar el lenguaje, de realizar aportaciones creativas a partir de la actuación del otro, de transmisión de valores.

Considero que el contenido violento de los videojuegos puede verse reafirmado por el contexto real de los jugadores. “Los valores son dinámicos y se reconfiguran de acuerdo con la edad y el género, así como con el nivel de educación”. (Figuroa, K., Figuroa, B., 2012, p.8), y aquellos con narrativas violentas se han convertido en los preferidos por los adolescentes –como se muestra en el siguiente capítulo–.

Además, es importante resaltar que la interacción de los videojugadores con este medio es activa, como explica López (2017), ya que a diferencia del movimiento de imágenes cinematográficas, las imágenes en la pantalla de los videojuegos provocan un movimiento en el espacio real, esta acción genera un intercambio de estímulos que permiten la actividad de juego; si el jugador no actúa no habrá juego.

En el caso del jugador y del espectador ocurre lo mismo: no habrá de experimentar de la misma manera un juego o una película, es probable que a alguno de ellos le parezca mejor otra producción o que en efecto haya disfrutado más que el resto de la audiencia. (López, 2017, p.42)

Retomando la propuesta anterior de Caillois (citado por Bernabeu, 2009) sobre la clasificación de los juegos, a continuación, analizo algunos elementos que también se encuentran presentes en los videojuegos:

- 1) La categoría que denomina *agôn* (competencia), también la encontramos en los videojuegos porque la competición es un elemento sobresaliente y constante en éstos, sobre todo cuando se trata de narrativas violentas, ya que el objetivo principal en las contiendas es ganar y demostrarle al oponente las habilidades que han requerido de tiempo, preparación, organización, estrategia, práctica y esfuerzo.
- 2) La categoría de azar, en el mundo virtual de los videojuegos es fácilmente encontrarla a través de aquellos títulos como el solitario, buscaminas o la simulación de un casino, pero también se presenta cuando en el videojuego de acción o aventura existen ruletas de opciones o alguna otra programación con estas características, por ejemplo, Mario Bros: cada cierto avance en el videojuego tienes la oportunidad de jugar memorama y abrir baúles que contienen ítems².
- 3) Y en el caso de aquellos que define: simulacro, encontramos que en el videojuego, el jugador también puede despojarse temporalmente de su personalidad para encontrar placer en convertirse en un súper héroe, policía, traficante, militar, animal, dios mitológico, recluso o incluso monstruo.

Estos elementos que componen a los videojuegos han hecho que se conviertan en una actividad sumamente atractiva para la gran mayoría de la población porque comparten al mismo tiempo características que no se pueden encontrar en otros medios de comunicación. Los videojuegos brindan un tipo de interacción que la televisión, las películas o el teatro no pueden ofrecer, debido a que el espectador pasa de estar en un estado pasivo a uno activo, en el que crean vínculos significativos a través de las representaciones simbólicas.

- 4) Y por último, el vértigo causa una especie de espasmos que aniquila bruscamente la realidad. Actualmente, la tecnología ha evolucionado de tal forma que es posible experimentar una caída al precipicio, un ataque de zombies, surfear, una guerra o enfrentarte a monstruos gracias a la realidad virtual de los videojuegos.

Los videojuegos son un fenómeno cultural con cada vez mayor presencia en nuestras vidas, lo cual ha permitido que adquirieran relevancia en diferentes entornos: social, económico,

² Recompensas que te ayudan a superar los niveles.

histórico, político, psicológico, educativo y comunicativo; Esnaola (2006) por ejemplo, explica que los videojuegos expresan las preocupaciones del mundo actual.

[...] estamos ante producciones culturales de nuestro tiempo que no dan cuenta del futuro en sí mismo, sino que sugieren los modos subjetivados de expresar la preocupación de nuestro presente. En tal sentido estas narrativas, en el interior de los mitos tecnológicos, son representaciones simbólicas de la continuidad y permanencia de las formas de concebir lo humano, en el caos de nuestro *hoy*. (Esnaola, 2006, p.133)

Dada la revisión anterior, personalmente, opino que los videojuegos pueden tener las mismas implicaciones que los juegos porque los primeros logran representar virtualmente a los segundos. Por otro lado, las narrativas de los videojuegos han cambiado drásticamente desde los años 80 y 90, hoy en día son mucho más complejas, violentas y reales, además de ser las que más se venden en el mercado.

Siguiendo la tesis de Erikson (1978b, pp.199-200), en la cual nos indica que “el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planeamiento”. Me parece que no aplica, únicamente, a los niños porque todos necesitamos jugar durante las diferentes etapas de la vida, como señalaba Sánchez (2006) en párrafos anteriores: jugar es una conducta lúdica que nunca se abandona totalmente debido a sus función socializadora, emocional y cognitiva, por lo que las preocupaciones, el estrés, la tensión y las agresiones que se viven día con día en la adolescencia se pueden estar reflejando en este consumo de narrativas violentas, que brindan la adrenalina y recreación que necesitan, para que al menos por un momento, se liberen de su realidad.

Al respecto, Erikson (1978b) explicaba que el juego para los adultos es una oportunidad de recrearse, de alejarse por un tiempo de su realidad social, lo cual les permitía despejar su mente. Personalmente, me parece que el juego ayuda a mantener un equilibrio entre la vida personal y laboral porque ayuda a disminuir el estrés.

Para concluir, el videojuego al igual que el juego tiene una función liberadora, en el sentido que permite despojarse de las tensiones cotidianas; durante el videojuego lo único que importa es lo que tienes frente a la pantalla.

2.2. El desarrollo en la adolescencia

Primeramente, es importante resaltar que cuando hablamos de desarrollo nos referimos a un cambio, a un progreso. Durante la adolescencia se puede observar que aparecen el mayor número de cambios físicos, psicológicos, sociales y cognitivos que tendrán a lo largo de la vida, porque dejarán de ser niños e iniciarán su transformación para convertirse en adultos.

Etimológicamente, la palabra adolescente se deriva del latín *adulescens* que significa crecer, y pueden considerarse seres incompletos porque están en búsqueda de su identidad. Cabe resaltar que es complejo determinar una edad cronológica de inicio y termino para esta etapa del desarrollo ya que existen diversos factores ambientales, psicológicos, sociales, cognitivos, emocionales y biológicos que influyen en la duración de esta transición. A continuación, veremos algunas definiciones:

Ortiz de los Ríos (1970) define la adolescencia como un periodo de reajustes trascendentales en el que habrá nuevos patrones de comportamiento en las dimensiones psicológicas, emocionales y sociales, que son fundamentales para la construcción de la personalidad del adolescente.

Marcel Mauss (1950) define la adolescencia como “una construcción social influenciada por la forma de interactuar con el exterior y como producto de las condiciones y circunstancias determinadas por el ambiente” (Fize, 2007, p.16)

Aberastury (2004, p.7) señala que la sociedad en la que vivimos, llena de violencia y destrucción, no ofrece suficientes garantías de sobrevivencia y crea una nueva dificultad para el desprendimiento. Así el adolescente en su búsqueda de ideales y de figuras ideales para identificarse, se encuentra con la violencia y el poder, también usándolos él.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) define “la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años”.

El desarrollo en la adolescencia suele ser complicado para la mayoría, principalmente, por los cambios biológicos y psicológicos que caracterizan a este periodo como conflictivo y rebelde. En términos generales, Maier (1981) nos explica que el desarrollo se basa en la constancia del cambio; no puede existir el desarrollo sino se produce un cambio. “El desarrollo alude a una integración de los cambios constitucionales y aprendidos que conforman la personalidad en constate desarrollo de un individuo”. (p.11)

Entonces, para que se desarrolle el ser humano debe adquirir diversos aprendizajes a lo largo de su vida, él instruye, forma y se educa mediante elementos culturales, que progresivamente incorpora a su personalidad. Savoy (citado por Garza, 2000, p.25)

2.2.1. La adolescencia en la teoría psicoanalítica de Erikson

Erikson (1978b) dividió en ocho etapas el desarrollo del ser humano, definiéndolas como las edades del hombre y evitando ubicarlas de forma cronológica; señaló que la adolescencia surge en la 5ª edad: Identidad versus confusión de rol, en la que la infancia, propiamente dicha, llega a su fin y la juventud comienza.

Edades del hombre
1. Confianza básica versus desconfianza básica
2. Autonomía versus vergüenza y duda
3. Iniciativa versus culpa
4. Industria versus inferioridad
5. Identidad versus confusión de rol
6. Intimidad versus aislamiento
7. Generatividad versus estancamiento
8. Integridad del yo versus desesperación

Cuadro 4

Fuente: Erikson (1978b)

Erikson (1978b) explica que durante esta quinta etapa, el hombre entra en un estado de conflicto sobre su identidad, como su propio nombre lo indica, porque experimenta diversos cambios fisiológicos, psicológicos y sociales; además de comenzar a realizar labores adultas que lo confunden porque para determinadas situaciones sigue siendo un niño.

Durante esta etapa no comprende si su lugar sigue siendo con los niños o ahora es con los adultos; esta situación les produce estrés porque quieren saber cómo los ve el otro en comparación con lo que ellos sienten que son. Por lo cual, Erikson señalaba que la problemática radica en la relación que previamente han construido con los roles y aptitudes de los prototipos ocupacionales del momento.

La mente del adolescente es esencialmente una mente del *moratorium*, una etapa psicosocial entre la infancia y la adultez, y entre la moral aprendida por el niño y la ética que ha de desarrollar el adulto. [...] al buscar los valores sociales que guían la identidad, uno enfrenta los problemas de la *ideología y la aristocracia*, ambos en su sentido más amplio posible, según el cual, dentro de una imagen definida del mundo y un curso predestinado de la historia, los mejores individuos llegarán al poder, y éste desarrolla lo mejor que hay en la gente. (Erikson, 1978b, p.236)

Los adolescentes atraviesan una etapa de muchos cambios, que les provocan confusión porque siguen comportándose como niños, pero la sociedad y principalmente, la familia comienza a exigirles que se comporten como adultos, por tal motivo empiezan a buscar arquetipos para identificarse, con la finalidad de comenzar a conformar su propia identidad.

En este intento del adolescente por encontrar su identidad, elegirá a las personas que representen mayor significado para él, a fin de que sean un ejemplo para conformar su propia identidad.

Durante esta etapa se vuelve imperativo acabar de crecer, reproducirse, evolucionar, adaptarse, independizarse, ser autosuficiente, realizarse en una ocupación, adquirir una identidad y poseer una escala de valores organizada

y jerarquizada, misma que se vuelve sólida e irreversible. González (2001, p.5)

La integración de conocimiento, experiencia e información que realizan los adolescentes en búsqueda de su identidad, se da a partir de “la experiencia acumulada de la capacidad del yo para integrar todas las identificaciones con las vicisitudes de la libido, con las aptitudes desarrolladas a partir de lo congénito y con las oportunidades ofrecidas en los roles sociales”. Erikson (1978b, p.235)

Erikson (1978b) señala que en los inicios del psicoanálisis se agregó la teoría catártica para explicar que el juego tiene una función liberadora, debido a que le permite al individuo exteriorizar las emociones acumuladas y encontrar un alivio imaginario para las frustraciones del pasado, de este modo el individuo podría estabilizar su mundo interno con el externo.

Por otro lado, Mier (1981) señala que en el juego se compensan las derrotas, sufrimientos y frustraciones del mundo real; el juego permite que el niño se libere de los límites impuestos en el tiempo y el espacio. Alrededor de los 11 años, el juego comienza a perder importancia con la incorporación de nuevos valores, pues los adolescentes coexisten entre la niñez y la adultez, entre el juego y el trabajo.

Actualmente, esta búsqueda de identificación no está limitada a espacios presenciales, es decir, se puede realizar en espacios intangibles: televisión, internet, revistas, radio o videojuegos. Paulatinamente, la tecnología ha ocupado un lugar trascendental en sus vidas porque están creciendo con ellas y las comienzan a utilizar a más temprana edad.

Los adolescentes son el rango de la población que más consume videojuegos –como se podrá observar, detalladamente, en el siguiente capítulo–, por el momento, es importante resaltar que están ante una etapa inestable, en la que al estar en búsqueda de su identidad se encuentran más expuestos a identificarse con elementos simbólicos de los videojuegos y así reafirmar las asimiladas en su entorno, pues las bases para el desarrollo de sus valores, actitudes, costumbres o prejuicios se dan, primeramente, dentro del núcleo familiar y

posteriormente, buscarán otras figuras fuera de este ámbito para concebirse como seres completos.

2.2.2. El aprendizaje de los valores que subyacen en los videojuegos

Para empezar, Erikson (1970b) consideraba al aprendizaje moral como un aspecto de la infancia, la experimentación ideológica como parte de la adolescencia y la consolidación ética como una tarea adulta; el niño aprende a ser moral cuando interioriza las prohibiciones de aquello que le es significativo, posteriormente, sus conflictos morales continúan en la adolescencia, pero bajo la primacía del pensamiento ideológico al que se refiere como un “sistema de ideas directrices”. Él explica que las primeras etapas del desarrollo no son remplazadas sino “absorbidas dentro de un sistema jerárquico de diferenciación creciente” (pp.134-135); llama “orientación ética” a aquello que contrasta la adultez con la adolescencia.

[...] queriendo decir con ética la aceptación de un sentido universal de valores con visión y previsión, con anticipación de responsabilidades inmediatas, una de las cuales es transmitir estos valores a la generación siguiente. (p.135)

En la adolescencia aparece una dispersión de ideas sobre lo que es bueno y malo; en esta etapa surge un debate interno porque se entretene una red de ideas que se confrontan entre sí, con la intención de desarrollar el pensamiento; este proceso es de vital importancia para la consolidación de la ética que señala Erikson, pues es en la adolescencia donde inicia la cimentación de los valores.

Otro elemento importante durante dicha cimentación es la señalada por Saez (2014), quien para la revista de Quo México, indicó que la Neuroeducación considera a las emociones como el ingrediente secreto del aprendizaje; de acuerdo con el experto Francisco Mora: al parecer, la información que nos llega a través de los sentidos pasa por el sistema límbico o cerebro emocional antes de que sea procesada por la corteza cerebral, encargada de los procesos cognitivos.

En síntesis, los videojuegos estimulan la memorización, la coordinación, el razonamiento, la visión estratégica, el trabajo en equipo, entre otros, que con la continua práctica les permitirá acceder a niveles de mayor dificultad y hará que sus jugadores constantemente se enfrenten a nuevos desafíos que promuevan su desarrollo cognitivo, emocional y social.

Mariotti (2010) explica que tanto el juego como los videojuegos, al estar mediados por la imaginación, estimulan el pensamiento divergente, pero en el caso de los videojuegos se buscan soluciones y planeación de estrategias no convencionales porque la fantasía ya fue plasmada por los creadores del videojuego.

El juego es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena, [...] por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; [...] Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan [...] sólo por el gusto de realizarlo bien. (Meneses y Monge, 2001, p.115)

De este modo, los videojuegos se convierten en facilitadores del aprendizaje porque influyen en la construcción de valores mediante símbolos significativos, que no se dan de forma aislada sino como parte de un contexto familiar, social, económico e histórico.

La familia es factor clave ya que es la principal entidad formadora durante la niñez; los valores se aprenden desde muy temprana edad dentro del seno familiar y posteriormente, en la adolescencia con los modelos sociales.

2.3. Un mundo simbólico virtual

El videojuego se ha convertido en un instrumento ambivalente de expresión, que forma vínculos de identificación como la capacidad del ser humano para otorgar un valor simbólico a una figura. Al respecto, Jung (2002, p.6) explica que “el símbolo, [...] es una expresión, la mejor posible, de un contenido inconsciente que sólo se barrunta, pero aún no se reconoce”.

Son símbolos y tienen cierto significado simbólico bajo ciertas condiciones [...] Así es que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Jung (2002) (citado por Rivera, 2017, p.87)

En el caso de los videojuegos los símbolos se convierten en significativos cuando se desprenden del contexto del sujeto, de su cultura, experiencias, aprendizajes y emociones; cuando éste logra identificarse con determinados personajes y formar un vínculo en el plano inconsciente con las narrativas que proceden de su realidad. “El juego es una forma de resolver las tensiones y las angustias en forma activa. Al jugar el niño desplaza al exterior sus miedos y problemas más internos, dominándolos mediante la acción”. (Aberastury, citado por Mariotti, 2011, p.43)

En este sentido, Bernabeu (2009) nos dice que la catarsis en el juego es un recurso creador que permite al jugador evadir saludablemente la realidad cotidiana; le brinda la salida a un mundo de fantasía. “[...] el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique [...] ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores y fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración”. (p.52)

Me parece que en los videojuegos también existe un proceso catártico, en el sentido que el jugador puede liberar sus emociones y evadir saludablemente la realidad como señala Bernabeu, sin embargo, cuando hablamos de narrativas violentas, considero que también se promueve la insensibilidad ante la violencia, debido a la interacción activa con sus jugadores y a que refuerzan las situaciones violentas del mundo real.

En los videojuegos existe un sistema de recompensas que motiva a los jugadores a formar parte de ese mundo de fantasía, al otorgarles medallas, trofeos, nuevos vestuarios, desbloquear personajes, armas infinitas, escenarios, niveles, entre otros. Creo que el vínculo de identificación se refuerza porque al igual que en la vida real, los jugadores puedes cambiar de ropa, comprar y vender objetos, ir al médico, comer, construir o ayudar a un compañero.

En esta línea, Rivera (2017) nos habla de la importancia del hiperrealismo, en las consolas de última generación, las cuales han alcanzado una alta calidad de imagen para lograr un símil con el mundo real:

Este parecido no se limita a la apariencia, sino que llega a tocar el mundo de las sensaciones, ya que acciones y movimientos son completamente parecidos a la realidad, respetando totalmente las leyes del movimiento y de la física, [...] mientras más se parezca la representación, personajes y escenario, se logrará una mejor inmersión y, por tanto, la sensación de estar dentro de la historia. (p.89)

Este autor nos explica que la relación más importante del hombre con el mundo es lo sensible e inteligible; mediante imágenes se pueden percibir sensiblemente estos modelos, en el caso de los videojuegos, éstos son un prototipo de símbolos significativos de la realidad, “la carga que posee el símbolo le confiere vida, por así decirlo, ya que en él evocamos emociones, valores e ideales, como se puede constatar en las representaciones de carácter religioso”. (Rivera, 2017, p.84)

Rivera concluye su análisis señalando que los videojuegos son portadores de valores y emociones, en el que sus ambientes y mundos, sacian cabalmente los deseos de sus jugadores, al menos, el tiempo que dure el videojuego, “[...] no se debe temer la idea simplista y maniquea que postula que el videojuego es un vector que nos inculca violencia”. (p.85)

Al respecto, considero que la violencia presente en la narrativa de los videojuegos no genera violencia en sus jugadores, pero sí insensibilidad, es decir, promueven la normalización de actos violentos, pues aunado a la violencia que ven y viven en la realidad, las representaciones simbólicas de este medio se refuerzan en su contexto.

