



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: ESTUDIO
EXPLORATORIO DE LOS PATRONES DE JUEGO EN
ADOLESCENTES Y JÓVENES.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
PSICOLOGÍA
PRESENTA

OSCAR RESENDIZ TZIDEJHE

DICTAMINADOR

MARÍA CRISTINA BRAVO GONZÁLEZ

ASESORES

JOSÉ ESTEBAN VAQUERO CÁZARES

EDY ÁVILA RAMOS.



LOS REYES IZTACALA MAYO DE 2007.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIAS

A mi madre.

*Por todos estos años en los cuales me has dado amor, cariño y sobre todo apoyo en los momentos difíciles en los cuales quería renunciar, **gracias** por siempre estar ahí y por alentarme a seguir adelante ya que sin ese impulso no hubiera podido concluir esta etapa de mi vida, **te quiero mamá.***

A mi padre:

*Por todas las veces en las cuales llegabas muy cansado a la casa y por todas las veces en las cuales no querías ir a trabajar pero tuviste que hacerlo, **muchas gracias** ya que sin ese esfuerzo y sacrificio no hubiera podido terminar esta carrera **te aprecio y te respeto mucho.***

A mi hermano Javier:

*Por todo el tiempo que hemos convivido y los buenos momentos que pasamos todos estos años, pero sobre todo por recordarme constantemente que la UNAM es una de las mejores universidades del país y que gracias a mi paso por ella he llegado a ser una mejor persona, **gracias.***

A mi hermano Eduardo:

*Porque gracias a tus comentarios logre comprender el papel tan importante que tiene el estudio y la lectura en el desarrollo del ser humano y además por todo este tiempo que hemos convivido **gracias.***

A la Maestra Cristina:

*Por hacer aceptado ayudarme en la elaboración de este trabajo y además porque sin su asesoría y sus conocimientos no hubiera podido terminar esta tesis, **muchas gracias** por todo.*

ÍNDICE.

Resumen.	
	Páginas
Introducción.	1
1. El juego y el ser humano.	5
1.1 . Concepto y tipos de juegos.	6
1.2 . Teorías sobre el juego.	14
1.3. El juego y el desarrollo psicológico.	17
1.4. Juego patológico.	22
2. Los videojuegos.	31
2.1 . Historia y desarrollo de los videojuegos.	32
2.2 . Clasificación o tipos de videojuegos.	36
2.3 . Características de la industria y los jugadores de videojuegos.	40
2.4 . Beneficios y efectos adversos de los videojuegos.	47
2.5 . Investigaciones sobre los videojuegos.	51
3. Investigación: La adicción a los videojuegos: estudio exploratorio de los patrones de juego en adolescentes y jóvenes	58
Resultados.	62
Discusión.	81
Referencias bibliográficas.	89
Anexo.	95

Resumen.

Para esta investigación se llevó a cabo una revisión sobre el juego y el papel que tiene en el desarrollo del ser humano, hasta llegar al tema del juego patológico el cual se caracteriza por los efectos que provoca en la vida de las personas; el concepto de juego patológico se ha llevado a los videojuegos, al argumentar que éstos provocan adicción, conductas violentas y asilamiento; posteriormente se presenta una descripción de la historia de los videojuegos, los tipos que existen en el mercado y se mencionan algunas investigaciones realizadas. El objetivo de este trabajo fue identificar los patrones de juego de los videojugadores, así como examinar si la práctica de esta actividad llegaba a provocar conductas adictivas en estas personas, para lo cual se diseñó una escala que se aplicó a 192 personas videojugadoras. Los resultados obtenidos en esta investigación muestran que el uso de videojuegos no causa adicción ni afecta la vida de la mayoría de los encuestados y sólo una pequeña parte de las personas (15% o menos) están en riesgo de presentar problemas a nivel personal y social, se concluye que el uso de videojuegos se ha vuelto una más de las actividades de entretenimiento entre los adolescentes y jóvenes que se puede asemejar al ver la televisión, escuchar música, etcétera.

Descriptores: juego, juego patológico, videojuegos y adicción.

Introducción.

La psicología, desde sus inicios hasta la actualidad, ha pasado por una serie de cambios que han influido en su estructura tanto teórica como práctica. El resultado de estos cambios ha sido el surgimiento de varias teorías o corrientes de diversos autores que tratan de explicar el fenómeno psicológico, de entre las cuales se encuentran el psicoanálisis, el humanismo, el conductismo, la gestalt y el enfoque cognitivo conductual, principalmente. Además del surgimiento de varias corrientes en psicología, las áreas o campos de aplicación de la psicología se han ido ampliando con el desarrollo de la sociedad a través del tiempo y actualmente las principales áreas la psicología son: la organizacional, la clínica, la educativa, la social, la deportiva y la experimental, principalmente.

De entre todas estas áreas de la psicología, una de las más importantes es la clínica, la cual, de acuerdo a Phares y Trull (1999) tiene sus inicios desde los griegos y posteriormente con figuras como Philippe Pinel, Eli Todd y Dorotea Dix dieron pauta con su trabajo en hospitales psiquiátricos para el desarrollo de la psicología clínica. Por otro lado, en cuanto al desarrollo en los métodos de diagnóstico y evaluación de la psicología clínica se encuentran las aportaciones de Krapelin quien dividió la enfermedad mental en dos factores: endógenos y exógenos; otra persona que contribuyó al desarrollo de la clínica fue Alfred Binet quien elaboró el primer test que servía para medir la inteligencia, con el paso del tiempo hubo más aportaciones que originaron la aparición de una gran cantidad de test o pruebas psicométricas entre las que destacan: el test de la figura humana, la escala Wechsler, el MMPI (Inventario Multifásico de la Personalidad de Minesota) etcétera.

En lo que respecta a las formas de intervención se presentan los inicios con Jean Charcot quien por medio de la hipnosis realizó varias investigaciones en pacientes histéricos, también la influencia de Sigmund Freud y la publicación de dos de sus trabajos “Estudios sobre la histeria” y “La interpretación de los sueños” en donde se empezaba a practicar el método psicoanalítico, otra contribución al campo de la investigación la realizó Anna Freud, la cual dio inicio a la terapia de juego, otra de las figuras importantes fue Carl Rogers con la publicación del libro “Terapia centrada en el cliente” que junto con otros

trabajos dio origen al humanismo, lo cual influyó a Perls para el surgimiento de la terapia gestalt, y a Frankl con la logoterapia. Además de estas intervenciones surgieron otro tipo de terapias como el Conductismo, la terapia cognitivo-conductual, y la terapia breve principalmente.

En cuanto al aspecto profesional algo que influyó notablemente en su desarrollo fue la creación de la Asociación Psicológica Americana (APA) a finales del siglo XIX, aunado a esto en 1896 Lightner Witmer estableció la primera clínica psicológica en la Universidad de Pennsylvania y fue él mismo quien en 1907 fundó la primera revista de psicología clínica *The Psychological Clinic*, para 1919 se creó la primera sección de Psicología Clínica dentro del APA a la vez que aumentaba el número de clínicas existentes, posteriormente en 1945 en Connecticut se volvió el primer estado en aprobar una ley de certificación de psicólogos, para la década de los 60 las áreas relacionadas con la evaluación, intervención, investigación optan por una orientación más conductual. Para la década de los 70 y 80s se vio un incremento en el número de profesionales en donde ya existían 81 programas aprobados para el entrenamiento de posgrado en Psicología Clínica y el número de miembros de la sección de psicología clínica había aumentado considerablemente (Buendía, 1999).

La psicología clínica a grades rasgos ha pasado por toda una serie de procesos que la han constituido actualmente como una de las áreas más importantes de la psicología, este proceso a su vez ha servido para consolidar el papel del psicólogo en la sociedad actual ya que a medida que las sociedades van evolucionando y cambiando van surgiendo diversas problemáticas que aquejan la vida de las personas, dentro de las problemáticas que afectan al ser humano se encuentran las adicciones, las cuales afectan a una gran parte de la población mundial.

El tema de las adicciones es sumamente complejo y actualmente existen muchas teorías para explicar la conducta adictiva así como tratamientos para solucionar este problema, dentro del tema de las adicciones se hace referencia de manera general al consumo de drogas como son el alcohol, el tabaco, la cocaína, opiáceos, etcétera, pero con el paso del

tiempo y el desarrollo de la sociedad han surgido nuevas problemáticas y patologías que no tienen que ver con el abuso de sustancias sino con la ejecución de ciertas conductas y que actualmente algunos autores dan el nombre de “adicciones sociales”, para Alonso-Fernández (2003) actualmente nos encontramos en una sociedad adictiva en donde las personas buscan relajarse por medio de ciertas actividades como el trabajo, el juego, las compras, el internet, etcétera, esto con el fin de escapar del estado de soledad o vacío existencial en el que se encuentran.

Dentro de las llamadas adicciones sociales el tema del juego presentado como una adicción social llama la atención ya que éste forma parte importante del desarrollo físico y psicológico del ser humano, y sirve como una forma de ocio o entretenimiento para él, pero dentro de estas virtudes existe un punto límite en el que el juego se vuelve excesivo y perjudicial para una persona. El tema del juego patológico, abarca principalmente a aquellas personas que gustan de jugar los denominados juegos de azar (cartas, ruleta, Blackjack, lotería, dados, poker) y en la mayoría de las ocasiones existe una apuesta monetaria de por medio. Para Becoña (1995, p. 554) el juego patológico se podría definir como: “un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos a jugar y en la aparición de una conducta de juego que compromete, perturba o lesiona los objetivos personales, familiares o profesionales del jugador”.

Con el desarrollo de la sociedad en ciencia y tecnología, el juego se ha ido transformando y mezclándose cada vez más con la tecnología, lo que ha dado origen a los llamados videojuegos. Éstos son el resultado de la combinación de una tradición cultural que ha acompañado al ser humano desde sus inicios y ha contribuido para su desarrollo tanto físico como psicológico que es el juego y por otro lado el aspecto tecnológico, que en las últimas décadas ha logrado una transformación sorprendente en la sociedad con el desarrollo de la computación, el Internet y los programas de computación.

Un videojuego es un programa de computación interactivo el cual contiene sistemas de audio y video, y puede ser controlado por una persona (videojugador) mediante una serie de órdenes o comandos que son activados por botones o teclas y que van encaminados hacia la

realización de un objetivo específico; los videojuegos a pesar de su reciente creación y desarrollo han generado estados de alerta en padres de familia y organizaciones civiles con respecto a los efectos que puedan causar sobre los niños y se ha tratado de extrapolar el concepto de jugador patológico de juegos de azar al jugador de videojuegos, objetando ser causa de adicción en niños y adolescentes principalmente Ian, Brown y Robertson (s/f) y Griffiths (s/f, en Gaja, 1993).

Debido a que la industria de los videojuegos va creciendo día con día y el número de videojugadores va en aumento con el paso del tiempo, es necesario llevar a cabo investigaciones en nuestro país que aporten datos sobre los efectos que puede provocar la práctica de esta actividad y principalmente sobre el tema de la adicción en los videojugadores mexicanos, por lo que el objetivo de este trabajo fue identificar los patrones de juego, así como determinar si la utilización de videojuegos puede llegar a generar conductas adictivas.

Para lograr este objetivo el trabajo se dividió en tres capítulos, en el primero se describen las características del juego, los tipos que existen, las teorías existentes y su importancia para el desarrollo del ser humano, luego se hace mención del juego patológico, las teorías existentes y la relación que se ha querido establecer con los videojuegos. En el segundo capítulo se presenta una breve historia de los videojuegos, los tipos que existen, las características de la industria de los videojugadores y las investigaciones que se han realizado hasta el momento. Posteriormente se presenta la metodología empleada describiendo las características de la muestra, los criterios de inclusión y exclusión y el procedimiento que se utilizó para llevar a cabo la investigación, finalmente se hace un análisis de los resultados obtenidos y se mencionan las conclusiones de esta investigación.

Capítulo 1. El juego y el ser humano.

La gran mayoría de los seres humanos han jugado alguna vez en su vida o han visto a otras personas jugar y aunque el juego ha estado presente desde los inicios de la humanidad, paradójicamente había pasado desapercibido para la comunidad científica, y sólo hasta principios del siglo XX se le empezó a considerar y se volvió objeto de investigación e interés para los estudiosos de diversas disciplinas, principalmente de la psicología y la pedagogía.

Díaz (1997) afirma que el juego y el uso de juguetes es tan antiguo como el hombre, un ejemplo de lo antiguo del juego puede observarse en la cultura egipcia, la cual le dio un papel importante al juego, se ha documentado la fabricación de muñecas de marfil, plata u oro, las cuales eran vestidas con trajes de lujo destinadas a las princesas, aunque también se elaboraban muñecas para las niñas más pobres, las cuales eran hechas con cañas; para los niños existían silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero; por su parte en la civilización griega también se han encontrado juguetes, como sonajeros para los niños pequeños, columpios, pelotas, muñecas, aros, entre otros. Es en la civilización griega donde cobran importancia los juegos de competición ahora llamados juegos olímpicos, en donde los ganadores se volvían héroes a los cuales se les otorgaba una guirnalda de olivo silvestre y se les llevaba por las calles donde eran alabados; en la civilización romana los niños jugaban con columpios, con el uso de nueces jugaban canicas, para las niñas los juguetes consistían en vajillas de té, muñecas, silbatos, etcétera, que las preparaban para su futuro papel de esposas.

De acuerdo a Torres (2002) los orígenes del juego se encuentran años antes del nacimiento de Cristo, en esas épocas los juegos consistían en carreras y corridas de caballo y en los cuales el ganador recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre. Para la Edad Media en las fiestas y diversiones populares los jóvenes jugaban a la pelota o al billar, el cual se practicaba en el suelo, se jugaba al ajedrez, en esa época se empezaron a difundir los juegos de dados y los niños jugaban principalmente con el trompo y al juego del escondite.

Por su parte, las culturas prehispánicas de América también llevaban a cabo juegos, un ejemplo muy ilustrativo era el juego de pelota, el cual consistía en introducirla en un

agujero hecho de piedra y el equipo ganador era honrado y se le dedicaban cantos, se le obsequiaban plumas y mantas; otro de los juegos era el *Patolli* el cual se parecía al actual juego de dados en donde se utilizaban frijoles que tenían marcados los puntos que se ganaban y éstos eran anotados en un petate. Con la llegada y la conquista de los españoles la elaboración de juguetes y la forma de los juegos cambio considerablemente, en la llamada época colonial los juguetes eran elaborados con barro, madera, palma, trapo, cera, vidrio, hueso, etcétera, y con estos materiales se crearon juguetes como máscaras, caballos, muñecas, trompos, valeros, pirinolas y rehiletes, principalmente (Díaz, 1997).

Garzarelli (2005) plantea que el juego es muy antiguo y que cuando se realiza un análisis sobre la cultura y sociedad del hombre, el juego aparece como actividad conectada al desarrollo de ambas, ya que tanto niños como adultos juegan aunque haya diferencias entre juegos de niños y niñas, y de niños y adultos; ya que el hombre en todas las culturas y en todas las edades ha jugado. Además, asegura que por medio del juego las personas expresan su personalidad, y los niños que juegan corren menos riesgos de una desestructuración de la personalidad, ya que soñar y jugar son fundamentales para una salud “psíquica”.

El juego al ser tan antiguo, con el paso del tiempo se ha ido transformando conforme a los cambios culturales que han atravesado las diferentes culturas humanas; con la existencia de una gran variedad de culturas, lógicamente la variedad de juegos que existieron llegó a ser muy diversa ya que cada una de éstas estableció sus propios juegos tanto para los niños como para los adultos, ya sea utilizando solamente la imaginación como lo hacen algunos niños o valiéndose de algún objeto que puede ser una pelota, una escoba, una muñeca, etcétera.

1.1 Concepto y tipos de juego.

El juego es la actividad que más desarrollan los niños y niñas, en el caso de los adultos es también practicada pero en menor medida, y a pesar de ser tan cotidiano y casual al momento de tomarlo como objeto de estudio se vuelve complicado el tratar de ofrecer una definición sobre él, por lo que a continuación se presentan una serie de definiciones proporcionadas por algunos expertos del tema.

Orti (2004) lleva a cabo un análisis etimológico sobre la palabra juego y encuentra que ésta viene del latín *locus* que significa diversión y broma, pero que el tema del juego ya era tratado tiempo atrás en la obra de Platón titulado la República, en donde menciona: “*no podrá ser jamás hombre de bien el que no hubiese empezado por jugar de niño entre cosas hermosas para seguir aplicándose más tarde a todo lo semejante a ellas* (Orti, p. 41)”.

Torres (2002) plantea que el juego es una de las actividades más agradables que tiene el ser humano, ya que desde el nacimiento, el juego es el eje que mueve al niño a desarrollarse y conocer su entorno; por medio del juego se fortalece el campo experiencial del niño, se suavizan las asperezas y dificultades que se experimentan en la vida, lo que origina una eliminación del estrés y propicia el descanso. El juego es considerado como una actividad universal que es común a todas las razas, épocas y condiciones de vida y que va de la mano con el desarrollo de la sociedad y la cultura.

Berg (1999), Chapela (2002), Díaz (1997), Garvey (1985) y Román, Sánchez y Secadas (1996) coinciden en que el juego presenta una serie de características que se enlistan a continuación:

1. El juego brinda placer y satisfacción a las personas que lo llevan a cabo.
2. El juego fomenta la comunicación y la socialización con otras personas.
3. El juego se presenta como una variación de la realidad, que está mediada por los deseos y caprichos del niño.
4. El juego sigue una evolución a medida que se crece y la sociedad va cambiando.
5. Por medio del juego se van ejercitando habilidades que serán de utilidad para el futuro.
6. El juego en sí mismo es una actividad libre y espontánea.
7. El juego se da en un cierto orden y en determinados límites de tiempo.
8. El juego no presenta ningún interés de tipo material

Además de las características antes mencionadas Román, Sánchez y Secadas (1996) enuncian otros aspectos con respecto al juego:

-Inmadurez: de acuerdo a esto con el paso del tiempo se va dando una evolución de la conducta, y el juego vendría a ser la actividad menos evolucionada en cada momento del desarrollo del ser humano.

-Expansión: aquí se plantea que las energías sobrantes que no son empleadas en otras actividades se descargan por medio del juego.

-Moratoria: el juego es una especie de tregua, la cual sirve para reponer fuerzas y de alguna manera renovar las ganas de trabajar.

Díaz (1997) agrega que en el juego existen ciertos factores que ejercen cierto tipo de influencia y determinan la forma de jugar de las personas, que son el género, la edad cronológica y mental del individuo, la influencia familiar, el nivel socioeconómico y los valores propios de la cultura a la que pertenezcan.

Por su parte, Chapela (2002) comenta que en el juego el movimiento es esencial para que se pueda llevar a cabo, ya que éste es una de las características que lo hacen atractivo; otra característica es la fragilidad ya que afirma que los mejores jugadores son aquellos que están dispuestos a quedarse sin nada de un momento a otro, a perder la seguridad y dejar ir los beneficios que les proporcionan, esto hace que el juego muestre la existencia de sitios seguros y que éstos pueden llegar a alcanzarse; el juego también implica riesgo ya que el jugar implica conocerse y medirse a sí mismo, lo que de alguna manera refuerza la identidad de la persona, el juego exige osadía a las personas ya que esto le permite al individuo reconocer sus propias cualidades y limitaciones; para jugar se requiere respeto ya que el juego no puede darse sin el respeto por la otra persona y al jugar las personas eligen a aquellas personas que son mejores y que respetan.

Calero (2003, en Zavaleta, 2006) agrega que el juego es independiente del mundo exterior lo que lo convierte en propiamente subjetivo, también en el juego se encuentran dos grandes cualidades del ser humano que son el ritmo y la armonía, el juego llega a crear orden, ofrece una tendencia a la resolución porque al llevarse a cabo se ejercitan las cualidades del niño; es una actividad que se llena de misterio, ya que representa una lucha o una representación por algo.

Actualmente existe una gran variedad de definiciones sobre lo que es el juego y sería imposible pensar en una definición que abarcara algo tan complejo e interesante como éste, pero de manera general parece existir un punto de acuerdo en que el juego brinda una sensación placentera para las personas que lo llevan a cabo y parece no tener más

finalidad que la de divertir a las personas y favorece el desarrollo físico y psicológico de las personas que lo practican.

Por otra parte, existen distintos modos de juego, de los cuales Padilla (2003) afirma que dentro de éstos, se encuentra el juego espontáneo en el cual el niño demuestra su perfil normal, ya que en el juego el niño tiene una gran cantidad de estímulos y diferentes formas en que puede llegar a utilizarlos, el juego espontáneo va a considerarse desde que el bebé comienza a jugar con sus manos o sus pies, la sonaja o todo aquellos objetos que pueda tocar que se encuentren a su alrededor, ya que a esa edad ocupa la gran mayoría de su tiempo en esa actividad. Cuando el niño se encuentra jugando realiza varias actividades, se aparta, se acerca, recoge, tira, abre, cierra, etcétera, además de que no se limita sólo a objetos inanimados sino que también, las personas con las que convive pueden ser utilizadas para jugar. A medida que pasa el tiempo los juegos que acaparan su atención van cambiando, por ejemplo los juegos de construcción, en los cuales los niños amontonan piezas, forman torres o puentes, juegan con la arena a hacer castillos y también con el tiempo los juegos empiezan a diferenciarse, cuando las niñas juegan con muñecas a la casita los niños prefieren juegos de lucha o de carreras, para el periodo escolar los juegos de tipo social van ocupando cada vez más importancia, ya que éstos dan la oportunidad al niño de adquirir habilidades sociales y de cooperación con sus iguales.

Piaget (1977, en Garvey, 1985), basado en sus planteamientos teóricos sobre el desarrollo del niño, afirma que el juego puede dividirse en tres tipos: el primero es el juego de tipo sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta alrededor del comienzo del segundo año y se caracteriza por que el niño va interactuando cada vez más con el ambiente que lo rodea, lo que le permite tener un mayor control sobre su cuerpo y sus movimientos, esto se va dando por medio de repeticiones de movimientos y los sentidos; el siguiente tipo de juego es el simbólico, el cual abarca desde los dos hasta los seis años aproximadamente, este tipo de juego se caracteriza porque el niño aprende a codificar sus experiencias por medio de símbolos, los objetos de juegos pueden ser cualquiera y con la imaginación puede reemplazar un objeto real por ejemplo usar una escoba como espada; el tercer tipo de juego abarca ya los juegos reglados y coinciden con la entrada a la escuela, el niño ha comenzado a interactuar con otros niños, lo que da pauta para que empiece a comprender los conceptos de

cooperación y competencia, por lo que al jugar fútbol o básquetbol tiene que aprender y respetar las reglas del juego.

Hetzer (1978), Padilla (2003) y Secades y Villa (1998) mencionan que existen distintas etapas de juego y coinciden en ciertas características con respecto a éste y que se enlistan a continuación:

- Primera infancia: Este tipo de juegos se centran en el desarrollo de los sentidos y el movimiento del cuerpo lo que le va a permitir al niño aprender a jugar con los objetos y adaptarlos a sus necesidades. Para el final del segundo año va a poder caminar y correr, llevar o traer cosas, saltar, subir o bajar escaleras entre otras.
- Segunda infancia: a esta edad los niños comienzan a integrarse con otros de su misma edad, mediante el juego se desarrollan habilidades para comunicarse de manera afectiva y social con otros niños, en esta etapa mejoran notablemente su lenguaje hablado tanto en sintaxis como en vocabulario, esto les permite descubrir el sentido del humor, disfrutando de adivinanzas, chistes, rimas y cuentos principalmente; se aprenden y perfeccionan habilidades que tienen que ver con el equilibrio y se empiezan a adquirir habilidades para jugar en grupo y también esto se ve acompañado por un gran desarrollo de la imaginación, en esta etapa comienzan los juegos de asignación de roles, éstos se caracterizan por el empleo de la imaginación, ya que aquello que no puede conseguir el niño en la realidad lo obtiene en su imaginación, en este juego las personas y los objetos son lo que el niño desea en su imaginación.
- Edad escolar: aparece el juego en equipo, en el cual los niños respetan las reglas preestablecidas para jugar y empieza a surgir interés por juegos de construcción compleja, en esta edad los libros y la lectura adquieren importancia ya que por medio de la historia que escuchan, ellos la recrean en su imaginación, siguen mejorando sus contactos sociales con sus iguales, les llaman la atención los juegos de mesa, aunque no son buenos jugadores, cuando van acercándose a los 7 años se muestran más cariñosos y amigables lo que da cuenta de que han aprendido a cambiar su ambiente.

Secades y Villa (1998) agregan que en la pubertad el tipo de juego cambia ya que a esa edad el grupo de amigos adquiere una gran importancia, por lo que los juegos deportivos son los más practicados y al jugar, las reglas del juego se negocian y adaptan, además se trata de demostrar las habilidades que uno posee a los demás, lo cual es una forma de autoafirmación.

Berg (1999) basado en las teorías de Mead, Piaget y Vygotsky, plantea que el juego ocupa un lugar fundamental en el desarrollo de la identidad del niño y divide el desarrollo de éste en varias etapas: a) la etapa amorfa: en la cual el niño empieza a crear y formar una identidad, ya que se van asumiendo formas simples de juegos de rol; b) la etapa de juego espontáneo: en esta etapa el niño empieza a darse cuenta de que es importante identificarse a sí mismo como niño o niña y esto abre una serie enorme de identidades posibles, lo cual se ve reforzado con la adquisición del lenguaje, esto puede ejemplificarse cuando el niño se ve a sí mismo como un caballero, un soldado, pirata, etcétera; c) la etapa de juego organizado: en esta etapa el niño ya es capaz de asumir una identidad o rol y al mismo tiempo tener presente e imaginar los roles que están jugando los demás jugadores, lo cual le permite adaptarse a ellos, esto contribuye a que se desarrolle una identidad en el niño y por tanto una individualización con respecto a los otros; y por último la etapa de generalización y madurez, en la cual se da una especie de integración de los juegos en los que el niño ha participado y de esta integración esculpe un conjunto social coherente, llamado otro generalizado, el cual se refiere al proceso de generalización o similitud que realiza el individuo de una persona a otra asumiendo el mismo rol o uno relacionado, lo que permite el desarrollo de una personalidad clara y discernible.

Orti (2004) divide los juegos en función de la participación y comunicación que se da cuando el juego se lleva a cabo y ofrece la siguiente clasificación: a) los juegos individuales: fomentan simplemente la participación individual, como ejemplos se encuentran los juegos de fantasía, de carreras, etcétera; b) los juegos de oposición: en este tipo de juego se da una participación individual, pero dentro del juego se da una oposición directa contra un adversario al cual hay que superar; c) juegos de colaboración: estos juegos se caracterizan porque se da una comunicación entre los participantes y la finalidad es el conseguir un objetivo común para todos, como ejemplo pueden ser el juego de policías y ladrones; y d) juegos de colaboración/oposición: en

donde los participantes tienen que colaborar entre ellos y a su vez están compitiendo con otras personas para la realización de cierto objetivo.

Caillois (1958, en Cuenca, 2000) argumenta que existe un impulso lúdico que todas las personas poseemos y que este impulso puede dividirse en dos: *paidia* y *ludus*, el primero se refiere al sentimiento de alegría y placer que experimentamos cuando observamos a personas que “juegan como niños” algo que podría ser llamado como instinto de juego, y el segundo se refiere a la repetición de conductas de juego que a final de cuentas consiguen resultados carentes de beneficios y que vendrían a ser los distintos juegos a los que ha dado origen el desarrollo de la civilización, dentro de lo que él denomina *ludus* hace una subdivisión en cuatro subtipos:

- *Agón-Competición*: este tipo se caracteriza por ciertos modos y comportamientos que se dan en las guerras en donde al final lo único y lo más importante es la victoria sobre los demás, en donde los vencedores son admirados, este tipo de juegos ha ido cambiando y actualmente en lugar de la fuerza se venera la inteligencia por lo que se les denomina como juegos de estrategia, un ejemplo puede ser el ajedrez.
- *Mimicry-Representación*: este tipo de juego se refiere al uso de la imaginación y la ilusión que está íntimamente relacionado con el uso de la ficción, símbolos, máscaras de representación y simulaciones, cuyo objetivo es hacer creer a los demás que se es otra persona, esto se ve ejemplificado en el juego de los niños de alrededor de 3 a 6 años.
- *Alea-Suerte*: en este tipo de juegos se encuentran los llamados juegos de azar, suerte y la fortuna y generalmente no se necesita ninguna actividad motriz, ejemplos de estos juegos pueden ser la ruleta, la lotería, etcétera.
- *Ilinix-Vértigo*: este tipo de juegos se asocian con una necesidad del ser humano por superar la rutina y la monotonía de la vida, la emoción que produce este tipo de juego es por el hecho de que llega a superarse aunque sea por algunos momentos a la naturaleza, ya sea por el pánico al vacío, como lanzarse de un paracaídas, manejar a exceso de velocidad, subirse en un juego mecánico como la montaña rusa, etcétera.

Para Román, Sánchez y Secadas (1996) los tipos de juegos se van desarrollando de la siguiente manera:

- Moldeado: este tipo de juegos se caracteriza por la manipulación de materiales como la tierra, plastilina, barro y a medida que dominan los materiales se van pasando a otros más consistentes.
- Mimetismo motor: en estos juegos las conductas van dirigidas a la imitación ya sea de animales o de objetos, lo cual refuerza y perfecciona los movimientos, con lo que se logra un mejor control sobre el cuerpo.
- Tronculares: este tipo se caracteriza por el empleo de juguetes como los toboganes, el columpio, plataformas giratorias, etcétera.
- Equilibrio ascendente: en estos juegos ya se emplea la bicicleta y juguetes que requieran el empleo del equilibrio para poder manejarlos.
- Extremo-distal: en este tipo de juegos se encuentran el uso de escaleras horizontales o curvas, laberintos, los cuales facilitan el equilibrio en pies y manos que propicia un dominio del tronco.
- Coordinación somática: tienen que ver con juegos de natación, de pelota, de escondite, los cuales reafirman los movimientos corporales.
- Mesa y tablero: en este tipo se incluyen los juegos como la oca, monopolio, cartas, los cuales le permiten manipular fichas o piezas combinándolas con criterios cuantitativos simples.
- Musicales: aquí surge el interés por tocar instrumentos musicales o escuchar música.
- Pensamiento: los tipos de juego empleados aquí se acercan a operaciones netamente intelectuales como puede ser el ajedrez.

Los tipos de juego que se plantean son muy diversos y lo importante con respecto a la clasificación que propone cada uno de los autores es que puede concluirse que el juego va siguiendo una evolución a medida que el niño va creciendo y desarrollándose física y psicológicamente, empezando primero por juegos simples y primitivos, hasta llegar a participar en juegos cada vez más complicados como por ejemplo el ajedrez, el cual requiere de un alto de concentración e inteligencia.

1.2 Teorías sobre el juego

Dentro de la temática del juego con sus diversas definiciones y tipos, surge una pregunta de gran importancia ¿Por qué jugamos?, de la formulación de esta pregunta se han propuesto diversas teorías para tratar de dar una explicación sobre el juego y que a continuación se presentan.

El juego no había sido objeto de interés científico hasta hace poco tiempo, pero cuando se le dio importancia, surgieron varias teorías que trataban de explicar esta actividad; Elkonin (2003) hace una revisión de las teorías de juego y encuentra que uno de los primeros que formuló una teoría sobre el juego fue K. Groos que argumentaba que todo ser superior pasa por una etapa infantil en el que no puede sustentarse por su cuenta; en el periodo de la niñez se da la oportunidad de adquirir conductas adaptativas que van a ser necesarias para su vida posterior, este tipo de conductas se adquieren por medio del juego y en ocasiones por medio de la imitación, y también afirma que allí donde el individuo en desarrollo manifiesta sus inclinaciones, se puede observar las manifestaciones del juego infantil. Posteriormente afirma que el desarrollo de adaptaciones a tareas vitales constituye el fin principal de la niñez, por lo que se puede formular que no se juega porque se es niño, sino que la niñez se ha dado precisamente para que podamos jugar. La importancia que tuvo el planteamiento de Groos fue poner sobre la mesa el problema del juego y la importancia que éste tiene en el desarrollo.

Orti (2004) menciona la teoría del descanso y la distracción que proviene del ámbito fisiológico y en ésta se establece que el juego es un elemento de distracción y al mismo tiempo le permite restituir las fuerzas perdidas; otra de las teorías que se ha elaborado con respecto al juego es la del filósofo inglés Herbert Spencer a mediados del siglo XIX, en la cual plantea que con el desarrollo del ser humano, éste acumula una gran cantidad de energía que debe ser liberada en actividades que aparentemente no tienen una finalidad inmediata y que sirven para aliviar tensiones del organismo, siendo el juego junto con las actividades artísticas y estéticas una forma para reestablecer el equilibrio interno.

Otra de las teorías con respecto al juego fue la elaborada por Sigmund Freud, el cual plantea que la actividad del niño al jugar no es más que una simbolización de una situación traumatizante para el niño ya sea placentera o dolorosa, la cual el niño repite constantemente, pero intenta ordenar o altera los sucesos de manera que le sean más gratificantes; la razón por la que repite las experiencias angustiantes es debido a que éstas le permiten evitar el dolor, dado que la repetición reduce la excitación asociada al evento. Por medio del juego el niño puede llegar a dominar las experiencias al actuarlas repetidamente de manera activa, en lugar de sólo comportarse como una víctima indefensa. Por medio del juego de tipo simbólico puede llegar a expresarse los mecanismos de defensa del yo: la proyección, el desplazamiento, la regresión, la sublimación y la represión (Millar, 1972).

Por su parte Ericsson (1980, en Padilla, 2003) propone la teoría de que los niños pequeños tienen limitaciones en la forma de comunicar los problemas que tienen, por lo tanto la manera de expresión o externalización de sus problemas se produce a través del juego y esto ofrece una oportunidad para que el niño pueda llegar a resolverlos ya sea sólo o con ayuda del terapeuta. Por tanto el niño, por medio del juego, podrá compensar sus derrotas, sufrimientos y frustraciones, ya que a través de la representación, el juego se vuelve el medio de razonamiento del niño y le permite de alguna manera liberarse de las limitaciones físicas del tiempo y espacio, pero por un lado se mantiene orientado en la realidad, ya que sabe que la actividad es sólo un juego.

Melanie Klein interpretó el juego como un equivalente de las actividades de fantasía, las cuales son el dato principal sobre el que se basan las interpretaciones. El juego infantil se traduce como el lenguaje del inconsciente en un marco de transferencia-contratransferencia y es a través del juego que el niño puede llegar a expresar todas sus fantasías, incluso aquellas que son inconscientes. Para Klein el juego puede ser utilizado como un recurso que permite establecer contacto con el niño como medio de observación y fuente de información y a veces como dispositivo que promueve la comunicación interpretativa. El juego puede ser utilizado como recurso de evaluación diagnóstica y también para el tratamiento del niño (Torres, 2002).

Bautista (1998, en Zavaleta, 2006) menciona la existencia de varias teorías con respecto al juego entre las que destacan: la teoría de la ficción, que fue postulada por Claparade en donde se afirma que el juego es una persecución de fines ficticios, esto ocurre cuando en la realidad el niño no puede satisfacer sus deseos, por lo que crea un mundo de ficción en donde puede conseguirlo. Otra de las teorías que menciona es la de la recapitulación elaborada por Stanly Hall, en donde se explica que el niño en la etapa infantil reproducirá la historia de la especie humana y realizaría por medio del juego las actividades que desarrollaron los antepasados.

Millar (1972) menciona que otras de las teorías del juego es aquella basada en el conductismo en la cual se plantea que, de manera general, una acción o una conducta que haya sido premiada con algún incentivo biológico o social, podrá volver a repetirse por la consecuencia que esa conducta provocó la primera ocasión; en lo que respecta al juego puede ser que el niño espere ser reconocido y apreciado o busque obtener cierto beneficio como dinero o un juguete por su comportamiento, lo cual podría llegar a explicar la conducta de juego en los niños. Otra de las teorías respecto al juego es la propuesta por C. L. Hull, la cual plantea que las acciones o conductas son impulsadas por impulsos primarios por ejemplo el hambre, y éstos originan fuertes estímulos internos, la saciedad o gratificación de este impulso lo reduce, aunque por medio de investigaciones se ha descubierto que pueden llegar a generarse impulsos secundarios en el ser humano como por ejemplo una necesidad de reconocimiento, de ser querido o amado o de conseguir determinado objeto como dinero o algún juguete, etcétera y la búsqueda de ese impulso puede llegar a ser efectivo para generar un aprendizaje, por lo que el niño puede llegar a imitar a sus padres o personas significativas para él y la ejecución de esas conductas puede traerle consecuencias positivas, lo cual puede llegar a explicar la conducta de juego en los niños.

La pregunta planteada al principio de este apartado con respecto al por qué se juega tiene una gran cantidad de explicaciones y aunque todas las concepciones presentadas aportan alguna característica sobre el por qué jugamos, parece que todavía se está lejos de una teoría unificadora que pueda dar respuesta sobre el papel del juego en la historia y el desarrollo del ser humano, lo que si parece cierto es que el practicar el juego favorece un mejor desarrollo en el ser humano tanto físico como psicológico

1.3 El juego y el desarrollo psicológico

Padilla (2003) señala que en los estudios que se han realizado en niños se ha llegado a la conclusión de que analizando el juego se puede llegar a tener una mejor comprensión del desarrollo infantil, para esto plantea que el juego puede servir como método de diagnóstico, ya que por medio de éste el niño manifiesta su carácter y personalidad. De acuerdo con esto un niño que crece jugando será un adulto que sabrá pensar, por lo tanto el juego se entendería como aquellas actividades que se disfrutan por el simple hecho de ejecutarlas y que no hacen otra cosa que brindar satisfacción o goce al niño.

Hetzer (1978) afirma que los niños necesitan jugar, ya que durante toda la primera infancia dedican la mayor parte de su tiempo a esta actividad, esto es de vital importancia debido a que el juego brinda a los niños la oportunidad de ser independientes, de ser ellos mismos, la importancia del juego recae en el hecho de que al jugar adquieren una serie de habilidades y conocimientos que luego emplean en su vida cotidiana. En promedio los niños pasan aproximadamente 15,000 horas jugando durante los primeros seis años de vida, lo cual da una idea de la importancia que tiene esta actividad para el desarrollo del niño, ya que por medio del juego el niño ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones, pensamiento y sus habilidades sociales.

Barclay (1982) plantea que el juego adquiere la etiqueta de divertido cuando es espontáneo, cuando surge de un impulso e ideas, más que de una obligación, ya que el buen juego deja a los que lo practican con una sensación de bienestar y felicidad. Plantea que la madre ocupa un lugar importante ya que contribuye a la percepción que tiene el bebé de sí mismo al jugar con sus manos y pies, acariciarle las piernas, darle palmadas en la espalda, todos estos estímulos proporcionan en el niño sensaciones que quedan organizadas en un mapa cognitivo de sí mismo, esto ofrece una gran ayuda ya que ese tipo de estimulación fomenta la curiosidad en el niño, la cual lo conduce a más descubrimientos y percepciones del mundo que le rodea. Pero si por el contrario, la madre se muestra con su hijo desalentada y apática, el niño no posee pautas cognitivas, motoras o afectivas ni se desarrolla la curiosidad, todo esto da como resultado un nivel primitivo de desarrollo y en ese tipo de casos, los niños sólo alcanzan el desarrollo de habilidades motoras elementales pero no pueden adquirir habilidades cognitivas

avanzadas. A medida que el niño va desarrollándose, al llegar a los tres o cuatro años de edad ya posee las habilidades para desenvolverse con autonomía, lo que indica una separación de la madre que le permite poder jugar al hogar, al zoológico, a la granja ya sin preocuparse por su relación con su madre, lo cual indica que el niño ha tomado control de su mundo para recrearlo y utilizar las habilidades que ha adquirido hasta el momento para resolver problemas.

Moreno (2005) declara que el juego sirve para el desarrollo humano como una herramienta que permite llegar a la autoconciencia de ¿Quién soy?, ya que por medio del juego uno se va descubriendo y percatándose de sus propias actitudes, también se puede argumentar que el juego facilita el desarrollo de cinco áreas importantes en el ser humano: el conocer las propias emociones, una vez que se conocen posibilita el manejo de las mismas, desarrolla la motivación, permite reconocer las emociones que presentan las demás personas y por último sirve para mejorar las relaciones interpersonales.

Cañeque (1993) plantea que las funciones que tiene el juego en el ser humano son: brindar una sensación continua de exploración y descubrimiento, es un factor muy importante en la activación y estructura de las relaciones humanas, el juego sirve para mantener un equilibrio psicossomático ya que actúa como mediador de las tensiones y presiones a las que se encuentra sometida la persona, también sirve para el aprendizaje y la estructuración del lenguaje y el pensamiento, brinda la posibilidad de llegar a una situación catártica inmediata, permite también una evasión “saludable” de la realidad en la que se vive, los aprendizajes que provoca el juego adquieren significación para la persona y el juego también reduce la sensación de gravedad cuando se llegan a cometer algunos errores.

Garzarelli (2005) menciona que es por medio del juego que las personas expresan su personalidad y las diferentes proyecciones del Yo psicológico tanto subjetivo como objetivo y que por lo tanto, un niño que practica el juego tiene menos posibilidad de una desestructuración de su identidad, por lo que se puede afirmar que el jugar forma parte de una buena salud psíquica; ya que el juego está al servicio de fantasías, adaptaciones y principalmente de la creatividad, en la cual la imaginación “per se” está en directa relación con el desarrollo de las potencialidades de cada persona.

Orti (2004) agrega que el juego presenta una serie de ventajas para quienes lo practican, ya que en primer lugar es un camino hacia el aprendizaje, ya que el hecho de jugar juegos con reglas y llevar a cabo ciertos comportamientos nos sirve como modelo para la vida en la sociedad; también posibilita el desarrollo de capacidades físicas y motoras (fuerza, agilidad, coordinación, etcétera); es una actividad compensatoria de la vida cotidiana, ya que al ingresar a la escuela se le exigen al niño una serie de responsabilidades y a reprimir ciertos comportamientos que luego son descargados por medio del juego, propicia el conocimiento del entorno y fomentan el desarrollo de relaciones afectivas y emocionales.

David (2003) señala que con los avances que ha tenido la sociedad actual y el desarrollo de los juguetes ha mejorado considerablemente, se esperarían una gran cantidad de consecuencias positivas pero, afirma, que esto no es así, ya que la sociedad actual se ha hecho dependiente de los objetos (juguetes), por lo que éstos no dejan espacio para el desarrollo de la imaginación y se está valorando cada vez más la cantidad en lugar de la calidad, no sólo de los juguetes sino también de los juegos. Esto se debe a que la industria de los juguetes, está impulsando cada vez más el consumismo por parte de las personas que los compran, ya que lanzan en un mínimo de tiempo nuevos juguetes volviendo obsoletos juguetes que no tienen ni un año en el mercado. Este tipo de circunstancias, plantea, están dando como resultado que los niños se vuelvan carentes de imaginación, sin mencionar los estereotipos que fomentan los juguetes como “Barbie”, por lo que es importante tener en cuenta la influencia que ejercen los juegos y juguetes sobre la personalidad del niño y los efectos que esto pueda llegar a generar en la sociedad.

Aunado al consumismo de juguetes que está promoviendo la industria y que de alguna manera puede llegar a disminuir el desarrollo de ciertos aspectos psicológicos en algunos niños, se encuentra otro problema, el cual tiene que ver con el juego en edades posteriores a la niñez, el tema parece no tener importancia ya que muy poco se oye sobre el juego en adultos y mucho menos se piensa sobre el juego que practican los adultos mayores, esto da como resultado que el juego sea visto sólo como una actividad para niños y se le reste importancia a esta actividad después de pasar la etapa infantil. Solo pocos autores mencionan el tema del juego en edades posteriores (Moreno, 2005, Orti, 2004 y Arribas, Gómez, Martín, Martínez, Circe y León 1995) y en algunos casos

sólo hacen mención de actividades de ocio o la práctica de deportes como formas de juego, a continuación se presentan algunos estudios que hacen un intento por mencionar algunos juegos que son practicados después de la infancia y los beneficios que puede aportar al desarrollo.

Moreno (2005) menciona que los adolescentes necesitan del juego para su desarrollo, pero un juego diferente al de los niños, por lo que la práctica de algún deporte además de fomentar la competencia puede lograr que el adolescente encuentre el placer de jugar con otras personas sin importar el resultado final y que los juegos dedicados para ellos deberán fomentar de alguna manera el desarrollo de la autonomía, de la propia voluntad, los miedos y las emociones, desarrollo de la autoconfianza, el fijarse metas, desarrollar la competencia pero también la cooperación con los demás y la capacidad para expresar los pensamientos y sus emociones.

Orti (2004) menciona que dentro de los juegos de los adolescentes, en conjunto con los cambios físicos, psicológicos y sociales que sufren durante esta etapa, los juegos que se llevan a cabo se caracterizan principalmente por ser grupales con o sin oposición y en la mayoría de ellos el rendimiento que se alcance cobra una gran importancia y una gran aceptación, especialmente en el caso de los hombres por el estereotipo social que se tiene de ellos.

Arribas, Gómez, Martín, Martínez, Circe y León (1995) plantean que uno de los juegos más practicados por los jóvenes son los juegos de mesa, los cuales son juegos sociales en donde obviamente se requiere la participación de varias personas, y este tipo de juegos permiten delimitar los aspectos físicos y resaltar la individualidad así como la competencia entre los participantes, permiten desarrollar ciertos aspectos de la personalidad ya que en el plano mental predomina el uso de la abstracción y el cálculo; en el plano afectivo potencian un vínculo consigo mismo y con su grupo; en el plano moral pueden usarse como un vehículo para la transmisión de valores y cierta ideología; y en el plano social, fomentan la interacción con otras personas. Dentro de los juegos de mesa se pueden mencionar el dominó, los juegos de cartas, de tablero o fichas como el ajedrez, rompecabezas, juegos de guerras, de carreras, juegos de combate, juegos de persecución, de cálculo, de azar y de habilidad, etcétera.

En lo que respecta al tipo de juego de las personas adultas Moreno (2005) menciona que al hablar de juego a esa edad, automáticamente deviene la frase “el juego es cosa de niños”, por lo que los adultos sólo tienden a practicar el juego después de que han llevado a cabo todas sus ocupaciones, generalmente los juegos destinados para los adultos son los llamados juegos de azar que forman parte de la industria del ocio y cuyo principal propósito es el ganar dinero de manera fácil y rápida, otro de los juegos practicados por los adultos es el deporte, aunque también se encuentran los juegos de cartas, de mesa, pero desafortunadamente afirma que el adulto ha perdido su capacidad para el juego. El adulto que sigue jugando se presenta como mejor preparado para abordar mejor los problemas que se le presentan, de tal manera que los juegos favorecen el desarrollo de un Yo fuerte que desarrolle recursos para enfrentarse a la realidad.

Sobre el tema del juego, existen en la sociedad toda una serie de prejuicios con respecto a la práctica de éste una vez que se pasado la etapa infantil principalmente por las personas adultas, esto ocurre debido a que el juego es visto como una actividad que es realizada sólo por niños y niñas, y esto se explica por el hecho de que el niño, a medida que crece e ingresa a la escuela, cuando empieza a jugar es reprimido por sus padres diciendo que el jugar es perder el tiempo, el cual tiene que aprovechar para realizar su tarea y el niño termina por asimilar esa ideología. Desafortunadamente el tema del juego después de que ha pasado la etapa infantil es raramente mencionado e investigado en la literatura, los temas como la drogadicción, la sexualidad, la identidad y los problemas familiares son los que más se abordan en el caso de los adolescentes, los jóvenes y los adultos y tal parece que el juego no existiera o no pareciera tener gran importancia después de que ha pasado la infancia, de tal forma que los tipos de juegos que se practican parecen ser sólo los juegos de mesa y la práctica de los deportes y pareciera que en la etapa de la vejez el juego no existe por lo que se sugeriría llevar a cabo más investigaciones sobre el juego después de la infancia y no dejarlo sólo como “cosa de niños”, ya que a lo largo del capítulo se ha evidenciado la importancia que tiene para el desarrollo del niño y seguramente lo tiene en la etapa adulta y la vejez aunque es un tema que no corresponde tratar aquí.

El juego ha acompañado al ser humano desde sus orígenes y ha pasado por una serie de cambios que lo han transformado a través del tiempo y se puede concluir que el juego es una de las actividades más importantes que lleva a cabo el ser humano y la cual le

aporta una gran cantidad de beneficios en varios aspectos, pero desafortunadamente el juego posee un lado oscuro en el que se puede enganchar el ser humano, el cual puede llegar a afectar de manera grave el modo de vida y en el peor de los casos acabar con la vida de la persona, a este tipo de actividad se le ha denominado como Juego Patológico, el cual está relacionado con los denominados juegos de azar y aquellas personas que de alguna manera se vuelven adictas al juego y pierden el control sobre sí mismos, lo que los lleva a gastar o apostar grandes cantidades de dinero y tener problemas tanto económicos como psicológicos y familiares. Debido a que el problema del juego patológico se ha incrementado en los últimos tiempos y lesiona de manera considerable la vida del individuo es importante conocer el origen de éste, así como las posibles alternativas para solucionarlo por lo que en el siguiente apartado se hablará más a fondo sobre este tipo de juego

1.4 Juego patológico

El ser humano, con el paso del tiempo y el desarrollo de sus conocimientos del mundo que le rodea, ha logrado grandes avances en diferentes áreas que le han permitido mejorar sus condiciones de vida, los cuales abarcan el conseguir alimentos, el transportarse a grandes distancias, transmitir programas televisivos, curarse de enfermedades que anteriormente eran mortales, la computación y el internet, entre otras; pero aunque el desarrollo que se ha tenido hasta el momento ha sido favorable, de alguna manera ha afectado de manera negativa a ciertas personas, lo que ha traído como consecuencia el surgimiento de patologías psicológicas que tiempo atrás no existían o era muy raro que se presentaran en las personas y el juego desafortunadamente cae dentro de estos padecimientos.