2.3.1. Arquetipos de identificación

De acuerdo con Jung (2002, p.5), “el arquetipo representa en sí un modelo hipotético, no evidente [...]”. “[...] el arquetipo no resulta de hechos físicos, sino que describe cómo vive el alma el hecho físico”. (p.142) Explica que no tiene ningún sentido realizar una lista de arquetipos debido a que éstos manifiestan metáforas desconocidas e imposibles de formular; “en realidad jamás hay liberación legítima del fundamento arquetípico si no se está dispuesto a aceptar a cambio una neurosis, del mismo modo que, sin suicidio, no es posible liberarse del cuerpo y de sus órganos”. (p.145).

“Las imágenes arquetípicas están, en efecto, tan cargadas de sentidos que nadie se pregunta qué quieren decir propiamente”. (Jung, 2002, p.13) Por lo cual, considero que los videojuegos forman vínculos de identificación a través arquetipos conformados por los símbolos del contenido inconsciente. Esnaola (2006) indica que el *remanente arcaico* al que se refiere Jung es la capacidad del ser humano para otorgar un valor simbólico a una figura y crear un vínculo de identificación.

Jung (1997) “Se puede percibir la energía específica de los arquetipos cuando experimentamos la peculiar fascinación que los acompaña. Parecen tener un hechizo especial” (citado por Esnaola, 2006, p.129).

Ese hechizo del que habla Esnaola, se puede interpretar en los videojuegos como la fantasía que envuelven a los jugadores para abstraerlos de su entorno y situarlos en un espacio virtual, un lugar en el que la narrativa está invadida por símbolos significativos, que el jugador hará suyos a través de vínculo de identificación, en tanto que el contexto, las experiencias, las emociones, la personalidad y el aprendizaje son parte fundamental, sobre todo en esta dinámica psíquica simbólica, que dotará de sentido lo vivido mediante las identificaciones, entendidas como las representaciones e imágenes simbólicas que el sujeto construya con respecto a la figura de identificación.

[...] el paso de las identificaciones a la identidad se evidencia por el tránsito que realiza el sujeto desde los primeros vínculos afectivos con los objetos

amorosos tempranos hacia una construcción progresiva más estable que supone una integración desarrollada por sí mismo. (Esnaola, 2006, p.128)

Por ejemplo, en el caso de la violencia, los videojuegos muestran en sus narrativas situaciones que no son totalmente ajenas a los jugadores porque también lo ven en su entorno familiar y social, así como en algunos medios de comunicación como el internet, televisión, radio, periódicos o revistas.

Las acciones de los jóvenes son siempre, en parte y por necesidad, reacciones a los estereotipos sostenidos frente a ellos por sus mayores. Comprender esto se vuelve especialmente importante en nuestro tiempo, cuando los llamados medios de comunicación, lejos de simplemente mediar, se interponen entre las generaciones como fabricantes de estereotipos, a menudo forzando a la juventud a vivir las caricaturas de las imágenes que al principio había proyectado en forma experimental. (Erikson, 1978^a, p.161)

Por una parte, debido a las largas jornadas de trabajo de los padres o tutores y la creciente inseguridad en nuestro país, los adolescentes pasan cada vez más tiempo con los videojuegos, Rogelio Castillo, Jefe del Departamento de Enseñanza, de la Escuela Nacional de Trabajo Social en la Universidad Nacional Autónoma de México, señaló que “las actuales condiciones de delincuencia e inseguridad en México limitan a los niños la posibilidad de jugar en la calle; por ende, pasan mayor tiempo en casa, enajenados con los videojuegos”. (Pérez, citado por Huertas, 2010, p.2)

Debido al contexto y los múltiples cambios biológicos, cognitivos, emocionales y sociales que surgen en la adolescencia, esta población videojugadora entreteje conexiones de su mundo real con el virtual y pueden identificarse con sus narrativas, pues recordemos que en este espacio virtual existe un vínculo activo y no pasivo como el que encontramos en otros medios de comunicación.

[...] los videojuegos intervienen en el proceso de construcción de la identidad social facilitando *arquetipos* de identificación que operan como imágenes proyectivas de contenidos simbólicos culturalmente construidos.

Mediante este mecanismo, las tendencias pulsionales reprimidas se proyectan al exterior sobre otras imágenes u objetos de la cultura con la ventaja que el sujeto puede así expresarse sin angustia. (Esnaola, 2006, p.128)

La presencia de los videojuegos violentos es cada vez mayor, la innovación tecnológica ha llegado muy lejos, desde jugar en cualquier lugar, gracias a la variedad de dispositivos portátiles, por ejemplo, durante el trayecto en el transporte público o mientras esperas en algún sitio, y hasta el punto en el que hoy en día se puede elegir la opción de jugar modo: realidad virtual, a través de un casco que simula estar en ese mundo.

Las compañías que se dedican a este negocio recreativo constantemente están buscando nuevas formas de reinventar el modo para acceder a los videojuegos a través de consolas portátiles con diseños novedosos y fáciles de trasladar. Por el momento, los Smartphones (teléfonos inteligentes) se posicionan en el primer lugar de los dispositivos que se utilizan para el entretenimiento –información que profundizo en el siguiente capítulo–.

Capítulo 3. La industria del videojuego en México

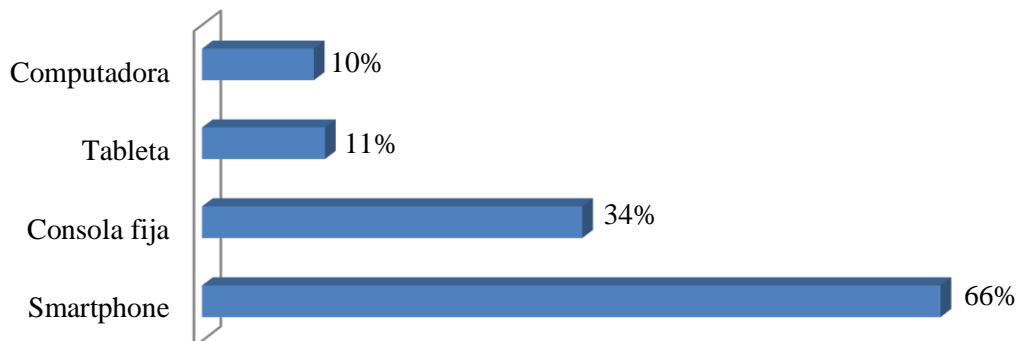
“El videojuego se perfila como la industria cultural dominante en este nuevo siglo”.

Aarseth (1997), citado por Massa (2017, p.50)

En este capítulo mostramos como año con año los videojuegos han tomado fuerza en el mercado y abarcan mayor población. De acuerdo con cifras reportadas por Newzoo, una consultoría dedicada a investigar el escenario de los videojuegos en el mundo, para el año 2017 reportó que México se posicionó en el 1° lugar de América Latina, debido a que obtuvieron las mayores ganancias del mercado, y en el 12° lugar a nivel mundial; es importante resaltar que Brasil se encuentra en el 2° lugar de América Latina, a pesar de que tienen un mayor número de videojugadores que en nuestro país.

La industria del videojuego en México ha obtenido enormes ganancias anualmente; con información de The Competitive Intelligence Unit (Unidad de Inteligencia Competitiva, CIU por sus siglas en inglés), en su estudio: “Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México”, indica que para el 2017 su valor se estimó en \$24,771 millones de pesos, lo que representa un crecimiento de 8.4% con respecto al año anterior y 13.3% con respecto al año 2015 debido al aumento de usuarios de Smartphones (teléfonos inteligentes) de gama media, así como la disminución de precios de las consolas tradicionales, ante el lanzamiento de mejores consolas al cierre del 2016.

Uso de los dispositivos en México



Gráfica 1

Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

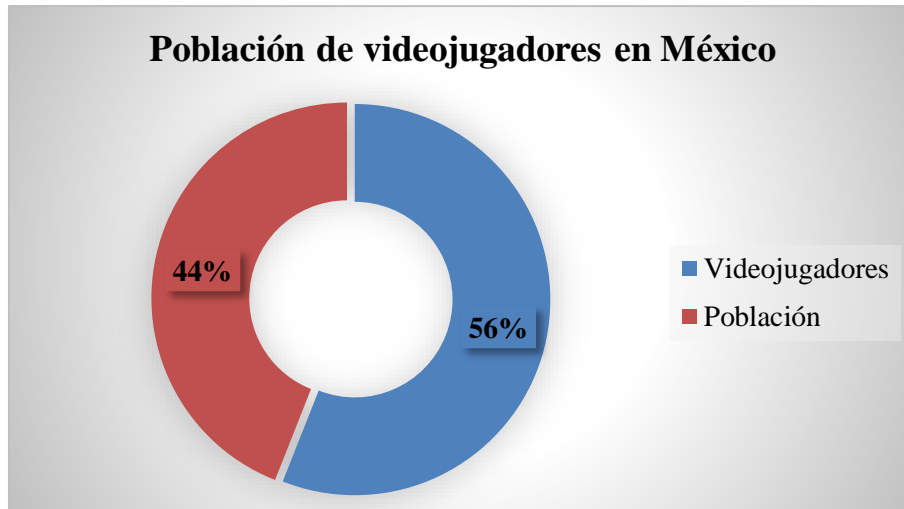
En la gráfica anterior, CIU explica que de los 15.6 millones de hogares que existen en el país, al menos uno tiene alguno de estos dispositivos, y que en el caso de las consolas fijas y los Smartphone el perfil de los jugadores es muy diferente, pues en el caso de las consolas se invierte más dinero y su frecuencia de uso es mayor.

Asimismo, explica que algunas de las razones por las que los Smartphone se encuentran en pleno apogeo: se debe a la gratuidad o bajos costos, diversidad de videojuegos, constante actualización y se distinguen por ser un dispositivo que fácilmente se puede utilizar durante los trayectos en el transporte público.

En México las cifras de videojugadores aumentan rápidamente; con información de CIU en su estudio: “Usos y Actitudes de los Videojugadores en 2017”, al finalizar dicho año, el país alcanzó 68.7 millones de usuarios, un incremento de 15.1% con respecto al 2016, y la mayoría son menores de 20 años.

Por otro lado, me parece importante resaltar que de acuerdo con el 14° estudio de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) 2018, sobre los hábitos de los usuarios en internet, se revela que la edad promedio para comenzar a usar alguno de estos dispositivos, principalmente, los Smartphone, es de 8 años.

A continuación, en la siguiente gráfica realizo una comparación de la información proporcionada por CIU con respecto a la reportada por el Consejo Nacional de Población (Conapo) en su proyección poblacional de ese mismo año, en la que indicaron que existían 122, 823, 652 habitantes en el país.

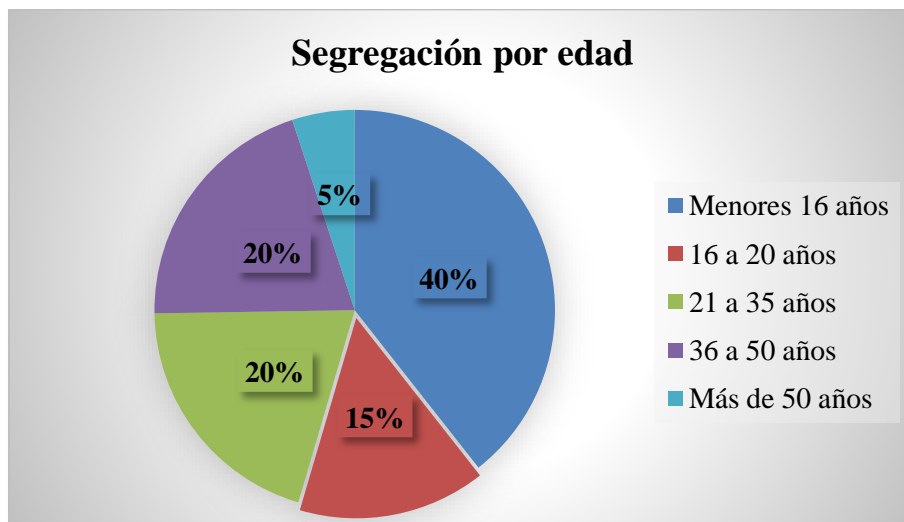


Gráfica 2

Fuente: elaboración propia con información de Conapo (2017) y CIU (2017)

Los videojugadores hoy en día comprenden poco más de la mitad la población; las nuevas generaciones se incorporan cada vez a más temprana edad, como muestra el estudio de AMIPCI.

De los 68.7 millones de videojugadores en el país, la mayoría corresponde a niños y adolescentes menores de 16 años, pero también se observa que paulatinamente se ha ido incorporando aquella población mayor de 50 años, gracias a la facilidad que ofrecen los Smartphone.



Gráfica 3

Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

Dado lo anterior, cada vez es más frecuente que los niños comiencen a temprana edad a utilizar los dispositivos, y que año con año incrementen los videojugadores de mayor edad, debido a la llegada de los Smartphones y las tabletas, pues han abierto nuevas posibilidades para acceder fácilmente a la tecnología.

En la siguiente imagen se ejemplifica la evolución tecnológica que han tenido los videojuegos y cómo con el paso del tiempo nos brindan experiencias virtuales cada vez más reales.



Imagen 1

Fuente: CIU (2015)

En la primera sección se puede apreciar como en los años 80 hicieron su aparición en el mercado con un formato grande, pensado para lugares públicos y al que nombraron *maquinita*, poco a poco comenzaron a consolidarse en el mercado gracias a su demanda e iniciaron su fabricación con una versión compacta para los hogares. Posteriormente, aparece una etapa de diversificación en los años 90, por el éxito que obtuvieron en el mercado; las empresas en la industria comienzan a fabricar nuevos dispositivos de consolas y a desarrollar mayor variedad en sus videojuegos, pero fue hasta los años 2000, principalmente, durante el

2008 que atravesaron una etapa de transversalidad debido a su auge en el país gracias al importante crecimiento de la población videojugadora, entre los cuales se encuentran los jugadores ocasionales e intensivos incluyendo niños, adolescentes y adultos, cabe resaltar que de acuerdo con información de CIU, la brecha de edad se acorta con el tiempo debido a la variedad de dispositivos en el mercado.

3.1. Categorías de clasificación de videojuegos en el país

Actualmente, se puede acceder fácilmente a cualquier tipo de videojuego porque no existe una restricción, sólo una clasificación que sugiere la edad recomendable para el videojuego; esta situación ha promovido su penetración en los hogares y que año con año incrementen las cifras de jugadores en el país.








El sistema de clasificación que podemos encontrar en México es Entertainment Software Rating Board (Consejo de Clasificación para Software de Entretenimiento, ESRB por sus siglas en inglés), el cual proporciona información relativa al tipo de contenido, con la intención de mantener a los consumidores enterados del producto que llevan a casa, si es apropiado para sus jugadores y si éste es acorde a su edad. A continuación, muestro algunos elementos de la guía que utiliza ESRB para elaborar su clasificación y que me fue de gran utilidad para realizar mi análisis de los videojuegos.

De acuerdo con su página oficial de internet, ESRB es un organismo autorregulador sin fines de lucro que asigna clasificaciones a los videojuegos y aplicaciones para que los padres tomen decisiones informadas. El sistema de calificación ESRB incluye orientación sobre la adecuación a la edad, el contenido y los elementos interactivos. Cabe señalar que, a partir del año 2015, la ESRB amplió el uso de sus calificaciones a escaparates móviles y digitales como parte de la International Age Rating Coalition (IARC). ESRB fue establecida en 1994 por Entertainment Software Association (ESA).

La ESRB contempla tres elementos para analizar los videojuegos: categoría de clasificaciones, descriptores de clasificaciones y elementos interactivos:

1. Categorías de clasificaciones: sugieren la edad adecuada para el videojuego.

Son siete las categorías de clasificación que maneja la ESRB, las cuales se muestran en las portadas de los videojuegos:

	<p>NIÑOS PEQUEÑOS El contenido está dirigido a niños pequeños.</p>		<p>MADURO El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.</p>
	<p>TODOS El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.</p>		<p>ADULTOS ÚNICAMENTE El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.</p>
	<p>TODOS +10 El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.</p>		<p>CLASIFICACIÓN PENDIENTE No han recibido todavía una clasificación final de la ESRB. Este símbolo aparece sólo en material de publicidad, comercialización y promoción relacionado con juegos que se espera que lleven una clasificación de ese organismo. Una vez asignada, el símbolo se reemplazará con el correspondiente.</p>
	<p>ADOLESCENTES El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.</p>		

Cuadro 5

Fuente: ESRB (2018)

2. Descriptores de contenido: indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y que resultan de interés o preocupación al consumidor:

- **Referencia al alcohol:** referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
- **Animación de sangre:** representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- **Sangre:** representaciones de sangre.
- **Derramamiento de sangre:** representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.

- **Violencia de caricatura:** acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- **Travesuras cómicas:** representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- **Humor vulgar:** representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.
- **Referencia a drogas:** referencia o imágenes de drogas.
- **Violencia de fantasía:** acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- **Violencia intensa:** representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
- **Lenguaje:** uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.
- **Letra de canciones:** referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- **Humor para adultos:** representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
- **Desnudez:** representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
- **Desnudez parcial:** Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- **Apuestas reales:** el jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
- **Contenido sexual:** representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
- **Temas sexuales:** alusiones al sexo o a la sexualidad.
- **Violencia sexual:** representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
- **Apuestas simuladas:** el jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
- **Lenguaje fuerte:** uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
- **Letra de canciones fuerte:** alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- **Contenido sexual fuerte:** alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- **Temas insinuantes:** referencias o materiales provocativos moderados.
- **Referencia al tabaco:** referencia o imágenes de productos de tabaco.
- **Uso de alcohol:** consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- **Uso de drogas:** consumo o uso de drogas.
- **Uso de tabaco:** consumo o uso de productos de tabaco.
- **Violencia:** escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
- **Referencias violentas:** alusiones a actos violentos.

3. Elementos interactivos: informan acerca de los productos, incluida la capacidad de los usuarios de interactuar, si se comparte la ubicación de los usuarios con otros usuarios o si es posible que se comparta información personal con terceros.