Alonso-Fernández (2003) denomina a los trastornos que está padeciendo la sociedad actual como adicciones sociales patológicas, y afirma que hasta hace alrededor de 30 o 40 años los casos de este tipo eran muy raros y solamente esporádicos; actualmente nos encontramos en una civilización adictiva, cuyos casos principalmente son con respecto al alimento, el sexo, las compras, el juego, la televisión, el trabajo e Internet. Las personas buscan relajarse por medio de los objetos antes mencionados, esto con el fin de escapar del estado de soledad, vacío o inactividad o condiciones de estrés crónico. La adicción social cumple cinco características: se gesta una existencia adictiva que se da

por medio de una relación anormal con el objeto que se vive como un apetito incontrolable y excesivo que se dirige al exterior; esta conducta se realiza mediante un acto impulsional; este tipo de conductas aporta recompensas o refuerzos inmediatos placenteros de tipo negativos (autorrelajación) y otro de tipo positivo (autorrealización); la conducta tiende a repetirse con intervalos irregulares pero no muy largos; y estas conductas generan efectos negativos sobre la salud física y mental o social de la persona y en su entorno familiar. Parece que estas adicciones patológicas se presentan cuando se da una imposición del apetito adictivo que afecta la voluntad libre de la persona, ya que dentro de las dos funciones que ejerce la voluntad que son la impulsión y la suspensión, es decir elaborar deseos y tendencias y frenarlos por medio de inhibiciones, en la persona adicta la elaboración de deseos y tendencias no pueden ser inhibidos o frenados por lo que el fallo en estas personas se produce en la voluntad de inhibición.

Echeburúa (2000) coincide en que actualmente, con el desarrollo de la sociedad y todos los cambios que ha sufrido, han dado como resultado el surgimiento de “adicciones psicológicas”, que de acuerdo a su opinión siguen una secuencia evolutiva que se va dando de la siguiente manera:

1. La conducta es placentera para la persona.
2. Se da un aumento considerable de pensamientos referidos a la conducta sin que se esté llevando a cabo
3. Se da un aumento en la ejecución de la conducta
4. La persona resta importancia ante los demás sobre la ejecución de su conducta
5. Se presenta un gran deseo por llevar a cabo la conducta
6. La conducta se mantiene a pesar de las consecuencias negativas que empiezan a surgir en la vida de la persona
7. La persona va dándose cuenta de los problemas que se están ocasionando por su conducta e intenta controlarla
8. La conducta ahora se mantiene no por la sensación placentera sino por el alivio del malestar que experimenta
9. La persona aguanta cada vez menos ante las emociones negativas y frustraciones diarias, sus formas de afrontamiento se debilitan y todo esto ocasiona que la conducta adictiva se utilice para afrontar el estrés
10. La conducta adictiva se agrava, lo que lleva a una crisis externa, como por ejemplo el divorcio con la pareja, pérdida del trabajo, incurrir en actos

delictivos, y esto ocasiona que la persona llegue a una clínica especializada para recibir un tratamiento.

Las personas que se encuentran más propensas a sufrir alguna de estas adicciones psicológicas presentan una serie de factores como pueden ser la impulsividad, la disforia, la intolerancia a los estímulos displacenteros que pueden ser físicos (dolor, cansancio, insomnio) o psicológicos (estrés, preocupaciones, responsabilidades, disgustos) y en algunos casos la búsqueda de sensaciones placenteras (Echeburúa, 2000).

Así pues el juego, que es una herramienta fundamental para el desarrollo físico y psicológico del hombre, llega a un punto en el cual se convierte en un acto adictivo al que se le ha denominado Juego Patológico y que engloba aquellos tipos de juegos en donde se llevan acabo apuestas para ganar dinero y aunque pareciera un tema nuevo el juego de apuestas tiene ya una larga historia en las culturas humanas. De acuerdo a Secades y Villa (1998) se hallan indicios de juegos de apuestas en civilizaciones tan antiguas como la egipcia, la griega y la romana. Como ejemplo en la cultura egipcia se encontraron murales que describían juegos como el “atep” en el cual cada jugador tenía que adivinar el número de dedos que extendía su adversario y también se han encontrado objetos parecidos a los dados. En la cultura griega también se han hallado objetos que de alguna manera representan escenas de juego, esto se ilustra con una escultura en la cual se ve a dos mujeres de rodillas y una de ellas está a punto de tirar un “astragal” (que simulaba una especie de dados) y el cual tiempo después se transformó en un objeto para el juego de apuestas. Los romanos, por su parte, se destacaron por ser grandes apostadores ya sea en juegos de dados, a las carreras de carros, a los juegos de lucha y se menciona que fueron los precursores de la lotería.

Secades y Villa (1998) afirman que dentro del desarrollo del juego se pueden encontrar distintos tipos de jugadores:

- a) El jugador social: el cual solamente juega ocasionalmente y la mayoría de las veces que juega lo hace simplemente por entretenimiento o satisfacción, este tipo de jugador tiene control sobre sus impulsos y puede abandonarlo en el momento que quiera.

- b) El jugador problema: en este tipo de jugador se presentan algunas características del jugador patológico, pero no las suficientes para clasificarlo como tal, acostumbra jugar de manera habitual, lo cual en ocasiones le genera algunos problemas, tiene un menor control sobre su juego lo que hace que se mantenga al límite de ser un jugador patológico.
- c) Jugador profesional: este tipo de jugador es aquel que vive del juego, de tal manera que lo utiliza como forma de obtener ganancias, este tipo de jugador no se basa en el azar sino que su juego se basa en leyes de probabilidad y además tiene un control emocional que le permite controlarse y puede llegar a padecer con el tiempo problemas de juego patológico.
- d) Jugador patológico: este tipo de jugador se define principalmente por los criterios establecidos del DSM-IV o CIE-10, la principal característica que presentan es la falta de autocontrol con respecto al impulso de jugar.

El tema del juego patológico incluye principalmente a aquellas personas que gustan de jugar los denominados juegos de azar (cartas, ruleta, Blackjack, lotería, dados, poker) y en la mayoría de las ocasiones existe una apuesta monetaria de por medio. Para Becoña (1995, p. 554) el juego patológico se podría definir como: “un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos a jugar y en la aparición de una conducta de juego que compromete, perturba o lesiona los objetivos personales, familiares o profesionales del jugador. Viene a ser un trastorno progresivo que se puede caracterizar como: *a.* Una continua o episódica pérdida de control sobre el juego, *b.* Una preocupación con el juego y con obtener dinero para jugar, *c.* Pensamiento irracional sobre el juego y *d.* El sujeto continua realizando la conducta a pesar de sus consecuencias adversas”.

Garrido, Jaén y Domínguez (2004) enumeran las principales características que debe presentar una persona para que se le considere un jugador patológico de acuerdo a los criterios del DSM-IV:

1. Preocupación por el juego (revivir experiencias pasadas de juego, planear cómo conseguir dinero para la próxima vez).
2. Necesidad de jugar con cantidades cada vez más altas de dinero para obtener el grado de excitación deseado.
3. Existe un fracaso por controlar, interrumpir o detener el juego.

4. La persona se muestra irritable e inquieta cuando se trata de detener o interrumpir el juego.
5. El juego es utilizado para escapar de los problemas o para aliviar sentimientos de desesperanza, culpa ansiedad o depresión.
6. Cuando se pierde dinero la persona vuelve para tratar de recuperar lo perdido.
7. La persona miente a sus familiares sobre su grado de implicación en el juego.
8. En ocasiones llega a cometer actos ilegales como la falsificación, robo o abuso de confianza para financiar su juego.
9. Ha arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, algún trabajo u oportunidades educativas debido al juego.
10. Espera que las personas le proporcionen dinero que alivie su mala situación financiera que fue causada por su forma de jugar.

De acuerdo a las estadísticas, uno de los sectores más afectados es la población joven destacando entre un 4 a un 8% de la población, con edades de entre los 18 a los 30 años. Los jugadores patológicos, de acuerdo a investigaciones, presentan otros problemas como adicción a algunas drogas, depresión, trastornos de personalidad, problemas intrafamiliares, entre otros (González, García, Aranda y Díaz, 1991).

Actualmente no se sabe muy bien qué es lo que ocasiona que una persona termine siendo un jugador patológico, pero a lo largo del tiempo se han llevado a cabo investigaciones y han surgido diferentes teorías para explicar el origen del juego patológico, entre las que destacan (Domínguez, 2004):

- Los modelos psicoanalíticos, los cuales fueron los primeros que plantearon esta actividad como una enfermedad, Freud planteaba que este tipo de juego es una especie de sustituto de la conducta compulsiva de la masturbación, que plantea es la adicción primaria después de la cual se originan las restantes, para el psicoanálisis el juego viene a ser la expresión de una neurosis subyacente que está relacionada con regresiones a etapas psicosexuales pregenitales.
- El modelo de Bandura, el cual plantea que las conductas de juego son adquiridas y mantenidas por medio del modelado, es decir por la imitación del comportamiento de otras personas y en donde también tienen un lugar importante las expectativas de eficacia y resultado.

- Modelo de Ellis, en el cual se plantea que en el sujeto existen ideas irracionales que llevan a una baja tolerancia a la frustración lo que propicia una adicción al juego ya que se elimina de forma rápida y con un esfuerzo mínimo la ansiedad que pueda llegar a experimentar el jugador en un momento determinado de juego.
- Modelo de McCormick y Ramírez en el que consideran cinco factores predisponentes para el desarrollo del juego patológico que son: la predisposición o vulnerabilidad biológica, un fracaso en la socialización, un contacto con eventos estresantes en la niñez, cierto estilo de personalidad y algunos contactos recientes que tengan que ver con eventos estresantes.

Además de las dificultades individuales y sociales que tiene el jugador patológico, Ibáñez y Sáiz (2000) plantean que en los jugadores patológicos pueden encontrarse otro tipo de trastornos comórbidos como son el abuso de sustancias que pueden ser el alcohol, el tabaco y los opiáceos, este tipo de abusos puede originar problemas de tipo médico en los jugadores, en los alcohólicos se presenta una mayor dificultad para dejar de jugar y una alta probabilidad a la recaída, también los jugadores presentan algunos rasgos de impulsividad y agresividad; aumentan las probabilidades de caer en actos delictivos y caer en prisión, también se han encontrado trastornos de personalidad en jugadores como la psicopatía, el trastorno antisocial y el trastorno narcisista de la personalidad, otro de los trastornos que se encuentran en los ludópatas son altos grados de impulsividad y en algunos casos ideas suicidas, en cuanto a los trastornos afectivos se encuentra la depresión y algunos trastornos de ansiedad.

Echeburúa (1992) plantea que existen ciertos factores de vulnerabilidad psicológica que pueden ocasionar que una persona pueda volverse un jugador patológico, entre las que destacan una disciplina familiar bastante permisiva, que los valores familiares con los que fue educada la persona se basen en símbolos materiales y financieros, que se hayan visto expuestos al juego durante la adolescencia y para el caso de la mujeres que hayan tenido una pareja con problemas de alcoholismo o que se encuentran mucho tiempo fuera de casa. Otras de las conductas que pueden llegar a influir, son personas que estén en busca de estimulación, también los jugadores tienden a presentar altos niveles de neuroticismo, otro factor son aquellas personas que poseen un tipo de pensamiento caracterizado por pensamientos supersticiosos y una especie de estilo atribucional

interno con respecto a sucesos negativos, así como también una baja autoestima y habilidades de afrontamiento limitadas.

Con respecto al juego patológico Mañoso, Labrador y Fernández (2004) llevaron a cabo una investigación con una muestra de 160 personas cuya mitad correspondía a jugadores patológicos y cuyo objetivo fue registrar los tipos de distorsiones cognitivas que presentaban los jugadores cuando están llevado a cabo esa actividad en comparación con personas no jugadoras, como conclusión de la investigación se encontró que existían diferencias en los tipos de distorsiones cognitivas entre jugadores y no jugadores, y las principales distorsiones que se presentaban fueron divididas en ocho categorías que son: ilusión de control, suerte como responsable de los resultados, predicciones, azar como proceso autocorrectivo, perder por poco, supersticiones, fijación en las frecuencias absolutas y personificación de la máquina. Dentro del estudio se encontró que tres categorías que fueron, la predicción, la consideración del azar como proceso autocorrectivo y la predicción de la máquina, presentan mayor frecuencia en los jugadores en comparación con los no jugadores.

En cuanto al tratamiento de este tipo de trastorno, González, García, Aranda y Díaz (1991) proponen un programa de rehabilitación para los jugadores patológicos, el cual inicia con una evaluación, que tiene que considerar un análisis funcional de la conducta del jugar que englobaría aspectos como la edad de comienzo de la conducta, los tipos de juegos con los que comenzó a jugar, la frecuencia, el contexto, la evolución del problema, entre otras. Una vez que se hecho la evaluación pertinente se definen los objetivos terapéuticos que desean obtenerse, los objetivos van dirigidos a las áreas que han sido afectadas por el problema y principalmente son: el área personal, familiar, social, de ocio y tiempo libre, económica y laboral. Los niveles de intervención propuestos tienen el objetivo de modificar el estilo de vida del jugador, tomando como base cuatro contextos para intervenir: el tratamiento individual (jugador), el tratamiento en grupo de jugadores, intervención individual con la familia y por último, una intervención en grupo con familiares de jugadores. De manera general lo que se busca con la intervención es aumentar las relaciones sociales, aumentar los contactos con la familia, desarrollar un nuevo repertorio de actividades nuevas, dar a las familias información con respecto al juego patológico que incluye definición y características, cuáles son algunas de las causas y también entrenar a la familia en conductas como la

observación y principios básicos de modificación de conducta, esto con la finalidad de evitar las recaídas que llegan a sufrir algunas personas después del tratamiento.

Es muy interesante como el juego, que aporta grandes cosas al desarrollo de las personas, pueda en algunas ocasiones llevar al desarrollo de un trastorno y como es que la persona puede llegar a cruzar la línea entre un juego y convertirlo en un trastorno que llega a afectar no sólo a la persona que lo padece sino también a las personas que lo rodean y que en el peor de los casos puede orillar a la persona a un intento de suicidio o llevarlo a la muerte.

En resumen, se puede concluir que el juego es tan antiguo como el ser humano y éste lo ha acompañado a través de la historia hasta la época actual, diferenciándose los tipos de juego de acuerdo a la cultura o a la sociedad a la que nos refiramos, además presenta ciertas características como brindar placer, ayudar al desarrollo de la comunicación y la socialización, es una actividad libre y espontánea y no persigue ningún interés de tipo material; existen diversas teorías de diversos campos que tratan de dar una explicación sobre el juego encontrando algunas que proponen, al juego como forma de descarga de energía sobrante en el ser humano, como una especie de representación de los problemas del niño, como la repetición de un evento traumante, etcétera; de acuerdo con la opinión de varios autores pudo describirse cómo el juego influye y beneficia el desarrollo del ser humano en diversas áreas y finalmente se mencionó que los cambios sociales que se han experimentado a través del tiempo han tenido efectos tanto positivos como negativos, y dentro de este último han surgido nuevos tipos de adicciones las cuales son llamadas psicológicas y en las cuales el juego está incluido, ya que el juego puede volverse un problema que trae consigo grandes repercusiones para la persona que lo sufre y mencionándose una de las pocas alternativas terapéuticas que existen para este problema.

Con el desarrollo de la sociedad en ciencia y tecnología, el juego se ha ido transformando y mezclándose cada vez más con la tecnología, lo que ha dado origen a los llamados videojuegos, los cuales desde sus inicios han generado estados de alerta en padres de familia y organizaciones civiles con respecto a los efectos que puedan causar sobre los niños y adolescentes; con toda la serie de preocupaciones que se han esparcido con respecto a esta actividad, se ha tratado de extrapolar el concepto de jugador

patológico de juegos de azar, al jugador de videojuegos, objetando que éstos pueden ser causa de adicción en niños y adolescentes principalmente (Gaja, 1993); debido a la controversia entre diversos sectores de la sociedad con respecto al tema, es necesario realizar una revisión en la literatura especializada para tener una visión basada en evidencias y no en suposiciones con respecto a los videojuegos, por lo que en el siguiente capítulo se abordará este tema con más detalle.

Capítulo 2. Los videojuegos

El juego ha pasado por toda una serie de cambios los cuales han afectado la forma en que se lleva a cabo, dando como resultado el cambio en ciertas reglas del juego, en la forma de realizarlo, en los objetos utilizados y estos cambios también han provocado el origen de nuevos juegos y la extinción de muchos otros. Dentro de los nuevos juegos surgidos últimamente el caso más notorio y exitoso es el de los videojuegos, los cuales a pesar de tener aproximadamente 30 o 40 años de existencia se han posicionado como uno de los juegos y formas de entretenimiento preferidos por los niños, adolescentes y jóvenes, desplazando a los juguetes tradicionales como las muñecas, las pelotas, los carros, etcétera. Actualmente el mercado de los videojuegos genera enormes ganancias para la industria, tanto de desarrolladores de videojuegos como para las compañías que producen las consolas y con el paso del tiempo va creciendo cada vez más y ampliando el número de videojugadores tanto en hombres como mujeres que van desde niños hasta personas adultas.

Dentro del tema de los videojuegos algunas personas sostienen que el uso de éstos, está provocando adicción y aunque este tema surgió desde los inicios de los videojuegos se le ha restado importancia y ha pasado desapercibida por la comunidad científica y son pocos los investigadores que han tratado de abordar el tema; actualmente éste empieza a ser foco de investigación de algunas disciplinas como la psicología y la pedagogía. Dentro de este tema el principal interés que radica sobre éstos, es por parte de los padres de familia y los sectores conservadores de la sociedad que afirman que el uso de los videojuegos puede llegar a generar adicción por el gran número de horas que las personas dedican al juego y se sostiene que los videojugadores pueden llegar a convertirse en la edad adulta en jugadores patológicos. Por lo que se hace necesario hacer una revisión del tema con más profundidad y revisar aspectos que van desde su historia y desarrollo, los tipos de juegos existentes, las ganancias que generan, los argumentos a favor y en contra y algunas investigaciones realizadas sobre el tema para tener una mejor comprensión del tema.

2.1 Historia y desarrollo de los videojuegos

Los videojuegos actualmente ocupan un lugar privilegiado como medios de entretenimiento no sólo de niños sino también de jóvenes y adultos, desplazando a otras industrias como el cine y la juguetería, pero todo este proceso no ha sido espontáneo sino que ha sido el fruto de alrededor de cuarenta o cincuenta años de desarrollo que los han posicionado en el lugar en que se encuentran y para conocer este proceso es necesario hacer un recorrido histórico para conocer la historia de este entretenimiento.

Cuenca (s/f) plantea que los antecedentes de los videojuegos son contradictorios y polémicos, en cuanto al surgimiento del primer videojuego, pero sus creadores fueron Thomas T Goldsmith Jr., y Estle Ray Mann en el año de 1947 que crearon un juego de misiles, otro de los iniciadores fue A. S. Douglas con el juego llamado OXO en el año de 1952, otro de los primeros juegos fue el llamado “*Tenis for two*” que fue creado por William Higinbotham en 1958, aunque algunas personas no los reconocen como parte de los iniciadores de los videojuegos ya que estos fueron desarrollados y restringidos sólo para laboratorios en donde fueron creados.

Etxebarria (2001) argumenta que otro acontecimiento importante en la historia de los videojuegos fue la aparición, en el año de 1962, de la llamada tercera generación de ordenadores que comparada con la segunda presentaba menor tamaño y coste de producción; para 1969 surge el microprocesador, el cual en un reducido espacio ofrecía un mayor potencial de información en comparación con los ordenadores de los años 40 y 50s.

Para el año de 1961 se crea el primer videojuego, llamado “SpaceWar” cuyo autor fue Steve Rusell. Pero no fue sino hasta 1972 que se desarrolla y se inicia formalmente el desarrollo de videojuegos con el lanzamiento al mercado de “PONG” el cual consistía en una simple partida de ping-pong virtual, el cual tuvo un éxito impresionante entre los jóvenes de aquella época. El siguiente acontecimiento importante en la industria fue en 1977, en el cual la compañía ATARI lanza oficialmente al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho que obtuvo un gran éxito en el mercado económico y además se empieza a extender el establecimiento de máquinas electrónicas en establecimientos de ocio y entre los juegos más populares se encontraban: “Pacman” y “Space Invaders”;

es en ese mismo año cuando empiezan a surgir los primeros focos de alerta con respecto a esta actividad (García, 2005).

Wolf y Perron (2005) mencionan que con la expansión de los videojuegos en salones recreativos y en los hogares comenzaron a aparecer artículos y reseñas sobre juegos, algunos de los cuales estudiaban el mercado, dentro de los artículos empezaron a surgir algunas revistas para los juegos arcade, entre las que se encontraban: *PlayMeter* en 1974, *Replay* en 1975 y *StarTech Journal* en 1979, también se empezaron a publicar algunos de los primeros libros sobre videojuegos como: *Consumer Microelectronics: Electronics Video Games* en 1976, *Video Games* de Len Buckwalter en 1977, y *The Complete Book of Video Games*, de Consumer Guide también de 1977.

Cuenca (s/f) menciona que ATARI al lanzar a la venta su consola Atari 2600 su costo aproximado era de \$200 dólares y contenía nueve juegos disponibles y llegaron a venderse alrededor de 15 millones de unidades en los Estados Unidos y hasta que dejó de fabricarse se vendieron en total 25 millones de unidades. Con el crecimiento de la industria y del público consumidor, se provocó que muchas empresas quisieran aprovecharse del mercado aunque no estuvieran preparadas, lo que ocasionó el surgimiento de una gran cantidad de juegos y consolas de baja calidad que originaron una pérdida para muchas empresas, ya que varias personas perdieron la confianza en esta actividad y la abandonaron lo que ocasiona el “crash de 1983”.

Lafrance (2003) afirma que en 1982, los estadounidenses gastaron 8 mil millones de dólares en los salones recreativos, mientras que el mercado de los videojuegos domésticos ascendió a 3 mil millones, con 25 millones de consolas instaladas. Para la época comprendida entre 1985-1995 el señor Miyamoto, desarrolló para Nintendo la generación de los Mario Bros. Miyamoto se centró principalmente en el movimiento para que fuese lo más natural y complejo posible. También se definen de forma más precisa los consumidores de juegos, entre 8 y 18 años. Existen 4 categorías de juegos: acción/aventuras, acción/arcade, simulación y deportes. En esta época, el mercado mundial se divide entre dos gigantes, Nintendo y Sega. En 1985, Nintendo (empresa que desde hacía un siglo vendía juegos de cartas) saca al mercado su primer hardware. Tres años más tarde, la empresa había vendido 11 millones de consolas y dominaba el

mercado (80%), seguido de Sega (15%), más especializada en juegos de salones recreativos.

Wolf y Perron (2005) afirman que después de la quiebra de 1983 y con el surgimiento de nuevas consolas, los sectores académicos incrementaron el interés por los interactivos multimedia, este interés dio como resultado la organización de “*Hot Circuits: A Video Arcade*” que fue una exposición retrospectiva sobre los videojuegos que fue presentada por el “*American Museum of the Movie Image*” de junio de 1989 a mayo de 1990. Para el año de 1993 el videojuego de Super Mario Bros fue adaptado al cine con un gran presupuesto económico y poco después empezaron a surgir otras películas sobre videojuegos como *Street Fighter* (1994), *Double Dragon* (1994) y *Mortal Kombat: The Movie* (1995).

En la década de los 90s surgen en el mercado nuevas consolas cuyas principales figuras fueron la *Sega Megadrive*, la cual llegó a vender 35 millones de unidades y la Nintendo *Super NES* que vendió 50 millones de consolas. La compañía Sony ingresó al mercado de los videojuegos tras tener diferencias con la compañía Nintendo y tras darse una separación crearon su propia consola, para el año de 1994 lanzan a la venta la consola *Playstation*, que fue la primera en generar gráficos tridimensionales y ofrecer una gran capacidad gráfica y de memoria, por su parte la compañía Nintendo lanzo a la venta en 1995 la consola *Nintendo 64*. La siguiente generación de consolas estuvo integrada por la compañía SONY con su *Playstation 2*, Nintendo con su consola *GameCube* y una tercera que decidió entrar al mercado de los videojuegos con su primera consola *Xbox* de la compañía Microsoft (Cuenca, s/f).

Otro de los eventos importantes en el desarrollo de los videojuegos fue en 1997 cuando la revista *Film Quarterly* publicó el primer ensayo sobre videojuegos, y por su parte la *Society of Cinema Studies* en su congreso anual aceptó la primera comunicación con los videojuegos en el año 2000 al cual dedicó un panel entero. Con el crecimiento y desarrollo de lo videojuegos, diversos investigadores empezaron a interesarse en el tema con el surgimiento de varias publicaciones sobre los videojuegos y la elaboración de congresos para debatir el tema, los congresos se han llevado a cabo en todo el mundo como por ejemplo el “*Digital Art and Culture*” que se ha realizado en diferentes partes del mundo como en Noruega en 1998 y el 2000, en Estados Unidos, en 2001 y en

Australia en el 2003. Además de éste han surgido otros congresos como el “*Challenge of Computer Games Conference (2002)*”, la “*Conference on Computational Semiotics for Games and New Media*”, el “*Game On, Computers and Games (2002)*”, entre otros (Wolf y Perron, 2005).

La historia de los videojuegos tiene relativamente poco tiempo y los antecedentes antes citados se refieren al auge y crecimiento de la industria y la tecnología en países desarrollados como Japón y Estados Unidos, pero para el caso de la historia de los videojuegos en México, González (2000) afirma que los videojuegos hacen su llegada a nuestro país a finales de la década de 1970 con las primeras consolas principalmente de la marca Atari, para 1990 y 1994, en las principales ciudades del país surgieron varios armadores de “maquinitas” y las principales cadenas de juegos se extendieron por todo el país y colocaron máquinas en diversos establecimientos en donde cobraban una comisión al dueño del negocio, para México uno de los videojuegos más populares y más vendidos fue *Street Fighter II*, el cual fue todo un éxito comercial, y cuyo cartucho de juego era realmente caro en el mercado \$ 3, 500, 000 pesos y en su época de éxito recaudó hasta \$ 400, 000 pesos a la semana y en el caso de México este juego logró vender aproximadamente trescientas mil versiones, de las cuales sólo veinte mil eran originales. Debido al crecimiento de locales de videojuegos, éstos se dividieron en tres categorías: a) locales o franquicias grandes, los cuales contaban con más de veinte máquinas de videojuegos ubicados en grandes ciudades, b) locales medianos, los cuales tenían entre 10 y 20 máquinas en sus locales y pertenecían principalmente a negocios familiares, y c) locales pequeños los cuales contaban con menos de 10 máquinas. Con el incremento de la competencia, la rentabilidad de los videojuegos disminuyó lo que ocasionó la quiebra de varios locales y sumado con la crisis de 1994 el mercado fue disminuyendo y el uso de consolas domésticas con el desarrollo de la tecnología fue aumentando y apoderándose del mercado.

Actualmente el mercado de los videojuegos está liderado por la compañía japonesa Sony con *Play Station 2*, la cual lleva vendidas más de 90 millones de consolas alrededor del mundo, y el segundo lugar está en disputa entre las compañías de Microsoft con *Xbox* y Nintendo con *GameCube*, la industria de los videojuegos puede que presente cambios en los próximos años ya que ha entrado la llamada tercera generación de consolas en la cual Sony con *Play Station 3*, Microsoft con *Xbox 360* y

Nintendo con su consola *Wii* pretenden adueñarse del mercado y cuya meta es extenderlo tratando de llegar a más personas, ya que con los avances en la tecnología han mejorado sus gráficos, su capacidad de memoria etcétera, por lo que esta industria sigue en crecimiento y lo seguirá haciendo mientras se vaya mejorando la tecnología.

2.2 Clasificación o tipos de videojuegos

Actualmente, la industria del videojuego ha ido creciendo y diversificándose cada vez más, dando origen con esto a una gran variedad de géneros o tipos de videojuegos que de acuerdo a Levis (1997) puede clasificarse de la siguiente manera:

- Juegos de lucha: consisten en una lucha cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y controlados por los jugadores, o la opción contra la máquina donde el jugador debe ir venciendo de uno a uno a los rivales que le pone ésta.
- “*Beat them up*” o juegos de combate: en estos juegos el jugador asume la identidad de un personaje determinado por el programa, el propósito del juego consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista del modo más rápido y efectivo.
- “*Shoot them up*” o juegos de tiro: en donde el único objetivo es disparar sobre todo lo que se mueva y aparezca en la pantalla, en la mayoría de los casos los blancos son seres humanos.
- Juegos de plataforma: este tipo de juegos se caracterizan porque el personaje principal debe pasar por una serie de territorios peligrosos para cumplir una determinada misión. Por lo general la historia engloba a un héroe que tiene que rescatar a una princesa
- Simuladores: como su nombre lo indica este tipo de juegos se caracterizan por simular lo más posible a la realidad la elaboración de una determinada actividad, la mayoría de estos juegos se enfocan a la conducción de autos y de motos aunque los más populares son los de vuelo.
- Deportes: estos juegos son una copia de la dinámica del juego real, que es convertido y adaptado para ser jugado en una consola o computadora, como el fútbol soccer, el béisbol, el golf, básquetbol, etcétera.





- Juegos de estrategia: este tipo de juegos a diferencia de los otros, promueven la duración y la reflexión, en general se interesan más por el tema propuesto, el desarrollo argumental y la complejidad de las soluciones posibles a los problemas que se presentan en la trama del juego.
- Juegos de sociedad: estos juegos principalmente son la adaptación de juegos clásicos como el ajedrez, solitario, etcétera.
- Ludo-educativos: estos juegos se caracterizan por combinar actividades lúdicas con contenidos de tipo educativo.
- Porno-eróticos: este tipo de juegos se caracterizan por tener y presentar contenidos eróticos y pornográficos.



De la clasificación propuesta por Levis (1997), con el desarrollo de la tecnología y el crecimiento del Internet en más hogares y establecimientos ha surgido una nueva modalidad de juego denominado juego on-line o juegos en red y de este tipo se derivan diferentes formas de juego (Levis, 2003):

- Modo arena en red: en este tipo de modalidad el jugador se enfrenta con otra persona cada uno utilizando máquinas o consolas diferentes que se encuentran conectadas a Internet a través de una red local, lo cual permite jugar con personas que se encuentren situadas en diferentes lugares del mundo.
- Modo asociativo o en equipo en red: dos o más jugadores integran un equipo para jugar contra la inteligencia artificial del juego y cada uno puede encontrarse en otro país o continente conectado a Internet y jugar con la otra persona sin complicaciones.
- Competencia en equipos en red: en este tipo de juegos se conforman equipos de dos o más personas, los cuales se enfrentan entre ellos para conseguir determinado objetivo, para lo cual tienen que trabajar en equipo lo cual conlleva el desarrollo de estrategias por parte de los miembros del equipo para conseguirlo; igualmente, los miembros del mismo equipo pueden estar en lugares diferentes al igual que sus contrincantes.
- Multiusuarios en red: en este tipo de juego la persona participa en una comunidad virtual en la cual asume un determinado personaje o rol puede jugar de manera individual o en colaboración con otros jugadores, en este tipo de

juegos se llegan a reunir cientos de miles de participantes que provienen de diferentes partes del mundo.

Dentro de la gran variedad de juegos que se han creado para los consumidores hay juegos que han destacado por su elevado grado de violencia y muerte en sus contenidos un ejemplo claro e ilustrativo es el videojuego llamado “*Mortal Kombat*” el cual debido a sus contenidos generó estados de alerta tanto en padres de familia como en los sectores conservadores de la sociedad y todo esto dio como resultado el origen en los Estados Unidos en el año de 1994 del *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) que es la institución encargada de hacer una evaluación a un videojuego próximo a salir al mercado y establecer las edades recomendadas para las personas que los adquieran y explicar los contenidos que posee ese videojuego (García, 2003). A continuación se enlistan los tipos de clasificaciones existentes sobre los videojuegos:

	<p>Early Childhood ("temprana infancia"): Material con contenido apto para edades a partir de 3 años. Los juegos que entran dentro de esta categoría son específicamente desarrollados para niños pequeños y usualmente son de orientación educacional. Sin embargo, algunos juegos contienen problemas más complejos (tales como la serie del Dr. Brain) pueden ser catalogados como "E".</p>
	<p>Everyone ("para todos"): Abarca temas aptos para edades de 6 años en adelante. Los títulos comprendidos dentro de esta categoría pueden contener algo de animación, fantasía o violencia moderada. Algunos ejemplos de juegos que entran en esta clasificación son: Sonic Advance, Super Mario Advance 4, Luigi's Mansion, Pokémon Ruby and Sapphire y la mayoría de juegos sobre deportes y acertijos.</p>
	<p>Teen ("adolescentes"): Contenido que puede ser adecuado para edades de 13 años o más. Los productos de este género contienen de manera limitada violencia, temas sugerentes, humor crudo, sangre, juegos de azar simulados y/o uso de lenguaje fuerte. Ejemplos de juegos dentro de esta tipificación son: Star Wars: Rogue Squadron; Prince of Persia: The Sands of Time, Tekken 5, Battlefield 1942, y Super Smash Bros, Melee.</p>
	<p>Mature ("maduro"): Artículos que pueden contener material pertinente para edades de 17 años o más. Las obras de esta categoría muestran violencia intensa, sangre y horror, temas sexuales y/o palabras fuertes. Muchos vendedores aplican políticas sobre no vender juegos con este ordenamiento a menores de edad sin la presencia y aprobación de algún tutor. Éstos son ejemplos de juegos que caen dentro de esta</p>

	categoría: Dead or Alive 4, Duke Nukem 3D, Doom , Mortal Kombat , Grand Theft Auto 3, Conker's Bad Fur Day, Resident Evil y Devil May Cry 3.
	Adults Only ("Sólo Adultos"): Contenido solamente para adultos. Los títulos en esta categoría incluyen escenas prolongadas de violencia extrema y/o temas sexuales y desnudez. A partir del 2006, existen productos con clasificación AO 22, la mayoría de los cuales están disponibles para Microsoft Windows y Apple Macintosh. La categorización AO es tema de controversia por las exageradas restricciones que impone a algunos juegos. Notablemente, Grand Theft Auto: San Andreas fue re-clasificado como AO debido a la salida del modo "Hot Coffee".
	Rating Pending ("Pendiente de clasificar"): La llevan productos que han sido sometidos a evaluación ante la ESRB y están en espera de una categorización final. Este símbolo aparece sólo en demos y publicidad de juegos próximos en salir a la venta.

En lo que respecta al caso de México, García (2003) menciona que el gobierno del Distrito Federal elaboró un reglamento sobre la clasificación de contenidos y operación de videojuegos, en el cual se afirma que de ninguna manera podrán llegar a mostrarse imágenes de tipo eróticas, seres humanos desnudos o actos sexuales. En lo que respecta a la clasificación de los videojuegos, el gobierno creó cuatro categorías:

- **A**, grado inofensivo, apto para todas las edades, que engloba juegos que tengan que ver con deportes con excepción de aquellos que busque la finalidad de golpear o herir físicamente, carreras de autos o motocicletas que no incluyan imágenes de accidentes o sangre y los juegos que presentan seres ficticios en donde se alcancen objetivos sin matar a otros.
- **B**, grado poco agresivo, que es para personas mayores de 13 años, y entran en esta categoría personajes animados no humanos, sin peleas, golpes o derramamiento de sangre o líquido que aparente serlo.
- **C**, grado violento (agresivo) el cual incluye a los juegos excluidos por la clasificación A, pero sin imágenes de cuerpos desmembrados, mutilados o derramamiento de sangre.

- **D**, grado altamente violento (agresivo), con competencias, peleas persecuciones con uso de armas, violencia y derramamiento de sangre, mutilaciones y desmembramientos.

Además de la clasificación el reglamento plantea que los dueños de los locales de videojuegos deberán colocar en la parte superior un letrero de color verde, amarillo, naranja y rojo de acuerdo a la clasificación del videojuego y que mida por lo menos 15 centímetros de ancho y alto, el responsable del local deberá ser mayor de edad y podrá suspender un juego cuando detecte a una persona que utiliza uno no permitido respecto a su edad.

De acuerdo a lo anterior los tipos de videojuegos que existen actualmente son muchos y muy variados e incluyen una gran cantidad de géneros que van desde la acción hasta los deportes, desafortunadamente los juegos más apreciados por los jugadores son aquellos que presentan algún tipo de violencia, principalmente bélica y los videojuegos de tipo educativo gozan de poca aceptación en el mercado y es por eso que surgen pocos juegos de este tipo por su poca rentabilidad en comparación con los violentos. Dentro de la clasificación de los videojuegos es de reconocerse el esfuerzo de varias asociaciones por hacer una clasificación que permita tener en cuenta qué tipo de videojuego es el que se va a adquirir y el tipo de contenido que presenta, pero sobre todo y lo más importante, que los padres tomen en consideración esta clasificación al comprar un videojuego y no comprar cualquiera que el niño escoja sin saber cuál es su contenido.

2.3 Características de la industria y los jugadores de videojuegos.

Desde sus inicios, los videojuegos cautivaron y atrajeron a una gran cantidad de personas y a ciertos sectores de la población los cuales eran en su mayoría hombres que se encontraban en la adolescencia o juventud, debido al interés que causaron desde su aparición y el supuesto de que el tiempo de juego era excesivo y generaban cierta adicción, algunos de los primeros estudios se dieron a la tarea de investigar qué tipo de personas jugaban, cuánto tiempo le dedicaban, qué tipo de juegos preferían para poder ofrecer un perfil del jugador promedio, por lo que a continuación se presentan algunos estudios con respecto a las características de los jugadores para poder tener alguna idea del perfil de jugador de videojuegos y los cambios que se han presentado hasta ahora.

De acuerdo a Etxebarria (2001) en el año de 1992 en España, los videojuegos eran uno de los juguetes preferidos para los niños, cuyo porcentaje de ventas superó al de los juguetes que se vendieron ese año y en ese mismo año la Universidad de Valencia realizó un estudio y encontró que los videojuegos ocupaban el primer lugar de los juguetes preferidos por los niños con un 62% y éstos se situaban en segundo lugar en el caso de las niñas.

En cuanto a los tipos de videojuegos más escogidos por los adolescentes Funk (1993, en Etxebarria, 2001) encontró que los juegos más populares y escogidos fueron los de violencia fantástica (32%), en segundo lugar se ubicaban los juegos deportivos (29%), después se encontraban los juegos de temas generales (20%), de violencia humana (17%) y por último los juegos educativos con un 2%.

Dentro del desarrollo de esta actividad, uno de los aspectos de más importancia es el tiempo que los jugadores dedican al juego, Funk (1993, en Etxebarria, 2001) realizó una investigación en cuanto al número de horas semanales de juego y encontró que de los hombres el 36% jugaba de 1 a 2 horas, el 29% jugaba de 3 a 6 horas, el 23% jugaba más de 6 horas y el 12% afirmó que no juega, en cuanto a las mujeres el 42% jugaba de 1 a 2 horas, el 15% de 3 a 6 horas, el 6% más de 6 horas y el 37% no juega nada.

En la época actual García (2005) cita un estudio llevado a cabo por *civertice.com* que se realizó a finales de 2004 y principios de 2005 en donde se entrevistó a 4000 escolares del país de España de ambos sexos con edades de 10 a 18 años y se encontró que el 54% de los chicos prefiere jugar con videojuegos que ver televisión, caso contrario con las chicas las cuales se inclinaron más por ver la televisión, aunque la preferencia sobre los videojuegos parece que disminuye con la edad ya que el 66% de los hombres de 10 a 12 años los prefiere, el porcentaje desciende al 40% de los 16 a los 18 años. En cuanto a las mujeres también sucede el decremento ya que de las niñas de 12 años el 68% juega y sólo el 30% sigue jugando al alcanzar la mayoría de edad. En cuanto al aspecto de jugar solo o acompañado casi la mitad de los hombres afirmó jugar algunas veces con sus hermanos o amigos, mientras que en las mujeres solo una de cada tres jugaba con sus amigos o hermanos.

En cuanto a las características de los jugadores Lafrance (2003) menciona que el 58% de los jugadores habituales de consolas tienen más de 18 años y el 72% de los jugadores habituales de PC (computadora personal, por sus siglas en inglés) tienen más de 18 años. La edad de ambos tipos de jugadores se sitúa principalmente entre los 12 y 35 años, con una media de 28 años. Aunque sigue siendo cierto que la mayoría de los usuarios son de sexo masculino, en los últimos años se ha observado un aumento significativo de usuarias. Según una encuesta del IDSA (*Interactive Digital Software Association*), un 39% de los jugadores habituales de PC y un 26% de los jugadores habituales de consola son mujeres. Además de estos datos, según una encuesta que el LARIS (*Laboratoire de Recherche sur Ingenierie Sociale*) de la Cátedra de la UNESCO-BELL la edad por excelencia en la que se juega más es sin duda entre los 14 y 15 años. Por lo general, los aficionados a los juegos son tecnófilos, mucho más equipados con material electrónico que los demás adolescentes. El 100% de estos aficionados disponen de un ordenador y son usuarios de Internet. Un 18.8% pasa de 20 a 25 horas a la semana conectados a Internet y un 22.6%, más de 25 horas. Por consiguiente, un 41.5% corresponde a usuarios muy habituales, también denominados “*heavy users*” o “*core gamers*”, mientras que la media general es sólo de 15.1 %.

Respecto a los hábitos de uso de los videojuegos en España, un estudio reciente de ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Entretenimiento) afirma que un 20,3% (8,5 millones) de la población española ha jugado a videojuegos a lo largo de 2004. De estos, un 67% eran hombres y un 33% mujeres, mientras que la edad media se sitúa en los 22 años. En cuanto a la frecuencia de uso, el 60% de los usuarios juega más de una vez a la semana y el 50% afirma haber reducido esta frecuencia a favor de otras actividades (Martin, s/f).

López y Ruiz (2006) realizaron una investigación con niños de entre 7 y 12 años, cuyo objetivo fue conocer los hábitos de juego en relación a los videojuegos por medio de la aplicación de una encuesta, para lo cual se utilizó un muestra de 327 alumnos (167 niñas y 153 niños) de escuelas públicas y privadas, y los resultados que encontraron fueron los siguientes: el 86.2 % de la muestra tenía una consola de videojuegos; el 90.8% había jugado alguna vez en su vida contra el 8.6% que no lo había hecho nunca; en cuanto a los días de juego, el fin de semana registraba el mayor tiempo de juego, para el viernes el 50.4% juega, para el sábado el 76.4% juega y el domingo el 68.8% jugaba con su

consola y para el tiempo de juego, el mayor porcentaje se ubicaba en 1 hora (42.5%), en cuanto a si los niños juegan solos o acompañados se encontró que más del 50% de los niños nunca o casi nunca juega con sus padres y el 36.6% siempre o casi siempre juegan solos; en cuanto a la elección de los videojuegos el 70% de los padres no interviene a la hora de escoger un juego y el 70% de los niños es quien escoge qué juego comprar. Como conclusión plantean que los videojuegos se han convertido en una realidad presente en los niños de hoy día, llegando a ser extraño encontrar a un niño que no haya jugado una sola vez en su vida con un videojuego y que el uso que se les puede dar a éstos puede servir como complemento para los niños y adolescentes, ya que puede ayudar a la formación de la personalidad como la autoestima, favorecer las relaciones sociales y los vínculos afectivos.

Pérez, Ruiz y Portillo (2006) llevaron a cabo una investigación en la cual participaron 1788 mujeres españolas, cuyo fin fue contestar un cuestionario que iba encaminado a conocer ciertos aspectos relacionados con los videojuegos. Los resultados que encontraron fueron los siguientes: el 53.63% de las mujeres encuestadas juegan de manera continua, y solo el 17.61% juega menos de una vez al mes o prácticamente nunca; en cuanto a la iniciación en esta actividad el 55.21% de las mujeres lo hizo ya sea por medio de un préstamo o regalo de un videojuego por parte de un familiar; otro dato interesante es que el 48.16% de las mujeres suelen jugar contra la máquina frente al 37.52% que lo hace con amigos o familiares; en cuanto a los géneros favoritos de las mujeres se encuentran el Arcade, Aventura Gráfica y Simuladores; y en cuanto a su perspectiva sobre los videojuegos, el 36.32% piensa que los juegos están dirigidos hacia los hombres, en lo referente al tema del sexismo más de la mitad de las mujeres (56.4%) comentaron que en donde han visto más eventos de sexismo ha sido en la televisión, no sólo en los programas sino también en la publicidad que se le hace a la televisión, en cuanto al sexismo en los videojuegos sólo el 15.27% afirma que en los juegos se ven contenidos sexistas, para finalizar concluyen que el uso de videojuegos en cuanto a las mujeres parece ir en aumento y ha logrado posicionarse como una actividad de ocio que convive con la televisión, el cine, entre otras.

Dentro del tema de los videojuegos es importante tomar en cuenta el aspecto económico el cual en Estados Unidos ha crecido de una manera impresionante en los últimos años, ya que en 2002 se vendieron en ese país 221 millones de videojuegos de computadora y

consolas y entre el 50 y 60% de la población estadounidense juega con su computadora o consola doméstica. La venta de videojuegos generó en 2002, 6,900 millones de dólares en ventas de los cuales 5,500 millones de dólares corresponden a los videojuegos de consolas y 1,100 millones para los juegos de computadora, de la totalidad de juegos vendidos en el año 2002 el 55.7% fueron de la categoría “E” everyone, el 26.7% fue “T” teen y el 13.2% fue “M” Mature, el mercado de los videojuegos es dominado actualmente por la compañía SONY con 60.91 millones de consolas vendidas en el mercado, seguida por la compañía NINTENDO con 18.75 millones y XBOX con 12.42 millones de consolas (Villanueva, 2004), lo cual da una idea del impacto que esta industria tiene en la economía no sólo estadounidense sino también en otros países.

Martin (s/f) plantea que desde hace algunos años se viene constatando la hegemonía de los videojuegos dentro del ocio audiovisual, ya que esta industria representa un 32% de la facturación del mercado audiovisual, quedando detrás el cine (27%), las películas de video (23%) y la música grabada (18%) y se espera que este liderazgo se acreciente una vez que dentro de la facturación de la industria de videojuegos se incluyan los ingresos provenientes de las descargas de juegos por Internet y los orientados a teléfonos celulares, los cuales generaron el año pasado aproximadamente una facturación a nivel mundial de 1500 millones de dólares y según los especialistas se prevé que esta cifra se multiplique por diez antes de que acabe esta década, gracias al incremento de la penetración de Internet y a la implantación de la TDT (Televisión Digital Terrestre) interactiva.

Lafrance (2003) argumenta que entre los distintos sectores de ocio (cine, televisión, música, etcetera), el juego es el sector que experimentará el aumento más importante en términos de ingresos, con una tasa de crecimiento anual del 9,3 % prevista para 2000-2005. En 2002, las ventas de menudeo a escala internacional ascendieron a 30 mil millones de dólares y aunque los equipos (consolas) sean el motor de la industria, son los juegos (contenido) los que generan dos terceras partes de los beneficios. Todos los componentes del mercado, el equipo (hardware), las aplicaciones del juego (software) y los servicios en línea, verán aumentar sus ventas, tanto para los juegos de consolas como para los juegos de ordenador personal o las consolas portátiles. El número de consumidores también aumenta, puesto que los Nintendo kids crecen pero continúan

jugando y las mujeres juegan más que antes. Existen tres grandes mercados para la venta de juegos: Norteamérica (42%), Asia (33%, sobre todo Japón) y Europa (25%). En 2001, los juegos de consolas representaban la cuota más importante de ventas, con un 57%, a continuación, se encontraban los juegos de PC (22%) y el otro 21% se repartía entre las consolas portátiles (Game Boy Advance), los aparatos inalámbricos (reproductores de música, teléfonos celulares, etcétera), los juegos en línea y otras plataformas alternativas. El 80% de los beneficios se obtienen de los productos nuevos y el 20%, de los productos en catálogo.

Con todos estos datos y las ganancias millonarias que ofrecen los videojuegos habría que preguntarse cuál es el motivo de su popularidad y consumo o en otras palabras qué los hace ser tan exitosos para las personas, García (2005) afirma que deben su interés a que van de la mano con el desarrollo de la tecnología, la cual causa gran interés para las generaciones actuales, otra de las razones se debe a que los adultos no muestran gran destreza en el manejo de videojuegos lo que de alguna manera plantea una especie de superioridad de los hijos sobre los padres, otra de las razones tiene que ver con el control, ya que afirma, que los niños actualmente prefieren controlar que ser controlados, lo cual les ofrece una especie de sensación de poder que es agradable para ellos, otro de los factores es la manera en que están elaborados los videojuegos ya que los diseños, al igual que los escenarios son de muy alta calidad, los guiones y tramas son envolventes y los protagonistas permiten una identificación con los usuarios, que a grandes rasgos ocasionan que a las personas les agrade este tipo de entretenimiento.

Para Etxeberria (2001) existen dos razones principales para el éxito de los videojuegos, por un lado la mayoría de las temáticas y valores presentes en la sociedad se encuentran plasmados en los videojuegos y entre los más importantes se encuentran: la competitividad, la violencia, el sexismo, el erotismo, la velocidad y el consumismo. La segunda razón de su éxito vendría apoyada por las teorías de motivación y del aprendizaje social, que plantean que el sujeto no se limita a reaccionar de manera mecánica ante el entorno, sino que el aprendizaje está mediado por la observación, el empleo de símbolos y procesos cognitivos y la capacidad de autorregulación de los sujetos. En cuanto a los factores que puede llegar a motivar el aprendizaje de ciertas conductas se encuentran varios factores a considerar: a) los modelos, de los cuales, mediante la observación aprendemos determinadas conductas ya sea por el modelado, la

imitación o el aprendizaje vicario; b) los reforzadores, los cuales serían todos aquellos que aumenten la probabilidad de que una conducta vuelva a repetirse; c) la práctica, ya que por medio de ésta se pueden dar mejores respuestas con el paso del tiempo; y d) el clima, el cual se refiere a la influencia que tiene el medio sobre la persona. Estas cuatro características aparecen en los videojuegos y de ahí el éxito que obtienen: en los videojuegos hay un grado de dificultad que va elevándose a medida que se avanza en el videojuego, el juego se basa en el ritmo de cada jugador, los resultados que se obtienen al jugar son inmediatos, en la mayoría de ellos se plantea un conocimiento claro de lo que se realiza, se tiene la oportunidad de repetir y corregir lo que se ha hecho, hay un reforzamiento inmediato, hay un reconocimiento social de los logros alcanzados, posibilidad de dejar récord en el juego, la identificación con héroes, estimulación visual, auditiva, kinestésica de los juegos, etcétera.