- **Compras en el juego:** contiene ofertas en el juego para comprar productos digitales o premios con moneda del mundo real, incluidos, entre otros, niveles de bonificación, máscaras, artículos sorpresa (como paquetes de artículos, botín, premios misteriosos), música, monedas virtuales y otras formas de moneda del juego, suscripciones, pases de temporada y actualizaciones (por ejemplo, para desactivar anuncios)
- **Los usuarios interactúan:** indica una posible exposición al contenido generado por el usuario sin censura, incluidas las comunicaciones de usuario a usuario y el uso compartido de medios a través de redes sociales y redes
- **Ubicación de recursos compartidos:** incluye la capacidad de mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación
- **Internet sin restricciones:** proporciona acceso sin restricciones a Internet (por ejemplo, navegador, motor de búsqueda)

Dichos elementos examinados por la ESRB fueron de gran apoyo para analizar los elementos valorativos en los videojuegos –como expongo en el siguiente capítulo–, pero antes veamos los tipos de videojuego que existen para conocer en qué categorías se ubican las narrativas violentas.

3.1.1. Tipos de videojuegos

Primeramente, consultaré a Gros, Aguayos, Almazón, Bernat, et al., (1998), quienes explican que los videojuegos se dividen en cuatro grandes tipos: arcade, simulación, estrategia y de mesa.

Los videojuegos de arcade, los definen como aquellos que requieren de mucha destreza; señalan que desarrollan habilidades psicomotrices, viso-motrices, lateralidad, organización

espacial y que dentro de este grupo se encuentran cuatro subgrupos: plataforma, deportivos, laberintos, dispara y olvida.

Los videojuego de simulación, se refieren a aquellos que son más complejos que los arcade porque requieren mayor dedicación de aprendizaje; simulan aspectos reales de la vida, en los que conducen motos, coches, hacer goles en una portería o a encestar en una cancha de baloncesto, dentro de este tipo se encuentran dos subtipos: simuladores instrumentales y simuladores situacionales; en este último se encuentran los juegos de deportes, los cuales comparten características con los arcade y los simuladores de Dios, los cuales se refieren a aquellos videojuegos que permiten al usuario crear mundos.

Por ejemplo, *Age of Empires* simula crear vida, debido a que empiezas desde cero en un terreno desconocido tienes que iniciar con un aldeano a sembrar comida, cortar leña y construir una casa para después tener la oportunidad de construir un granero que te permita crear más aldeanos que construyan caballerizas, iglesias, herrerías, casas, una muralla para la ciudad, o realizar actividades de pesca, arar la tierra, cuidar del ganado, entre otras, todo para formar un ejército y conquistar otras ciudades del videojuego.

Los videojuegos de estrategia ofrecen al usuario la posibilidad de aumentar su capacidad de reflexión, favorecen el desarrollo del razonamiento hipotético porque a lo largo de éste ratificará su primera hipótesis o formulará otras distintas. Señalan que la estructura de estos videojuegos es compleja debido a su larga duración. Hoy en día se puedan guardar los avances e iniciar al otro día, en el mismo punto en el que se quedó el jugador; asimismo, indican que esta categoría se divide en tres subgrupos: aventuras gráficas, juegos de rol y estrategia miliar.

Gros, et al., (1998) por otro lado, refiere que los videojuegos de rol:

Están basados en técnicas de grupo en las que se asume o representan un papel [...] se trata de juegos cuyo aspecto fundamental es que el usuario se sienta identificado con el protagonista del videojuego de manera que las acciones realizadas son como si las hiciera el propio jugador. (p.29)

Por último, los videojuegos de mesa son aquellos basados en juegos clásicos, por ejemplo: el ajedrez, el ping pong, damas chinas, buscaminas o el solitario.

Así que veamos ahora otras definiciones proporcionadas por Díez, et al. (2004, p.32), quienes a su vez citan a Martin [y otros] (1995):

- **Arcade:** son los juegos de ordenador más tradicionales. En ellos el jugador a través de un personaje debe superar una serie de obstáculos de creciente dificultad, matar a los enemigos que le atacarán y coger una serie de objetos que le serán útiles en el transcurso del juego.
- **Aventura:** parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar enemigos.
- **Estrategia:** en este tipo de videojuegos se suele reproducir una situación compleja en la que el jugador debe controlar una serie de variables para lograr una meta concreta.
- **Juego de rol:** son una simulación de juegos de mesa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director de juego y contiene las reglas del mismo.
- **Simuladores:** reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización de deportes concretos.
- **Educativos:** juegos en los que prima una finalidad más educativa que de puro entretenimiento.

Derivado de lo anterior, Díez, et al., (2004), decide elaborar una propia clasificación, resaltando que ésta incluye los diferentes tipos de videojuegos que hay actualmente, y que sus criterios de clasificación se basan más en contenidos y valores que transmiten los videojuegos, que en una simple diferenciación técnica o comercial.

Tipos de videojuego	Ejemplos
Arcade (juegos tipo plataforma y laberinto)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Prince of Persia, 3D Wolfenstein.
Deportes y simuladores deportivos	FIFA, PC Football, NBA, Formula I GrandPrix.

Juegos de acción y de rol	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider.
Simuladores y constructores	Sim City, Tamagotchi, The incredible Machine.
Juegos de estrategia	Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civiltation.
Juegos de mesa	Parchis, ajedrez, tres en raya, Trivial.
Juegos de combate (juegos de tipo “disparo” o shooter, de combate, de guerra y de lucha individual o entre mafias).	Halo, Vietcong, Commandos, Call of Duty, Counter Strike, Korea, Swat, Chicago 1930, Mafia.

Cuadro 6

Fuente: Díez, et al., (2004, p. 38)

Este autor nos explica que los videojuegos de Arcade fueron los primeros en aparecer en el mercado; la estructura de éstos exige destrezas psicomotrices para avanzar al siguiente nivel, han sido diseñados para todas las edades, pero son mucho más abundantes para los niños.

Los videojuegos de deporte simulan distintas actividades: fútbol, esquiar, patinar o ciclismo, en los que se practican tácticas y estrategias en simulaciones de deportes de competición para crear, modificar equipos y campeonatos según los recursos de los equipos.

Los videojuegos de acción son aquellos que tienen una compleja elaboración de historias, argumentos y escenarios; requieren de un alto nivel de implicación de los jugadores ya que se desarrollan en escenarios progresivos, en los que los personajes tienen personalidades definidas, recursos de actuación variados y se enfrentan a combates o luchas que no son el objetivo del videojuego, a medida que consiguen superarlos se acercan a la culminación del juego.

Dentro de estos videojuegos de acción están los denominados videojuegos de rol donde un grupo de videojugadores interactúan internamente asumiendo un papel, de tal forma que deberán identificarse con él.

Los simuladores son videojuegos en donde el jugador aparenta aspectos reales de la vida, por ejemplo: manejar aviones, barcos, helicópteros, motocicletas o automóviles deportivos.

En los videojuegos de estrategia el jugador debe diseñar una línea de actuación, que irá manteniendo o variando a lo largo del mismo, en función de los resultados que vaya obteniendo:

[...] Muchos de estos videojuegos son sagas de historias que se continúan en productos posteriores, y por su alto nivel de complejidad y elaboración en muchos casos, requieren de “pistas” que es frecuente poder encontrar en revistas o foros especializados y que, normalmente se intercambian con otros jugadores. Díez, et al., (2004, p.37)

Por último, estos autores nos mencionan que “los juegos de combate son aquellos que sitúan la acción en un campo de batalla, que pueden ir desde el espacio reducido de una sala de combate al escenario de una guerra. La finalidad esencial de videojuego consiste en destruir al enemigo”. (p.38)

Una vez revisadas estas diversas pero similares definiciones de clasificación de videojuegos, es el momento de aterrizarlas en la situación actual del contexto mexicano.

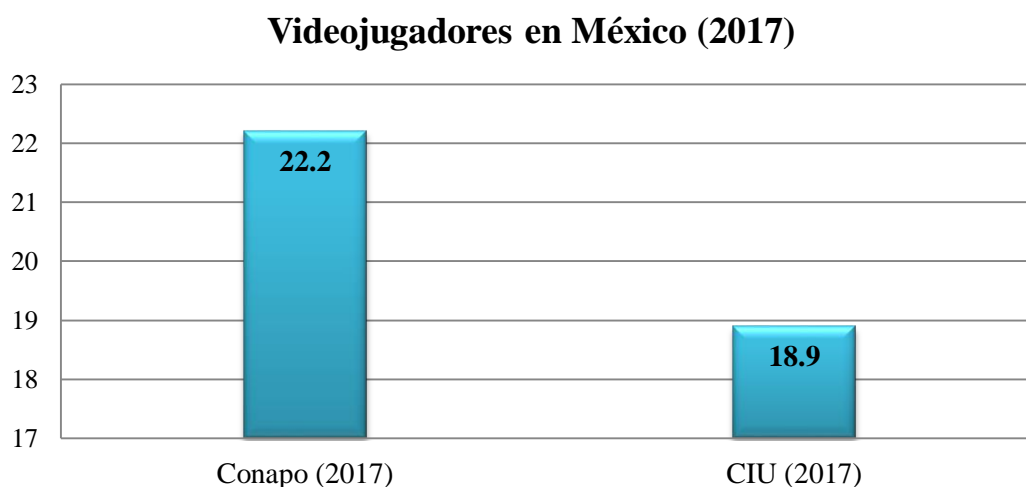
3.2. Los adolescentes mexicanos: características y estadísticas

Antes de comenzar, en la adolescencia no se puede definir un único periodo de edad, ésta dependerá del autor que consultemos, por ejemplo, Erikson no establece periodos de edad para las ocho edades del hombre.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en su estudio: “Estadísticas a propósito del día del niño” (2017) refiere que el desarrollo poblacional se lleva a cabo en tres etapas: la primera infancia abarca de los 0 a los 5 años, la edad escolar va de los 6 a los 11 años y la adolescencia, referida a la población de 12 a 17 años. La OMS (2018) y el Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas (United Nations International Children's Emergency Fund, UNICEF por sus siglas en inglés) señalan que la adolescencia comprende entre los 10 y 19 años de edad.

Derivado de lo anterior, tomaré como referencia el estudio sobre “la adolescencia y su interrelación con el entorno” que realiza Silva, Durán, Alaiz, Sánchez, Serapio, [et al.], (2007, p.11) del Instituto de la Juventud en España (**injuve**), en el cual determinan que “la etapa evolutiva que llamamos adolescencia puede durar casi una década, desde los 11 o 12 años hasta finales de los 19 o comienzos de los 20”.

Por lo cual en la siguiente gráfica realizo una comparación de los adolescentes entre 11 y 20 años que habitaban el país durante el año 2017, de acuerdo con la proyección poblacional realizada por el Consejo Nacional de Población (Conapo) y las cifras reportadas por CIU.

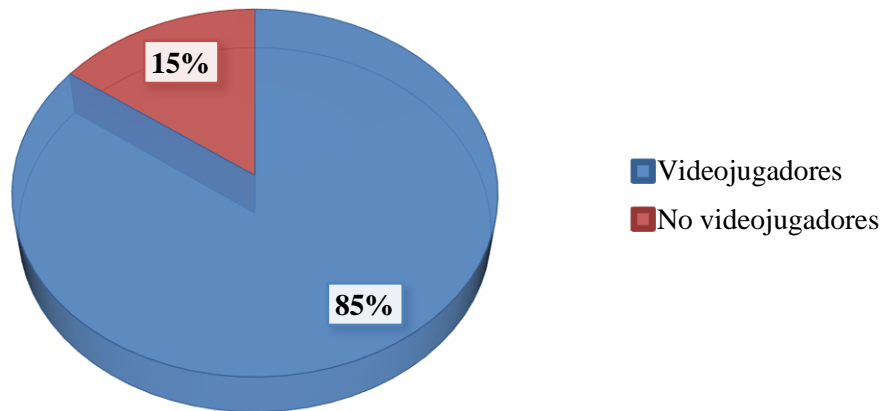


Gráfica 4

Fuente: elaboración propia con información de Conapo y CIU (2017)

De acuerdo con estas cifras, 85% de adolescentes mexicanos entre 11 y 20 años son considerados videojugadores, pues durante el año 2017, 22.2 millones habitaban el país, de los cuales CIU contabilizó a 18.9 millones.

Adolescentes videojugadores en México (2017)

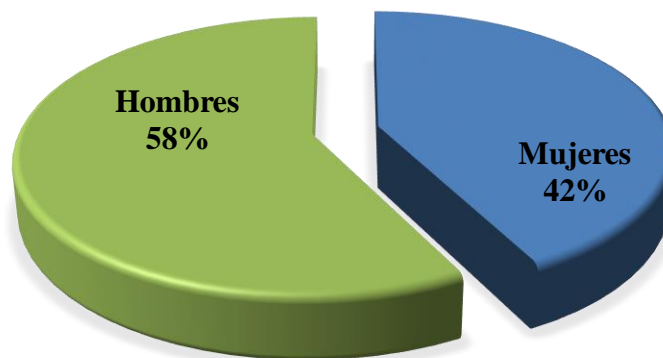


Gráfica 5

Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

Asimismo, en la siguiente gráfica se observa una proliferación de hombres videojugadores, debido a que son quienes más se sienten atraídos por esta actividad, de los 18.9 millones de videojugadores contabilizados por CIU en México, 10.9 millones son hombres y 8.0 millones son mujeres.

Segregación por sexo



Gráfica 6

Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

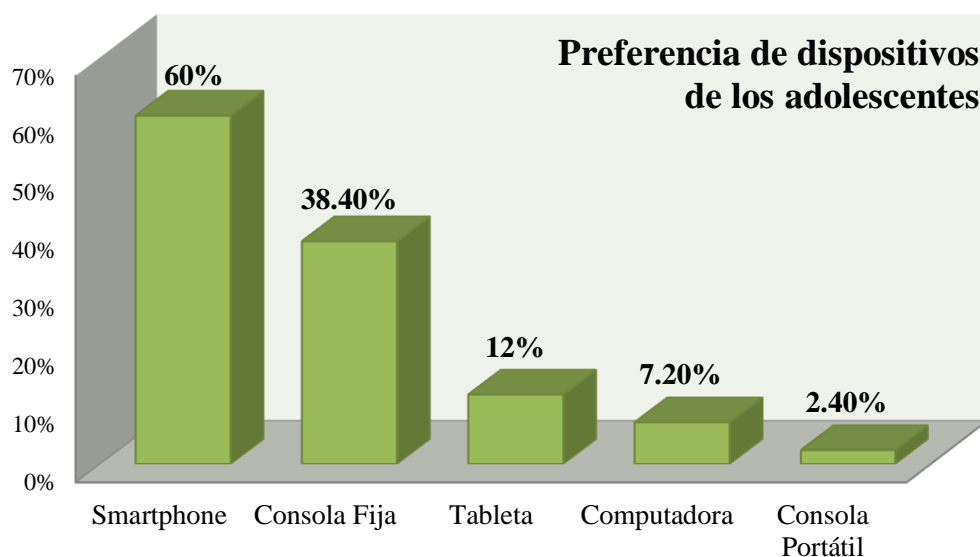
En síntesis, las cifras poblacionales y económicas continuarán incrementando aceleradamente porque la participación de las nuevas generaciones es cada vez mayor; a más

temprana edad comienzan a utilizarlos. Hoy en día se puede acceder fácilmente a la tecnología, sin embargo, gracias a estos estudios sociodemográficos de la industria del videojuego se ha podido conocer que también disminuye el uso de videojuegos al alcanzar mayor edad, lo cual se reflejó en la gráfica número 3, pues con mayor edad, el tiempo libre disminuye y las responsabilidades aumentan.

3.2.1. Perfil de los adolescentes videojugadores

Para analizar el perfil de los videojugadores adolescentes en el país es necesario considerar el tipo de juegos que prefieren y sus hábitos de consumo.

Primeramente, es importante identificar la preferencia del uso de dispositivos de esta población; CIU nos explica que el perfil de los jugadores que se inclinan por los Smartphones es muy diferente al de aquellos que optan por las consolas fijas.



Gráfica 7

Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

La gráfica anterior muestra que los adolescentes utilizan más los Smartphones para acceder a algún videojuego, debido a que fácilmente se pueden transportar y utilizar en cualquier lugar, sin embargo, el uso de consolas fijas también representa un importante porcentaje, y

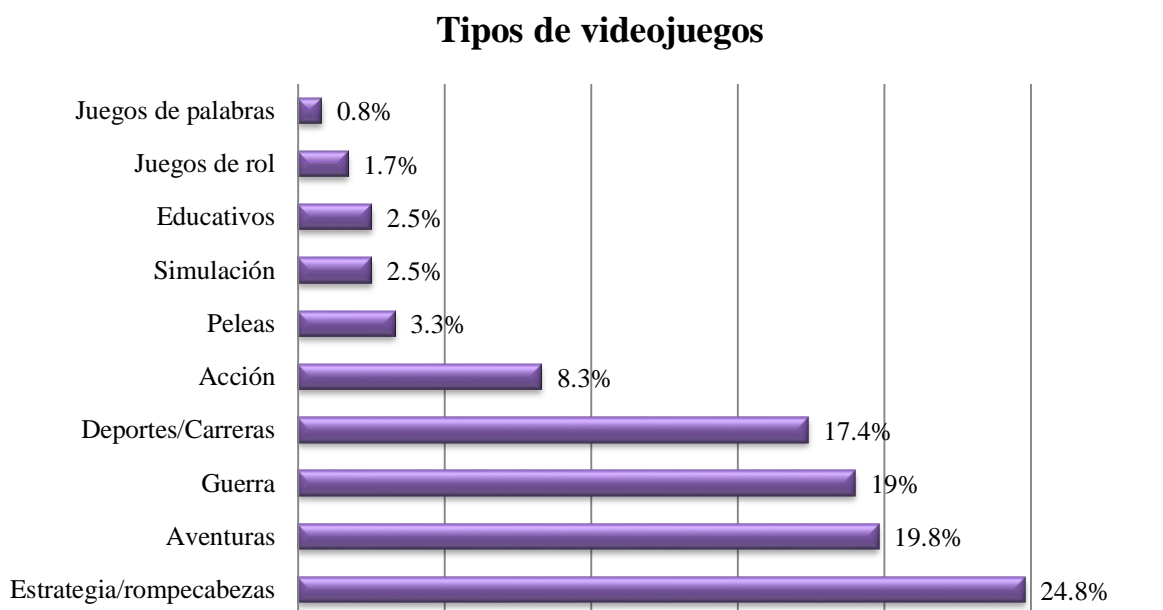
CIU resalta que su perfil es muy diferente al de los primeros, pues éstos son intensivos en gasto y frecuencia de uso. Por tal motivo, a continuación, muestro los elementos más representativos de esta población que se caracteriza por ser intensiva.