De acuerdo con Begoña (2000) los videojuegos tienen diversos atributos que se pueden presentar de la siguiente manera:

- a) Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas: actualmente los juegos integran diversos tipos de aspectos, información textual, sonido, música, animación, video, fotografías, los cuales influyen en la decodificación de mensajes de una manera más rápida en los jugadores.
- b) Los videojuegos son dinámicos: por medio de la tecnología se puede llegar a mostrar en la pantalla procesos cambiantes, el gran acercamiento a la realidad permite al jugador sentirse cada vez más implicado en la historia que se desarrolla en el videojuego
- c) Los videojuegos son altamente interactivos: ya que permiten la apropiación y personalización del mensaje recibido, existe una reciprocidad en la comunicación, la virtualidad y la telepresencia. Todos estos factores pueden llegar a explicar el porque de la popularidad y el consumo de los videojuegos.

De manera general se puede concluir que las características del jugador actual han cambiando con el paso del tiempo y el desarrollo de la tecnología, de tal manera que el uso de videojuegos se ha convertido en el entretenimiento preferido de los niños y adolescentes y también se ha extendido hasta los 25 años o más, y ha desplazado al cine y la música entre otras actividades, en cuanto a las ganancias es fácilmente perceptible el crecimiento de la industria por las cifras de miles de millones de dólares en ganancias

que se reportan y tal parece que la industria de los videojuegos seguirá creciendo con la llegada de las consolas de nueva generación y el aumento de los juegos en red y portátiles.

2.4 Beneficios y efectos adversos de los videojuegos

Desde los inicios, los videojuegos generaron ciertas sospechas por parte de ciertos sectores de la población ya que varios argumentaban que éstos producían efectos negativos en las personas que jugaban, principalmente por el tiempo que se le dedicaba a esta actividad, este tipo de ideas fueron las que originaron varias investigaciones para comprobar si había un riesgo con respecto a esta actividad, lo cual originó dos posturas con respecto al tema; en la primera de ellas se encuentran los opositores, los cuales plantean que el tiempo que le dedican los niños y adolescentes a los videojuegos, decrementa la realización de otras actividades; el uso de videojuegos genera conductas agresivas sobre todo aquellos que acostumbran tener juegos llenos de violencia; inhiben el desarrollo de habilidades sociales y por último, el uso de videojuegos puede llegar a provocar adicción al igual que en los jugadores patológicos.

Baena (1999) plantea que el uso de los videojuegos ha generado toda una serie de efectos adversos tanto a la salud física como psicológica, y se basa en varios casos reportados sobre el abuso en el tiempo de juego. En Japón en 1990, se reportó el caso de cinco niños que sufrieron dolores cabeza, convulsiones y visión borrosa cuando se encontraba jugando con sus videojuegos; en ese mismo año la revista *New England Journal of Medicine* presentó el caso de una niña de 13 años que sufría de epilepsia por Nintendo; para el año de 1995 a nivel mundial se reportaron alrededor de 50 casos de convulsiones posiblemente relacionadas con videojuegos y la edad promedio de las personas era de 13 años, lo cual se relaciona con la edad promedio de los jugadores. Además de la epilepsia, la autora afirma que la violencia al ser reforzada y retroalimentada por los juegos puede llegar a causar alteraciones en la personalidad del individuo y puede llegar a ser capaz de lo que sea; además de la violencia, la relación que se establece con el jugador es puramente individual, por lo que los niños tímidos e inhibidos por medio del videojuego encuentran la forma de evadir la interacción social. Un ejemplo bastante significativo sobre los efectos negativos que producen los videojuegos es el de dos adolescentes que cometieron un atentado contra 10 de sus

compañeros y una maestra en los Estados Unidos en 1998, en donde al mayor de ellos se le había ocurrido todo el plan y tenía una pasión por los videojuegos y por medio de ellos aprendió a disparar.

Vera y Espinosa (s/f) afirman que debido al desarrollo de la tecnología se han traspasado una gran cantidad de fronteras y un ejemplo claro es el videojuego que influye de manera notable en la estructura de valores que posee el individuo, dentro de las críticas que plantean se encuentran el hecho de que el jugador puede llegar a matar a una gran cantidad de personas, hacer fechorías o destrozos en el juego y no importa lo que pase, el jugador no es responsable de sus actos; otro defecto es el hecho de repetir el juego o pasar a uno nuevo, lo que se asemeja al proceso de un drogadicto que poco a poco va necesitando consumir drogas más fuertes pues ya no le causan el efecto inicial. Otro de los inconvenientes es el hecho de que el jugador sólo se identifica con el héroe y los valores que tiene, lo que origina problemas ya que en algunos juegos violentos son los antihéroes los protagonistas y son con los que se identifican los jugadores, y la mayoría de las veces el héroe es el superviviente que hace cualquier cosa con tal de sobrevivir o ganar el juego y que generalmente se realiza por medio de armas de destrucción y el empleo de la violencia. Otro de los defectos que se pueden encontrar en los videojuegos es el hecho de que permiten escapar de la realidad en la que viven los jugadores para introducirse en un mundo fantasioso en donde los jugadores pueden llegar a ser lo que en la vida real no pueden. Ya que los videojuegos promueven la violencia, los jugadores pueden llegar a imitar las conductas que se ejecutan en el videojuego y lo más preocupante de la situación es que anteriormente en los juegos se mataba a monstruos y actualmente lo que se busca es la destrucción de personas ya no actuando en defensa propia sino para conquistar o invadir los espacios de los demás. Y finalmente concluyen que el videojuego explota el lado oscuro de la psique en donde están presentes las pesadillas, los temores, la psicosis, decepciones y frustraciones, todo esto ocasiona una gran cantidad de emociones negativas que se suman a las malas vivencias cotidianas que sufre el individuo.

Secades y Villa (1998) plantean que se han llevado a cabo investigaciones y se ha encontrado una aparente relación entre las conductas de ver la televisión en exceso en la etapa de la niñez, el tiempo dedicado a los videojuegos y el uso de máquinas tragamonedas, lo que puede sugerir la hipótesis de que el uso de los videojuegos puede

ser el primer paso que va a llevar al niño a convertirse en un jugador en el futuro, los puntos en común que comparten los videojuegos y las máquinas tragamonedas son: de fácil accesibilidad, lo que hace posible poder jugar en cualquier momento, su apariencia tiende a ser inofensiva; se requiere la participación activa del jugador; requieren de una conducta de juego individual, y la conducta se ve mantenida por las consecuencias inmediatas que ofrece el juego.

En la segunda postura se encuentran los defensores de esta actividad, los cuales argumentan que en algunos jugadores puede llegar a causar sensaciones de dominio y control sobre lo que sucede y que pudieran carecer en su vida cotidiana; el uso constante de videojuegos puede alejar a los adolescentes de conductas problemáticas como drogadicción o vandalismo; los videojuegos pueden ser formas de aprendizaje y entrenamientos para la ejecución de futuras actividades; el uso de videojuegos desarrolla la coordinación oculo-manual, mejorando la visualización espacial y las matemáticas y el uso de éstos puede llegar a aumentar el autoestima de los videojugadores.

Pindado (2005) mediante una revisión de las investigaciones con respecto al uso y los efectos de los videojuegos, argumenta que éstos sirven como medios que les permiten a los jugadores adquirir una serie de habilidades que se enlistan a continuación:

- a) Lectura: el jugar videojuegos puede servir para estimular la lectura de libros relacionados con la persona o sobre el contenido del juego.
- b) Pensamiento lógico: los videojuegos, al plantear acertijos para continuar con el juego, exigen al jugador que elabore ciertas estrategias para solucionar el problema y conseguir el objetivo.
- c) Observación: es la habilidad más ejercitada cuando se juega, lo que fomenta una mejora en la capacidad de discriminación del jugador.
- d) Vocabulario: algunos juegos pueden fomentar el aprendizaje de nuevas palabras que se decodifican por el contexto del juego.
- e) Ortografía: los juegos pueden ser aprovechados para escribir o deletrear algunas palabras.
- f) Solución de problemas: conforme el juego se va desarrollando éste exige al jugador que despliegue sus capacidades al enfrentarse a situaciones difíciles, lo

que también provoca que el jugador desarrolle las habilidades para planear ciertas estrategias que le permitirán superar la prueba.

Así como la mayoría de los videojuegos que se encuentran en el mercado, algunas personas se han preocupado por desarrollar videojuegos llamados educativos con la finalidad de dejar un mensaje importante para el jugador, Cahill (1994, en Pindado, 2005) menciona que se llevó a cabo un proyecto por el departamento de Salud del Estado de Nueva York cuya finalidad fue el diseño y desarrollo de videojuegos para la prevención de comportamiento relacionado con el SIDA que fue probado por 17 mil estudiantes en 172 centro escolares.

Para Begoña (2000) la complejidad que ofrecen una gran cantidad de videojuegos permite desarrollar además de aspectos motrices, la habilidad para la solución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de la información, la organización y también ejercen una gran motivación y el aumento de la autoestima en algunas personas. Para sustentar los beneficios que aportan los videojuegos a la educación menciona al denominado grupo F9 el cual utiliza los videojuegos como material educativo para la docencia, son utilizados en talleres para materias como las matemáticas, ciencias sociales, lenguaje entre otras. A todo esto agrega que los videojuegos permiten dinamizar las relaciones entre los niños del grupo desde una óptica social y de aprendizaje y permiten hacer un análisis de valores y conductas a partir del contenido que presenta el propio juego. Finalmente, propone que al ser los videojuegos el punto de entrada para el mundo informático, éstos pueden llegar a ser explotados por las personas dedicadas a la educación, ya que los juegos actualmente son muy conocidos por gran parte de los estudiantes, y por medio de una buena selección algunos juegos permiten trabajar contenidos curriculares y analizar algunos valores que presentan en la historia los videojuegos.

Griffiths (2002) plantea que los videojuegos, por medio de las investigaciones realizadas, han demostrado ser útiles para el aprendizaje de nuevas habilidades, ya que afirma que se han desarrollado varios juegos para niños que se encuentran enfermos; uno de los ejemplos más significativos y que ha permitido el desarrollo de diversas habilidades es un videojuego llamado “Packy and Marlon”, el cual tenía el propósito de enseñar y desarrollar habilidades de autocuidado en niños y adolescentes con diabetes,

éste consistía en que los jugadores asumían el papel de personajes con buenos hábitos higiénicos para con la diabetes y el objetivo de juego era que tenían que cuidar un campamento de verano para niños con diabetes de ratones que querían robarles su comida; en un estudio controlado en niños de 8 a 16 años se dividió en dos grupos uno experimental y uno control, al grupo experimental se les facilitó el videojuego mencionado anteriormente y se encontró que hubo un decremento significativo en el número de visitas urgentes al médico. Además afirma que el uso de videojuegos beneficia el aprendizaje de habilidades de lenguaje como por ejemplo el seguir o dar direcciones, el responder preguntas, habilidades básicas de matemáticas como por ejemplo tener en cuenta el marcador que se lleva en determinado juego, también proporciona habilidades básicas de lectura y en algunos juegos proporciona pautas sobre algunas habilidades sociales.

El tema de los videojuegos es muy controversial y debido a esto se ha dado origen al surgimiento de dos posturas opuestas que se mencionaron anteriormente, el identificar cuál de las posturas es la adecuada es algo difícil, ya que varias de las investigaciones científicas han encontrado tanto efectos negativos como positivos en los jugadores y parece que la moneda está en el aire con respecto al efecto que pueden llegar a provocar y por lo tanto se deben realizar más investigaciones sobre el tema para poder llegar a una conclusión, debido a lo importante que es realizar investigaciones para conocer sobre un tema en el siguiente apartado se mencionarán algunas de la investigaciones que se han realizado sobre los videojuegos y los resultados que se han encontrado.

2.5 Investigaciones sobre los videojuegos

El tema de los videojuegos pasó desapercibido y se le restó importancia por parte de la comunidad científica durante sus comienzos, pero actualmente parece que los investigadores le están presentando mayor atención a este tipo de actividad debido al gran auge y crecimiento que ha sufrido en los últimos años.

En cuanto al tema del sexismo en los videojuegos, se llevo a cabo una revisión con respecto al rol que ocupa la mujer en este entretenimiento, y se encontró que los personajes femeninos aparecen claramente estereotipados y que en la mayoría de ellos aparecen cuestiones de tipo sexista (Urbina, Riera, Ortego y Gibert, 2002).

Por su parte Diez, Fontal y Blanco (2004) afirman que la mayoría de los juegos plantean estereotipos sexistas en cuanto los roles masculino y femenino, y plantean que de los videojuegos existentes se pueden obtener tres modelos:

- a) El modelo masoquista: el cual se caracteriza por mujeres pasivas y generalmente sumisas que en la mayoría de los casos son víctimas que tienen que ser rescatadas o que complementan o están al servicio del hombre o con una imagen frágil y dolorosa.
- b) El modelo sádico: en el cual las mujeres tienden a comportarse como hombres y con atributos físicos exagerados.
- c) El modelo barbie: el cual engloba a mujeres consumistas, superficiales, decorativas y centradas en la imagen y la apariencia, cuyo fin es atraer a las chicas al mercado de los videojuegos.

En cuanto al tema de la violencia, Sánchez y Reyes (2000) realizaron un investigación que consistió en analizar 10 programas para máquinas de videojuegos de las más solicitadas, en las cuales se analizaron escenas de violencia (puñetazos, patadas, caídas, golpes, lesiones físicas, gestos de odio, uso de armas de fuego y blancas, muertes, huidas relacionadas con golpes y caídas) y encontraron que todos los videojuegos analizados presentaban escenas de violencia como puñetazos, patadas, derrames de sangre, etcétera. Por lo que concluyen que el uso de videojuegos puede ser perjudicial para los niños que los juegan si se conjuga esto con otros factores como la violencia por la televisión y el ambiente familiar.

Además Baena (2005) llevó a cabo una investigación de historias de vida con una muestra de videojugadores y encontró que varios se quejaban de dolor de ojos, les sudan las manos, padecen insomnio, se estresan fácilmente, tienen nerviosismo, se irritan, tienen depresión, etcétera. Por lo que considera que los videojuegos afectan física y psicológicamente a los niños y adolescentes y proporciona una serie de recomendaciones con respecto a su uso entre las que destacan, que los padres se preocupen por los contenidos de juegos y además los supervisen, ya que al jugar los niños pudieran presentar algún tipo de molestia y esto serviría para fomentar una mejor convivencia familiar.

Por su parte Aragón (2003) llevó a cabo un estudio en el Hospital General de Zona No. 7 del Instituto Mexicano del Seguro Social en la ciudad de Cuautla Morelos, con 50 niños de 6 a 12 años de edad, cuyo objetivo fue contrastar el rendimiento académico de niños jugadores y no jugadores basado en el promedio escolar que tenían. Los resultados que obtuvo fueron los siguientes: los hombres jugaban más que las mujeres, en cuanto a la edad se encontró que la mayoría de los videojugadores empezaban alrededor de los 7 u 8 años de edad con esta actividad, en cuanto al promedio de calificación escolar se encontró que la mayor parte de la muestra de los jugadores tenía un promedio de 8.1 a 8.5 mientras que los no jugadores tenía un promedio de entre 8.6 a 9.5 y en cuanto a la escolaridad se encontró que los niños videojugadores empezaban con esta actividad cuando ingresaban a la primaria y secundaria. Por lo que concluye que el uso de videojuegos puede causar un deterioro o deficiencia en el rendimiento académico de los niños y también en otros aspectos.

Estallo (1994, 1997b) afirma que el uso de videojuegos no provoca algún tipo de problema en las personas ya que ha realizado varias investigaciones con respecto a si los sujetos más interesados por los videojuegos presentaban diferencias a nivel de personalidad con personas que no practicaban esta actividad, si los videojuegos podrían llegar a generar dependencia en los usuarios y si era posible que los videojuegos tuvieran efectos negativos en la personalidad a largo plazo; y en sus investigaciones ha encontrado que no existen diferencias significativas entre la estructura de personalidad entre videojugadores y no jugadores y que el uso de éstos, en general no provoca conductas adictivas y a medida que transcurre el tiempo la conducta se asemeja a una curva de extinción y además, el uso prolongado de videojuegos no afecta en ningún aspecto su vida en comparación con no jugadores.

Estallo (2000) llevó a cabo una investigación para comprobar si los videojuegos producían efectos a largo plazo para lo cual comparó una muestra de jugadores con 5 o más años jugando y otra muestra de las mismas características pero no jugadores para observar si existían diferencias entre ambos grupos, la muestra fue de 321 sujetos con edades comprendidas entre 13 y 33 años el cual fue dividido en 2 grupos, un grupo experimental y uno control, la investigación se dividió en 2 fases la primera era una encuesta con 116 preguntas la cual recogía 249 variables (datos familiares, hábitos

tóxicos, antecedentes patológicos, videojuegos e informática, actividades de ocio y entretenimiento, entre otros) y en la segunda fase se aplicaron pruebas psicométricas (Test de Raven, el MCMI, Inventario de miedos y temores de Wolpe, escalas de asertividad, de estrés y apoyo social, de vulnerabilidad y de ansiedad y depresión), los resultados de las encuestas y las pruebas psicométricas corroboraron resultados de investigaciones anteriores, que fue la ausencia de diferencias significativas entre los dos grupos, algo que cabe destacar es que en el grupo de los jugadores entre un 5 y un 7 % del grupo presentaba conductas de alarma ya que dedicaban grandes cantidades de tiempo a esta actividad, gastaban mucho dinero y tenían comportamientos no deseables. Otro de los datos interesantes de esta investigación fue que el grupo de jugadores fumaba menos que los sujetos del grupo control, los jugadores aceptaban la informática en mayor medida que los no jugadores y se notaba una ligera superioridad intelectual en comparación con el grupo control.

Martínez (2000) llevó a cabo un estudio con una muestra de 100 sujetos con una edad comprendida entre los 12 a 18 años para investigar si existía alguna relación entre el uso y contenido de videojuegos y el nivel de frustración e ira, para su investigación utilizó una encuesta de 21 preguntas abiertas y el test de Rosenzweig, el cual evalúa el nivel de frustración y agresión de la persona; entre los resultados que obtuvo fue que la mayor parte de la población fueron hombres (95%), el nivel académico fue de secundaria y preparatoria y la media de juego fue de 3 horas 1 minuto 12 segundos, otro dato importante fue que el 63% de la muestra contaba con consola o computadora de juego en su casa y aun así asistían a centros de juego, principalmente por la novedad o el diseño de las pantallas; de la muestra se encontró que existían jugadores con más de 7 años jugando con videojuegos; el 84% de la muestra argumentó que el dinero que gastan en estos centros se los dan sus padres; en cuanto a las emociones que experimentan el 77% argumentó sentir satisfacción con comentarios como “muy padre”, “bien”, “chido” y sólo un 4% reportó malestares; por otro lado el 74% de la muestra dijo que golpeaban a las máquinas cuando se desesperaban o se enojaban y al terminar de jugar el 72% se daba por satisfecho o se sentía a gusto. De los resultados obtenidos concluyó que no existía relación significativa entre los videojuegos y el nivel de frustración en los tipos de respuesta del test de Rosenzweig.

Otra investigación fue la realizada por García (2003) en la cual hace una revisión de las investigaciones hechas sobre los videojuegos y los contenidos que en ellos se presentan poniendo énfasis en la pornografía y contenidos sexuales que se presentan en los videojuegos, pero enfocándose más en el uso de Internet, y concluye que el uso de videojuegos no representa un peligro mayor que el de ver televisión, ya que el uso de los videojuegos no generan trastornos de conducta ni de drogas en adolescentes en comparación con los no jugadores y sólo recomienda una supervisión por parte de los padres con respecto a los contenidos que los niños juegan.

Trujillo (1998) realizó una encuesta a 200 personas cuya edad se ubicaba entre los 11 y los 15 años de la escuela secundaria No. 47 del turno matutino de la colonia Providencia en la Delegación Gustavo A. Madero del Distrito Federal y cuya finalidad fue conocer y averiguar a través de la teoría “Usos y gratificaciones de la comunicación” si la función principal de un videojuego era el entretenimiento y además identificar qué tipo de comunicación se establece entre el jugador y la máquina. Entre los resultados más importantes se encuentran que el 100% de los encuestados respondió que les gusta jugar “maquinitas”, en cuanto a la elección de videojuegos se encontraron respuestas como: “por las imágenes”, “por gusto”, “entretiene”, “es el mejor”; con respecto al por qué los eligen respondieron: “es bueno”, “me gusta” y “es divertido” principalmente; en cuanto al dinero invertido se encontró que el 53% de la muestra gastaba de \$1 a \$3 al día y sólo un 4% gastaba \$20 o más; en cuanto al tiempo dedicado el 51% de la muestra dijo que una hora y sólo el 2.50% de la muestra contestó que más de 6 horas; el 28% de la muestra contestó que obtenía emoción y diversión al jugar; el 50% de la muestra declaró que cuando juegan se sienten contentos; por otra parte el 53% de los encuestados cree que el jugar les deja algo bueno. La conclusión implica que en el proceso de juego existe una comunicación horizontal y participativa, que crea un código a medida que se avanza, y que efectivamente, la función del videojuego es el entretenimiento como lo afirman las respuestas de los encuestados.

Pérez (1998), por su parte, llevó a cabo una investigación cuyo propósito fue demostrar que el videojuego es un medio de comunicación que educa de manera adecuada o inadecuada según sea utilizado, proponiendo que se puede llegar a utilizar como un auxiliar para el proceso educativo, mediante una revisión de los estudios realizados, entrevistas, etcétera, llega a la conclusión de que si bien en los contenidos de los

videojuegos, en la mayoría de ellos se presentan temas violentos, esto se debe a que en la cultura en que vivimos la violencia se encuentra presente, además plantea que el hecho de jugar juegos violentos es perjudicial, pero lo es más el ser parte de una familia desintegrada o tener un padre o madre golpeadores y en base a esto afirma que el videojuego puede ser un buen instrumento para el desarrollo de capacidades motoras y también para el desarrollo del pensamiento, el cual sirve de estimulación para los dos hemisferios cerebrales y para terminar afirma que las personas, principalmente los sectores conservadores de la sociedad que están en contra de los videojuegos, deben darse la oportunidad de acercarse a esta actividad ya que ha proporcionado el desarrollo de varias habilidades en los jugadores y el desarrollo de la tecnología parece indicar cada vez más la llegada a la realidad virtual.

Tejeiro (2001) realizó una revisión con respecto a las investigaciones que se han realizado en el tema de la adicción a los videojuegos entre los años de 1983 a 1998 y de todos estos estudios encontró que las investigaciones hechas tienen muchas carencias en sus metodologías, además de que no se explica el modelo de la adicción del que parten, los resultados no son generalizables a la población total, por lo que los estudios no permiten conocer con certeza si es que existe una adicción y a qué se debe.

En resumen, aunque los videojuegos tienen poco tiempo de haber surgido, actualmente se han posicionado como la forma de entretenimiento preferida por niños y jóvenes e incluso de algunos adultos, todo esto ha sido posible por la evolución en la tecnología que ha tenido el ser humano, de tal manera que parece increíble que el primer videojuego sólo pudiera reproducir un simple partida de ping pong, y actualmente los personajes de videojuegos puedan llegar a expresar en sus caras expresiones de alegría, tristeza, ira, etcétera, o mantener un juego con otra persona del otro lado del mundo, o jugar simultáneamente con otras 10 o más personas en los juegos on-line. Además del crecimiento de la industria, la cantidad de dinero que genera es impresionante y ha arrebatado a la industria del cine el primer lugar en ganancias a nivel mundial. Dentro del mundo de los videojuegos actualmente existen una gran variedad de tipos de juegos que se pueden conseguir, desde juegos deportivos hasta de tipo educativo y aunque estos últimos siguen siendo los menos populares, se están realizando esfuerzos para cambiar este hecho, mientras tanto es de llamar la atención que surjan asociaciones como el ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) que permiten tener al menos

una idea sobre el tipo de contenidos y lenguaje que presenta el juego que se piensa adquirir y tiene que tomarse en cuenta por parte de los padres al adquirir un videojuego.

En cuanto a las dos posturas existentes sobre los videojuegos es complicado pronunciarse con respecto a la existencia o no de efectos adversos de los videojuegos sobre las personas, ya que se requieren hacer más investigaciones sobre el tema y estudios de tipo longitudinal para apreciar si existen diferencias significativas en comparación con personas no jugadoras. Desafortunadamente este tema en México no ha generado mucho interés y sólo pueden encontrarse pocas investigaciones que se han realizado sobre el tema, debido a la carencia de trabajos es necesario seguir realizando investigaciones para obtener más información y dentro de los temas de investigación un aspecto importante es identificar cómo se comporta la población y los efectos que produce determinada variable en ésta. El objetivo de esta investigación fue identificar los patrones de juego de jóvenes mexicanos, para así poder establecer un perfil que sea aplicable a la población mexicana y por otro lado identificar si el uso de videojuegos puede llegar a generar conductas adictivas en las personas, que es lo que plantean ciertos sectores de la sociedad, por lo que en el siguiente capítulo se detallarán las características y metodología empleadas que se llevaron a cabo para esta investigación.

Capítulo 3. Investigación: La adicción a los videojuegos: estudio exploratorio de los patrones de juego en adolescentes y jóvenes.

La adicción a cierto objeto o a ciertas sustancias es uno de los peores males que aquejan a la sociedad actualmente y son la causa de varias muertes en diferentes países, anteriormente sólo se hablaba de adicciones que tenían que ver con el consumo de ciertas sustancias principalmente el alcohol, el tabaco y ciertas drogas como la cocaína, heroína, marihuana, etcétera. Pero con los cambios sociales y culturales a los que están sometidos las personas a medida que transcurre el tiempo, han dado origen al surgimiento de nuevas adicciones, las cuales se encuentran en otro orden ya que no existe una sustancia que se ve involucrada en la adicción sino que ahora se da a ciertos objetos o actividades y son conocidas como “Adicciones Sociales Psicológicas” (Alonso-Fernández, 2003; Echeburúa, 2000).

El juego, que ha acompañado al ser humano desde sus inicios y que forma parte importante en el desarrollo físico y psicológico en la etapa infantil del ser humano (Cañeque, 1993; Garzarelli, 2005; Moreno, 2005), ha caído dentro de este tipo de adicciones, ya que de ser una actividad placentera y de entretenimiento se convierte en un acto adictivo que ha sido llamado Juego Patológico, el cual se podría definir como “un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos a jugar y en la aparición de una conducta de juego que compromete, perturba o lesiona los objetivos personales, familiares o profesionales del jugador (Becoña, 1995, p. 554).

La persona que se convierte en un jugador patológico ve afectada su vida en diferentes niveles: personal, familiar y social, lo cual le trae una gran cantidad de problemas que en el peor de los casos puede llegar a terminar con la vida de las personas. Secades y Villa (1998) plantean que se ha encontrado una aparente relación entre las conductas de ver la televisión en exceso en la etapa de la niñez, el tiempo dedicado a los videojuegos y el uso de máquinas tragamonedas, lo que puede sugerir la hipótesis de que el uso de los videojuegos puede ser el primer paso que va a llevar al niño a convertirse en un jugador en el futuro.

El juego, al igual que la sociedad y las costumbres de cada una, a lo largo del tiempo ha sufrido una gran cantidad de cambios transformándose o surgiendo nuevos tipos de

juegos que practican los niños y adultos, debido al gran desarrollo en las ciencias y la tecnología, el juego ha logrado mezclarse con éstas, lo que ha dado como resultado el origen de los “videojuegos”. Un videojuego se podría definir como un programa de computación interactivo el cual contiene sistemas de audio y video y puede ser controlado por una persona (videojugador) mediante una serie de órdenes o comandos que son activados por botones o teclas y que van encaminados hacia la realización de un objetivo específico; y que actualmente se posicionan como uno de los entretenimientos preferidos por una gran cantidad de niños y jóvenes (García, 2005; Lafrance, 2003; López y Ruiz, 2006).

La razón de que los videojuegos se hayan vuelto una de las industrias de entretenimiento más rentables de los últimos tiempos y hayan crecido de esa manera en tan poco tiempo, puede deberse a que una persona al jugar un videojuego se encuentra con el reflejo de la sociedad en la que vive, en donde existe violencia, competitividad, velocidad, etcétera; otra de las razones es que fomenta el aprendizaje de nuevas conductas por medio de la observación, el empleo de símbolos y procesos cognitivos, a través del modelado, el uso de reforzadores y la práctica inmediata de lo aprendido (Etxeberria, 2001). Además, los videojuegos se han ido diversificando cada vez más dando origen a varios tipos o géneros de videojuegos entre los que destacan: los juegos de lucha, de disparos, de deportes, simuladores, de estrategia, de rol, educativos y juegos de red principalmente (Levis, 1997); todos estos géneros ofrecen una amplia variedad para los videojugadores de escoger el tipo de juego que quieran y así llegar a más personas.

Debido al auge y crecimiento que han tenido los videojuegos desde sus inicios hasta nuestros días, y a la problemática y controversia que se han originado por las dos posturas existentes en cuanto a la percepción de los videojuegos sobre sus efectos positivos (Begoña, 2000; Griffiths, 2002; Pindado, 2005) o negativos (Baena 1999; Secades y Villa, 1998; Vera y Espinosa, s/f) sobre los videojugadores, es necesario seguir realizando investigaciones sobre el tema específicamente en uno de los puntos más polémicos que es la adicción a los videojuegos, ya que Tejeiro (2001) al hacer una revisión de los estudios sobre la adicción a los videojuegos encontró que tienen muchas carencias en sus metodologías, no se explica el modelo de adicción del que parten, los resultados no son generalizables a la población total y debido a esto los estudios no

permiten conocer con certeza si es que existe una adicción y a qué se debe, por lo que el objetivo de la siguiente investigación es identificar el perfil del videojugador mexicano e identificar si existen comportamientos adictivos en personas que practican esta actividad.

Método.

Participantes.

Para la elaboración de este estudio se contó con un total de 200 participantes, los cuales fueron elegidos a través de un muestreo no probabilístico intencional, partiendo de los siguientes criterios:

- ✓ Ser mayores de 11 años.
- ✓ Tener por lo menos 1 año jugando con videojuegos (maquinitas, consolas o computadoras).
- ✓ Jugar por lo menos 1 vez a la semana.

Del total de los participantes se procedió a eliminar a aquellos que no contestaron varias preguntas o que se consideró no contestaron de manera confiable la escala, por lo que el total de la muestra quedo constituida por 192 personas de las cuales 28 fueron mujeres y 164 fueron hombres.

Instrumentos y Materiales.

Para la investigación se utilizó la Escala sobre Adicción a los Videojuegos (ver anexo 1) la cual está constituida por 30 reactivos que a su vez están divididos en dos áreas: la primer área consta de 10 reactivos e iba encaminada a obtener algunos datos de juego tales como el número de veces de juego a la semana, la cantidad de dinero gastada, la cantidad de tiempo de juego, el tipo de aparato con el que cuentan para jugar, etcétera; la segunda área estaba compuesta por 20 reactivos que fueron agrupados en cuatro categorías:

- Fisiológica: la cual consta de cuatro preguntas, las cuales van encaminadas a identificar si las personas experimentan algún malestar físico cuando juegan algún videojuego.
- Social: consta de cuatro preguntas y su objetivo es identificar si el jugar videojuegos afecta o disminuye las relaciones sociales de los videojugadores (familiares y amigos).
- Adictivas: consta de diez preguntas las cuales van encaminadas a identificar conductas adictivas que puedan afectar la vida del videojugador.
- Emocional: consta de dos preguntas cuyo objetivo es identificar el tipo de emociones que le provoca a las personas el jugar videojuegos.

Procedimiento.

El estudio se llevó a cabo los días 28 y 29 de octubre de 2006 en el evento denominado *Electronic Game Show* (EGS por sus siglas en inglés) que se llevó a cabo en el World Trade Center de la ciudad de México.

Para este estudio se procedió a elegir a los participantes de manera intencional y se optó por escoger a aquellos que se encontraran en grupos de 3 o más personas, una vez elegidos se les preguntó si les gustaría participar en una investigación acerca de los videojuegos, aclarando que los datos que se obtuvieran serían tratados de manera confidencial y además no era necesario que proporcionaran datos personales, una vez que los participantes aceptaban participar se procedió a preguntar si cumplían con los criterios de selección y una vez comprobado esto se les proporcionó la Escala sobre Adicción a los Videojuegos explicándoles que el cuestionario tenía como objetivo recoger algunos datos sobre juego y tratar de identificar si el uso de videojuegos podía generar adicción por lo que se les pedía que contestaran con la mayor sinceridad posible y si les surgía alguna duda que preguntaran al examinador.

Los resultados obtenidos se analizaron con el programa estadístico SPSS versión 11.

Resultados.

Los resultados de la aplicación del instrumento fueron los siguientes:

Confiabilidad del “Escala sobre Adicción a los Videojuegos”.

Para analizar los resultados que se obtuvieron primero se realizó un análisis de consistencia interna en el cual se encontró un coeficiente Alpha de Cronbach de 0.77 que se considera adecuado nivel de confiabilidad para el instrumento.

Validez de Constructo

Se realizó un análisis factorial de Componentes Principales en donde se encontraron 7 factores, los cuales explican el 63.7% de la varianza total, como se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Componentes y cargas factoriales

Reactivos	Componentes						
	1	2	3	4	5	6	7
Cuando no juego me siento ansioso.	.673	-.118	.128	.277	-.312		.217
Cuando no juego me siento irritado.	.555	.150	.164	.336	-.404	-.174	.279
He llegado a dejar de comer por jugar un vj.	.548	-.210	-.185	-.424		-.256	.196
Cuando me encuentro en la escuela o el trabajo pienso en jugar.	.545	-.143	-.391	.162	.142	-.193	-.110
Me considero un adicto a los videojuegos.	.516	-.194	.297	.318	.272	-.239	
He tenido algún conflicto con mis padres por jugar vj.	.515		.413	-.102			-.508
He dejado de bañarme por jugar un vj.	.492		-.264	-.448	-.149	-.109	
Los vj causan adicción a quienes los juegan.	.480	.337	.215	.144	.100	-.159	-.263
Jugar vj ha disminuido mi rendimiento en la escuela o el trabajo.	.474	.243			.217	-.311	-.207
Cuando juego más de 2 horas siento dolor de cabeza.	.459	.652	-.130	-.169		.158	.216

Tabla 1. Continuación.

Reactivos	Componentes						
	1	2	3	4	5	6	7
Cuando juego más de 2 horas siento mareos.	.417	.635	-.115	-.186		.251	.214
Cuando juego más de 2 horas siento dolor en las manos o dedos.	.344	.556					.117
Cuando siento algún malestar físico dejo de jugar inmediatamente.		.475	.205	.284		-.105	
Cuando termino un vj siento la necesidad de volver a jugarlo.	.409	-.472		.171	-.134	.418	.177
He dejado de ir a la escuela por jugar un vj.	.431	-.459	.146	-.342	.141		
Prefiero jugar vj que practicar algún deporte.	.391	-.169	-.679	.162	-.161	-.162	-.159
He tomado dinero sin permiso de mis padres para jugar o comprar algún vj.	.339	-.282	.483	-.300	-.269		.200
Prefiero jugar con vj que salir con mis amigos.	.429	-.196	-.442	.288		.336	
Cuando inicio un vj tengo que seguir jugando hasta terminarlo.	.316	-.150	.146	.121	.745	.159	.271
He tenido algún conflicto con mis hermanos por jugar vj.	.552		.123		-.110	.572	-.441

Método de Extracción: Análisis de los Componentes Principales.
7 componentes extraídos.

Análisis de datos de la “Escala sobre la Adicción a los Videojuegos”.

Para realizar el análisis de las puntuaciones se dividió el instrumento en dos partes, en la primera se presentan los datos generales de juego, en donde se consideran aspectos sobre la frecuencia de juego, el tiempo y el aspecto económico principalmente y en la segunda parte, se consideran aspectos que denotan conductas de tipo adictivo.

Conducta de juego.

Con respecto a los datos sobre el juego se encontró que el tipo de aparato con el que cuentan los participantes para jugar videojuegos, más de la mitad de los participantes afirmó contar con una computadora y una consola para videojuegos como se puede observar en la Figura 1.

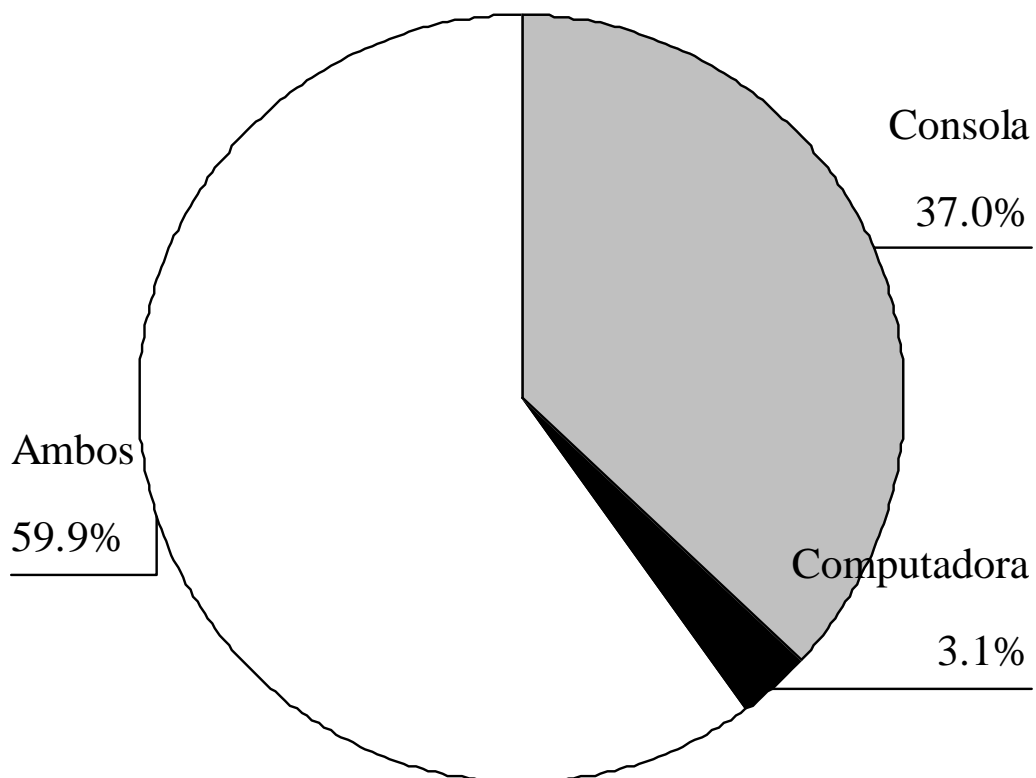


Fig. 1. Tipo de aparato para jugar.

En cuanto al tiempo que los participantes llevan practicando esta actividad se encontró que casi el noventa por ciento de los participantes tienen más de 5 años jugando, como se muestra en la Figura 2.

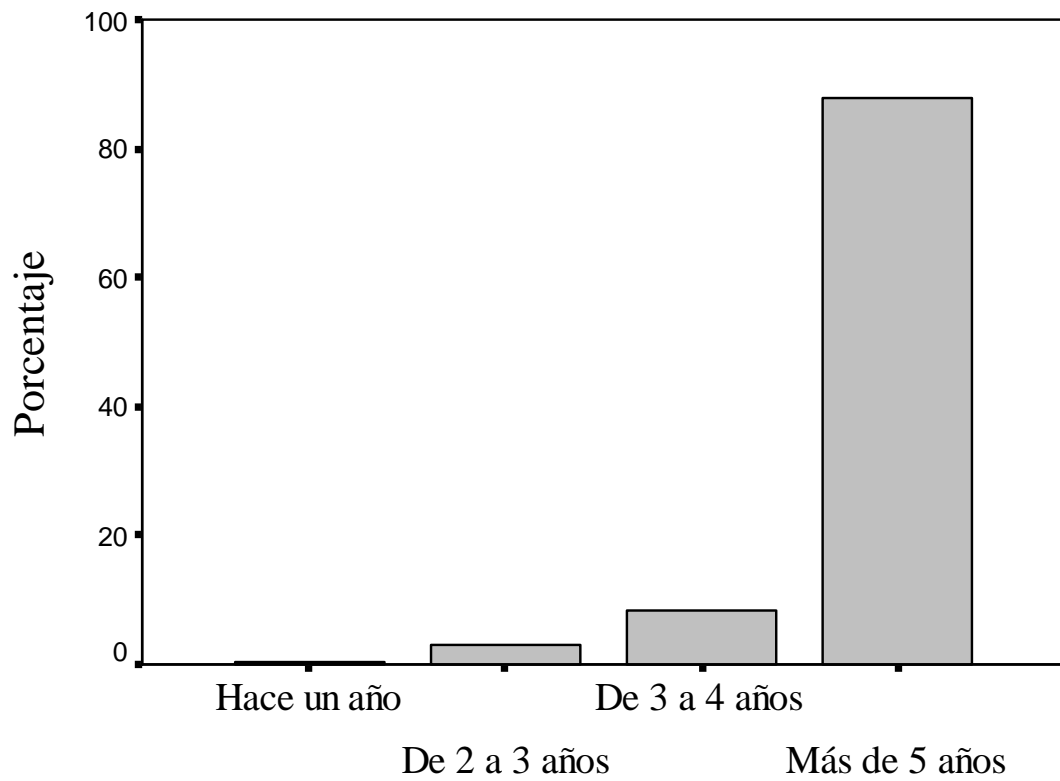


Fig. 2. Tiempo que llevan jugando.

En cuanto a la frecuencia con la que los participantes juegan a la semana se encontró que más del cuarenta por ciento de los participantes juega diariamente y sólo una pequeña parte lo hace una vez a la semana (ver Figura 3).

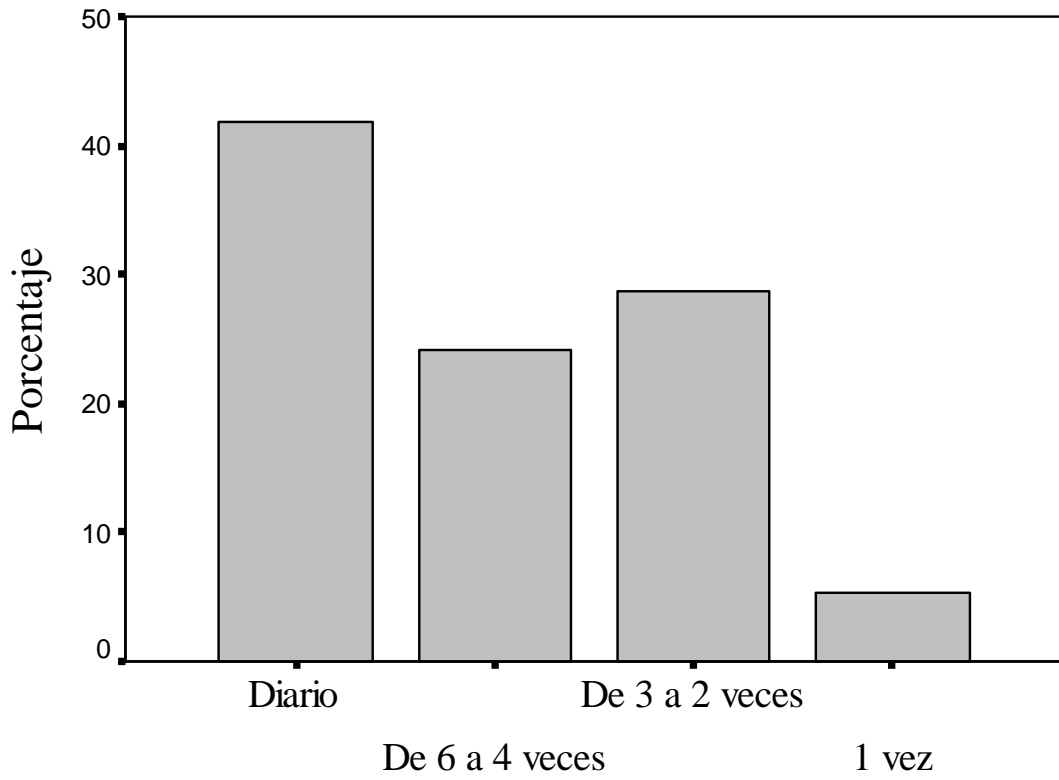


Fig. 3. Frecuencia de juego a la semana.

La mitad de los participantes emplean un tiempo promedio de 2 a 4 horas cada vez que juegan, como se observa en la Figura 4.

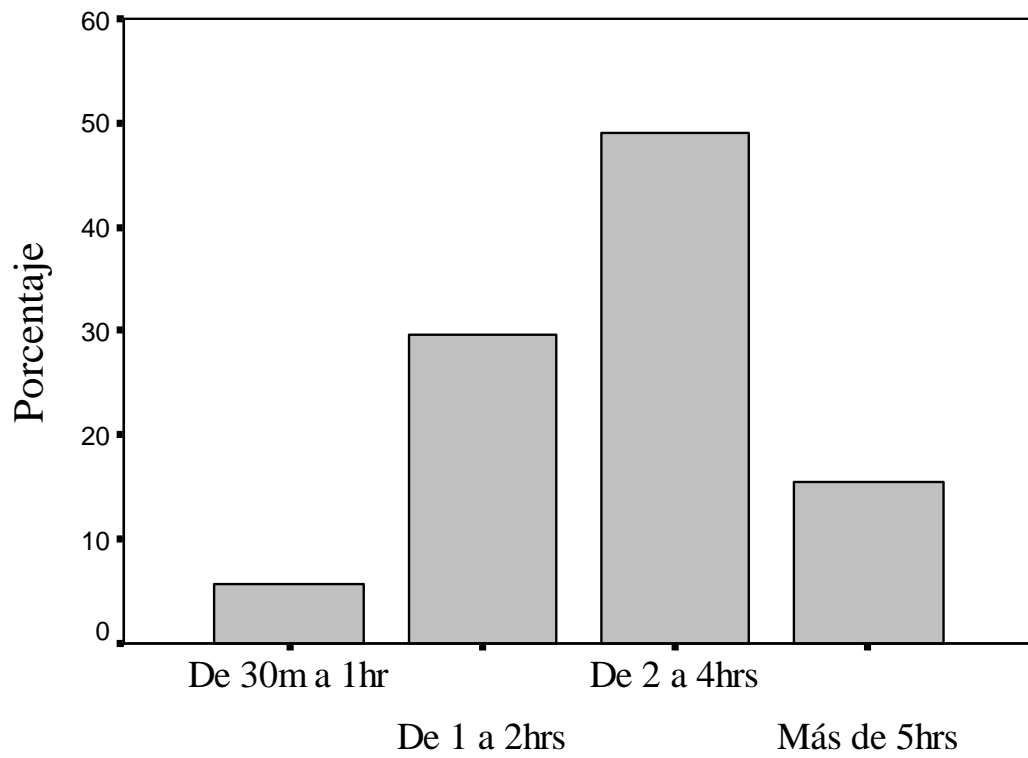


Fig. 4. Cantidad de tiempo al jugar.

En cuanto al aspecto económico se encontró que una tercera parte de los participantes invierte en la compra de un videojuego más de \$500 pesos, como se muestra en la Figura 5.

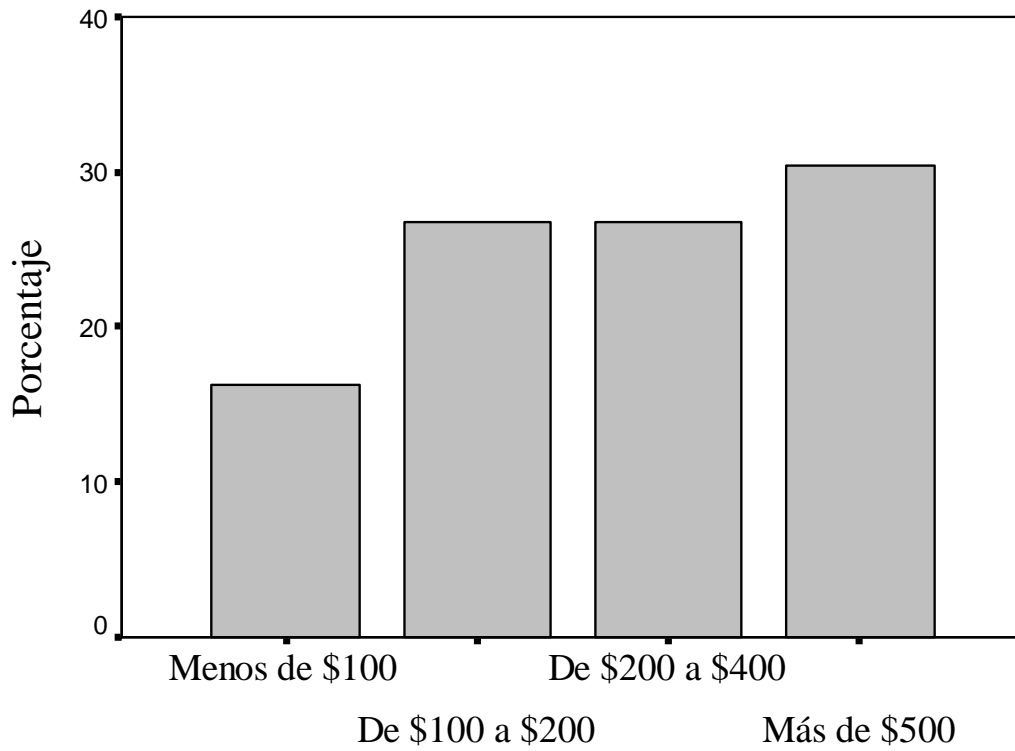


Fig. 5. Cantidad de dinero gastada al mes en vj.