En la siguiente tabla se observa una propuesta de CIU para clasificar los diferentes tipos de videojuegos:

Tipos de videojuegos	
➤ Estrategia/rompecabezas	➤ Peleas
➤ Aventuras	➤ Simulación
➤ Guerra	➤ Educativos
➤ Deportes/carreras	➤ Juegos de roll
➤ Acción	➤ Juegos de palabras ³

Cuadro 7
Fuente: CIU (2017)

En la siguiente gráfica se observa la preferencia de videojuegos de los adolescentes:



Gráfica 8
Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

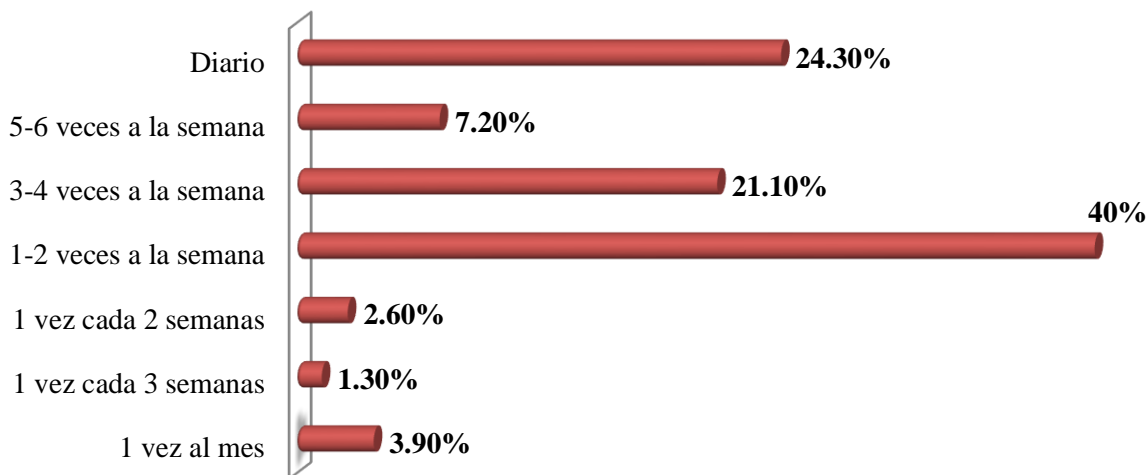
³ Los juegos de palabras serían aquellos que pretenden enseñar el abecedario o juegos como crucigramas o sopa de letras.

Como se puede apreciar, el género denominado estrategia/rompecabezas es el tipo de videojuego preferido por los adolescentes, seguido por aventuras y guerra, dichos géneros como vimos en el subtema anterior, demandan mayor dedicación de tiempo y atención que otros porque requieren de constante práctica que les permitirá avanzar en los desafíos que gradualmente aumentan de dificultar y promueve que los jugadores sean frecuentes e intensivos, razón por la que me interesa investigar este tipo de videojuegos.

3.2.2. Hábitos de consumo

En términos generales, CIU presenta en su estudio: “Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México” (2017), los hábitos de consumo de los usuarios de videojuegos en las consolas fijas, en el cual explican que los jugadores pueden clasificarse en tres tipos: intensivos, frecuentes y ocasionales. Los primeros se distinguen por utilizar su consola todos los días o al menos entre cinco y seis veces por semana. Los segundos son aquellos que usan su consola al menos una vez por semana. Y los terceros, al menos una vez al mes.

Frecuencia del uso de consolas fijas en México

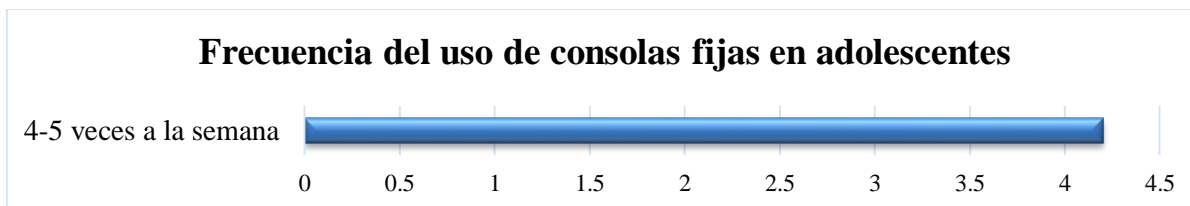


Gráfica 9

Fuente: CIU (2017)

En esta gráfica se observa que la mayoría de la población videojugadora en el país juega entre 1 a 2 veces a la semana o diario, es decir, que son jugadores frecuentes o intensivos; con

respecto a los adolescentes, CIU señala que juegan 4.2 veces a la semana, lo cual los ubica en el rubro de intensivos.



Gráfica 10

Fuente: elaboración propia con información de CIU (2017)

De acuerdo con CIU, los jugadores casuales tienen una edad promedio de 30.1 años, su dispositivo preferido es el Smartphone, su gasto promedio por juego es de \$206 pesos, la duración de sus sesiones es de 1 hora y media, aproximadamente, y la categoría de juegos por la que se inclinan son de estrategia. Mientras la edad promedio de los jugadores intensivos es de 17.5 años, su dispositivo preferido son las consolas/computadoras, su gasto promedio por juego es de \$775 pesos, la duración de sus sesiones es de 2 hora y media, aproximadamente, y la categoría de juegos por la que se inclinan son deportes/guerra.

Y en el caso de los adolescentes, su gasto promedio en consolas fijas es de \$5,484 pesos y en juegos es de \$725 pesos, lo cual confirma su perfil de jugadores intensivos.

3.2.3. Videojuegos en línea

Los jugadores adolescentes son estigmatizados por pasar muchas horas frente a los dispositivos de videojuegos; algunos consideran que son adictivos y los aíslan de su entorno familiar y social, sin embargo, hoy en día existe la opción de jugar en línea, lo cual promueve la participación y colaboración con otros jugadores, de tal modo que contribuye a la formación de su identidad, sintiéndose parte de un grupo.

Al respecto, las cifras de jugadores en línea en el país son altas. CIU en su estudio: “Usos y Actitudes de los Videojugadores en 2017”, 70.7% del total de la población videojugadora de consolas fijas indican que se conectan a internet durante sus sesiones de juego y 2 de cada 3 de ellos lo hacen para jugar en línea con otros jugadores.

Hoy día los videojuegos ofrecen la oportunidad de interactuar con jugadores de otros países mediante conexión a internet, lo que ha permitido ampliar el campo de investigación psicológica, sociológica, económica, neurológica y pedagógica, pues el tipo de interacción social que se crea en este medio promueve la relación entre los jugadores.

(Gee, 2004, citado por Aranda y Sánchez, 2009, p.17) señalan que: [...] la red de amigos online es una nueva cultura participativa que ofrece entornos ideales de aprendizaje informal denominados *espacios de afinidad*, promoviendo la participación activa y una relación profunda con sus compañeros en comparación con el uso de libros de texto característicos de los ambientes educativos formales.

Los videojuegos al situarse en este espacio de educación informal y al ser compartidos con otros jugadores, ya sean de forma presencial o en línea, brindan la oportunidad de construir aprendizajes significativos a través de los vínculos que conforman. Al participar en esta modalidad de juego pueden interactúan con otros jugadores y compartir intereses, emociones, experiencias, consejos, trabajo en equipo, planear estrategias para conseguir objetivos en común, etc. Al respecto, Esther del Moral (citada por Gros, 1998) señala que los videojuegos han generado un modo nuevo de socialización.

Hay que jugar al juego para que éste revele su naturaleza, e incluso así, esta revelación no se produce a todo el mundo. Algunos jugadores se enamoran del juego, otros lo encuentran monótono, aburrido y sin sentido, pero, sea cual sea la actitud de uno frente al juego, es poco frecuente que el interés dure mucho tiempo. Si se juega individualmente, Pac-Man puede ser emocionante al principio, pero bastante aburrido a la larga. El juego sólo adopta contenido en un contexto social. (Jessen, 1998, citado por Aranda y Sánchez 2009, p.19)

La cita anterior es muy interesante, pues me parece que reafirma lo que durante estos tres capítulos he tratado de explicar: el contexto es clave en el impacto que generan los videojuegos durante la adolescencia.

En consecuencia, la frecuente exposición de los adolescentes ante las narrativas cada vez más violentas de los videojuegos promueve la normalidad de estos escenarios. Con información del Universal, en su artículo: “Niños pierden empatía por videos en la red”, de Vázquez, K., y Palma., J., (2017):

El fácil acceso y la sobreexposición que niños y adolescentes tienen a videos de contenido agresivo influyen en el proceso de normalización y socialización de la violencia, al grado de perder empatía por las víctimas. Especialistas señalan que el consumo de este tipo de material audiovisual influye en los cambios de conducta de este sector de la población.

Pero qué sucede cuando esta exposición a la violencia no se encuentra únicamente en las narrativas audiovisuales de los medios de comunicación, sino también en su entorno familiar y social.

El problema que debemos atender va más allá de lo que menciona la cita anterior, pues en muchas ocasiones, es el propio entorno en el que se desenvuelven los adolescentes, lo que los inclina a normalizar las narrativas violentas, y por lo cual he considerado necesario analizar la situación actual de violencia en el país.

Capítulo 4. Reflexión pedagógica: el contexto actual de violencia en nuestro país y su relación con las narrativas violentas

“Usted no percibe las cosas como son, sino como es usted”.

David Eagleman

A lo largo de los capítulos anteriores, mi intención ha sido preparar el camino para analizar en el presente capítulo los elementos valorativos que subyacen en la narrativa violenta que transmiten los videojuegos y su relación con el contexto de los adolescentes mexicanos.

Así que desde mi perspectiva pedagógica propongo una tipología sobre los arquetipos de identificación que se pueden encontrar en los videojuegos, a fin de reflexionar sobre la insensibilización que genera la exposición a estas narrativas y cómo se relaciona con el contexto actual de violencia en el país.

Los videojuegos usan todos los elementos de la expresión humana. Utilizan como fuente cualquier elemento cultural y no hay regla que los limite para mezclar dichos elementos. En la pantalla puede verse claramente el uso indiscriminado y muchas veces inspirado de toda la experiencia del ser humano a lo largo de su historia. (Aguilar, 2011)

En términos generales, los videojuegos son una adaptación del juego y de las demandas contemporáneas, están inspirados en el mundo real y he considerado necesario analizar su contenido para conocer la forma en que están reinterpretando esta realidad en sus mundos virtuales.

Al respecto, el Dr. Constantino Pérez, realizó una investigación en torno a este tema, con el que además obtuvo el grado de doctor por el Conacyt en el año 2018, a fin de analizar la normalización de la violencia a través de los videojuegos. El Dr. Pérez, determinó en su estudio que ocho de cada diez videojuegos son violentos y que la industria de la violencia ha demostrado ser rentable porque cada vez se producen más contenidos de este tipo, así lo confirman también las ganancias económicas de cada año –como analicé en el capítulo anterior–.

Desde la óptica científica, un análisis sobre la significación de la violencia afirma que no es una regla que las personas consumidoras de videojuegos violentos se hagan violentas; sin embargo, encontró que los usuarios de videojuegos son propensos a insensibilizarse ante la violencia, pues se produce una legitimación de este fenómeno. (Zamora, 2018)

Esta investigación elaborada por el Dr. Pérez es empírica y muestra una serie de entrevistas realizadas a jóvenes que gustan por usar videojuegos violentos, explica que existen cinco causas por las cuales los jóvenes prefieren los contenidos violentos:

[...] porque se abstraen de la realidad, evocan recuerdos y sentimientos, les atrae la manejabilidad implícita y dinámica del videojuego, funcionan como un detonador de catarsis y les generan satisfacción. (Zamora, 2018)

Asimismo, Pérez señala que estas cinco causas son necesarias para que el jugador “se adentre en la temática, se identifique con el personaje, empatice con la causa, se apropie del contenido y signifique el producto cultural”. (Pérez, citado por Zamora, 2018)

Por otro lado, en el artículo titulado: “El Uso Indiscriminado de Videojuegos puede Insensibilizar a los Niños” y publicado por El Informador, en una entrevista a Luz María Coronado Sosa, Directora del Instituto Jalisciense de Salud Mental (Salme), señala que el exceso de tecnología afecta a los menores de edad y que la afición a los dispositivos electrónicos, rápidamente, se convierte en una adicción. En el caso de aquellos que se inclinan por videojuegos o imágenes violentas, refirió que “aparece una insensibilización ante la violencia real del mundo que los circunda, son menos sensibles al sufrimiento ajeno y más predispuestos a tolerar la violencia en la vida social”. (Coronado Sosa, citada por El Informador, 2014)

4.1. Casos de la actual situación de violencia en el país

La violencia no es un tema nuevo, sino antiquísimo que se relaciona casi automáticamente con el uso de la fuerza bruta, pero es importante resaltar que estas acciones no se dan, únicamente, en el campo físico sino también mental, pues su intención es causar daño a otra persona.

La palabra violencia proviene del latín: *violentia*, que significa el uso excesivo de la fuerza, y de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS) la violencia es:

El uso intencional de la fuerza física, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia un traumatismo, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte.

Por otro lado, John Keane (citado por Martínez, 2016) señala que la violencia se entiende como aquella interferencia física que ejerce un individuo o un grupo en el cuerpo de un tercero sin su consentimiento, por lo que se convierte en un simple objeto, potencialmente, merecedor de un castigo físico o incluso la destrucción.

Dado lo anterior, es esencial para mi investigación conocer la violencia que, actualmente, se vive en nuestro país, con la finalidad de analizar el modo en qué se vincula con la narrativa violenta de los videojuegos. La violencia en el país ha incrementado, durante octubre del 2017 se registró una cifra récord, “cada 16 minutos y 9 segundos, en promedio, hubo una víctima de homicidio doloso en México”. (Rodríguez, 2017)

Rogelio Castillo, Jefe del Departamento de Enseñanza de la Escuela Nacional de Trabajo Social en la Universidad Nacional Autónoma de México, señaló que “las actuales condiciones de delincuencia e inseguridad en México limitan a los niños la posibilidad de jugar en la calle; por ende, pasan mayor tiempo en casa, enajenados con los videojuegos”. (Citado por Huertas, 2010, p.2)

La Asociación Americana de Pediatría (2001) concluye que los niños y jóvenes expuestos a violencia en los medios de comunicación tienen un

riesgo significativo de presentar conductas agresivas, desensibilización a la violencia, pesadillas y temor a ser herido. (Martínez, 2015, p.95)

Con la intención de ejemplificar esta situación, muestro a continuación la información obtenida por el Índice de Paz México 2018, elaborado por el Instituto para la Economía y la Paz (Institute for Economics and Peace, IEP por sus siglas en inglés), resaltando los siguientes aspectos:

- 2017 fue el año más violento del que se tiene registro, con un deterioro del nivel de paz en México de 10.7% en comparación con el año anterior.
- Hubo más de 29,000 asesinatos, lo que elevó la tasa de homicidios a cerca de 24 por cada 100,000 personas, es decir, un aumento de 25% anual.
- La violencia con armas de fuego se incrementó por segundo año consecutivo: 69% de todos los homicidios de 2017 se cometieron con estas armas.
- La tasa de delitos con violencia subió 15.2% en 2017 en comparación con 2016.
- La violencia dentro y fuera del hogar van de la mano, lo cual señala un aumento en la violencia en la sociedad en general. La tasa de violencia intrafamiliar se incrementó 32% en los últimos tres años, lo cual sugiere un incremento de la ilegalidad general.

Con respecto a este último punto, es importante destacar que el IEP considera que la violencia intrafamiliar:

Tiene una correlación estadísticamente significativa con los delitos de violación, asalto con violencia y robo. Estas formas de violencia tienen menos probabilidades de estar relacionadas con la delincuencia organizada y todas aumentaron en los últimos tres años, lo cual señala que existen altos niveles de violencia interpersonal en toda la sociedad. (p.29)

Se observa que la violencia está cada vez más presente en nuestras vidas y de algún modo se está reflejando en el mundo virtual de los videojuegos.

Al respecto, el IEP realizó un estudio en 25 de estados del país para detectar los síntomas de estrés post traumático a causa de la violencia, dicha investigación fue liderada por el Dr. José Calderón, médico psiquiatra de la Universidad del Estado de Luisiana, especialista en trauma

y adicciones. Los resultados revelaron que la sociedad se aleja de los medios de comunicación porque exhiben demasiada violencia innecesaria:

[...] uno de cada dos encuestados percibía que los medios de comunicación eran el principal canal de transmisión del estrés. El estudio detectó una correlación estadísticamente muy significativa entre exposición a medios y síntomas de estrés y trauma como angustia, irritabilidad, pesadillas e insomnio; 90% de nuestros encuestados reportaban tener contacto con noticias y 75% indicaba que después de este contacto se sentía peor. Otros factores de transmisión eran rumores sobre actos violentos (45%), asalto a personas allegadas (44.5%) [...] (p.65)

Tal vez la actual situación de violencia que se vive originó que, en abril del 2017, los senadores del Partido Verde en México propusieran regularizar la clasificación de videojuegos, argumentando que no era suficiente la realizada por ESRB, sistema que anteriormente expuse, pues señalan que las elaboradas por otros países no se ajustan al perfil sociodemográfico y al marco jurídico de nuestro país.

Esta nueva propuesta para clasificar videojuegos ya fue aprobada por la Cámara de Diputados y se realizarán reformas a la ley Orgánica de la Administración Pública Federal y a la ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Actualmente, se encuentra en manos del Ejecutivo Federal para ser revisada, evaluada y determinar su aprobación, en la que se establece sancionar con una multa que va desde los tres mil hasta los 30 mil días de salario mínimo a las personas que distribuyan, comercialicen o arrenden videojuegos a menores de edad, o que no incluyan en su portada la respectiva clasificación.

Asimismo, en un comunicado de la Coordinación de Comunicación Social, disponible en la página de internet del Senado de la Republica, indican que esta nueva clasificación brindará a los padres de familia y usuarios información útil en su idioma, y que se establecerán sanciones porque estos videojuegos clasificados para adultos combinan situaciones de discriminación sexual y racial, tortura o xenofobia y violencia, que influyen directamente con el proceso de socialización de los niños. El Senador Carlos Puente Salas, coordinador del Partido Verde señaló que:

Hay estudios que señalan que las personas que juegan videojuegos violentos se hacen más agresivos, lo que trae aparejado un impacto negativo en la sociedad. [...] Comentó que los videojuegos violentos no son los causantes de la agresividad en las personas, ni de la violencia en la sociedad, pero según estos estudios son un factor que contribuye a que las personas desarrollen comportamientos violentos.

Al respecto, considero que la violencia en los videojuegos va más allá de una reproducción de actitudes violentas; más bien se trata de una progresiva insensibilización, con esto me refiero a naturalizar esta situación atípica –como se ha mostrado a lo largo de la investigación–.

Por lo cual me parece que una nueva clasificación no es la solución, debido a que la violencia también la reciben de otros medios, principalmente, de su entorno social y familiar; existen factores que son más importantes por atender: delincuencia, bullying, violencia intrafamiliar o los actos de corrupción.

Por tal motivo, creo que la clasificación de videojuegos que existe actualmente (ESRB), es muy útil y se encarga de inspeccionar los elementos necesarios para determinar el público adecuado para jugarlos, ya que los descriptores de contenido contemplan y analizan elementos importantes, por ejemplo: el alcoholismo, la drogadicción, tipo y grado de violencia, animación sangrienta, lenguaje, desnudez, etc.

Entonces, con este nuevo proyecto para clasificar videojuegos en México, el gobierno tendrá una nueva fuente de ingresos económicos, ya que las empresas tendrían que pagar para que sus contenidos fueran analizados y así asignarles la clasificación correspondiente para venderlos en el país. Además, imponer sanciones para aquellos que vendan o renten videojuegos clasificados para adultos, no considero que sea la solución, actualmente, los mayores consumidores de este medio son niños y adolescentes que no tienen poder adquisitivo, ya que regularmente, su precio mínimo oscila entre los \$500 y \$700 pesos; en realidad son los adultos quienes les compran este tipo de videojuegos.

Siguiendo esta línea, al hablar de piratería nos adentramos en una industria que el gobierno no ha sabido mantener bajo control, en este caso, niños y adolescentes tienen mayor facilidad para adquirirlos a bajos costos, desde los \$30 hasta los \$100 pesos, este tipo de videojuegos clasificados para adultos pueden ser adquiridos sin la necesidad de comprobar la mayoría de edad; cabe resaltar que para utilizar este tipo de videojuegos es necesario que la consola tenga instalado un chip, el cual es fácil de conseguir en el centro histórico de la Ciudad de México, por ejemplo, en la Plaza de la Computación ubicada en Av. Lázaro Cárdenas.

Por lo anterior, hay que atender el problema de raíz, los adolescentes, frecuentemente, están expuestos a la violencia en sus casas, la calle, la escuela, la televisión y el internet, el problema al que nos enfrentamos hoy en día va más allá de una regularización para clasificar los videojuegos en nuestro país, es un problema de información y concientización por parte de la sociedad, quienes también tienen un papel muy importante en toda esta situación, porque deben estar informados sobre lo que le están comprando a sus hijos, sobrinos, primos o nietos. Personalmente, creo que el gobierno podría implementar un programa que trabajara con las clasificaciones que ya existen, no es necesario elaborar una nueva, que en realidad no tendría nada de nuevo.

Pareciera ser que la sociedad mexicana cada vez muestra mayor indiferencia, por ejemplo, la televisión contiene programas con alto contenido violento y gran número de sus televidentes son niños y adolescentes, o la violencia tan presente en los puestos de periódicos que son tapizados por noticias amarillistas, o al transitar por la ciudad cuando somos víctimas de algún delito. Puedo continuar con más ejemplos, pero la intención de esta acotación es resaltar que todas las circunstancias que se viven día con día fortalecen la insensibilidad en la población, normalizan la violencia.

[...] la violencia que se ha apoderado de nuestras calles y sus complejas raíces estructurales, pero sobre todo la cultura distorsionada en la que se apoyan estas estructuras, nos están diciendo que algo tenemos que hacer desde la educación que se ofrece en la familia, en la escuela, en la universidad y en los medios de comunicación masiva para responder a esta situación. (López, 2012, p.179)

Por tal motivo, concluyo que los videojuegos comparten un fuerte vínculo significativo con el contexto real, Esnaola (2006) ya señalaba anteriormente, que las narrativas de los videojuegos guardan en su interior las preocupaciones del presente y las expresan mediante representaciones simbólicas, así que puedes ser que los adolescentes videojugadores se interesen por las narrativas violentas debido a que en su entorno es una situación constante o común.

En México todos los días se observa violencia a través de los noticieros en la televisión, el radio, el periódico, las redes sociales o se vive en las calles, en el transporte público, en la familia o en la escuela. La violencia ocupa un lugar cada vez más importante en nuestras vidas y me parece que el incremento en el consumo de videojuegos con narrativas violentas es un indicador de la situación que vivimos en el país, de que tal vez, las relaciones sociales y familiares se fragmentan porque en lugar de interactuar entre ellos o realizar otro tipo de actividades como algún deporte, lectura o manualidad, prefieren pasar el tiempo con algún dispositivo para entretenerse.

4.2. Transmisión de valores a los adolescentes mexicanos a través de la narrativa violenta de los videojuegos

Inicio mi análisis con una pregunta que me parece muy acertada por parte del autor Londoño (2011, p.102), quien cuestiona:

¿Les proporcionamos a los jóvenes un mundo adecuado para vivir los valores? [...] cuando la exigencia para ser buenos ciudadanos choca con una política que se ha convertido en una búsqueda de ventajas particulares, cuando ven siempre y en todo lugar las luchas fratricidas y las divisiones en el mundo.

Personalmente, considero que en nuestra sociedad se ha permitido que los niños y adolescentes sean bombardeados con narrativas sin sentido, principalmente, en la televisión se pueden ver telenovelas y series que encapsulan a sus televidentes en historias con los arquetipos de siempre: la mujer pobre que se vuelve rica de la noche a la mañana por una

herencia o porque se casó con un hombre millonario; el padre que repudia al hijo por ser homosexual, o la madre abnegada que siempre se queda en casa al pendiente de los hijos.

Al respecto, Beatriz Sarlo (citada por Rosa Beltrán, 2010) analiza en su ensayo: “Narrativas sin historias”, la oferta de algunos medios de comunicación, en los que señala que los espectadores son absortos por imágenes que los sumergen en un estado de confort mental:

Digamos, las imágenes de la publicidad y la televisión, los videojuegos y ciertas películas de clasificación “B” son un infinito periódico. Que en cada cambio de canal o de programa termina un ciclo y recomienza otro básicamente igual pero con variantes. Y que esas imágenes que se presentan unidas en una trama sin historia pese a ello o por ello nos atrapan. Hipnotizan. Nos mantienen a la espera de algo que sabremos que no vendrá, pero que no nos importa que no llegue. Porque lo familiar de las imágenes de estos medios nos crea la sensación de “estar en casa”, en la casa mental donde habitan tramas parecidas. No hay que esperar a desconocidos: con los parientes visuales y auditivos conocidos nos basta para sentirnos cómodos. Arropados por amigos recién hechos gracias a la programación.

Considero que la cita anterior es muy ilustrativa para el análisis que he realizado en esta investigación. Anteriormente, he mencionado que los adolescentes construyen un vínculo significativo con los videojuegos a partir de su contexto, de tal modo que las imágenes en movimiento que presentan las narrativas violentas se convierten en parte de la familia cuando comparten escenarios del mundo real.

Dado lo anterior, quiero resaltar lo que Esnaola (2006) señalaba en cuanto a la intervención de los arquetipos de identificación como símbolos culturales, “[...] las tendencias pulsionales reprimidas se proyectan al exterior sobre otras imágenes u objetos de la cultura con la ventaja que el sujeto puede así expresarse sin angustia”. (p.128)

En este sentido, creo que los videojuegos funcionan como instrumentos liberadores. La información del capítulo anterior me permitió pensar acerca de estas pulsiones reprimidas que podrían estar teniendo los adolescentes, pareciera que guardan un vínculo estrecho con

la violencia, ya que sus videojuegos favoritos son de estrategia, aventuras y guerra, narrativas que en su mayoría muestran escenas explícitas de violencia.

Cada individuo asimila las narrativas de una forma particular de acuerdo con su contexto y experiencias, por lo que debido a los altos índices de violencia en la sociedad, los individuos en cierta medida podrían estar reprimiendo emociones inconscientemente, que en los videojuegos pueden ser fácilmente liberados.

[...] los videojuegos intervienen en el proceso de construcción de la identidad social facilitando arquetipos de identificación que operan como imágenes proyectivas de contenidos simbólicos culturalmente contruidos. [...] En la homogeneidad de los rituales y rutinas cotidianas se evidencia la influencia sutil pero poderosa que ejerce la sociedad globalizada. El sujeto mediatiza los valores, sentimientos y símbolos de la cultura, incorporándolos como imaginario colectivo y transforma sus deseos en necesidades, tal como lo impone la cultura del consumo. (Esnaola, 2006, p.128)

Esto quiere decir que los adolescentes videojugadores se pueden identificar y tomar como referencia algunos arquetipos proporcionados por los videojuegos para construir su identidad social, porque están inspirados en el mundo que socioculturalmente ha sido construido, un mundo superficial, que nos ha enseñado a transformar los deseos en necesidades y a tergiversar los valores, sentimientos y símbolos culturales.

Un mundo que privilegia la forma por encima del contenido o, mejor: un mundo donde el contenido ha sido sustraído en favor de la forma. Un tiempo que hace de la superficie de las cosas el contenido. [...] nos lleva a una reflexión sobre los modos en que los medios electrónicos y la cultura de masas han cambiado nuestra forma de leer y de representar el mundo. (Beltrán, 2010)

De acuerdo con la cita anterior, pienso que es como si a consecuencia de los altos índices de violencia en el país, a la sociedad no le importara el contenido violento con el que están tenido contacto los niños y adolescentes; realmente no importa el contenido sino la forma en


cómo la presentan –como se verá en el siguiente apartado–. Me parece que los videojuegos han retomado ideales, símbolos y acontecimientos que son representativos del mundo real y los han transformado en uno virtual que está fortaleciendo la insensibilidad en sus jugadores adolescentes.

4.3. Propuesta tipológica sobre los arquetipos de identificación en los videojuegos

Derivado de la propuesta de Jung (2002), en la que explica que los arquetipos viven en la psique del hombre y surgen del inconsciente colectivo, que expresa simbólicamente el drama interior e inconsciente del alma, y en el que señala que el arquetipo es una imagen que pertenece a la humanidad y no sólo al individuo; “el arquetipo presenta en lo esencial un contenido inconsciente que, al hacerse consciente y ser percibido, experimenta una transformación adaptada a la consciencia individual en la que aparece”. (p.5)

A continuación, presento una propuesta para identificar algunos referentes arquetípicos que se pueden encontrar en los videojuegos con narrativas violentas, con la finalidad de reflexionar acerca del vínculo de identificación que crean con los adolescentes, pues éste se puede convertir en un filtro para asimilar sentimientos y valores, lo cual puede derivar en la insensibilización a causa de la violencia que se convierte en una situación normal del entorno que viven.

Los videojuegos seleccionados para mi propuesta se encuentran disponibles para las consolas fijas, el dispositivo preferido por los usuarios intensivos; son clasificación M (Madure: para mayores de edad), y se encuentran dentro de la categoría de estrategia, los favoritos de los adolescentes. Es importante mencionar que dividí la narrativa de estos videojuegos en secciones, de acuerdo con su duración o complejidad, a fin de analizar los apartados más relevantes para mi investigación.

Título del videojuego	Narrativa	Elementos valorativos	Análisis	Representaciones arquetípicas de los personajes
<p>Manhunt</p>  <p>Lanzamiento en noviembre de 2003</p> <p>Sinopsis</p> <p>Manhunt es uno de los videojuegos que considero extremadamente violento. En términos generales, consiste en la historia de un convicto (James Earl Cash) condenado a muerte por inyección letal, pero después de aplicada la sentencia, despierta confundido dentro de la penitenciaría y se da cuenta que sólo lo sedaron. Entonces es cuando una voz (Lionel Starkweather) a través de un auricular le habla para ofrecerle su libertad a cambio de seguir sus instrucciones para realizar una masacre por las calles de la ciudad.</p> <p>A lo largo de la noche, esta voz hace comentarios referentes a agradar al público, por lo que Cash descubre que protagoniza una película snuff⁴, en la cual deberá matar en tiempo real a todos los que se</p>	<p>Sección 1</p> <p>Al inicio del videojuego, Lionel Starkweather consigue sobornar al sistema penitenciario para que simulen la ejecución de Cash, un convicto sentenciado a muerte, con la finalidad de ofrecerle una segunda oportunidad para vivir a cambio de que participe en su película snuff.</p>	<p>Corrupción Brutalidad Soborno Mezquindad Injusticia Mentira</p>	<p>No es mera casualidad que Lionel eligiera a Cash, él necesita que el protagonista de su película sea un sanguinario y que si llega a morir, nadie haga preguntas. En la narrativa de este videojuego nunca se dan a conocer los delitos que cometió Cash para que su sentencia fuera la muerte, por lo cual considero que su rol representa una dualidad.</p>	<p>Cash</p> <p>→ Criminal → victimizado → Sanguinario</p> <p>Lionel</p> <p>→ Criminal → Cineasta → Verdugo → Oportunista</p>
	<p>Sección 2</p> <p>Durante los siguientes niveles del videojuego, Cash deberá abastecerse de objetos (vidrios, bolsas, botellas, etc.), planear sus movimientos y decidir la forma en que asesinará a los integrantes de las pandillas que lo quieren asesinar, pues los errores que cometa pueden hacer que lo descubran y muera.</p>	<p>Conflicto Frialdad Homicidio Egoísmo Ira Fuerza Cautela Valentía Planeación</p>	<p>Cash es un hombre que puede asesinar con crueldad, dependiendo de la ira que el jugador seleccione (blanco, amarillo y rojo; los punteros en la pantalla cambiarán de color de acuerdo al tiempo que se deje presionado el botón). El personaje siempre matará sin miramientos porque sólo piensa en sí mismo y su nueva oportunidad para vivir.</p> <p>Los valores que encontré en esta sección son con base a las habilidades que muestra el personaje para enfrentarse a las pandillas.</p>	<p>Cash</p> <p>→ Criminal → Militarizado → Estratagema</p> <p>Pandillas</p> <p>→ Asesino → Fanático → Enfermo mental → Sanguinario → Súbdito → Masoquista → Sádico</p>
	<p>Sección 3</p> <p>El eje central del videojuego es enfrentar a las pandillas de asesinos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoods • Skinz 	<p>Homicidio Ira Individualismo Adicción Cobardía</p>	<p>Cash representa a una figura, que conforme avanza en la narrativa se puede apreciar que acumula cada vez más odio hacia las pandillas, quienes es importante resaltar que en ningún momento han mostrado compasión por su situación; se observa que</p>	<p>Cash</p> <p>→ Criminal → Sádico → Militarizado → Solitario</p>

⁴ Las películas o vídeos snuff se refieren a aquellas grabaciones reales sobre asesinatos, torturas, suicidios, violaciones, etc.

<p>atravesen en su camino, pues la finalidad es cazar y ser cazado por diversas pandillas de asesinos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wardogs • Innocentz • Smileys • Monkeys • Policías • SWAT • Cerberus <p>Para ejecutar a estas pandillas, el jugador puede elegir entre los 3 niveles de homicidio que se diferencian por los colores blanco, amarillo y rojo, esta última se distingue por ser la opción más brutal y sangrienta, pues para realizarla se requiere de mayor cautela para que no sea descubierto, ya que sólo puede realizarse si Cash se acerca sigilosamente al enemigo, y al permanecer el tiempo necesario, los punteros en la pantalla cambiarán al color rojo para indicar que puedes realizar el ataque.</p>	<p>Tortura Humillación Impunidad Planificación Cautela</p>	<p>mientras más avanzar en el videojuego, las formas en que se puede asesinar a las pandillas se vuelven más brutales, con este me refiero a que Cash puede hacer uso de cuchillos, sierras eléctricas y armas de fuego.</p> <p>Los valores que encontré en esta sección son con base a las habilidades que muestra el personaje y las pandillas.</p>	<p>→ Forajido</p> <p>Pandillas de asesinos</p> <p>→ Asesino → Fanático → Enfermo mental → Sanguinario → Súbdito → Masoquista → Sádico</p>
	<p>Sección 4</p> <p>Lionel le prometió a Cash que si terminaba con las pandillas obtendría su libertad antes de que terminará la noche, pero cuando lo obligan a enfrentarse a los Wardogs agrega un factor sorpresa, pues ha secuestrado a cuatro integrantes de su familia (madre, padre, hermana y hermano) y tendrá que salvar a cuando menos uno para poder seguir avanzando en el videojuego.</p> <p>Los familiares se ubican en diferentes lugares, así que si descubren a Cash, asesinarán al familiar que custodian.</p> <p>Una vez superado el desafío (habiendo salvado a uno o los cuatro integrantes de la familia), Cash es trasladado a un nuevo escenario para enfrentar a la pandilla Innocentz, pero antes encuentra un</p>	<p>Ironía Brutalidad Homicidio Chantaje Ira Deshonestidad Amor a la familia</p>	<p>En este punto Cash decide terminar con la película de Lionel y su ira es mayor por haber involucrado a su familia, se da cuenta que todo era una trampa porque al final también se desharían de él para no dejar evidencia.</p> <p>En esta sección, Lionel representa una figura de verdugo porque decide quién, cómo y en qué momento morirán los personajes del videojuego.</p> <p>El valor de amor a la familia lo refiero porque Cash tiene la opción de salvar a todos los integrantes de la familia. Sin embargo, el jugador tendrá la decisión final.</p>	<p>Cash</p> <p>→ Criminal victimizado</p> <p>Lionel</p> <p>→ Verdugo → Criminal</p>

	<p>vídeo en el que observa cómo a pesar de haber seguido las reglas de Lionel para rescatar a su familia en la sección anterior, éste los asesinan a todos.</p>			
	<p>Sección 5</p> <p>De acuerdo con los planes del director, después de este acontecimiento, Cash moriría en manos de la pandilla Smileys y ese sería el final de su película. Sin embargo, logra escapar y sólo desea vengar la muerte de su familia. Cabe señalar que, el departamento de policía de la ciudad trabaja para Lionel, por lo que, éste les ordena buscarlo y acabar con su vida.</p> <p>En su camino, Cash encuentra a una periodista que quiere exponer en los medios de comunicación la corrupción del departamento de policías ya que están coludidos con Lionel para producir estas películas, por lo que, Cash la ayuda para exhibir lo que sucede mientras la noche invade la ciudad.</p>	<p>Venganza Cobardía Impunidad Corrupción Odio Transparencia Justicia Libertad Compromiso</p>	<p>En esta última sección se observa que Cash adopta la figura de héroe al ayudar a la periodista, de algún modo se deja atrás su representación de criminal y ahora todos los asesinatos que comete tienen una razón justificada, pues, ya no busca únicamente salvar su vida sino vengar la muerte de su familia.</p> <p>Por otro lado, Lionel se acobarda y se esconde de Cash, pero éste lo encuentra al final y descarga todo su odio sobre él, pues, lo asesina de una forma muy cruel con una sierra eléctrica.</p> <p>Al final, la reportera logra exhibir la verdad y muestra cómo el departamento de policía ayudaba a Lionel para producir estas películas tortuosas.</p>	<p>Cash → Criminal victimizado</p> <p>Lionel → Villano</p>

Cuadro 8

Fuente: elaboración propia

En el videojuego anterior encontré un mayor número de arquetipos de identificación negativos; esta narrativa plasma en cierta medida la realidad que se vive en el país con los problemas entre los cárteles de drogas, asesinatos o violaciones, de tal modo que los videojuegos pueden fungir como liberadores de violencia porque reafirman la del mundo real.

El eje central del videojuego es cazar a las pandillas y ser cazado, con la finalidad de entretener al público que observa en tiempo real la película snuff. Esta narrativa que en todo momento tiene un elevado nivel de violencia, muestra, consecutivamente, la muerte de los hombres que conforman las pandillas, como se ve en la imagen 2.


Manhunt



Imagen 2

Fuente: Manhunt (Rockstar North, 2003 - 2004)

Una imagen fuerte pero no muy alejada de nuestra realidad, actualmente, es común ver en las noticias la aparición de cuerpos desmembrados en las calles o colgados de un puente para enviar mensajes de alguna organización criminal.

Título del videojuego	Narrativa	Elementos valorativos	Análisis	Arquetipos de identificación en los personajes
<p>Resident Evil 5</p>  <p>Lanzamiento en marzo de 2009</p>	<p>Sección 1</p> <p>En el capítulo 1 veremos a Chris y a Sheva explorar el pueblo y enfrentarse con su primer infectado, a quien tratan de ayudar porque piensa que ha sido atacado, pero una vez que completa su transformación en zombie los trata de matar.</p> <p>Los habitantes se han reunido en el mercado del pueblo para que un verdugo le corte la cabeza al hombre que ayudo a Sheva y Chris, proporcionándoles armas.</p> <p>Los protagonistas de esta narrativa deberán enfrentarse a los habitantes, quienes los atacan con palos, machetes, cuchillos, herramientas, etc., y al verdugo, quien los persigue con su hacha. Al final este capítulo también deberá enfrentarse con un “uroboro”, un monstruo con tentáculos que será más difícil de vencer.</p>	<p>Fealdad Degradación Agresión Masacre Crueldad Odio Indiferencia Solidaridad Equidad Compromiso Valentía</p>	<p>En esta sección encontré los elementos antes mencionados porque el virus esclaviza al huésped y los obliga a seguir las órdenes de quien los controla, a pesar de que ello signifiqué hacerle daño a un inocente e inclusive matarlo.</p> <p>Por otro lado, estos valores se muestran, primeramente, al ser los protagonistas un hombre y una mujer, quienes representan la oportunidad de enfrentar a los enemigos sin importar la condición del sexo. Asimismo, éstos tratan de ayudar a los habitantes, demuestran valentía y trabajan en equipo por un bien en común.</p>	<p>Zombies/ monstruo</p> <p>→ Esclavo → Verdugo → Sanguinario</p> <p>Chris y Sheva</p> <p>→ Militarizado → Policiaco → Héroe → Equipo</p>
<p>Sinopsis</p> <p>La saga de Resident gira en torno al virus T, una toxina que transforma a los seres humanos en muertos vivientes denominados zombies (criaturas a las que sólo les interesa comer carne humana). Experimentan con este virus para crear mutaciones, lo cual da vida a un sinfín de monstruos que podemos encontrar a lo largo de esta serie de videojuegos.</p> <p>En Resident 5, el videojuego se compone de 6 capítulos y la historia trata sobre la investigación que realiza Chris Redfield y Sheva Alomar, agentes paramilitares de la BSAA sobre un atentado terrorista en una ciudad ubicada en el continente africano, sus protagonistas deberán enfrentarse a los habitantes que han sido</p>	<p>Sección 2</p> <p>En el segundo capítulo Chris y Sheva deberán enfrentarse a perros infectados y algunos habitantes con complexión robusta, que son difíciles de matar porque resisten más a las balas, también veremos que los otros habitantes ahora están armados con ballestas, bombas molotov y hasta manejan camionetas para tratar de arrollarlos.</p> <p>En esta sección aparecen nuevos monstruos que son una especie de insectos voladores. Chris y Sheva deberán enfrentarse a una horda de zombies, pero cuando casi se sentían derrotados llega en helicóptero un amigo de Chris de la</p>	<p>Suciedad Homicidio Fealdad Agresión Crueldad Sumisión Valentía Protección Fraternidad Compromiso Solidaridad Unidad Honor</p>	<p>Los zombies y los monstruos no expresan sentimientos; son indiferentes ante cualquier situación que se les presente, únicamente, reflejan el odio de aquel que los controla, ya que desatan una guerra llena de crueldad ante aquel que interfiera en los planes que les han encargado.</p> <p>En esta sección del videojuego se pueden observar un buen número de valores, pues los protagonistas trabajan en equipo, se ayudan mutuamente y defienden el honor de sus compañeros.</p>	<p>Zombies/ monstruo</p> <p>→ Esclavo → Sanguinario</p> <p>Chris y Sheva</p>

<p>infectados con una mutación del virus T, pues éstos son más inteligentes que sus predecesores, los zombies, porque a ellos ya no les interesa alimentarse de carne humana, sino que se comunican y organizan para matar a los intrusos; además utilizan armas de fuego.</p> <p>Chris y Sheva deberán sobrevivir para que al final de la historia rescaten a la excompañera de Chris, Jill Valentine, quien fue secuestrada e infectada con un tipo de insecto para ser manipulada y cumplir las órdenes de Albert Wesker, el monstruo final al que enfrentarán.</p>	<p>BSAA para ayudarlos, éste lo logra pero al final los insectos lo atacan y muere al ser derribado.</p> <p>También aparece un zombie que porta una sierra eléctrica y que será difícil de matar porque es resistente a las balas. Más adelante, Chris y Sheva son atacados por zombies que manejan motocicletas, pero cuando creen estar acorralados aparece un equipo de la BSAA para ayudarlos.</p> <p>Posteriormente, se enfrentarán a un monstruo muy grande que es una combinación de murciélago con escorpión y para poder finalizar el capítulo, deberán derrotar al gigante que mató a todo el equipo Delta.</p>			<p>→ Héroe → Amistad → Militarizado → Policiaco</p>
	<p>Sección 3</p> <p>Se puede observar que en cada capítulo la dificultad del videojuego aumenta, por lo que, al inicio del capítulo 3, los personajes se enfrentarán a una población de aldeanos africanos que están armados con lanzas, escudos con picos y arcos con flechas, a cocodrilos y a dos Majini gigantes, aldeanos con una complejión robusta.</p> <p>En ese capítulo, a pesar de que la misión ha concluido debido a las bajas que reporta la BSAA, Sheva decide no retirarse de la misión y continuar a lado de Chris para ayudarlo a buscar a su excompañera.</p> <p>Posteriormente, regresan a la ciudad para continuar enfrentando a los zombies; trabajan en equipo con Josh para lograr salir de ahí y buscar a Irving.</p>	<p>Asedio Homicidio Agresión Crueldad Venganza Lealtad Protección Fraternidad Compromiso Unidad Valentía</p>	<p>A la llegada de Chris y Sheva a la aldea son acechados por sus habitantes, quienes también han sido infectados y los quieren asesinar con las armas que ellos mismos han fabricado.</p> <p>Irving a su vez quiere que Chris y Sheva paguen por entrometerse y estropear sus planes, por lo que representará a un verdugo para acabar con todos a su paso.</p> <p>Los valores que observe en esta sección muestran el compañerismo de los personajes que integran la BSAA para trabajar como unidad y vencer el mal que acecha el mundo.</p>	<p>Zombies/ monstruo → Esclavo → Sanguinario → Verdugo</p> <p>Chris y Sheva → Héroe → Amistad → Militarizado → Policiaco</p>

	<p>Al finalizar este capítulo, encuentran a Irving, quien al inyectarse un tipo de mutación del virus T se convierte en un enorme monstruo tipo calamar, Chris y Sheva lo enfrentan con ayuda de metralletas y lanzamisiles que se encuentran a bordo de la embarcación.</p>			
	<p>Sección 4</p> <p>A lo largo del videojuego se pueden mejorar las armas para que tengan más potencia, largo alcance, mayor capacidad de balas o que el personaje mejore su precisión para disparar.</p> <p>En el cuarto capítulo Chris y Sheva llegan a una Isla para encontrar a Jill, la excompañera de Chris y para destruir el proyecto de armas biológicas creado por Umbrella, para esto se enfrentarán nuevamente a los aldeanos, a Majini gigantescos y a arañas.</p>	<p>Asedio Homicidio Agresión Masacre Crueldad Insensibilidad Planificación Fraternidad Protección Compromiso Unidad Valentía</p>	<p>Chris y Sheva continúan sido acechados por los zombies aldeanos, así que prácticamente continuamos viendo los mismos elementos que representan los zombies y monstruos en todas las secciones.</p> <p>Por su parte, Chris y Sheva representan los valores anteriores, debido a su compañerismo y la organización que deben tener en sus ataques, abastecimiento de armas y platas curativas para continuar avanzando en el videojuego.</p>	<p>Zombies/ monstruo</p> <p>→ Esclavo → Sanguinario</p> <p>Chris y Sheva</p> <p>→ Héroe → Amistad → Militarizado → Policiaco</p>
	<p>Sección 5</p> <p>En el capítulo 5 se enfrentarán a nuevos monstruos que serán aún más difíciles, aquí encontrarán a unas mutaciones llamadas lickers, una especie de animales que no tienen piel y asesinan al menor ruido, a un monstruo gigante que es la combinación de una araña con un cangrejo, a un espécimen que parece saltamontes y lanza un tipo de gas lacrimógeno, a otro urobora (monstruo de tentáculos).</p> <p>Para poder concluir este capítulo, Chris y Sheva deberán enfrentarse a Wesker y Jill, pero sin hacerle daño a esta última porque han llegado hasta ahí para salvarla.</p>	<p>Fealdad Asedio Tortura Petulancia Opresión Lealtad Protección Fraternidad Compromiso Libertad Unidad Valentía</p>	<p>Los monstruos en esta sección son más espantosos que en las anteriores, acechan a su presa y su único objetivo es asesinarlos.</p> <p>Wesker representa al tirano que no le interesan pasar sobre quien sea con tal de conseguir sus objetivos. Él controla el virus T debido a que también se lo ha inyectado para ser parte de éste, además privó de su libertad a Jill al mantenerla cautiva y esclavizada con ayuda de una mutación del virus.</p> <p>Nuevamente, encontramos los valores de las secciones anteriores, además de una más, pues en esta sección Chris y Sheva tienen la intención de recuperar la libertad de Jill.</p>	<p>Zombies/ monstruo</p> <p>→ Esclavo → Sanguinario → Verdugo</p> <p>Wesker</p> <p>→ Ególatra → Tirano → Villano</p> <p>Chris y Sheva</p> <p>→ Héroe → Amistad → Militarizado → Policiaco</p>

	<p>Sección 6</p> <p>En el último capítulo de este videojuego, los protagonistas se enfrentarán a zombies militares que también van armados, así como a monstruos que parecen capullos, pues no se les puede hacer daño hasta que no abran sus tipos pétalos y deberán vencer a un uroboro que es aún más grande que los que han enfrentado anteriormente.</p> <p>Al final, Jill que ya ha sido liberada del control de Wesker, ayuda a Chris y Sheva para vencerlo; juntos lo enfrentan en un portaaviones y logran destruirlo con un lanzagranadas dentro de un volcán en erupción.</p>	<p>Masacre Agresión Crueldad Engaño Venganza Compromiso Persistencia Unidad Valentía</p>	<p>Los zombies y monstruos continúan luchando contra Chris y Sheva. Wesker se aprovecha de una mujer que estaba enamorada él y la engaña para transformarla en un uroboro peor que los anteriores.</p> <p>Chris, Sheva, Jill y Josh representan el trabajo en equipo y el compañerismo.</p>	<p>Zombies/ monstruo → Esclavo → Sanguinario</p> <p>Wesker → Tirano → Traidor</p> <p>Chris y Sheva → Héroe → Amistad → Militarizado → Policiaco</p>
--	---	--	---	--

Cuadro 9

Fuente: elaboración propia

En términos generales, este videojuego muestra un mayor número de valores porque son dos los protagonistas; hombre y mujer que trabajan en quipo para salvar al mundo y si alguno de los dos muere el otro no podrá continuar jugando, lo que obliga de algún modo a los jugadores a proteger a su compañero. Sin embargo, considero que la narrativa se concentra en exponer, al igual que el videojuego anterior, los arquetipos de identificación negativos que representan el poder que tiene el villano de la historia para esclavizar a la humanidad, la fealdad en su máxima expresión a través de los monstruos, así como los ataques y las muertes sangrientas que gracias a la tecnología muestran una nitidez de imagen cada vez más cercanas a la realidad en comparación con las gráficas anteriores.


Por lo tanto, el gran número de monstruos presentes en este videojuego me parece que simbolizan las monstruosidades del mundo real: asesinatos, secuestros, corrupción, crímenes inaceptables, que cometen delincuentes, gobernantes, empresarios, narcotraficantes, líderes políticos, etc., quienes representan al tirano, al verdugo que hastiado de poder no le importa pasar sobre quien sea porque sólo piensan en su propio bienestar.

Resident evil 5



Imagen 3

Fuente: Resident Evil 5 (Capcom, 2009)

Título del videojuego	Narrativa	Elementos valorativos	Análisis	Arquetipos de identificación en los personajes
<p>Grand Theft Auto V</p>  <p>Lanzamiento en septiembre de 2013</p> <p>Sinopsis</p> <p>Este videojuego inicia con un tipo de simulador para aprender a usar el control, en el que, deberás participar en el robo de un banco que termina mal.</p> <p>Posteriormente, la historia comienza con Franklin Clinton, quien trabaja como embargador de autos; todo se complica cuando le asignan la misión de recoger el vehículo de Jimmy, el hijo de Michel De Santa porque este último lo sigue hasta el lugar en el que dejan los vehículos recuperados y provoca un accidente.</p>	<p>Sección 1</p> <p>Cuando Michael descubre que su mujer lo engaña con el entrenador de tenis, decide pedirle ayuda a su nuevo amigo Franklin para vengarse, así que van tras de él hasta su mansión y la destruyen, pero después descubren que el dueño de la propiedad es Martín Madrazo, un peligroso narcotraficante mexicano que les exige pagar la reconstrucción si no quieren perder la vida.</p> <p>Por lo que Michael y Franklin se organizan, contactan a Lester y se disponen a robar una joyería para pagar su deuda.</p>	<p>Infidelidad Venganza Agresión Deuda Compromiso</p>	<p>En esta sección los jugadores aprenden lo básico sobre esta serie de videojuegos que se han vuelto tan populares, tal vez por la semejanza que tienen con el mundo real, por ejemplo, robar autos, cambiar la estación de radio del auto, el vestuario del personaje o simplemente de personaje; golpear o matar a las personas que caminan por la ciudad, etc.</p> <p>La narrativa inicia sencilla con una infidelidad en la que se ubica a Franklin como una víctima de las circunstancias, a Michael como el héroe porque es valiente y se atreve a hacer cosas que otros no harían y a Madrazo como el villano de la historia por ser narcotraficante, una figura ya de por sí con gran impacto en nuestro país.</p>	<p>Franklin → Víctima</p> <p>Michael → Héroe</p> <p>Madrazo → Narcotraficante</p>
	<p>Sección 2</p> <p>Después del robo a la joyería, aparece el excompañero de Michael llamado Trevor, quien lo incita a que cambie su comportamiento, por lo que pierde a su familia y se involucra en una guerra de bandas callejeras que quieren controlar el mercado de la metanfetamina.</p> <p>Por otro lado, Franklin ve con su amigo Lamar, el cual cae en la trampa de un gánster llamado Harold “Stretch”, así que después de pasar un tiempo en prisión decidió abandonar su antigua banda para aliarse con “Los Ballas”. Harold, en muchas ocasiones ha intentado matar a Lamar debido a la obsesión que tiene por controlar las calles y el negocio de la metanfetamina.</p>	<p>Chantaje Amistad Asesinatos Agresión Sexualidad Protección Control</p>	<p>A lo largo de este videojuego comienzan a aparecer nuevos elementos en los que tendrás diversas misiones y en la mayoría tendrás que asesinar a alguien.</p> <p>También el jugador descubrirá que cada cierto tiempo se hace noche en la ciudad, lo cual trae consigo ciertos personajes sexuales (prostitutas).</p>	<p>Trevor → Sádico</p> <p>Michael → Títere</p> <p>Franklin y Lamar → Amistad</p>
	<p>Sección 3</p>	<p>Dominación Rivalidad</p>	<p>El videojuego sigue la misma temática; todo se trata sobre adquirir poder a través del dinero y de</p>	<p>Trevor → Oportunista</p>

<p>A pesar de lo anterior, Clinton y De Santa se convierten en buenos amigos y comenzaran a realizar misiones juntos, debido a un problema con el narcotráfico en el que se ven involucrados.</p> <p>Michael y Franklin deciden pagar su deuda con el narcotráfico robando una joyería pero cuando ve la noticia en la televisión, Trevor Philips, un sobreviviente del robo, al inicio del juego, reconoce la forma en que se llevó a cabo el robo de la joyería, así que logra localizarlo y ponerse en contacto con él.</p> <p>En términos generales, este videojuego logra replicar el mundo real, en el cual deberás realizar robo de autos, dinero, enfrentar o huir de la policía, matar a alguien, etc. El videojuego se desarrolla en una ciudad, en la que encuentras a las personas caminando, viendo la televisión, realizando alguna actividad, platicando entre ellas, todos llevan una vida normal, como en la realidad, por lo cual mientras realizar las diversas misiones, podrás cambiar las canciones o la estación de radio en el auto que conduces, atropellar a una persona, chocar contra otro auto y salir volando por el parabrisas, cambiarte de ropa, pagar a prostitutas por sus servicios, etc.</p>	<p>A lo largo esta historia veremos como agentes del FBI obligan a Michael a realizar operaciones especiales con ayuda de Franklin y Trevor, en las cuales su objetivo será destruir a la IAA, una agencia rival. Dentro de estas operaciones especiales deberán asaltar un convoy de dinero, robar un banco que guarda las nóminas de los policías, funcionarios y altos mandos corruptos de la ciudad.</p> <p>Posteriormente, Michael y Franklin se tendrán que esconder por un tiempo porque Trevor secuestro a la esposa de Madrazo, debido a que no recibió compensación por ese trabajo. Pero más adelante, Michael convencerá a Trevor para que suelte a la mujer, con la intención de hacer planes con Madrazo y hacer un gran robo a la Union Depository para llevarse todo el oro.</p>	<p>Robo Crueldad Corrupción Fraudes</p>	<p>someter a los demás con agresiones, armas, asesinatos, secuestros, etc.,</p> <p>Los personajes principales siempre están huyendo de la policía e infringen reglas que existen en el mundo real. Este videojuego es el más claro ejemplo de cómo aquellos que crean videojuegos se inspiran en la realidad.</p>	<p>→ Criminal</p> <p>Michael → Criminal</p> <p>Franklin → Forajido</p>
	<p>Sección 4</p> <p>Cuando regresan a la ciudad, Michael se reconcilia con su familia, pero Trevor se da cuenta que lo han engañado sobre un asesinato que no se realizó durante el robo al inicio del videojuego, lo cual lo enfurece y quiere vengarse de Michael al frustrar el robo a la Union Depository.</p> <p>Finalmente, el robo sale como lo había planeado pero Haines y Weston presionan a Franklin para que elimine a Trevor y Michael, así que comienza una nueva guerra entre ellos, para que al final los tres logren salir con vida y terminar como buenos amigos.</p>	<p>Complicidad Venganza Avaricia Familia Amor</p>	<p>Después de toda la violencia que se puede observar en este videojuego, se crea una figura de amistad, en la que pareciera ser que le transmiten al jugador una visión divertida y positiva de matar a las personas, deshacerse de la evidencia, involucrarse con el narcotráfico, conseguir dinero fácilmente, al robarlo a un banco o una joyería.</p>	<p>Trevor → Militarizado</p> <p>Michael y Franklin → Amistad</p>

Cuadro 10

Fuente: elaboración propia

Considero que el videojuego anterior es muy representativo porque está totalmente inspirado en la realidad, los jugadores pueden ser y hacer todo lo que en su vida real no podrían, ni se atreverías por miedo a las consecuencias, por ejemplo: robar automóviles, disparar y escapar de la policía, asaltar bancos, manejar un helicóptero, o arrollar personas en la calle.

Una situación que llamo mucho mi atención durante el análisis de este videojuego fue encontrar en internet videos tipo tutoriales en los que dan tips para explorar este mundo virtual, para aprender a subir a una prostituta a su auto, pagarle por sus servicios cuando haya terminado y asesinarla para quitarle su dinero, u otros en los que sólo se trata de golpear a personas en la calle para también quitarles su dinero o de cómo entrar en las casa de otras personas para robar su dinero y asesinarlas por diversión –como se observa en imagen 6–.

Grand Theft Auto V



Imagen 4




Imagen 5



Imagen 6

Fuente: Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013)

Título del videojuego	Narrativa	Elementos valorativos	Análisis	Arquetipos de identificación en los personajes
<p>The Evil Within</p>  <p>Lanzamiento en octubre de 2014</p> <p>Sinopsis</p> <p>La historia de este videojuego se desarrolla en mundos paralelos; narra la vida de Rubén, hijo de un científico que se obsesiona con su investigación, en la cual, buscaba transferir su conciencia a otro humano.</p>	<p>Sección 1</p> <p>Todo inicia con una masacre en el hospital psiquiátrico de la ciudad, el detective Sebastián Castellanos es el encargado de investigar el crimen, pero al llegar al lugar descubre que el asesino continúa ahí, así que cuando éste encuentra al detective lo hiere con la intención de llevarlo a un rastro para que un carnicero lo descuartice.</p> <p>Esta sección se compone del capítulo 1 al 4, así que una vez que el detective logra salir de ahí, escapa en una ambulancia con su compañera Juli Kidman, el policía Connelly, el doctor Marcelo Jiménez, director del hospital psiquiátrico y un paciente llamado Leslie, pero cuando creen estar a salvo, la ambulancia es atacada nuevamente por el asesino del inicio, un hombre desfigurado que posee habilidades especiales, como moverse a una increíble velocidad y el poder para transformar a las personas en monstruos parecidos a los zombies, pero éstos con la diferencia de tener un aspecto más horroroso porque tienen alambre de púas enredado al cuerpo, la cara desgarrada, clavos enterrados, lanzas en el cuerpo, etc.</p> <p>Cuando el detective Castellanos despierta del accidente en la ambulancia, busca a sus compañeros para salir del bosque infestado de estos seres espeluznantes, en el que ahora se encuentran atrapados.</p>	<p>Acecho Tortura Crueldad Agresión Odio Fealdad Indiferencia Valentía Protección Compromiso</p>	<p>En esta sección se observa la tortura como elemento sobresaliente entre los demás, pues se observa que es brutal el dolor causado a los cuerpos de los hombres que aparecen en escena.</p> <p>Desde el principio se muestra el odio del personaje Ruvik, a quien sólo le interesa que los otros humanos experimenten el dolor que él ha sentido.</p>	<p>Castellanos → Víctima → Policiaco</p> <p>Dr. Jiménez → Víctima</p> <p>Monstruos → Esclavos</p>
<p>Después de que Rubén sufre un terrible accidente, sus padres deciden encerrarlo en un sótano para que nadie pueda verlo, pero al paso de los años él logra salir de ahí y los asesina por haberlo dejado en el olvido.</p> <p>Rubén queda a cargo de los negocios de su padre y comienza a desarrollar investigaciones</p>	<p>Sección 2</p> <p>Esta sección se compone de los capítulos 5 y 6, en los que se observa una ambientación lúgubre, sucia, con cuerpos y monstruos por doquier, que cada vez son más difíciles de vencer.</p>	<p>Suciedad Fealdad Asesinatos Crueldad Trampa Agresión Indiferencia</p>	<p>Desde el inicio, los monstruos que aparecen en la pantalla son un reflejo del odio de Ruvik, pues al final es un mundo creado en su cabeza.</p> <p>En esta sección se observan muchas escenas sangrientas porque la narrativa se concentra</p>	<p>Castellanos → Víctima → Policiaco</p> <p>Joseph Oda → Víctima</p> <p>Monstruos</p>

<p>ocultas, pero después de algún tiempo comienza perder la cordura y dejar de financiar las investigaciones del hospital psiquiátrico, así que comienza a sospechar que se quieren deshacer de él y encripta el experimento que estaba realizando para que nadie, más que él pueda utilizarlo.</p> <p>Pero al final sucede lo que temía, el director del hospital psiquiátrico manda a matarlo y conserva su cerebro para descryptar el experimento y continuar la investigación de Rubén.</p> <p>Posteriormente, la narrativa se desarrolla en otro mundo, pues se dan cuenta que no pueden continuar con la investigación debido a que dentro del cerebro sigue viviendo la conciencia de Rubén, quien al estar conectado al experimento frustra los intentos por lograr transferir por completo la conciencia de un ser humano a otro.</p> <p>Por otro lado, las personas utilizadas para esta investigación fueron brutalmente torturadas y en el mejor de los casos terminaron dementes, por lo que, el hospital psiquiátrico era el mejor disfraz para el tipo de experimentos que realizaban.</p> <p>Un día sucede una masacre en el hospital psiquiátrico y envían a tres detectives para averiguar qué está sucediendo ahí, pero uno de ellos, el detective Castellanos es secuestrado por Rubén, quien ahora dice llamarse Ruvik y lo obliga a participar en el experimento, así que, deberá sobrevivir al mundo insólito al que lo han introduciendo. En el camino encontrará muchos monstruos que deberá vencer para derrotar al final la conciencia de Ruvik, quien</p>	<p>El detective Castellanos sigue intentando salir de este mundo extraño que parece hecho de recuerdos fragmentados, en el que por momentos cae a un abismo y emerge en un lugar nuevo para enfrentarse a un monstruo espeluznante.</p> <p>En estos capítulos logra encontrar a su compañero, el detective Joseph Oda, a quien había perdido en el primer capítulo y descubre que han experimentado con él, lo cual le provoca fuertes dolores de cabeza, toser sangre y transformarse momentáneamente en uno de esos monstruos a los que están combatiendo. Esto no será un impedimento para el detective Castellanos, quien continúa con él y lo ayuda para que juntos puedan salir de la pesadilla que están viviendo.</p>	<p>Valentía Protección Unidad</p>	<p>en asesinar al detective Castellanos para que no interfiera en los planes de Ruvik.</p>	<p>→ Esclavos</p>
<p>En esta sección que comprende del capítulo 7 al 12, se descubre que el mundo, en el que se encuentra el detective Castellanos, ha sido creado por Ruvik, quien constantemente envía diversos monstruos para asesinarlos para que no continúe indagando sobre sus memorias.</p> <p>En estos capítulos, el detective descubre el accidente que le ocurrió en el granero a Rubén (Ruvik), durante la infancia: los aldeanos de la comunidad en la que vivían no estaban de acuerdo con los experimentos que realizaba su padre, así que decidieron prenderle fuego al granero ignorando las risas que se oían en su interior.</p> <p>A causa de las lesiones que le ocasionó ese accidente, sus padres lo encerraron en un cuarto para que nadie pudiera verlo, lo que lo llevo a acumular un odio mucho más grande que con el tiempo lo hizo escapar de su encierro para asesinarlos.</p> <p>Y por último, el detective Castellanos descubre que Marcelo, el director del hospital psiquiátrico, envía a unos hombres para matar a Ruvik y así apropiarse de los descubrimientos que realizó en su investigación.</p>	<p>Sección 3</p> <p>En esta sección que comprende del capítulo 7 al 12, se descubre que el mundo, en el que se encuentra el detective Castellanos, ha sido creado por Ruvik, quien constantemente envía diversos monstruos para asesinarlos para que no continúe indagando sobre sus memorias.</p> <p>En estos capítulos, el detective descubre el accidente que le ocurrió en el granero a Rubén (Ruvik), durante la infancia: los aldeanos de la comunidad en la que vivían no estaban de acuerdo con los experimentos que realizaba su padre, así que decidieron prenderle fuego al granero ignorando las risas que se oían en su interior.</p> <p>A causa de las lesiones que le ocasionó ese accidente, sus padres lo encerraron en un cuarto para que nadie pudiera verlo, lo que lo llevo a acumular un odio mucho más grande que con el tiempo lo hizo escapar de su encierro para asesinarlos.</p> <p>Y por último, el detective Castellanos descubre que Marcelo, el director del hospital psiquiátrico, envía a unos hombres para matar a Ruvik y así apropiarse de los descubrimientos que realizó en su investigación.</p>	<p>Egocentrismo Agresión Asesinato Crueldad Mezquindad Vergüenza Fealdad Odio Venganza Fraude</p>	<p>Los monstruos constantemente representan el odio que crece en Ruvik, al sentir que Castellanos avanza en sus memorias y conocer lo que le paso en la infancia.</p> <p>Los elementos, anteriormente, descritos son una muestra de los elementos que constantemente se ven en el videojuego, lo que además considero normaliza este tipo actitudes.</p>	<p>Castellanos → Víctima → Policiaco</p> <p>Dr. Jiménez → Verdugo</p> <p>Ruvik → Víctima → Sanguinario → Verdugo → Sádico</p> <p>Monstruos → Esclavos</p>

<p>sólo busca regresar al mundo real en un nuevo cuerpo para vengarse y hacer sentir a la humanidad el dolor que el sufrió.</p>	<p>Sección 4</p> <p>Esta última sección está compuesta por los capítulos 13 al 15, en éstos la narrativa tiene su desenlace. Los monstruos que aparecen al final son más horribles que los anteriores; un hombre que se encuentra en el hospital le da consejos al detective y le comenta que el odio que siente Ruvik lo ha consumido, pues sólo le importa vengarse y que los otros sienta el sufrimiento que él ha sentido.</p> <p>Al final, Castellanos se enfrenta a Ruvik, en una batalla sangrienta y parece que lo ha derrotado, pero en la última escena, cuando todo parecía que había vuelto a la normalidad, Castellanos logra ver en el mundo real a Leslie, por unos momentos antes de que desaparezca entre la multitud, lo cual indica que Ruvik pudo haber logrado transferir su conciencia al cuerpo de Leslie para salir del mundo paralelo en el que se encontraba.</p>	<p>Fealdad Tortura Odio Venganza Egoísmo Agresión Crueldad Apoyo</p>	<p>Pareciera que los monstruos representan el odio que cada vez crece más en Ruvik, pues únicamente piensa en sí mismo y en su venganza para que el mundo conozca el dolor, pues a él únicamente le importa salir de ese mundo para incorporarse al real.</p>	<p>Castellanos</p> <ul style="list-style-type: none"> → Víctima → Policiaco → Héroe <p>Ruvik</p> <ul style="list-style-type: none"> → Víctima → Sanguinario → Verdugo → Sádico <p>Monstruos</p> <ul style="list-style-type: none"> → Esclavo → Sanguinario → Verdugo
---	--	--	---	---

Cuadro 11

Fuente: elaboración propia

Este videojuego muestra elementos que, principalmente, se encaminan a manifestar el odio del personaje, con la intención de que los otros sientan el dolor que él llegó a sentir.

The Evil Within



Imagen 7

Fuente: The evil within (Tango Gameworks, 2014)

En resumen, la mayoría de los elementos que se representan en la pantalla muestran un apocalipsis, en el que se promueve la normalización de la violencia. Pues ésta ha sido creada por el ser humano en el mundo real y hemos tenido que cohabitar con ella, por lo cual tiene un impacto trascendental en la población y principalmente, en los adolescentes, quienes se encuentran en pleno desarrollo de sus actitudes, valores, creencias y prejuicios.

Este videojuego contiene agresiones explícitas en las que para alcanzar el objetivo de la misión deben enfrentarse cuerpo a cuerpo, torturar a su oponente, utilizar el miedo y la manipulación, así como el uso de armas.

Por otro lado, en el mundo real cuando ocurre un accidente vial los automovilistas llegan a provocar tráfico debido al morbo que les genera observar la magnitud del accidente o si hubo algún muerto. Considero que la violencia hoy en día “es lo que vende”, un ejemplo de esto son las primeras planas de los periódicos amarillistas, quienes han visto una oportunidad de incrementar su producción con este tipo de publicaciones.

Otro ejemplo del que estoy segura que muchos ciudadanos han sido espectadores habituales: las peleas en el transporte público o en las calles, situaciones en las que la mayoría de las personas no intervienen, sobre todo si alguno de los involucrados está siendo brutalmente agredido por un número mayor de individuos; las personas alrededor de la discusión pareciera ser que ya ni si quiera se inmutan, siguen su camino como si nada sucediera, tal vez se debe al miedo por alguna represalia o porque es cosa de todos los días. La intención de los comentarios anteriores, son exponer cómo la población hace parte de su vida este tipo de situaciones y por ende, se vuelven indiferentes ante la violencia.

En algunos casos los videojuegos pueden fungir como un medio catártico para liberar las emociones que genera el mundo real; esta situación se puede dar, principalmente, con los adolescentes porque al encontrarse en una fase sensitiva, están expuestos a una gran cantidad de estímulos que a veces no saben cómo canalizar. “El juego, como drama simbólico representa la necesidad intrínsecamente humana de transitar la vida sobrellevando los obstáculos del devenir de la existencia avanzando por caminos inciertos”. (Esnaola, 2006, p.141)

Dicho lo anterior, es un hecho que los videojuegos representan un drama simbólico, que sirve como válvula de escape, porque los jugadores pueden trasladar sus emociones a este mundo virtual.

Este tema sobre la catarsis en el videojuego me ha permitido reflexionar sobre el problema que tenemos en la sociedad porque puede estar afectando la convivencia, la cultura y la construcción de identidad en los adolescentes.

Es importante analizar las narrativas violentas a la que están accediendo los adolescentes porque nos podrían señalar la forma en que perciben el entorno en el que viven, así como sus intereses y necesidades.

[...] podemos reconocer [...] las manifestaciones del aprendizaje, a partir de los indicios que producen los educandos cuando establecen relaciones con los contenidos, [...] en las explicaciones que construyen [...] las

preguntan que plantean [...] las respuestas que pueden construir [...] las opiniones que dan [...], así como en las formas de expresar sus valores. Reconocer estos productos como indicios del proceso de aprendizaje de los niños permite reconstruir sus diferentes maneras de interpretar el mundo y de participar en él. Esto es una experiencia subjetiva durante la cual cada sujeto construye una manera particular de relación con los contenidos de aprendizaje [...] El objetivo es propiciar que puedan usar los contenidos de aprendizaje en un sentido crítico. (Eurídice Sosa, 1998, pp.69-70)

Menciono la cita anterior porque considero que los videojuegos, al situarse en el ámbito de la educación informal, también manifiestan el aprendizaje a través de sus jugadores, así como indicios que permiten saber la forma en que están percibiendo al mundo.

Retomando a Buckingham (2005) la educación mediática propicia el desarrollo del pensamiento crítico y las capacidades creativas de los jóvenes, entonces, el propósito de esta educación es que los consumidores estén en condiciones de interpretar, valorar con criterio y tomar decisiones conscientes sobre los productos que adquieren.

Buckingham (2005) explicaba que la educación mediática es el proceso de enseñanza y aprendizaje que coexiste dentro de los medios de comunicación; así que no debe confundirse con la enseñanza por medio de o con los medios, pues son herramientas educativas que también ofrecen versiones o representaciones del mundo.

En esta misma línea, Esnaola (2006) señala que ante la situación que enfrentamos con los videojuegos, la tarea es propiciar que los jugadores usen estos contenidos de aprendizaje en un sentido crítico.

Los juegos de ordenador ofrecen experiencias concretas que el profesor puede ampliar, dando como resultado un conocimiento que no está tan sólo vinculado de forma abstracta al proceso educativo, sino que es más accesible en contextos distintos y ofrece una sólida base de experiencias. (Aranda y Sánchez, 2009, p.205)

Adicionalmente, sugiero que mejorar las relaciones familiares y sociales es fundamental para reforzar y modificar el sistema de valores, pues es desde estos ámbitos de acción informal que se puede contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, a una educación para la sensibilidad en la que se promueva la reflexión sobre los contenidos que se reciben a través de los videojuegos y de otros medios de comunicación.

No es sólo privilegio de algunos videojuegos transmitir conductas claramente sexistas. Las pautas androcentristas que mantenemos en nuestra cultura son difíciles de equilibrar, y es este uno de los aspectos que más debe cuidar la educación de futuros ciudadanos que presuman conducir hacia una mayor igualdad de oportunidades para todos los individuos que integran nuestra sociedad. (Gros, 1998, p.58)

Concluyo que debido a la interacción activa que existe con los videojuegos, éstos normalizan la violencia, es importante promover la concientización en los adolescentes, es necesario trazar estrategias para atender el contenido narrativo de los videojuegos, en tanto que éstos son un medio con el que los niños, adolescente y adultos pasan cada vez mayor tiempo.

Conclusiones

Actualmente, algunos medios de comunicación se han encargado de plasmar lo socialmente aceptable, tal es el caso de los videojuegos, que transmiten un determinado parámetro de valores a través de sus representaciones simbólicas, las cuales son reinterpretadas por los adolescentes a partir de su realidad, es decir, cada uno asimila estas narrativas de una forma particular y significativa en relación a la interacción, experiencias y aprendizajes que han tenido con su entorno.

Derivado de esta investigación, en la que mi intención fue analizar las narrativas violentas de los videojuegos, concluyo que éstos son un elemento que promueve las representaciones simbólicas, actitudes, valores y creencias que los adolescentes asimilan en su familia y que ante la ausencia de desarrollar habilidades cognoscitivas que contribuyan a la recepción crítica y analítica del contenido de los medios de comunicación, se produce una insensibilización a la violencia.

Hoy en día se observa que la violencia ha incrementado en todos los ámbitos, pero en el caso específico de los videojuegos, la industria ha descubierto que es lo que más se vende, por ejemplo, determinados títulos como Call of duty, Silent hill, Resident evil, Grand Theft Auto, Bioshock, Mortal Kombat, entre otros, –videojuegos con alto contenido violento–, valiéndose de la tecnología, han podido ofrecer mayor nitidez de imagen, lo cual ha permitido trasladar a sus jugadores a escenarios con una resolución cada vez más real, además han tenido tanto éxito que fue necesario continuar desarrollando sus narrativas y en algunos casos llevarlos a la pantalla grande.

Durante los últimos años se ha observa una tendencia de los adolescentes hacia las narrativas violentas de los videojuegos, porque al ser una situación que continuamente viven en su entorno y ven en otros medios, lo normalizan hasta el punto en que la dosis de violencia que recibían hace unos años, por decirlo de algún modo, ya no es suficiente, ya no les produce alguna sensación y necesitan de más para poder sentir algo.

Una de nuestras funciones como pedagogos es llevar a la práctica la educación mediática, Buckingham (2015) explicaba que ésta es el proceso de enseñanza y aprendizaje que coexiste dentro de los medios de comunicación, que no debe confundirse con la enseñanza por medio de o con los medios, porque son herramientas educativas que también ofrecen versiones o representaciones del mundo.

De tal modo que desde los ámbitos de educación formal, no formal e informal debemos enseñar a los niños y adolescentes a leer los medios de comunicación para que analicen la información que reciben, investiguen, cuestionen, debatan y reflexionen sobre estas narrativas violentas que en el fondo no son otra cosa, más que un reflejo del mundo en el que vivimos.

Considero necesario trabajar con los padres o tutores para promover el desarrollo del pensamiento crítico sobre los medios de comunicación y sus narrativas violentas porque en muchas veces ellos mismos las consumen y les prohíben el uso de videojuegos a los adolescentes, lo cual únicamente evidencia su desconocimiento sobre el tema y estigmatiza a este medio.

Por otro lado, derivado del incremento de violencia intrafamiliar en el país, es necesario promover la convivencia y comunicación entre padres e hijos, pues ésta fue una de las razones que originó mi investigación y que expliqué en la justificación. Para mí es importante que los adultos estén informados sobre el contenido que les compran a los niños y adolescentes, que jueguen con ellos y que los orienten en este proceso de lectura que se debe realizar a los medios de comunicación.

Asimismo, concluyo que los elementos detonantes de esta atracción por las narrativas violentas son, primeramente, el contexto violento que viven los adolescentes en el ámbito familiar y social, así como la inseguridad en las calles para salir a jugar. Además, la necesidad hoy en día para que ambos padres trabajen y el desconocimiento de éstos sobre el tipo de narrativas que contienen los videojuegos a los que acceden sus hijos ha contribuido a que los adolescentes pasen más tiempo con estos dispositivos.

Por lo anterior, sería importante que la familia o amigos compartieran otras actividades con los adolescentes y los hicieran sentir parte de un equipo para que éstos exteriorizarán sus emociones y pasarán el tiempo libre de una forma diferente. Creo que en algunas ocasiones los adolescentes no tienen más opción, que los videojuegos, y debido a la condición inacabada que experimentan durante esta etapa del desarrollo y a que los personajes de los videojuegos son en quienes, fácilmente, encuentra una conexión, forman vínculos significativos.

Con lo anterior no quiero decir que la solución sea evitar la exposición de los adolescentes a estas narrativas violentas en los videojuegos, porque no es el único medio por el que reciben este tipo de contenido; crear una nueva categoría de clasificación de videojuegos tampoco lo es; el problema al que debemos enfrentarnos está en el mundo real, en las relaciones sociales, en establecer un sentido de pertenencia, de identidad y en desarrollar el pensamiento crítico.

En síntesis, es importante abrir espacios en los ámbitos de educación informal para brindar las herramientas necesarias, que promuevan la concientización y el desarrollo del pensamiento crítico de los individuos sobre la toma de decisiones informadas, en las que interpreten, reflexionen, debatan, evalúen, argumenten, analicen y valoren el contenido que reciben de los videojuegos y de otros medios de comunicación que están consumiendo.

Referencias bibliográficas

- Aberastury, M., (2004). *La adolescencia normal*. México: Paidós educador.
- Alonso, J., (2004). *La educación en valores en la institución escolar*. Planeación – programación. México: Plaza y Valdés.
- Aranda, D., Sánchez, J., (2009). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: UOCpress.
- Barberá, V., (2001). *La responsabilidad. Cómo educar en la responsabilidad*. Madrid: Santillana.
- Bernabeu, N., Goldstein, A., (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Buckingham, D., (2005). *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Barcelona: Paidós
- Buganza, J., (2015). *Introducción a la ética general*. México: Torres Asociados.
- Cardona, A. (2000). *Formación de valores: teoría, reflexiones y respuestas*. México: Grijalbo.
- Cuadrado, Toni. (2008). *La enseñanza que no se ve: educación informal en el siglo XXI*. Madrid: Narcea.
- Díez, E., Terrón, E., García, M., Rojo, J., Cano, R., [y otros] (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER.
- Erikson, E. (1978^a). *Sociedad y Adolescencia* (4^a ed.). México: Siglo XXI.
- Erikson, E., (1978^b). *Infancia y sociedad* (7^a ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la organización del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires: Alfagrama.

- Espinosa, J., (2008) *Tesis para obtener el grado de maestro: La percepción de valores y creencia en el contexto pedagógico intercultural México – EE.UU.* México: FES Acatlán.
- Esteban, F., (2007). *Lluvia de valores.* Barcelona: ediciones ceac.
- Fize, M., (2007). *Los adolescentes.* México: Fondo de Cultura Económica.
- Fronzizi, R., (1972). *¿Qué son los valores? Introducción a la axiología.* México: Fondo de Cultura Económica.
- García, A., (1938). *Fuente de los valores y la sociología de la cultura.* México: Palibrio.
- Garza, J., Patiño, S., (2000). *Educación en valores.* México: Trillas.
- González, J., (2001). *Psicopatología de la adolescencia.* México: El Manual Moderno.
- Gros, B., (coord.). Aguayos, J., Almazón, L., Bernat, A., et al. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento.* España: Desclée De Brouwer.
- Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes.* Argentina: Kapeluz.
- Huertas, C., (2010). *La actividad física como ámbito de la pedagogía del ocio: un estudio sobre la conceptualización de los padres.* México, D.F: UNAM.
- Instituto para la Economía y la Paz. (2018). *Índice de Paz México 2018. Evolución y Perspectiva de los factores que hacen posible la Paz.*
- Jung, C., (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo.* Madrid: Editorial Trotta.
- López, B., (2017). *Imagen-juego: pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos.* Rivera, R., La evolución visual del videojuego. Cuenca, D., *Uso de videojuegos al interior de la Ciudad de México.* En Garfias, J., (coord.). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego.* México: UNAM – Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

- López, J., (2012). *El corazón de la educación y la educación del corazón. Algunas reflexiones éticas y poéticas sobre la relación educación y valores en la obra de Pablo Latapí*. Perfiles Educativos, vol. XXXIV, núm. 135.: UNAM: IISUE.
- Latapí, P., (1998). *México: Valores nacionales. Visión panorámica sobre la investigación de valores nacionales*. Perfiles Educativos, Vol. 20 Núm. 81, pp.70 – 73.
- Latapí, P., (2001). *Valores y Educación*. Revista Ingenierías: abril – junio, Vol. IV, núm. 11.
- Londoño, E., (2011). *La Transmisión de valores*. Estudio Etnográfico. Bogotá: Bonaventuriana.
- Maier, H., (1981). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. México: Amorrortu.
- Mariotti, F., (2010). *El juego: estrategia para humanizar la tecnología. Una mirada desde una perspectiva didáctica*. México: Trillas.
- Mariotti, F., (2011). *La recreación y los juegos: las competencias a través del juego*. México: Trillas.
- Martínez, P., (2015). Videojuegos: ¿oportunidades de eduentretenimiento o factores de riesgo de conductas agresivas? En Rebeil, M., Viñals, M. (coords.). *Competencias y valores en las industrias del entretenimiento de la niñez*. México: Universidad Anáhuac.
- Marín, M. (1997). Qué significa educar en valores. En CC. Romero, E., *Valores para vivir*. Madrid: CCS.
- Maza, A., Páez, A., Torres, K., & Sánchez, D., (2004). *¿Hacia dónde vamos? Análisis y tendencia de la jerarquía de valores de los mexicanos*. México: Diana.
- Nikitin, B., (1988). *Juegos inteligentes: la construcción temprana de la mente a través del juego*. Madrid: Visor.
- Ortiz de los Ríos. (1970). *Como atender y atender los problemas de los adolescentes: su conocimiento y educación*. México: Pax

- Piaget, J., (1972). *La psicología de la inteligencia*. Buenos aires: Psique.
- Prieto, M., Medina, R., (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. España: UNED
- Quintás, G., (2002). *Términos y usos del lenguaje filosófico*. Valencia: Marfil.
- Ribeiro, L., (1999). *Axiología Educativa. Una visión nacional*. México: Plaza y Valdés.
- Rosal, R., (2012). *Valores éticos o fuerzas que dan sentido a la vida. Qué son y quiénes los vivieron*. España: Milenio.
- Sánchez, J., (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Sánchez, P., González, A., Fuentes, Ma., (2006). *Psicología del desarrollo: teorías y prácticas*. España: Aljibe.
- Toledo, M., Sosa, E., (1998). *El traspatio escolar. Una mirada al aula desde el sujeto*. México: Paidós.
- Vázquez, G., Sarramona, J., Colom, A., (1998). *Educación no formal*. Barcelona: Ariel.
- Yurén, Ma. T., (1995). *Eticidad, valores sociales y educación*. México: UPN.

Referencias electrónicas

- Aguilar, M. (2011, septiembre). *Videojuegos: Un ABC*. Disponible en: <https://www.nexos.com.mx/?p=14485> [2014, agosto]
- Beltrán, R. (2010, enero). *Narrativas sin historia*. Revista Nexos. Disponible en: <http://www.nexos.com.mx/?p=13466> [2015, septiembre]
- Castillo, N. (2015). *Niñez sin violencia*. UNAM – DGDC: Año X, Núm. 113, abril. Disponible en: http://www.unamiradaalaciencia.unam.mx/stc_metro/consulta_stcm_pdf.cfm?vArchi voStcm=113. [2015, abril]
- Crespillo, E. (2010). *El juego como actividad de enseñanza - aprendizaje*. Revista Gibralfaro, Estudios pedagógicos., núm. 68. Universidad de Málaga. Consultado en <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/09/El-juego-como-actividad-de-ensen%CC%83anza-aprendizaje%C2%BB-por-Eduardo-Crespillo-A%CC%81lvarez.pdf>. [2015, mayo]
- Domínguez, G., Vázquez, B. (2008) *Asimilación e identidad entre México y Estados Unidos: Los efectos negativos de la influencia cultural*. Universidad de las Américas Puebla. Disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lri/dominguez_g_jl/ [2016, marzo]
- El uso indiscriminado de videojuegos puede insensibilizar a los niños*. (2014, septiembre). El informador. Disponible en: <https://www.informador.mx/Suplementos/Exceso-de-tecnologia-afecta-menores-20140922-0148.html> [2018, noviembre]
- Entertainment Software Rating Board (ESRB). *Guía de clasificaciones*. Disponible en: <http://www.esrb.org/>. [2018, febrero]
- Figuroa, K. Figuroa, B., (2012). *Análisis de los valores que construyen la identidad del mexicano Culturales*. Universidad Autónoma de Baja California: Revista Culturales, vol. VIII, núm. 16, julio-diciembre, pp. 7-32. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69425813001>. [2014, septiembre]

- Flores, I. (2016, enero). Posee *consolas 41% de hogares mexicanos*. El Reforma. Disponible en:
<http://www.reforma.com/aplicacioneslibre/articulo/default.aspx?id=739321&md5=b350d7fdbf180bb14922aa36ba7d53&ta=0dfdbac11765226904c16cb9ad1b2efe&lcm d5=dfff00b1ea812260de137cf3380d4681>. [2017, abril]
- Gómez del Castillo, M. (2007, agosto). *Videojuegos y transmisión de valores*. Revista Iberoamericana de Educación, núm. 43/6. España: Universidad de Sevilla. Disponible en: rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf. [2015, junio]
- Gros, B. (2000). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. Revista Electrónica de Tecnología, núm. 12, junio. Disponible en: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291>. [2015, abril]
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2017, abril). *Estadísticas a propósito del día del niño*. Disponible en: http://www.beta.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2018/nino2018_Na1.pdf. [2018, septiembre]
- La Real Academia Española. (2014, 23.^a edición, actualización a diciembre, 2017). Disponible en: <http://www.rae.es/>. [2018, mayo]
- Martinez, A. (2016). *La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio*. Universidad Autónoma Metropolitana: Revista Política y Cultura, núm. 46, pp. 7-31. <http://www.redalyc.org/pdf/267/26748302002.pdf>. [2016, septiembre]
- Massa, S. (2017). *Videojuegos en el Aprendizaje: oportunidades y desafíos*. PROMETEICA - Revista de Filosofía y Ciencias, núm. 15, agosto 2017 – enero 2018. Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata. Disponible en: <https://prometeica.com/ojs/index.php/prometeica/issue/view/21> [2018, enero]
- Meneses, M., Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, pp. 113-124. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>. [2013, enero]

- Nordlund, J. (1990). *Televisión y catarsis: una perspectiva teórica*. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. IV, núm. 10, 1990, p.p. 107-118. México: Universidad de Colima. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31641006>. [2017, febrero]
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). *Desarrollo en la adolescencia: Un periodo de transición de crucial importancia*. Disponible en: http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/. [2018, septiembre]
- Rodríguez, J. (2017, noviembre). *Homicidio doloso: cifra récord en octubre de 2017*. El Universal. Disponible de <http://www.eluniversal.com.mx/observatorio-nacional-ciudadano/homicidio-doloso-cifra-record-en-octubre-de-2017>. [2018, mayo]
- Saez, C. (2014, octubre). *Neuroeducación*. Revista Quo México. Disponible en: <https://cristinasaez.wordpress.com/2014/10/06/neuroeducacion-o-como-educar-con-cerebro/>. [2015, mayo]
- Senado de la República. Coordinación de Comunicación Social. (2017, abril). *Se aprueba propuesta para clasificar videojuegos*. Disponible en: <http://comunicacion.senado.gob.mx/index.php/informacion/grupos-parlamentarios/36256-se-aprueba-propuesta-para-clasificar-videojuegos.html>. [2018, julio]
- Silva, I., Durán, R., Alaiz, I., Sánchez, I., Serapio, A., [et al.]. (2007, enero). *La adolescencia y su interrelación con el entorno*. España: Instituto de la Juventud (**injuve**). Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/LA%20ADOLESCENCIA%20y%20%20entorno_completo.pdf. [2018, febrero]
- The Competitive Intelligence Unit (CIU). (2015, mayo). *Jugar ya no es cosa de niños*. Disponible en: <http://www.the-ciu.net/nwsltr/371Distro.html>. [2015, mayo]

- The Competitive Intelligence Unit (CIU). (2017, abril). *Mercado de Videojuegos en México*. Disponible en: <https://www.theciu.com/tienda1/mercadodeaplicaciones-x8jzp-m9zne?rq=videojuegos>. [2017, julio]
- The Competitive Intelligence Unit (CIU). (2017, mayo). *Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México*. Disponible en: <https://www.theciu.com/tienda1/mercadodeaplicaciones-x8jzp-m9zne?rq=videojuegos>. [2018, junio]
- United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF). *Estado mundial de la infancia 2011. La adolescencia: Una época de oportunidades*. Disponible en: https://www.unicef.org/bolivia/UNICEF_-_Estado_Mundial_de_la_Infancia_2011_-_La_adolescencia_una_epoca_de_oportunidades.pdf. [2018, septiembre]
- Vázquez, K., Palma, J. (2017, agosto). *Niños pierden empatía por videos en la red*. México: El Universal. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/seguridad/ninos-pierden-empatia-por-videos-en-la-red>. [2017, noviembre]
- Zamora, P. (2018, abril). *Videojuegos: la normalización de la violencia*. Disponible en: <http://newsnet.conacytprensa.mx/index.php/documentos/45336-videojuegos-la-normalizacio-n-de-la-violencia>. [2018, noviembre]