En lo que se refiere al aspecto social se consideró importante preguntar si prefieren jugar solos o acompañados de algún amigo o familiar y los resultados muestran que más de la mitad de los participantes prefieren jugar con sus amigos (ver Figura 6).

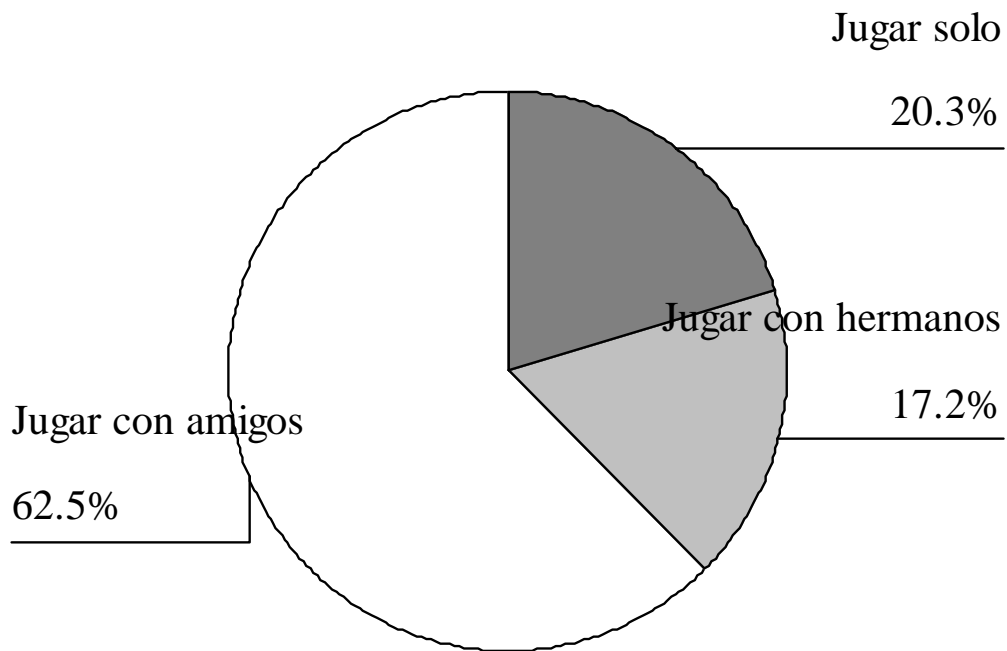


Fig. 6. Preferencias al jugar videojuegos.

¿Porqué juegan videojuegos?, ¿qué es lo que los atrae o les llama la atención de esta actividad?, se encontró que tres cuartas partes de los participantes afirmaron que realizan esa actividad debido a que los entretiene, además algunos participantes contestaron de diversas maneras entre las que se encontraron las siguientes: “soy un *gamer* de corazón”, “es mi vida o es un estilo de vida”, “porque me gustan”, “para liberar tensión o despejarme”, “para superarme o para ganar”, “soy una adicta a los videojuegos” y “me enseñan inglés” entre otras, los resultados se muestran en la Figura 7.

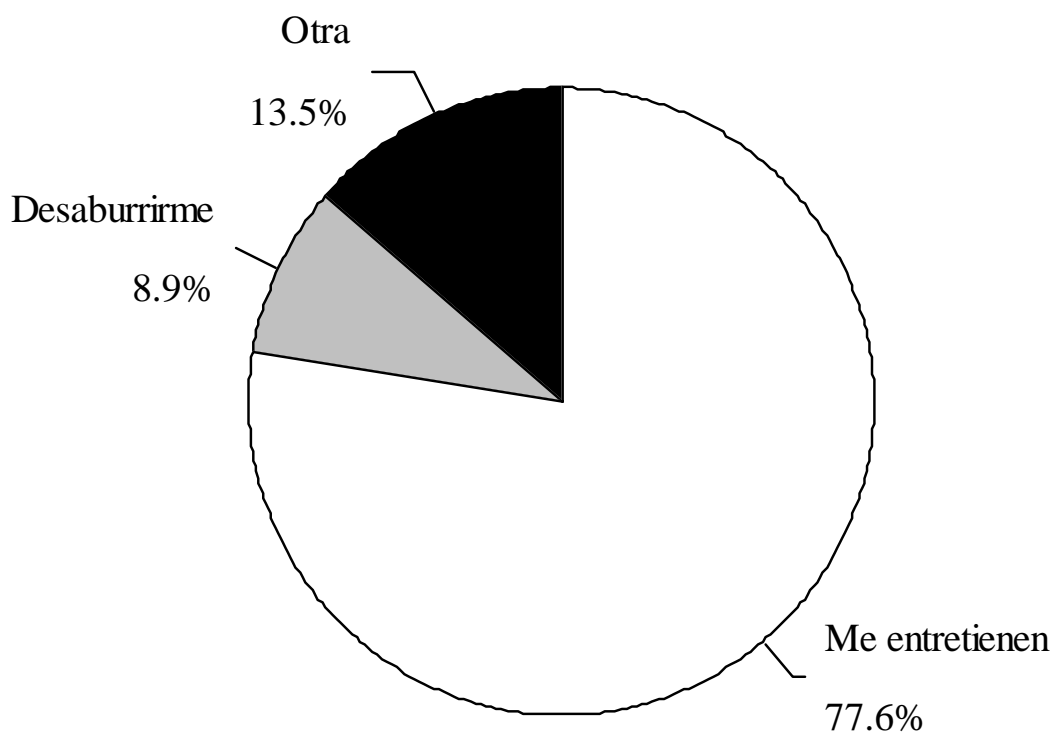


Fig. 7. ¿Por qué juegas videojuegos?

Respecto a la opinión de si los videojuegos son adictivos para las personas, la mayoría respondió que los videojuegos no son adictivos, estos resultados pueden apreciarse en la Figura 8.

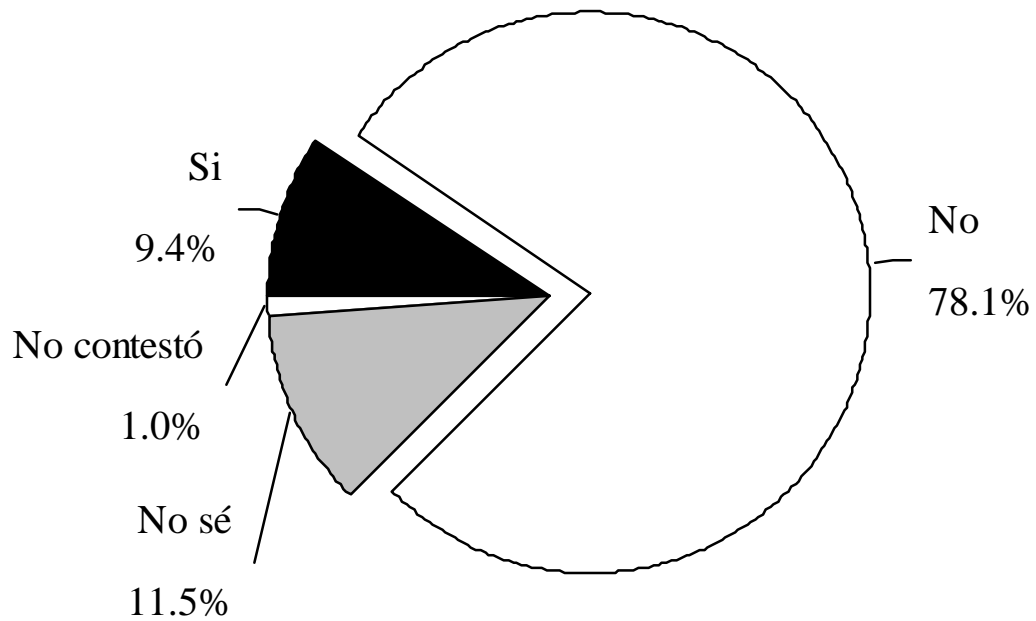


Fig. 8. Opinión sobre si los videojuegos son adictivos

Adicción a los videojuegos

Este segundo apartado engloba un total de veinte reactivos, los cuales fueron categorizados en 4 sub-escalas: adictiva, fisiológica, social y emocional cada una de las cuales iba encaminada a obtener información específica sobre esa área. La sub-escala adictiva contaba con un total de 10 reactivos que iban encaminados a obtener información sobre sí el juego había afectado ciertos aspectos de su vida como la higiene, la alimentación y su autopercepción en cuanto a los videojuegos, los resultados que se encontraron se muestran en la Tabla 2.

Tabla 2. Respuestas de la sub-escala adictiva

Pregunta	Nunca	Ocasional-mente	Frecuente-mente	Muy frecuente-mente	No contestó
Cuando inicio un vj tengo que seguir jugando hasta terminarlo.	5.7%	35.9%	31.8%	26%	.5%
He llegado a dejar de comer por jugar un vj	50.5%	32.8%	12%	4.7%	0%
He dejado de bañarme por jugar un vj.	76%	16.1%	5.2%	2.6%	0%
He dejado de ir a la escuela o al trabajo por jugar un vj.	76%	20.3%	1.0%	2.1%	.5%
Cuando me encuentro en la escuela o el trabajo pienso en jugar	18.8%	56.8%	14.1%	10.4%	0%
Jugar vj ha disminuido mi rendimiento en la escuela o el trabajo.	67.2%	25%	3.6%	3.1%	1%
Los vj causan adicción a quienes los juegan	22.4%	40.1%	20.3%	16.7%	.5%
Me considero un adicto a los videojuegos	28.6%	24%	25%	21.4%	1%
He tomado dinero sin permiso de mis padres para comprar algún vj.	84.4%	9.9%	1.6%	3.6%	.5%
Cuando termino un vj siento la necesidad de volver a jugarlo.	16.1%	50.5%	17.2%	16.1%	0%

La sub-escala social contó con cuatro reactivos encaminados a conocer la opinión sobre los efectos del videojuego en la vida social de los participantes, los resultados encontrados se muestran en la Tabla 3.

Tabla 3. Respuestas de la sub-escala social.

Pregunta	Nunca	Ocasional-mente	Frecuente-mente	Muy frecuente-mente	No contestó
He tenido algún conflicto con mis padres por jugar vj.	47.4%	34.9%	10.9%	6.8%	0%
He tenido algún conflicto con mis hermanos por jugar vj.	55.2%	29.7%	8.9%	6.3%	0%
Prefiero jugar con vj que salir con mis amigos.	40.1%	45.3%	9.4%	5.2%	0%
Prefiero jugar vj que practicar algún deporte.	35.9%	43.8%	10.4%	9.4%	.5%

En lo que respecta a la sub-escala fisiológica contó con 4 reactivos cuya finalidad fue conocer si el uso prologado de videojuegos ocasionaba malestares en los participantes y los resultados encontrados se muestran en la Tabla 4 que se presenta a continuación.

Tabla 4. Respuestas de la sub-escala fisiológica.

Pregunta	Nunca	Ocasional-mente	Frecuente-mente	Muy frecuente-mente
Cuando juego más de 2 horas siento mareos.	88.5%	8.3%	1.6%	1.6%
Cuando juego más de 2 horas siento dolor en la cabeza.	78.1%	17.2%	3.6%	1%
Cuando juego más de 2 horas siento dolor en las manos o dedos.	62%	33.3%	2.6%	2.1%
Cuando siento algún malestar físico dejo de jugar inmediatamente	33.9%	29.2%	25%	12%

Finalmente la sub-escala emocional contó con 2 reactivos en donde se buscaba encontrar si el uso de videojuegos llegaba a provocar ciertas emociones en los participantes, los resultados encontrados se muestran en la Tabla 5.

Tabla 5. Respuestas de la sub-escala emocional.

Pregunta	Nunca	Ocasional-mente	Frecuente-mente	Muy frecuente-mente	No contestó
Cuando no juego me siento ansioso.	56.3%	27.6%	10.4%	5.2%	.5%
Cuando no juego me siento irritado	78.1%	14.6%	4.2%	3.1%	0%

Relaciones entre las sub-escalas.

La escala está dividida en cuatro sub-escalas: adictiva, fisiológica, social y emocional. En la Tabla 6 se muestran las correlaciones de Pearson entre éstas. Como se puede ver, se encontró que existían correlaciones positivas medias y significativas entre las sub-escalas social-adictiva y adictiva-emocional, mientras que se encontró una correlación baja con respecto a las categorías fisiológica-emocional y social-emocional.

Tabla 6. Correlación entre las categorías

		Fisiológica	Social	Adictiva	Emocional
Fisiológica	Correlación de Pearson	1.000	.067	.136	.223**
	Sig. (2-colas)	.	.359	.060	.002
	N	192	192	192	192
Social	Correlación de Pearson	.067	1.000	.538**	.393**
	Sig. (2-colas)	.359	.	.000	.000
	N	192	192	192	192
Adictiva	Correlación de Pearson	.136	.538**	1.000	.513**
	Sig. (2-colas)	.060	.000	.	.000
	N	192	192	192	192
Emocional	Correlación de Pearson	.223**	.393**	.513**	1.000
	Sig. (2-colas)	.002	.000	.000	.
	N	192	192	192	192

** Correlación es significativa al nivel de 0.01 (2-colas).

Comparaciones entre la escala y las 4 sub-escalas: adictiva, fisiológica social y emocional.

➤ Tiempo que llevan jugando.

Se realizó la comparación de las cuatro sub-escalas con respecto al tiempo que llevaban jugando (hace un año, de dos a tres años, de tres a cuatro años y más de cinco años). En la Tabla 7 se muestra el análisis de varianza de una vía, en las sub-escalas fisiológica y social se observan diferencias significativas.

Tabla 7. ANOVA sobre el tiempo que llevan jugando y el desarrollo de conductas adictivas.

Sub-escalas	Media de respuestas	F	Sig.
Fisiológica	6.0314	3.229	.024*
Social	7.1571	3.174	.025*
Adictiva	18.9476	1.652	.179
Emocional	2.9634	.025	.995
Total	35.0890	1.691	.171

* Las diferencias son significativas al nivel de .05

➤ Frecuencia de juego a la semana.

Se realizó una comparación entre la frecuencia de juego a la semana (diario, de seis a cuatro veces, de tres a dos veces y una vez a la semana) con respecto a las cuatro sub-escalas, en la Tabla 8 se muestra el análisis de varianza de una vía en donde se encontró que existían diferencias significativas en la sub-escala adictiva y el total de respuestas y estas diferencias se observan entre aquellas personas que juegan diariamente y aquellas que juegan sólo una vez a la semana (ver Tabla 9).

Tabla 8. ANOVA sobre la frecuencia de juego a la semana y el desarrollo de conductas adictivas.

Sub-escalas	Media de respuestas	F	Sig.
Fisiológica	6.0419	.545	.652
Social	7.1518	.991	.398
Adictiva	18.9476	3.985	.009*
Emocional	2.9634	2.390	.070
Total	35.0942	2.998	.032*

* Las diferencias son significativas al nivel de .05

Tabla 9. Prueba de Tukey sobre la frecuencia de juego a la semana y el desarrollo de conductas adictivas.

Variable dependiente	(I) Cuantas veces juegas a la semana	(J) Cuantas veces juegas a la semana	Diferencia de medias (I-J)	Sig.
ADICTIVA	Diario	de 6 a 4 veces	1.1609	.446
		de 3 a 2 veces	1.5364	.163
		1 vez	4.4000*	.011
	1 vez	diario	-4.4000*	.011
		de 6 a 4 veces	-3.2391	.126
		de 3 a 2 veces	-2.8636	.200
TOTAL	diario	de 6 a 4 veces	1.8538	.494
		de 3 a 2 veces	2.0080	.372
		1 vez	6.5625*	.032
	1 vez	diario	-6.5625*	.032
		de 6 a 4 veces	-4.7087	.231
		de 3 a 2 veces	-4.5545	.246

* La diferencia entre las medias es significativa al nivel .05.

➤ **Cantidad de tiempo de juego.**

Se llevó a cabo una comparación entre la cantidad de tiempo que emplean al jugar (de 30m a 1hr, de 1 a 2 hrs, de 2 a 4 hrs y más de 5 hrs) y las cuatro sub-escalas y en la Tabla 10 se muestran los resultados del análisis de varianza, donde puede verse que existen diferencias significativas en las sub-escalas fisiológica y adictiva, estas diferencias se observan entre aquellas personas que juegan de 30m a 1 hr. en comparación con aquellos que juegan de 2 a 4 hrs. y más de 5 hrs. como se muestra en la Tabla 11.

Tabla 10. ANOVA sobre la cantidad de tiempo de juego y el desarrollo de conductas adictivas.

Sub-escalas	Media de respuestas	F	Sig.
Fisiológica	6.0365	3.900	.010*
Social	7.1510	1.337	.264
Adictiva	18.9115	5.250	.002*
Emocional	2.9583	1.877	.135
Total	35.0469	2.499	.061

* Las diferencias son significativas al nivel de .05

Tabla 11. Prueba de Tukey sobre la cantidad de tiempo de juego y el desarrollo de conductas adictivas

Variable dependiente	(I) Cuanto tiempo acostumbras jugar	(J) Cuanto tiempo acostumbras jugar	Diferencia de medias (I-J)	Sig.
FISIOLOGICA	De 30m a 1hr	De 1 a 2hrs	1.2648	.158
		De 2 a 4hrs	1.6625*	.025
		Más de 5hrs	2.0455*	.010
	De 2 a 4hrs	De 30m a 1hr	-1.6625*	.025
		De 1 a 2hrs	-.3977	.569
		Más de 5hrs	.3830	.752
	Más de 5hrs	De 30m a 1hr	-2.0455*	.010
		De 1 a 2hrs	-.7807	.236
		De 2 a 4hrs	-.3830	.752
ADICTIVA	De 30m a 1hr	De 1 a 2hrs	-1.5853	.660
		De 2 a 4hrs	-1.8095	.529
		Más de 5hrs	-4.7152*	.009
	De 1 a 2hrs	De 30m a 1hr	1.5853	.660
		De 2 a 4hrs	-.2242	.989
		Más de 5hrs	-3.1298*	.006
	De 2 a 4hrs	De 30m a 1hr	1.8095	.529
		De 1 a 2hrs	.2242	.989
		Más de 5hrs	-2.9057*	.006
	Más de 5hrs	De 30m a 1hr	4.7152*	.009
		De 1 a 2hrs	3.1298*	.006
		De 2 a 4hrs	2.9057*	.006

* La diferencia entre las medias es significativa al nivel .05.

➤ **Cantidad de dinero gastada.**

También se realizó una comparación entre la cantidad de dinero gastado al mes en videojuegos (menos de \$100, de \$100 a \$200, de \$200 a \$400 y más de \$500) y las cuatro sub-escalas, en la Tabla 12 se muestra el análisis de varianza de una vía en donde puede apreciarse que existen diferencias significativas en la sub-escala fisiológica, estas diferencias se observan entre aquellas personas que gastan de \$100 a \$200 pesos en comparación con aquellos que gastan más de \$500 pesos al mes en la compra de videojuegos.

Tabla 12. ANOVA sobre la cantidad de dinero gastada al mes y el desarrollo de conductas adictivas.

Sub-escalas	Media de respuestas	F	Sig.
Fisiológica	6.0419	4.445	.005*
Social	7.1309	.573	.633
Adictiva	18.9162	1.745	.159
Emocional	2.9581	.483	.694
Total	35.0366	1.329	.266

* Las diferencias son significativas al nivel de .05

Tabla 13. Prueba de Tukey sobre la cantidad de dinero gastada al mes y el desarrollo de conductas adictivas.

Variable dependiente	(I) Que cantidad de dinero gastas al mes en vj	(J) Que cantidad de dinero gastas al mes en vj	Diferencia de medias (I-J)	Sig.
FISIOLOGICA	De \$100 a \$200	Menos de \$100	.5054	.619
		De \$200 a \$400	.5882	.367
		Más de \$500	1.2701*	.002
	Más de \$500	Menos de \$100	-.7647	.240
		De \$100 a \$200	-1.2701*	.002
		De \$200 a \$400	-.6819	.214

* La diferencia entre las medias es significativa al nivel .05.

➤ **Preferencia de juego.**

Se llevó a cabo una comparación entre las cuatro sub-escalas y la preferencia de juego (jugar solo, jugar acompañado y jugar con hermanos) y de acuerdo a los resultados obtenidos en el análisis de varianza (ver Tabla 14) existen diferencias significativas en la sub-escala social y estas diferencias se observan entre aquellas personas que juegan solos en comparación con aquellos que prefieren jugar con sus amigos como se observa en la Tabla 15.

Tabla 14. ANOVA sobre la preferencia de juego y el desarrollo de conductas adictivas.

Sub-escalas	Media de respuestas	F	Sig.
Fisiológica	6.0365	2.404	.093
Social	7.1510	3.663	.027*
Adictiva	18.9115	1.276	.281
Emocional	2.9583	.252	.778
Total	35.0469	2.317	.101

* Las diferencias son significativas al nivel de .05

Tabla 15. Prueba de Tukey sobre la preferencia de juego y el desarrollo de conductas adictivas.

Variable dependiente	(I) Cuando vas a jugar tu prefieres	(J) Cuando vas a jugar tu prefieres	Diferencia de medias (I-J)	Sig.
SOCIAL	Jugar solo	Jugar con tus hermanos	1.2424	.051
		Jugar con tus amigos	1.0167*	.038
	Jugar con tus hermanos	Jugar solo	-1.2424	.051
		Jugar con tus amigos	-.2258	.865
	Jugar con tus amigos	Jugar solo	-1.0167*	.038
		Jugar con tus hermanos	.2258	.865

* La diferencia entre las medias es significativa al nivel .05.

➤ **Tipo de aparato.**

Por último se llevó cabo una comparación entre el tipo de aparato que tenían los participantes (computadora, consola y ambas) y las cuatro sub-escalas, en la Tabla 16 se muestran los resultados obtenidos del análisis de varianza en donde puede verse que no existen diferencias significativas entre estas variables.

Tabla 16. ANOVA sobre el tipo de aparato para jugar y el desarrollo de conductas adictivas.

Sub-escalas	Media de respuestas	F	Sig.
Fisiológica	6.0365	2.067	.129
Social	7.1510	2.019	.136
Adictiva	18.9115	.649	.524
Emocional	2.9583	2.136	.121
Total	35.0469	1.990	.140

En cada una de las tablas del análisis de varianza se muestran las medias obtenidas para cada sub-escala y la media total comparadas con las preguntas sobre el apartado de datos de juego, de manera similar las medias de las puntuaciones obtenidas se ubican en un puntaje cercano al mínimo de acuerdo a las puntuaciones en la Tabla 17.

Tabla 17. Puntuaciones obtenidas.

Sub-escalas	Puntuación mínima	Puntuación máxima
Fisiológica (preguntas 18, 19, 20, 21)	4	16
Social (preguntas 16, 17, 22, 23)	4	16
Adictiva (Preguntas 11, 12, 13, 14, 15, 24, 25, 26, 29, 30)	10	40
Emocional (preguntas 27, 28)	2	8
Total	20	80

Discusión

En los resultados obtenidos se encontraron datos interesantes, en primer lugar sobre el instrumento utilizado para esta investigación el nivel de confiabilidad resultó adecuado con un coeficiente Alpha de Cronbach de 0.77, lo cual indica que el instrumento puede llegar a aplicarse de nuevo para futuras investigaciones o bien llegar a mejorarse para obtener una mejor confiabilidad y validez y de esta manera los resultados que se obtengan lleguen a tener un mayor nivel de significancia.

Es importante recalcar también que este tipo de entretenimiento parece ser una actividad más atractiva y practicada por los hombres, ya que los encuestados fueron en su mayoría varones con un total 164 en comparación con sólo 28 mujeres, en cuanto a la edad de los participantes se encontró mucha variabilidad debido a que participaron personas de 11 hasta los 36 años y la mayoría fueron estudiantes (80.2%) cuya escolaridad iba desde la secundaria 17.7%, bachillerato 48.4%, licenciatura 32.8% y posgrado en menor medida con un 1%, lo cual puede llegar a indicar que este es un entretenimiento más de adolescentes y jóvenes y puede ser posible que la práctica de esta actividad se vaya reduciendo con la edad, ya que los participantes de una edad mayor a los 22 años fueron en menor proporción, lo cual coincide con los resultados encontrados en otras encuestas (Lafrance, 2003, Martín, s/f).

También se encontró que casi el 60% de los participantes contaba con una consola de videojuegos y una computadora para jugar, lo cual les brinda mayores oportunidades para jugar una gran cantidad de videojuegos en comparación con aquellos que sólo cuentan con un aparato. En cuanto al tiempo que los participantes llevaban practicando esta actividad se encontró que el 87.5% de los participantes llevaban más de cinco años jugando, esto podría indicar que las personas empiezan a practicar este tipo de actividad alrededor de los 10 años o incluso antes, ya que la mayoría de los participantes tenían una edad promedio de entre 15 y 18 años.

Por otro lado, en cuanto a la frecuencia y el tiempo de juego se encontró que el 40% de los participantes juegan diariamente y ese mismo porcentaje cada vez que juega invierte alrededor de 2 a 4 horas, estos datos indican estas personas invierten de 14 a 28 horas a la semana en esta actividad, lo cual coincide con el promedio de otras investigaciones

(Martínez, 2000, Martín, s/f) así mismo se encontró que el 30% de los participantes gastan más de \$500 pesos en videojuegos, lo cual denota una suma considerable para financiar su entretenimiento ya que se hablaría de un gasto anual de \$6000 pesos, esto a simple vista puede denotar que aquellos que gastan tal cantidad de dinero al mes pueden ser adictos a los videojuegos, pero un hecho que se debe considerar es que el precio de los videojuegos es considerablemente alto, ya que un juego original cuesta desde \$300 hasta \$700 pesos o más en comparación con los videojuegos llamados “piratas” cuyo costo va desde \$30 hasta \$100 un costo relativamente inferior en comparación con un juego original, por lo que esto es un dato que se debe tomar en cuenta y sería importante considerarlo para futuras investigaciones.

En cuanto a la preferencia de jugar sólo o en compañía de alguien, se encontró que el 62.5% de los participantes prefieren jugar con sus amigos contra un 20.3% que prefieren jugar solos, este resultado demuestra que esta actividad parece acercar a los amigos, lo cual la vuelve una actividad socializadora, este resultado va en contra de algunos estudios que afirman que los videojuegos fomentan el aislamiento y reducen o merman las relaciones sociales de los videojugadores (Baena, 1999).

En lo que respecta a la razón por la que juegan se encontró que el 77.6% de los participantes afirman practicar esta actividad debido a que los entretiene pero cabe destacar que dentro de esta pregunta un 13.5% de los encuestados emitió algunas respuestas que son de llamar la atención ya que el responder, “soy un *gamer* de corazón”, “es mi vida”, “soy una adicta a los videojuegos”, “juego para ganar”, podrían indicar que algunas de estas personas están en riesgo de desarrollar conductas adictivas o ya son adictos a los videojuegos tal como lo afirma una de las frases, ya que esas respuestas parecen indicar que ven esta actividad más allá de un simple entretenimiento.

Otro dato relevante en la investigación fue encontrar que el 78.1% de los participantes opinan que los videojuegos no causan adicción en comparación con un 9.4% que piensan que los videojuegos pueden llegar a causarla.

Sobre el análisis de las sub-escalas se encontró que alrededor de un 2% a un 5% de los participantes presentan conductas adictivas que van desde el dejar de comer, no bañarse, hasta faltar a la escuela o a su trabajo o en ocasiones al encontrarse en estos lugares muy

frecuentemente piensan en jugar y además la práctica de esta actividad les ha traído problemas tanto con sus padres como sus hermanos y estos resultados coinciden con los encontrados en otra investigación (Estallo, 2000).

En cuanto a los posibles malestares fisiológicos que experimentan los jugadores al practicar esta actividad se encontró que del 1% al 2% de los participantes después de 2 horas de juego experimentan mareos, dolores en la cabeza y dolor en las manos o en los dedos, pero paradójicamente un 33.9% de los participantes afirman no dejar de jugar inmediatamente aun cuando sientan alguna señal de malestar y esto podría llegar a provocar problemas más serios en el futuro que tendrían que ver con la vista lo cual coincidiría con aquellas investigaciones que demuestran que los videojuegos pueden llegar a causar epilepsia en algunas personas y desarrollar lesiones en las articulaciones de las manos (Baena, 1999, Aragón, 2003).

Para el aspecto social se encontró que entre un 5% y un 9% de los participantes prefieren jugar que salir con sus amigos o practicar algún deporte, lo cual podría ser un foco de alerta para estas personas y que podría llevarlos a desarrollar adicción a los videojuegos y volverlos personas aisladas y asociales.

Sobre la valoración de los participantes en cuanto a si los videojuegos causan adicción, el 16.7% considera que esto ocurre de manera frecuente y en cuanto a si ellos mismos se consideran adictos 21.4% respondió afirmativamente, esto es de llamar la atención ya que habría que preguntarse ¿qué tipo de conductas realizan para que se consideren adictos?, ya que los resultados mencionados anteriormente sobre el descuido de actividades importantes como el alimentarse y la higiene personal indican que sólo un 5% de los participantes presentan conductas de ese tipo.

Se encontró que entre un 3% y un 5% de los participantes cuando no pueden jugar afirman sentirse ansiosos o irritados por no llevar a cabo esta actividad, además de esto se encontró que un 3.6% de los participantes ha llegado a tomar dinero de sus padres para comprar algún videojuego, esta conducta coincide con aquella vista en los jugadores patológicos cuando al no tener dinero para apostar roban a sus familiares o amigos para seguir jugando (Garrido, Jaen y Domínguez, 2004).

Finalmente se encontró que un 16.1% de los participantes al terminar un videojuego sienten la necesidad de volver a jugarlo, pero este resultado puede ser engañoso debido que en una gran cantidad de videojuegos al terminarlos se descubren una gran cantidad de “extras” como nuevas armas, niveles o finales de juego, lo cual puede ocasionar que los jugadores quieran repetir el juego, por lo que no podría considerarse como una conducta de tipo adictiva.

En relación a la comparación hecha entre los reactivos se encontró que el tiempo que llevan jugando puede influir en la aparición de conductas adictivas en dos niveles: fisiológico y social, aunque este resultado puede ser poco confiable ya que sólo uno de los participantes afirmó tener apenas un año de practicar esta actividad y debido a esto no pudo aplicarse la prueba de Tukey para poder observar en qué grupos podía presentarse mayor riesgo de desarrollar una conducta adictiva. En cuanto a la frecuencia de juego a la semana se encontró que aquellas personas que tienden a jugar diariamente están en mayor riesgo de desarrollar conductas adictivas en comparación con aquellas personas que sólo juegan una vez a la semana.

En lo que respecta al tiempo que invierten los participantes cada vez que juegan se encontró que aquellas personas que acostumbran jugar de treinta minutos a una hora tienen menor probabilidad de manifestar conductas adictivas a nivel fisiológico como son síntomas de mareo, dolor en los dedos, etcétera en comparación con aquellas personas que juegan más de dos horas, asimismo aquellas personas que juegan más de cinco horas tienen mayor probabilidad de desarrollar conductas adictivas en comparación con aquellas personas que juegan menos tiempo. Sobre la cantidad de dinero gastada al mes se encontró que aquellas personas que gastan de \$100 a \$200 pesos tienen menor probabilidad de desarrollar conductas adictivas a nivel fisiológico en comparación con aquellos que gastan más de \$500 pesos.

Otro resultado que cabe destacar es que en cuanto a la preferencia de juego se encontró aquellas personas que prefieren jugar solas presentan mayor riesgo de desarrollar conductas adictivas en comparación con aquellos que prefieren jugar con sus amigos. Y finalmente no se encontró que el tipo de aparato que tuvieran los participantes para jugar influyera en la aparición de conductas adictivas.

En conclusión los datos arrojados por esta investigación permiten argumentar que el uso de videojuegos no representa ningún peligro ni mucho menos causa de adicción en la mayoría de participantes lo cual coincide con resultados obtenidos en otras investigaciones (Estallo 1994, 1997b, 2000; García, 2003; Martínez, 2000; Pérez, 1998; Trujillo, 1998), ya que la práctica de esta actividad no ha afectado la vida cotidiana de los participantes, por lo que finalmente se puede decir que el uso de videojuegos se ha vuelto una más de las actividades lúdicas o de entretenimiento en la vida de las personas que puede compararse con el ver la televisión, escuchar música, ver películas, etcétera.

Cabe destacar que dentro de los resultados obtenidos, un pequeño porcentaje de los participantes se encuentra en un foco de alerta ya que las respuestas dadas denotan que el uso de videojuegos afecta su forma de vida en diversos ámbitos y como afirman algunos de los comentarios hechos por los participantes se ha vuelto su forma de vida; pero el decir que los videojuegos son los culpables sería algo prejuicioso ya que se tendría que llevar a cabo una investigación a fondo con estas personas en donde se realizarían entrevistas y evaluaciones para poder establecer un diagnóstico confiable y con base a esto poder especificar realmente si el uso de videojuegos puede llegar a ser perjudicial por sí mismo o si existen otras problemáticas que pudieron llevar a la persona a adentrarse en el mundo de los videojuegos y convertirlo en un adicto, esto posiblemente como una forma de huir de los problemas que tiene.

Finalmente el uso de videojuegos debe seguir siendo objeto de estudio de diversas disciplinas entre ellas la psicología, por lo cual deben seguir realizándose investigaciones en nuestro país para poder tener una concepción más clara de este fenómeno y sus efectos en la sociedad para así poder establecer una postura clara y confiable, además de esto sería importante el llevar a cabo talleres para padres en donde se les ofrezca información sobre los videojuegos, los tipos de géneros que existen en el mercado, la clasificación de los juegos y orientarlos sobre la cantidad de tiempo que deben jugar sus hijos y principalmente motivarlos a que jueguen con ellos y estén al pendiente de los juegos que utilizan así como también orientarlos con respecto a los contenidos morales, ideológicos, de violencia, de sexismo y la discriminación, ya que si los niños juegan de manera libre y escogen los títulos que ellos quieren sin supervisión adulta puede ser posible que cuando lleguen a la adolescencia debido a padres tan

permissivos y despreocupados pueda llegar a generarle problemas tanto personales como académicos y uno de ellos puede llegar a ser el desarrollo de adicción a los videojuegos.

El juego ha estado presente en toda la historia y el desarrollo del ser humano y con el paso del tiempo ha ido cambiando dependiendo de la cultura de la que se hable, pero la mayoría de las personas coinciden en que la práctica de éste influye en el desarrollo y adquisición de varias habilidades físicas y psicológicas, debido a que esto está comprobado no habría razón para no creer que el uso de videojuegos también puede llegar a desarrollar el aprendizaje y desarrollo de ciertas habilidades, esto finalmente nos conduce a lo que parece ser uno de los posibles futuros de este entretenimiento que es el uso de videojuegos en el ámbito educativo.

De acuerdo a Alfageme y Sánchez (2002), Begoña (2000), Marcamo (2006) y Pindado (2005) el uso de videojuegos permite desarrollar una gran cantidad de habilidades entre las que destacan:

- Las habilidades psicomotrices.
- Mejoran la atención.
- Mejoran las habilidades para organizarse.
- Fomentan la toma de decisiones.
- Solución de problemas.
- Motivación y aumento de la autoestima.

Aguayos, Almazán, Berna, Camas, Campos, Cárdenas, Marín, Vileda y Gross (1998) defienden la introducción de los videojuegos en el aula debido a que favorecen la adquisición de las habilidades y además afirman que para la introducción de éstos en la escuela, el papel del profesor va a ser muy importante debido a que va a ser él quien seleccionará el juego y desarrollará los objetivos que quiere obtener considerando el tiempo del que dispone para los contenidos que se desean enseñar, así como también orientar y enfocar las actividades derivadas del juego para que el niño sea consciente de lo que está aprendiendo así como también facilitar la reflexión de las actividades realizadas. Finalmente con el uso de videojuegos se busca alcanzar que los niños sean capaces de construir el conocimiento, que desarrollen su habilidad de deducción para encontrar el camino más adecuado para resolver un problema, desarrollar la capacidad

de síntesis, poder valorar diversas facetas de la realidad de una forma más global, valorar el trabajo en equipo con sus compañeros y por último que sean capaces de asimilar y estructurar los contenidos del juego.

Mainer (2006) plantea que el uso de los videojuegos en el aula puede permitir desarrollar una gran cantidad de habilidades y para ejemplificar realiza un análisis de un videojuego llamado *La Odisea, la búsqueda de Ulises* cuya historia es simple: tratar de ir al rescate Ulises y pasar las pruebas que sufrió el héroe, para lo cual se asume el papel de Eriseo, un soldado que estuvo a las órdenes de Ulises en la guerra y se le ordena que lo traiga de vuelta, este videojuego está basado en “La Odisea” escrita por Homero y el contexto histórico se ubica en la época de Troya, para su utilización en la escuela el profesor debe planificar y analizar los objetivos que desea obtener. La enseñanza que ofrece este juego tiene tres objetivos fundamentales: disfrutar de la considerada primer gran aventura de la historia; el ofrecer un conocimiento de las manifestaciones culturales y sociales de la Grecia antigua, lo cual lleva a conocer la cultura, tradiciones y mitología griega características y también transferir los conocimientos adquiridos de esa cultura a otras áreas y permite dar una introducción de los rasgos literarios de la época y los autores más importantes, el uso de este videojuego en las aulas puede ser muy enriquecedor debido a que retrata fielmente la Grecia Antigua con sus múltiples dioses, la organización de la sociedad, la arquitectura, la vestimenta entre otros aspectos, finalmente la autora concluye que se deben incluir los videojuegos en las aulas ya que estos permiten aprender de manera entretenida e interactiva ciertos conocimientos como en este caso sería acerca de la cultura Griega.

El uso de los videojuegos en la escuela, en el caso específico de nuestro país se ve y se torna muy difícil debido a que se tiene un gran rezago educativo y la mayoría de las escuelas básicas todavía no cuentan con una computadora o conexión a internet para poder llevar a cabo estos proyectos, sin embargo el uso de videojuegos en el ámbito educativo parece ir cobrando cada vez más fuerza y los resultados obtenidos de diversas investigaciones son esperanzadores en cuanto la utilización de videojuegos para enseñar contenidos curriculares a los alumnos lo que actualmente se conoce como edutenimiento. En fin se deben seguir realizando investigaciones sobre el tema y si es

posible empezar a llevar a cabo investigaciones en donde se enseñen contenidos curriculares por medio de los videojuegos en nuestro país para observar los efectos que este tipo de enseñanza puede provocar.

Referencias Bibliográficas.

- Aguayos, J., Almazán, L., Bernat, A., Camas, M., Campos, F., Cárdenas, J., Marín, D., Vileda, X. y Gross, B. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. España: Desclee de Brouwer.
- Alfageme, B. y Sánchez, P. (2002). *Aprendiendo habilidades con videojuegos*. Documento recuperado el día 11 de abril de 2007 de: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/158/15801921.pdf>.
- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA ediciones.
- Aragón, J. (2003). *Rendimiento escolar en niños usuarios y no usuarios a videojuegos del H.G.Z. No. 7 de Cuautla Morelos*. Tesis de especialidad no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Medicina, México D.F., México.
- Arribas, L., Gómez, V., Martín, A., Martínez, A., Ramírez, C., Circe, A. y León, M. (1995). *Actividades Lúdicas. El juego alternativa de ocio para jóvenes*. Madrid: Popular.
- Baena, G. (1999). La adicción a los videojuegos. En: *Revista Mexicana de Comunicación*, Vol. 12 No. 59 pp. 39-43.
- Baena, G. (2005). Videojugadores y videojuegos o como usar la tecnología sin que nos afecte. En: *Acta Sociológica*, Vol. 43 pp. 183-215.
- Barclay, L. (1982). El juego infantil y el desarrollo cognoscitivo. En: E. Ericsson, K. Lorenz, L. Barclay, J. Piaget, R. Spitz y P. Wolf (compiladores). *Juego y desarrollo*. Cap. 5 pp. 105-102. Barcelona: Grijalbo.
- Becoña, E. (1995). Juego Patológico. En: V. Caballo, G. Buela-Casal y J. Robles (compiladores). *Manual de Psicopatología y Trastornos Psiquiátricos*. Cap.15 pp. 551-577. España: Siglo XXI, Vol. 1.
- Begoña, G. S. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. En: *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html>.
- Berg, L. F. (1999). *Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil: una contribución teórica interaccionista*. Documento recuperado el día 23 de octubre de 2006, de

<http://www.indexnet.santillana.es/rcs/archivos/infantil/biblioteca/cuadernos/berg.pdf>.

- Buendía, J. (1999). *Psicología Clínica: perspectivas actuales*. Madrid: Pirámide.
- Cañas, J. L. (2004). *Antropología de las adicciones*. Madrid: Dykinson.
- Chapela, L. (2002). *El juego en la escuela*. México: Paidós.
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida*. Argentina: El Ateneo.
- Cuena, M. (2000). *Ocio Humanista*. España: Bilbao.
- Cuenca, J. (s/f). *Arquitectura de las consolas de videojuegos: una perspectiva histórica*. Documento recuperado el día 23 de octubre de 2006, de http://www.tranquilinho.com/Articles/Games/arg_consolas.pdf
- David, J. (2003). *Juguemos antes que se acabe*. Argentina: Lumen.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Diez, E. J., Fontal, O. y Blanco, D. (2004). *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.tecnoneet.org/docs/2004/172004.pdf#search=%22el%20rol%20de%20la%20figura%20femenina%20en%20los%20videojuegos%22>.
- Domínguez, A. (2004). Teorías explicativas del Juego Patológico. En: Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. (compiladores). *Ludopatía y Relaciones Familiares*. Cap. 3 pp. 53-62. España: Paidós.
- Echeburúa, E. (1992). *Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico*. Documento recuperado el día 29 de noviembre de 2006, de <http://www.psicothema.com/pdf/812.pdf>.
- Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones... sin drogas?*. España: Desclee de Brouwer.
- Elkonin, D. B. (2003). *Psicología del Juego*. Madrid: Machadolibros.
- Estallo, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=914>.
- Estallo, J. A. (1997a). *Psicopatología y Videojuegos*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>.
- Estallo, J. A. (1997b). *Videojuegos, efectos sobre el comportamiento (una aproximación al estudio de la dependencia de los juegos de alta tecnología)*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.geocities.com/HotSprings/6416/golferichs.htm>.

- Estallo, J. A. (2000). *Videojuegos. Efectos a largo plazo*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.geocities.com/HotSprings/6416/spectrum.htm>.
- Etxeberria, F. (2001). *Videojuegos y Educación*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberrria.htm.
- Gaja, R. (1993). *Videojuegos: Alienación o Desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- García, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf#search=%22efectos%20de%20los%20videojuegos%20filetype%3Apdf%22.
- García, V. I. (2003). *Videojuegos el mercado del ocio*. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, México D.F., México
- Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. (2004). *Ludopatía y Relaciones Familiares*. España: Paidós.
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Morata.
- Garzarelli, J. (2005). *El juego soporte del deporte*. Documento recuperado el día 23 de octubre de 2006, de la página: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/deporte/juego.shtml>
- Griffiths, M. (2002). The Educational Benefits of Videogames. En: *Education and Health*. Documento recuperado el día 29 de noviembre de 2006, de <http://www.sheu.org.uk/publications/eh/eh203mg.pdf>.
- González, H. O. (2000). Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica. En: *Comunicación y Sociedad*. Vol. 38 p.103-126.
- González, J., García, J., Aranda, J. y Díaz, C. (1991). Tratamiento Psicológico de la adicción a los juegos de azar. En: *Manual de Psicología Clínica y Aplicada* pp.407-428. Madrid: Siglo XXI.
- Hetzer, H. (1978). *El juego y los juguetes*. Argentina: Kapelusz.
- Ibáñez, A. y Sáiz, J. (2000). *La ludopatía: una "nueva" enfermedad*. España: Masson.

- Lafrance, J. P. (2003). El juego interactivo: el primer medio de masas de la era electrónica. En: *Quaderns del CAC*. Documento recuperado el día 23 de octubre de 2006, de <http://www.audiovisualcat.net/publicaciones/Q15castlafrance.pdf>.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Levis, D. (2003). Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro. En: Aparici, R. *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- López, M. y Ruiz, J. A. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. En: *ICONO 14*. Documento recuperado el día 29 de noviembre de 2006, de <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/ferrer%20y%20ruiz.pdf>.
- Mainer, B. (2006). *El videojuego como material educativo: La odisea*. Documento recuperado el día 11 de abril de 2007, de <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/belen%20mainer.pdf>.
- Mañoso, V., Labrador, F. J. y Fernández, A. (2004). *Tipos de distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores*. Documento recuperado el día 29 de noviembre de 2006, de <http://www.psicothema.com/pdf/3034.pdf>.
- Marcamo, B. E. (2006). *Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje*. Documento recuperado el día 11 de abril de 2007, de http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_07_02/n7_02_beatriz_marcamo.pdf.
- Martín, I. G. (s/f). *La industria del videojuego: un negocio a la alza*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de http://n-economia.com/informes_documentos/ALERTA_NE_17-2005.PDF.
- Martínez, D. G. (2000). *Estudio exploratorio descriptivo de la agresión en jugadores de video-juegos*. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Psicología, México D.F., México.
- Millar, S. (1972). *Psicología del juego infantil*. Barcelona: Fontanella.
- Moreno, I. (2005). *El juego y los juegos*. Argentina: Lumen.
- Orti, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes*. España: INDE publicaciones.
- Padilla, M. (2003). *Psicoterapia de Juego*. México: Plaza y Valdez.
- Pérez, A. (1998). *El videojuego como forma de comunicación educativa*. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, México D. F., México.

- Pérez, J., Ruíz, J. y Portillo, S. (2006). *Mujeres y videojuegos*. Documento recuperado el día 17 de enero de 2007 de <http://www.uem.es/web/cin/cin2/observatorio/EstudioMujeresyvideojuegos.PDF>.
- Phares, E.J. y Trull, T. J. (1999). *Psicología clínica: conceptos métodos y práctica*. México: El Manual Moderno.
- Pindado, J. (2005). *Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n26/n26art/art2605.htm>.
- Román, J., Sánchez, S. y Secadas, F. (1996). *Desarrollo de Habilidades en Niños Pequeños*. Madrid: Pirámide.
- Sánchez, N. P. y Reyes, U. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. En: *Revista Mexicana de Puericultura y Pediatría*. Vol. 7 No. 41, pp. 150-156.
- Secades, R. y Villa, A. (1998). *El Juego Patológico*. Madrid: Pirámide.
- Tejiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. En: *Adicciones*. Vol. 13 No. 4, pp. 407-413
- Torres, C. M. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Documento recuperado el día 23 de octubre de 2006, de http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/agoratrujillo/Agora10/carmen_torres.pdf.
- Trujillo, L. G. (1998). *Usos y gratificaciones de los videojuegos en México, caso específico, el videojuego computarizado llamado Nintendo*. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón, Estado de México, México.
- Urbina, S., Riera, B., Ortego, J. L. y Gibert, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Documento el día 11 de septiembre de 2006, de <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec15/santos.htm>.
- Vera, M. I. y Espinosa, D. (s/f). *Efectos de los videojuegos y de la realidad virtual en los valores*. Documento recuperado el día 11 de septiembre de 2006, de http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/00715285324706043203924/otrapublic_002934_1.pdf.
- Villanueva, A. (2004). La industria de los videojuegos. En: *Bien Común.*, Vol. 10, No. 120, pp. 34-40.

Wolf, M. J. y Perron, B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. Documento recuperado el día 23 de octubre de 2006, de http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/impresion/pdf_espanol/wolf2_esp.pdf.

Zavaleta, Y. (2006). *La psicoterapia de grupo y el juego con niños en el Hospital Psiquiátrico Infantil Juan N. Navarro*. Tesis de Licenciatura no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, México D.F., México.

Anexo 1. Escala sobre Adicción a los Videojuegos.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA



A continuación se presentan una serie de preguntas relacionadas con los videojuegos que deberás contestar con sinceridad, ya sea marcando con una X o subrayando la respuesta que más se acerque a tu forma de actuar con respecto a los videojuegos. Gracias por tu colaboración.

1. ¿Con qué tipo de aparato cuentas en tu casa para jugar videojuegos?
1) Consola (playstation, xbox, gamecube) 2) Computadora 3) Ambas

2. Además de jugar en tu casa ¿acostumbras ir a locales establecidos para jugar videojuegos (maquinitas)?
1) Si. 2) No.

3. ¿Desde hace cuánto tiempo juegas videojuegos?
1) hace 1 año 2) de 2 a 3 años 3) de 3 a 4 años 4) más de 5 años

4. ¿Cuántas veces te dedicas a jugar a la semana?
1) Diario 2) de 6 a 4 veces 3) de 3 a 2 veces
4) 1 vez

5. Normalmente ¿cuánto tiempo acostumbras jugar?
1) de 30m. a 1hr 2) de 1 a 2 hrs. 3) de 2 a 4 hrs.
4) mas de 5 hrs.

6. ¿Qué cantidad de dinero gastas al mes en videojuegos (consola y pc)?
1) Menos de \$100 2) de \$100 a \$200 3) de \$200 a \$400
4) más de \$500

7. Si acostumbras jugar videojuegos en locales de maquinitas ¿Qué cantidad de dinero gastas al mes?
1) Menos de \$10 2) de \$10 a \$30 3) de \$30 a 50
4) más de \$50

8. Cuando vas a jugar algún videojuego prefieres:
1) Jugar solo (a) 2) jugar con tus hermanos (as) 3) jugar con tus amigos (as) 4) jugar con tus padres.

9. ¿Por qué te llama la atención jugar videojuegos?
1) Me entretienen 2) para desaburrirme
3) otra ¿Cuál?_____

AFIRMACIONES	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Nunca
Los videojuegos causan adicción a quienes los juegan.				
Me considero un adicto a los videojuegos				
Cuando no juego me siento irritado.				
He tomado dinero sin permiso de mis padres para jugar o comprar algún videojuego.				
Cuando termino un videojuego siento la necesidad de volver a jugarlo.				

Edad _____ Sexo _____ Escolaridad _____

Ocupación _____

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN