



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Zaragoza

Carrera de Psicología

Las configuraciones subjetivas
de los videojuegos en los padres

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciado en psicología
Presenta
Alfredo Máximo Jiménez

Jurado del examen:

Director: Mtro. Daniel Rosas Álvarez
Comité: Dr. Fernando González Aguilar
Lic. German Gómez Pérez
Dr. Héctor Magaña Vargas
Dra. Ana María Baltazar Ramos



C.D. de México

Septiembre 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Índice

Resumen	2
Introducción	3
Los principios generales de la subjetividad de González Rey	5
Capítulo 1 Videojuegos y sociedad	12
1.1 ¿Qué es un videojuego?	13
1.2 Sistemas de clasificación y tipos de contenido	14
1.2.1 Géneros	16
1.3 El videojuego como elemento subjetivo	22
1.4 La presencia de los videojuegos en la sociedad actual	24
Capítulo 2 La interacción con los videojuegos	27
2.1 Riesgos y afectaciones	27
2.2 Ventajas de un contacto adecuado	30
2.3 Videojuegos y educación	32
2.4 Investigaciones actuales: Los padres y los videojuegos	34
Capítulo 3 Método	38
3.1 Planteamiento del problema	38
3.2 Objetivos	38
3.3 Metodología	39
3.4 Análisis de datos	41
3.5 Resultados	44
Capítulo 4 Conclusiones	57
Bibliografía	60
Anexo A Simbologías de ESRB, PEGI y CERO	70
Anexo B Instrumentos	73
Anexo C Resultados	79
Anexo C1 Tablas de la primera fase de análisis	79
Anexo C2 Tablas de la segunda fase de análisis	93
Anexo C3 Tabla integradora de sentidos	107
Anexo D Tabla de categorías	115
Anexo E Resultados de los participantes	119

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo saber cuáles son los sentidos subjetivos que tienen los padres en relación con los videojuegos mediante el abordaje de la subjetividad y la construcción de ideas de la teoría histórico-cultural. La razón de abordar un método cualitativo para la investigación fue debido a que, de esta forma las respuestas de los participantes serían más detalladas y con ello se podría proceder a un análisis más completo. Se contemplaron las características de los participantes donde estos fueran: padres de familia que tuvieran por lo menos un hijo(a) que jugase videojuegos durante más de dos horas por semana y que estuviera en alguno de los primeros seis grados de primaria. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron un cuestionario de frases incompletas implementado por el investigador y posteriormente una entrevista semi-estructurada grabada bajo concientización de la persona. El análisis utilizado para el estudio fue el constructivo-explicativo de la teoría histórico-cultural de González Rey, donde por medio de tablas de sentidos se analizaron los sentidos subjetivos y se construyeron categorías para su explicación.

Introducción

Desde 1952 que aparecieron los videojuegos, con el primer videojuego llamado OXO, el cual era un software que simulaba el juego del “gato”, creado en el ordenador de la época EDSAC (Belli y López, 2008), hasta las franquicias más actuales y conocidas como Halo, el cual se volvió exclusivo de las consolas de videojuegos; han ido evolucionando y cambiando junto con la sociedad, a tal punto de que apareciese una forma de pensamiento social denominada “Gamer”, donde el estilo de vida de las personas quienes lo adoptan, gira alrededor de los videojuegos. La aparición así como la crítica misma hacia la existencia de esta forma de pensar demuestra el impacto que está llegando a ser la temática de los videojuegos dentro de la sociedad (Arellano, 2013).

La principal razón de este trabajo surge en la preocupación general sobre la forma en que los padres construyen el sentido de los videojuegos y una de las preocupaciones particulares es el fácil acceso que tienen los menores a los videojuegos dirigidos para mayores de edad, esto debido a la poca información sobre el contenido y los efectos de los videojuegos por parte de los padres, y la falta de regulación en su distribución. A diferencia de otros medios de entretenimiento como son las películas, en México los videojuegos carecen de una ley que regule su venta y distribución de ciertos títulos a menores de edad, aspecto que otros países han tenido en cuenta como Estados Unidos (Soto, 2012); o como el caso de Venezuela donde se votó para la prohibición de todo contenido violento (Varela, 2010), esto sin tomar en cuenta el mercado informal de la piratería y la distribución gratuita sin propósito comercial de muchos otros títulos por medio de internet.

Para facilitar la comprensión de la temática, se dividió el marco teórico que habla sobre videojuegos en dos capítulos, el primero llamado Videojuegos y sociedad, donde se analizara la temática de los videojuegos como objeto y su posición dentro de la sociedad así como se las creencias construidas alrededor de los videojuegos, como ejemplo está el caso del sexismo, donde se cree que existe el pensamiento machista sobre los personajes femeninos o el riesgo de una desadaptación social que es asociada con una falta de interacción social “real” con otras personas (Aragon, 2011; Jenkins, sin

fecha); creando confusión principalmente en los padres, que son los responsables principales de la accesibilidad de estos productos, considerándolos en algunos casos inofensivos o como un distractor más. La desinformación se ve alimentada aún más por el exceso de confianza que tienen los padres hacia las nuevas tecnologías (Casas, y col., 2002). Aunque algunos digan que su hijo no tiene consola y así impidiendo el acceso a los videojuegos violentos, debe de entender que los videojuegos existen ya en todo aparato electrónico como son las tabletas inteligentes, celulares y ordenadores, en caso de las tabletas y celulares, las clasificaciones de los videojuegos son menos visibles a la hora de descargarlos o comprarlos.

El problema se ve agravado cuando se consideran otro tipo de riesgos, donde la aparición de episodios violentos, la insensibilidad que puede adquirirse por una constante exposición (Brändle, Cárđaba y Ruiz, 2011; Mejía, Rodríguez y Castellanos, 2009); así como la adquisición de significados manejados en el ambiente y contexto ficticio del videojuego, como el denotado racismo estadounidense de los años 50's en "Bioshok: Infiniti" (Irrational games, 2013) o el pensamiento auto-pesimista del videojuego Indie "The crooked man" (Uri, 2012-2013), que se han puesto de manifiesto.

El segundo capítulo tiene por nombre: Los videojuegos como generadores de situaciones, en este capítulo se hablarán de los escenarios que generan los videojuegos a través de su uso e implementación, así como de los riesgos latentes que hay; pero aunque se hablen de riesgos, estos no han sido explicados de manera clara pues las investigaciones científicas no han dado datos concluyentes que realmente afirmen esta posición de riesgo (Jenkins, sin fecha). Ejemplo de esto, es donde estudios han demostrado que el riesgo puede volverse real si el contexto lo habilita. En el caso del estudio de Mejía, Rodríguez y Castellanos (2009), donde dos grupos de adolescentes, uno chileno y otro mexicano, se les evaluó con un test su nivel de agresividad, tomando en cuenta si dedicaban tiempo a los videojuegos y el contenido de los mismos. Los resultados fueron más negativo en el caso de los mexicanos, los resultados no son concluyentes debido a la falta de control sobre la exposición, ya que el tiempo de juego no es el único factor que puede ser el disparador de la agresividad, otros factores que se incluían era el medio social y medios visuales como el cine o la televisión.

Dado que las anteriores investigaciones realizadas con un corte cuantitativo no han mostrado resultados a profundidad sobre esta temática, se trabajó bajo un marco cualitativo, por lo que se decidió que la forma en que esta investigación reportara los resultados obtenidos, será a través del análisis constructivo-interpretativo de González Rey; las razones por la cual se decidió el uso de este marco interpretativo a diferencia de otro, es por la razón de que aún no existen estudios que puedan comprender cuáles son los sentidos que construyen los padres respecto a los videojuegos (por lo menos en México) y cómo el contenido de estos constituye la base para comprender el comportamiento de los padres expresan respecto a los videojuegos.

Por último las conclusiones de la investigación han demostrado que la temática de los videojuegos en los padres, es catalogada negativamente pero que aún a pesar de no ser bien vista es útil en determinados términos, como es el control en los niños, siendo esta una de las principales razones por la cual se llegan a permitir los videojuegos no apropiados a su edad. Otro punto al que se llegó es que esta temática en general, ha sido hasta cierto medida desatendida e inclusive estigmatizada, caso que se puede ver en la cantidad de literatura que asocia videojuegos con comportamiento violento, por lo cual es claro replantear las ideas que se tienen de esta temática para tener un estudio más benéfico y aprovechable, ya sea como una potencial herramienta educativa o de evaluación.

Los principios generales de la teoría de la subjetividad de González Rey

Como se ha mencionado, la presente investigación aborda los sentidos subjetivos que tienen los padres de los videojuegos y entender cómo son las configuraciones subjetivas, esto a través de sus opiniones, así que es necesario hacer mención de la teoría histórico-cultural desde la perspectiva de González Rey, para dar a entender y explicar con claridad los resultados de la investigación, así como el proceso de análisis e interpretación por el que pasaron los datos obtenidos. Se tomó en cuenta el enfoque de subjetividad de González Rey debido a que el tema de subjetividad planteado por este autor retoma la subjetividad (expresada por las respectivas configuraciones subjetivas),

como un sistema retroalimentativo que lleva a cabo modificaciones en la subjetividad de la persona (subjetividad individual) y en su contexto social (subjetividad social) donde ésta se encuentra.

Planteamientos como bienestar subjetivo, percepción social y cultura subjetiva no fueron tomados en cuenta por diferentes puntos, en el caso del bienestar subjetivo del psicoanálisis no permite un buen desarrollo sobre la temática social, debido a que se enfoca primordialmente en el sujeto y la percepción de sí mismo dejando siendo una limitante para el desarrollo de un tema que de por sí se llega a ignorar hasta cierto punto, en el caso de la percepción social del marco de la Gestalt, las percepciones hechas por la persona no son suficientes para poder comprender el actuar de la persona, ya que no es tomada en cuenta el contacto con el pensar colectivo, debido a que es la persona quien toma las riendas de sus construcciones, por último en el caso de la cultura subjetiva, no se toma en cuenta la dimensión histórica, ya que con el paso del tiempo (tanto en cortos como largos plazos) la estructura de pensamiento sobre cualquier tema suele cambiar debido a la evolución del mismo o de la persona dentro de su marco histórico.

La teoría histórica cultural tiene sus inicios dentro de los últimos desarrollos teóricos de Vygotsky, donde la formulación de los dos nuevos conceptos: de sentido y vivencia, en los cuales se intentaban integrar el afecto y la cognición, junto con el carácter generador de la emoción, comenzaba a formar una nueva visión de la psique; posteriormente Vygotsky con la definición de un nuevo concepto integrador de los diversos procesos psíquicos del lenguaje, el “sentido”. (González Rey, 2013). El sentido siendo su mayor aportación en la teoría histórico – cultural, pero no la única, ya que Vygotsky en sus trabajos con niños empezaba a denotar la “interiorización” de los momentos vivenciales de los niños, aunque lamentablemente no logra definir el concepto en su trabajo, la relación vivencia como generador del sentido, siendo la vivencia influencia directa de la cultura, está presente en el análisis de su trabajo (González Rey, 2008, 2013).

Lamentablemente Vygotsky no termina de definir esta nueva teoría histórico - cultural, quedando en su momento como un trabajo inconcluso, por lo cual la

continuación de su legado teórico queda a manos de nuevos psicólogos, en este caso de González Rey, siendo su interpretación y continuación de la teoría de Vygotsky los conceptos que se describirán a continuación.

Para empezar a abordar esta teoría, se debe de dejar en claro el concepto de subjetividad, aunque este término se reconceptualiza desde su significado posterior como un atributo psicológico en la psicología freudiana, donde dentro de la teoría Vygotskyana empezó a darse las circunstancias teóricas de su reconceptualización, donde el concepto de “sentido” (el término “sentido subjetivo” fue adoptado después) de Vygotsky que contenía características de los procesos emocionales y cognitivos de las personas, siendo ambos características inseparables del proceso subjetivo posteriormente teorizado (González Rey, 2008, 2009). Bajo esta influencia teórica e “incompleta” de Vygotsky, se dio paso a redefinir el concepto de subjetividad donde Odair Furtado y González Rey (2002) lo definen como:

“La forma ontológica de lo psíquico cuando pasa a ser definido esencialmente en la cultura, a través de los procesos de significación y de sentido subjetivo que se constituyen históricamente en los diferentes sistemas de actividad y comunicación humana” Pág. 22.

Esto dictamina que la subjetividad no es un elemento individual e independiente, sino más bien, un proceso que “aparece” en el momento en que el sujeto ejecuta una acción en cualquiera de sus actividades sociales e integradoras de información, a través de su formación como sujeto, y de esta forma estructurando significados, intereses, emoción, acción y necesidad en una producción llamada sentido subjetivo, a su vez configurándolas en estructuras de diversos sentidos subjetivos llamadas configuraciones subjetivas, estas formaciones están ligadas a la cultura perteneciente del sujeto y sus producciones sociales generadas a partir de la misma producción subjetiva, (González Rey, 2001, 2007, 2013).

La subjetividad como elemento psíquico-constructivo no cae en cuenta como un sistema aislado y personalizado, sino que se extiende por los diversos espacios sociales donde se desenvuelven las personas, siendo así un sistema complejo, el cual se ve

“alimentado” por los diferentes sentidos subjetivos formados tanto en las diversas áreas sociales de la persona así como aquellas de forma individual por las vivencias del sujeto, cabe aclarar que aunque la subjetividad siendo parte de la formación subjetiva social, su estructuración está sujeta a la cultura y los sentidos formados en la subjetividad social, pero esta mantiene su posición como una dimensión de producción psíquica y no una forma o nivel de pensamiento (González Rey, 2002, 2006).

Añadido a lo anterior se debe mencionar que la subjetividad no es un elemento estable, está en continuo cambio, donde el contacto sujeto-medio social es un proceso de creación y modificación de los sentidos subjetivos en las configuraciones individuales y sociales, pero planteado esto, no se debe de dejar de lado que el sujeto es una persona formada, con historia individual y por ende una subjetividad individual diferente de los demás, ya que el sujeto por sí solo no puede formar una conexión con la sociedad, esto es observado en los casos de los niños criados por animales (Balbi, 2004; González Rey, 2009a).

Enfatizando y resumiendo la definición de subjetividad, como una estructura y dimensión humana que a partir del contacto del medio social y el sujeto en continua formación, es aquí donde la unidad psíquica de la subjetividad se estructura, el sentido subjetivo, González Rey (2013) lo comprende como: “Una unidad psicológica que se caracteriza por la relación entre lo simbólico y lo emocional, unidad donde uno evoca al otro de forma recíproca, sin convertirse en una causa”. Esta categoría de sentido subjetivo debe de ser diferenciada (pero no desentendida) del concepto de sentido de Vygotsky, donde en este caso el sentido subjetivo se diferencia por no estar asociados a la palabra como un resultado del proceso subjetivo, además de que se enfatiza lo simbólico y no lo cognitivo (González Rey, 2002).

Los sentidos subjetivos no son construcciones lineales y permanentes dentro de las configuraciones subjetivas de la persona, los sentidos subjetivos están sujetos a una maleabilidad, la cual está conectada con la dirección de acción de la persona en los diferentes espacios sociales en los que tiene participación, pero cabe señalar que los sentidos subjetivos están desprendidos del carácter objetivo de la experiencia de la

persona, de esta forma el sentido subjetivo es resultado del efecto colateral de la experiencia misma (González Rey, 2008, 2011, 2013).

Los sentidos subjetivos son específicos en su expresión - acción, pero estos no están enmarcados como simplemente un resultado del motivo del sujeto para realizar la acción, sino que este motivo está orientado por necesidades, siendo estas necesidades desarrolladas por el sentido cultural de las configuraciones de la cultura, el sujeto al actuar es propiciador de emociones relacionadas a su actuar, resultando en la formación de un significado (González Rey, 1999, 2009b).

Los sentidos subjetivos que están en contacto con otros sentidos subjetivos formando y reestructurando nuevos sentidos subjetivos, pero cuando varios sentidos subjetivos interaccionan entre sí en un contexto en particular se les denomina como configuración subjetiva (González Rey, 2009a). Estas configuraciones son sistemas auto-organizados generadoras de sus propias alternativas a lo largo del curso de acción de la persona, por lo cual las configuraciones subjetivas son estructuradas por los sentidos subjetivos que existen en relación pero los cuales no están orientados con un sentido único, donde la personalidad como sistema integrador de las configuraciones subjetivas, no contienen valores permanentes o lineales, siendo las configuraciones subjetivas definidas por los sentidos subjetivos que son generados por la configuración subjetiva de la acción de la persona (González Rey, 1999, 2013).

Cabe señalar que las configuraciones subjetivas de forma individual no son la expresión de la personalidad de un sujeto, es la compilación de las diversas configuraciones subjetivas, que en su continua redefinición son la generadora de la personalidad, debido al accionar mismo del sujeto movido por sus necesidades, siendo así la personalidad una representación de la subjetividad individual de la persona como una estructura incompleta y en constante construcción mediante su reafirmación volviéndose un sistema en constante movimiento (González Rey, 1999, 2009a, 2013).

Las configuraciones subjetivas en su plano generadas por la acción del sujeto no están limitadas a una trama social-individual, esto debido a la recreación de objetividades sociales en el imaginario del sujeto, dando una multi-espacialidad y multi-temporalidad,

donde la mera presencia del sujeto no es el generador necesario para la estructuración de sentidos subjetivos en un contexto social, sino que dentro de esta categoría de sujeto como ente individual, no se enfatiza el ser material, más bien se toma en cuenta su forma como entidad tomadora de decisiones que influye en los medios sociales donde éste tiene contacto (González Rey, 2013), por lo cual se debe de plantear la subjetividad individual.

Se debe de empezar aclarando que la subjetividad individual no es un sistema aislado de lo social, pero que sí hace referencia a la individualidad del sujeto como parte del proceso dicotómico entre su medio social. Planteado de este modo, la subjetividad individual como son los procesos y formas de organización del sujeto, en esta parte está presente la cultura, historia y los espacios sociales donde se desenvuelve, por lo cual la subjetividad individual está constituida por dos momentos de continuo desarrollo que son la personalidad y la historia del sujeto (González Rey, 2002).

La subjetividad individual expresa los momentos de formación a partir de su contacto con la subjetividad social, las formas de organización de estas experiencias, así como la historia individual del sujeto, siendo así experiencia recursiva donde mediante la formación del sujeto dentro de los espacios sociales en los que tiene contacto, la subjetividad social se desarrollará debido a la reconfiguración subjetiva del sujeto dentro de la misma (González Rey, 2002).

Dentro de este planteamiento dicotómico en el que toma parte la subjetividad social y la individual, es el sujeto, quien es el mediador de estos dos conceptos, es el sujeto quien da paso a la generación de configuraciones subjetivas por parte de su historia y experiencia individual da parte de la subjetividad social, estas configuraciones al ser formadas en el sujeto son tomadas también por parte del espacio social donde son desarrolladas, modificando de esta forma la subjetividad social en la que el sujeto está presente, (González Rey, 2007, 2009a). No se debe de olvidar que en este proceso el sujeto es tomado como un constructor de sentidos y de un accionar motivado, y no de un elemento biológico con una determinada presencia física.

La subjetividad social es definida como el espacio subjetivo donde se forman los sentidos y configuraciones subjetivas en los diferentes espacios de la vida social, y las cuales están integrados entre sí, de esta forma, la subjetividad social se encuentra en las representaciones sociales, los mitos, las creencias, la moral y la sexualidad de los respectivos espacios sociales (González Rey, 2002, 2007).

Otro punto importante de la subjetividad social, es que no se debe de tomar como una personificación externa de la subjetividad, sino más bien como una concepción simbólica en la cual se han entendido las reglas y comportamientos a seguir, según el medio cultural donde se desenvuelve el sujeto, siendo cada persona de este medio social participe en la configuración de los sentidos subjetivos del mismo medio social, siendo un accionar recíproco entre los elemento que lo conforman.

Hablando de la construcción de espacios sociales como proceso de la subjetividad social, es un proceso constructivo que no se forma de forma independiente, como se mencionó anteriormente, es mediante la interacción de subjetividad social e individual donde se producen la formación de sentidos, los cuales son formados debido a la contradicción entre ambos niveles debido al actuar del sujeto, de esta forma el proceso de institucionalización de un espacio social se vuelve un modelo retroalimentativo debido a la interacción continua de los participantes en los espacios sociales, y los espacios sociales dentro de la subjetividad de los participantes (González Rey, 2007).

Capítulo 1 Videojuegos y sociedad

Los videojuegos desde su aparición hasta nuestros días, han tenido y siguen teniendo un impacto en la sociedad. Las formas en que se interactúan con ellos, así como su naturaleza misma han obligado a las personas a adaptarse y aprovecharse de ellos, apartándolos de la misma comunidad cultural que crearon y llevándolos a campos lúdicos, considerándolos como herramientas educativas (García, 2013), hasta como un medio de inclusión social de personas discapacitadas (Pérez y Álvarez, 2012), entre otros muchos usos que la reciente investigación ha trabajado.

La evolución de los videojuegos a través del tiempo ha cambiado la forma en cómo deben de ser tratados y vistos, ejemplo de esto son las creaciones de organismos autónomos para clasificarlos por edad en regiones o países como es el caso del código ESRB (Entertainment Software Rating Board) para América, o el CERO (Computer Entertainment Rating Organization) para Japón, creados a partir de una crítica social hecha por los mismos consumidores (De la Torre y Valero, 2013). El lugar que toman en la sociedad los videojuegos también ha cambiado radicalmente, siendo los adultos los que más consumen videojuegos en comparación con los niños, a quienes inicialmente estaban dirigidos, inclusive entre los adultos mayores se ha reportado un incremento en su consumo (Soler, et al, 2012).

Los videojuegos no son sólo una herramienta (en casos específicos como son las machinimas) o una forma lúdica de entretenimiento, han abierto paso a la creación de nuevos espacios sociales, ya sean estos para platicar e intercambiar información de los videojuegos o jugadores, así como para la creación y distribución de los videojuegos, ejemplo de esto son las páginas “moddb.com” y “rpgmaker.net”. La magnitud de estas páginas refleja el impacto que se ha tenido en este ambiente social permitiendo interacciones de una forma diferente a las que se estaban acostumbrados anteriormente. Esta evolución de los videojuegos junto con la sociedad se ve remarcada especialmente en Asia, donde el jugar videojuegos de forma profesional se ha convertido en un deporte reconocido por Corea desde el 2000 y un probable oficio seguro en el futuro (Valve, 2014), estos son sólo algunos ejemplos que lo que se hablará más adelante.

1.1.- ¿Qué es un videojuego?

Antes de seguir adelante se debe de dejar claro qué es un videojuego, ya que lo primero que viene a la mente al hablar de ellos es una consola, y es ahí donde parte una de las limitaciones de los estudios hacia ellos. La real academia de la lengua española (2014) los define al videojuego como: “Juego electrónico audiovisual, interactivo, que se muestra mediante una pantalla de televisión, computadora, u otro medio”, esta definición es bastante completa en lo que refiere a su extensión pero no su naturaleza; Ricardo Tejeiro y Mauel Pelegrina citado por Soto (2012) los definen como:

“Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante)” (Página 38)

Siendo esta definición más completa y con un mayor alcance en tanto a la naturaleza principal de un videojuego, y dejando en claro que no sólo se limitan a las consolas actuales y de popularidad (Xbox, Play station, Nintendo Wii), sino que también están presentes en máquinas arcade, ordenadores, teléfonos celulares, tabletas electrónicas y una variedad de aparatos eléctricos que se sirven de alguna pantalla para funcionar, ya que cabe aclarar que las consolas no son videojuegos en sí.

Los videojuegos han dado un paso evolutivo, y es que su formato físico (cartuchos y discos) que es la forma normal de detectarlos, está pasando a segundo término, donde la aparición de tiendas en línea ha aportado una mayor facilidad (por no mencionar la descarga y creación de copias ilegales) en su acceso en casi cualquier medio electrónico de última generación, como es el caso de Steam y Origin, para los ordenadores (sin hablar de los MMO “Massively Multiplayer Online” o Multijugador masivo en línea), Android Store para las tabletas y celulares, y finalmente cada consola tiene a su disposición una tienda en línea propia.

Como se mencionó al inicio, los videojuegos han ido cambiando con el paso del tiempo, hablando más allá de sus apartados gráficos (que por lo regular es lo que resalta más), si no que su evolución, que a veces asociado por la consola de la época, ha ido moldeándose de una forma más seria y compleja, esto puede verse en diferentes momentos de la historia de los videojuegos, desde el videojuego original “Pac man” de 1980 que no contenía historia y apenas unas cuantas pistas de música, pasando por “The legend of Zelda: ocarina of time” de 1998 donde trama, argumentos y evolución de los personajes así como una banda sonora muy bien criticada son visibles, y terminando con Half-Life 2 del 2004 cuyas características como historia, personajes y música han sido altamente valoradas.

Belli y Cristian Lopez (2008) en su trabajo “Breve historia de los videojuegos” proponen a los videojuegos como una nueva forma de arte contemporáneo y más allá de eso, una mezcla de diversas características artísticas como una historia, un aspecto gráfico y una musicalización, por no agregar la jugabilidad que la separa de cualquier otro tipo de arte. Estos aspectos que no habían sido considerados por otros autores, los hacen más complejos a lo que se suponía que se tenía entendido un videojuego (o por lo menos más allá de las constantes que se usan para criticarlos y calificarlos), dejando en claro que es más allá de un sistema gráfico de entretenimiento.

1.2.- Sistemas de clasificación, tipos de contenido y géneros

Los sistemas de clasificación son reglamentos hechos por organismos autónomos que se encargan de revisar los videojuegos y clasificarlos según su contenido. Existen en el mundo diferentes organizaciones que laboran de forma específica en ciertas partes del mundo y cada una tiene criterios diferentes para clasificar los videojuegos según las normas del país. El ignorar o no reconocer los logos con los que etiquetan los videojuegos puede provocar “desagrados” en los mismos adquirentes cuando se dan cuenta que el contenido que creían adquirir no era el esperado o “prometido” por el empaque o también entenderlos (en el caso de PEGI) como la edad recomendada por

su dificultad (Díez, Llorca y Bueno; 2013). Las clasificaciones que llegan a México son las siguientes:

-Entertainment Software Rating Board, o ESRB. Esta organización labora en Canadá, Estados Unidos y México principalmente, su sistema contiene 7 simbologías de clasificación (Ver anexo A), las cuales son: **eC** niños pequeños, **E** todos, **10+E** todos + 10 (10 años o más), **T** adolescentes (13 años o más), **M** publico maduro (17 años o más), **Ao** adultos únicamente (mayores a 18 años) y **RP** clasificación pendiente (usado para *Trailers* y presentaciones solo cuando no se ha decidido su clasificación). También enlista 30 tipos de contenido a los que hace referencia su clasificación recibida (Ver anexo A) (ESRB, 2014).

-Pan European Game Information, o PEGI. Esta organización labora principalmente en la unión europea, su sistema consiste en 5 simbologías expresadas en números (Ver anexo A), indicando la edad a la que se dirige el contenido, estos son: **3**, **7**, **12**, **16**, y **18**, esta clasificación viene acompañada por otro grupo de símbolos que refieren el contenido del juego, los cuales son solamente 8 categorías (Ver anexo A) (PEGI, 2014).

-Computer Entertainment Rating Organization, o CERO. Esta organización labora en Japón. Su sistema consiste en 5 simbologías (Ver anexo A), estas son: **A** (para todas las edades), **B** (para 12 años en adelante), **C** (para 15 años en adelante), **D** (para 17 años en adelante) y **Z** (solo para 18 años en adelante, además refiere que no debe ser vendido para menores de 18 años). Al igual que el código PEGI, lo acompaña una simbología complementaria que indica el contenido general del juego, el cual se constituye por 9 categorías (Ver anexo A) (CERO, 2014).

A pesar de la existencia de estas organizaciones, se debe de aclarar que el sometimiento a los sistemas de clasificación es voluntario y que la mayor parte de los programadores no lo hacen, solamente los principales fabricantes de consolas (Nintendo, Sony, Microsoft) lo hacen, sin excepción en cada uno de sus títulos (Varela, 2010). En el caso de las tiendas en línea, solo las que manejan sus títulos de forma exclusiva como desarrollador son publicados en su tienda, en el caso de Steam y otros más que sirven

como plataformas para distintos desarrolladores, carecen más de una vez en la falta de alguna clasificación visible.

Por último se debe de hablar de una distinción entre contenido y género. El género indica la forma en que el videojuego se desarrolla, y este prevalecerá en todo momento del juego. En la investigación de Escribano (2014) se menciona como principales géneros: acción, aventura, rol, simulación, estrategia, deportes, rompecabezas y música. Junto a esto se debe aclarar que en la actualidad los videojuegos poseen más de un género. El contenido por su parte indica las temáticas principales que integra el videojuego independientemente de los géneros al que pertenece el videojuego. La lista de contenido es variada según el sistema de clasificación al que pertenezca el videojuego.

1.2.1- Géneros

Aunque la literatura ha propuesto varias series de clasificaciones de género para los videojuegos, las listas han sido cortas y tratando de abarcar el mayor número de títulos posibles en un solo género, la siguiente clasificación propuesta por el autor (Ver tabla 1) invita a reconocer la complejidad de los videojuegos actuales, ya que han ido apareciendo no solo nuevos géneros como la novela visual, ejemplo: “planetarian ~the reviere of a little planet~”, sino que también ha aparecido un entrecruce de los mismos, por ejemplo: el videojuego “Brodlands” (Gearbox software, 2009) no puede ser catalogado simplemente como acción en las clasificaciones convencionales, ya que tiene elementos base de “rol”, un sistema de exploración que emula la aventura y su modo de juego principal es el de disparos en primera persona, características que van más allá del clásico “Doom”, ejemplo concreto de lo que se conoce como un juego de acción.

Tabla 1

Tabla de Géneros de videojuegos (propuesta)

Género	Descripción
Árcade	Estos tipos de videojuegos se caracterizan por su modo de juego sencillo, monótono y con pocas variaciones, suelen ser de todo tipo de temas, sus objetivos son definidos por la temática del título pero suelen tener casi todos una meta en común, y es la de lograr una puntuación, nivel o logro más alto que la partida pasada o de alguien más. Ejemplos: King of fighter series, Candy crush, Tetris, House of the dead, Irisu Syndrome.
Aventura o Exploración	Esta clase de videojuegos tiene como punto central la exploración de entornos diversos, ya sean lineales o abiertos, con el objetivo de poder cumplir las metas planteadas por el juego. La forma en que se explora suele variar, algunos pueden ser en estilo "Point and click" o manejados en cámara de primera o tercera persona (Belli y López, 2008; Soto, 2012). Ejemplos: Fallout 3, Grand thief auto series, Black mirror saga, Silent hill series.
Carreras	Este tipo de videojuegos no trata de reproducir una conducción convencional como en los simuladores, la conducción suele ser muy fantasiosa y tener diversos añadidos para hacer la carrera más competitiva, variada e interesante, estos suelen ir desde armas, mejoras y poderes. La meta final es ser el primero en la carrera en la forma en que la pide el videojuego. Ejemplos: Mario Kart series, Ridge Racer unbounded, Death Rally.

Tabla 1

Tabla de Géneros de videojuegos (propuesta) (continuación)

Género	Descripción
Deportivos	Los videojuegos de deporte son los menos complejos hablando de su constitución, en comparación a otros géneros, suelen estar contruidos o basados en estadísticas, equipos y deportistas de la vida real, con modos de juego sencillos y presentando las reglas oficiales de cada deporte. Su meta principal es tratar de reproducir el control completo de uno o todo el equipo deportivo de forma manual. Ejemplos: FIFA series, Blood bowl, NBA 2K.
Disparos (Shooters)	Shooters (en inglés) como se les suele conocer coloquialmente, son los videojuegos de disparos. Estos videojuegos centran todo su modo de juego en la utilización de una o diversas armas, estas pueden ser tanto reales como ficticias, esto con el objetivo de acabar con un enemigo o traspasar algún obstáculo. Suelen tener diferentes subcategorías en base al control del avatar, pero todos se centran en la utilización manual de las armas. Ejemplos: Call of Duty series, Pay day, Alien breed saga, Jet force Gemini.

Tabla 1

Tabla de Géneros de videojuegos (propuesta) (continuación)

Género	Descripción
Estrategia	Los videojuegos de estrategia son de los más diversos que existen, el sistema de juego cambia de título en título, pero la mecánica principal es la misma: crear un modo de superar las dificultades presentadas en la partida y cumplir los objetivos de la partida mediante la gestión de recursos y personal de forma inteligente. Ejemplos: Warhammer 40K: Dawn of War series, Nuclear dawn, Endless space, Xcom: enemy unknown.
Juegos de mesa	Los videojuegos de esta clase por lo general suelen ser la versión digital de un juego de mesa o cartas ya existente, aun así existen títulos originales con el uso del azar y un tablero digital, los objetivos de los juegos varían de título en título. Ejemplos: Risk, 100% Orange juice, Magic: the gathering – Duel of the planeswalkers.
Simuladores	Son videojuegos que tratan de reproducir una experiencia lo más real posible acorde a lo ofrecido por el título, esto mediante mecánicas y reglas físicas de la vida real o allegadas. Los temas que abarcan son muy variados y algunos necesitan de cierta precisión mecánica para ser jugados. Ejemplos: Rock band, F1, Farming simulator, Wii sports.

Tabla 1

Tabla de Géneros de videojuegos (propuesta) (continuación)

Género	Descripción
Plataformas	Este tipo de videojuegos tiene como metas llegar de un punto "A" a un punto "Z" pasando "B", "C", "D"... etc, evadiendo y/o eliminando distintos peligros y obstáculos puestos en escena. La forma en que se cumpla el objetivo o los objetivos es independiente de persona en persona. Comúnmente se reconocen estos videojuegos como bidimensionales, pero existen grandes gamas de juegos en 3D con la misma naturaleza (Belli y López, 2008). Ejemplos: Super meat boy, Assassin creed series, Super Mario Galaxy.
Novelas visuales	Es el género menos percatado de todos, posiblemente debido a su modo de juego y que principalmente son comercializados y de origen japonés. Tratan de simular una novela literaria acompañado de una interactividad entre el personaje principal (usado por el jugador) y el mundo literario donde se desarrolla el juego, mediante el uso de opciones de conversación o mecánicas arcade. Ejemplos: Dangan Ronpa: academy of hope and high school students of despair, Stein Gate, Disgea infinite, Eden*.

Tabla 1

Tabla de Géneros de videojuegos (propuesta) (continuación)

Género	Descripción
Rol (RPG)	Los videojuegos de rol o conocidos también como RPG´s (Role playing game´s), son juegos donde la persona asume un papel protagónico único o en grupo en una historia propuesta, además de que puede modificar a su gusto el avatar seleccionado o crearlo desde cero, los objetivos centrales de estos juegos son mejorar constantemente y “subir de nivel” para acceder a nuevos “mundos”, niveles o secciones y así poder finalizar una historia o las metas propuestas (Soto, 2012). Ejemplos: Final fantasy Series, Grand Chase, Pokemon series.
Rompecabezas (puzzle)	Esta clase de videojuegos se centran en dinámicas como la resolución de acertijos, rompecabezas de diferentes naturalezas y resolución de problemas, retando la inteligencia del jugador. La meta principal es resolver todos los problemas presentados ya sea en cierto tiempo u orden para avanzar al final del videojuego (Soto, 2012). Ejemplos: Portal saga, Contraption maker, World of goo, Zuma series.

Tabla 1

Tabla de Géneros de videojuegos (propuesta) (continuación)

Género	Descripción
Indie	Esta categoría sólo queda como una posible propuesta de clasificación, el propósito de proponerla es para encasillar a aquellos videojuegos con mecánicas y/o temáticas poco comunes y nada convencionales, además de que son creados principalmente por estudios independientes, de ahí su nombre. De tomar en cuenta las mecánicas de cada título, se tendría que hacer una categoría por cada juego, por lo cual es más adecuado catalogarlos en un género pionero. Ejemplos: flOw, Audio surf, A bird story, Champion of the gods.

Nota: Tabla elaborada por el autor con base en Soto (2012) y, Belli y López, (2008).

Estos géneros son considerados por el autor, con base en su experiencia, como los géneros actualmente utilizados para una clasificación más concreta, se dejaron a un lado otras posibles opciones como terror y misterio debido a que fungían más como temáticas dentro de los videojuegos que como un género independiente, con características únicas y diferenciadas. El objetivo final es invitar a una nueva comprensión de la complejidad de este medio audiovisual igual o más complejo que un libro o una película.

1.3.- El videojuego como elemento subjetivo

Los videojuegos como se ha ido mencionado antes, son creaciones complejas y con un sentido más profundo del que normalmente se da por asentado. Al ser un producto cultural audiovisual estos tienen una gran influencia sobre el pensamiento subjetivo de

las personas (Mejía, Rodríguez y Castellanos, 2009). Sedeño (2010), en su trabajo de “Mentes, videojuegos y sociedad”, hace una comparación entre la realidad y los videojuegos, donde los videojuegos violentos (principalmente), son generados a partir de un grupo de personas que continuamente están recibiendo violencia en su medio cultural, y estas a su vez son transmisores de la misma violencia, terminando en un círculo vicioso de recepción y generación de violencia en los medios visuales (Brändle, Cardaba y Ruiz, 2011).

Se ha de aclarar que la violencia no es el único sentido que puede ser transmitido en un videojuego, pero sí es el más resaltado normalmente, y generalmente haciendo a un lado a la demás variación de sentidos que se transmiten a través de él. Esto nos obliga a considerar la forma en que se transmiten las ideas, cómo son concebidas por los mismos creadores y la narrativa que desean expresar y argumentar. Ejemplos de esto, es la adopción argumental e ideológica del mundo de *Ayns Rand* de su libro “*La Rebelión de Atlas*” en el videojuego “*Bioshok*” (2k Boston, 2007), en el videojuego se plantea la evolución argumental del libro en un sentido paralelo, donde la misma ficticia sociedad creada en las montañas rocosas del que habla el libro, se ve transportada a la ficticia ciudad “Rapture” que está debajo del océano Atlántico, donde ésta evoluciona, se enaltece y cae. Otro ejemplo es el videojuego “*Amnesia: The Dark Descent*” (Frictional games, 2010), a diferencia del anterior ejemplo, no reconstruye el argumento en crudo, si no, más bien, toma las características literarias del autor *H. P. Lovecraft*, para construir el mundo y relatar la historia (Trías y Díaz, 2014). A un lado de esto, podemos puntualizar su evolución a través del tiempo, rompiendo estándares antes impuestos y creando nuevas formas de innovación del contenido significativo que se quiere expresar, al igual que lo ha hecho el cine a través del tiempo (Jahn y Stockman, 2008).

Otra línea de argumentación es la que toma al videojuego como línea narrativa, donde la diferenciación entre cine, libro y videojuego, luce fina y reducida a unas cuantas características que los diferencian, y donde la narración es la principal caracterización de los tres (Gómez S., 2007), aunque el anterior punto lo comparten la mayoría de los videojuegos, suelen existir aquellos que rompen la narrativa clásica de inicio-desarrollo-final; ya sea en la posibilidad de más de un final dependiendo de las acciones tomadas

por el jugador (Ejemplo: *Mass effect*) relatando una historia diferente para cada persona, o una alteración a gusto propio del jugador del inicio y desarrollo (Ejemplo: *Dragon Age: Origin's*). Estos desenlaces o desarrollos de tramas son creadas a partir de una idealización moral subjetiva de la misma persona, donde, la forma en que se reconstruye como sujeto virtual tanto psicológica y como físicamente (aunque no todos los juegos lo permiten) pueden cobrar “vida” (Jahn y Stockman, 2008; Montero, 2010).

A forma de conclusión, se puede resaltar el papel de los videojuegos dentro de la temática de la subjetividad, y como este mediante una interactividad mayor y más visual en comparación con otros medios culturales visuales como el cine, tiene un impacto inclusive mayor, esto debido principalmente a la complejidad estructural que guarda el videojuego y su interactividad haciendo más fácil la construcción de elementos subjetivos debido a esta interactividad.

1.4 La presencia de los videojuegos en la sociedad actual

Aunque los videojuegos a simple vista parece que sus efectos sociales no van más allá de un específico grupo de personas, sin embargo los videojuegos mismos han conformado toda una compleja cultura social separada en diferentes tipos que tienen en común el uso, la creación o los diferentes disfrutes de los videojuegos, estas comunidades están conformadas desde pequeños grupos de solo unas cuantas personas, hasta miles, ya sean de uno o múltiples países alrededor del mundo, la ubicación de estos espacios sociales se dan regularmente en línea, ya sea por medio de una página de internet, como blogs o espacios virtuales como los mismos videojuegos.

Dentro de los videojuegos que tienen un servicio en línea, especialmente los denominados MMO, se localizan los primeros espacios sociales que un jugador encuentra y que puede tomar parte o no; tomando por ejemplo un MMO llamado *Spiral Knights* (Three Rings Design, 2011), el juego otorga la posibilidad de jugar en solitario, reunirse con “amigos” y/o extraños, así como en la participación de un gremio y los eventos que conlleve este; (Marcano, 2010), siendo todas las opciones (excepto la

primera en este caso) me dios de socialización entre personas de diferentes lugares., Dentro del trabajo de Orozco (2011), se habla de los mismo puntos antes mencionados, solo que en juegos de diferente género, y aportando el supuesto de la generación de una identidad comportamental en línea.

Se debe destacar que la creación de un clan o comunidad dentro o fuera del juego llega a mantener una verdadera seriedad mientras este mismo dure, se dictaminan reglamentos de entrada, salida y de comunicación así como de comportamiento dentro de la comunidad, convirtiéndolas en pequeñas sociedades “ideales” regidas por una o varias personas que sirven de encargados y cuasi comparables a un normal grupo de amigos o club de algún deporte o interés. Cabe aclarar que el jugar un videojuego no promueve el acceso a una de estas comunidades (por más diseñado que este esté para jugarlo en conjunto), por lo que se debe decir que estas comunidades son resultado mismo de las personas y no del videojuego en sí.

Conforme los videojuegos avanzaron, otras formas de socializar se vieron absorbidas o creadas, ejemplo de esto son la creación de torneos regionales y mundiales de ciertos videojuegos que se jugaban y se siguen jugando en línea, ejemplo de este nuevo boom fue el videojuego Dota 2 (Valve, 2013), un videojuego por equipos de cinco contra cinco, donde disputan un mapa usando una gran variedad de personajes diferentes en todo aspecto, y cuya finalidad es destruir la base enemiga (llamada estructura ancestral), su papel revolucionador se dio durante su torneo del 2011 llamado “The international” celebrado en Alemania, de este evento el corporativo “Valve” realizó un documental llamado “Free to play” (2014) relatando la vida de tres líderes de equipo, la forma en que el videojuego había afectado su vida y el impacto que tuvo el torneo para ellos. Los llamados E-sports (Electronic Sports) son prueba misma de como los videojuegos han ido ganando un mayor espacio en la sociedad.

Aunque lo E-sports son de los eventos más importantes en los videojuegos, cabe señalar que este tipo de torneos (de esta calidad) no aparecieron tan simplemente como puede aparentar su mención, ya que la misma reunión de jugadores en una determinada área vivencial, empezaban a fomentar esta práctica futura de los torneos mundiales, en

el mismo documental de “Free to Play” anteriormente mencionado, se relatan entrevistas a antiguos jugadores sobre los “torneos” que realizaban ellos y mencionaban que los premios a obtener no era más allá de un café o 26 cervezas.

Otro campo donde los videojuegos han estado presentes es en el de su creación, aunque esto pueda parecer una idea redundante y bastante obvia, poco se conoce sobre la creación de un videojuego, aunque sagas como “Gears of war” pueden pasar por una burocracia entre los estudios de una misma corporación como Microsoft, existen títulos igualmente reconocidos que son creación de una persona/autor o pequeñas comunidades y/o estudios independientes, la gala de autoría o de independencia indica obviamente su desentendimiento de una compañía de financiamiento y que en general son desarrolladores salidos de la nada o por un simple pasatiempo, casos como estos son la compañía Frictional games o el autor Kouri (quien mediante su juego “Ib” abrió su tienda temática en línea) . Aunque en un sentido estricto, el papel que juegan los videojuegos como una forma de empleo seguro, es algo que se está volviendo más y más accesible a cualquier persona.

Por último se debe destacar que los videojuegos ya no son propiedad de su expresión visual individual, han sido tomados como inspiraciones o inclusive la base para la creación de diversas expresiones alternas (principalmente la visual) usándolos ya sea como inspiración o base misma. Ejemplo de lo primero son su integración ya sea como temáticas recurrentes en series de televisión como “The big bang theory”, o sirviendo de inspiración o adaptación para películas como “Residen evil”. En el caso de lo segundo, se ejemplifica con el aparecer de un nuevo campo de la filmografía llamado “machinima” donde se usan los videojuegos como sets completos de filmación virtual donde el más famoso es “Red Vs Blue”, así como toda la literatura que se puede encontrar de los videojuegos ya sea hecha por los mismo diseñadores o seguidores del videojuego en cuestión.

Capítulo 2 Los videojuegos como generadores de situaciones

Bajo la lógica común, decir que los videojuegos afectan de alguna forma a las personas suena coherente, pero el sesgo conceptual que la gente tiene sobre estos efectos sigue siendo conservado. Los efectos generados por esta interacción son muy diversos, tanto positivos como negativos, inclusive algunos de los estudios realizados han sido criticados con resultados inconclusos o con poco alcance, además de que los estudios tanto a favor como en contra suelen tener resultados contradictorios entre sí (Alfageme y Sanchez, 2003; Etxeberria, 2008; Moncada y Chacón, 2012; Sánchez, Alágame y Serrano, 2010). Aunque no se haya aclarado la visión científica con respecto a esta temática, existen evidencias que enlistan tanto sus aspectos positivos como negativos, siendo ambos puntos clave para un mejor manejo de los videojuegos y su entendimiento.

En los siguientes apartados se puntualizarán los aspectos tanto positivos como negativos, dando a entender las formas en que estos pueden ser perjudiciales debido a temáticas fuertes a edades tempranas y su uso como herramienta educativa y social. Cabe señalar que debido a la limitante de cantidad de las investigaciones, no se pueden abarcar todos los efectos planteados en las investigaciones, así que se mencionaran los más investigados.

2.1.- Riesgos y afectaciones

Dentro de los aspectos negativos que están asociados a los videojuegos se encuentran temáticas como la adquisición de un comportamiento violento, antisocial y sedentario, afectaciones en el sistema hormonal, al igual que posibles problemas en el ámbito académico, como en la atención y memoria (Castellana, Sánchez, Graner y Beranuy 2007; Mejía, Rodríguez y Castellanos, 2009; Moncada y Chacón, 2012; Rodríguez y Sandoval 2011). Estos son solo algunos ejemplos de los puntos que se les han atribuido, algunos de ellos, aún necesitan una investigación más profunda como es el caso de la actitud antisocial debido a que existen investigaciones con resultados encontrados y otros

tienen bases sólidas para plantear una problemática como es en el caso del problema hormonal.

Respuesta violenta: Las investigaciones respecto si existe una relación entre un comportamiento violento y el jugar videojuegos con contenido violento han sido de las más controvertidas y han sido los puntos de partida hacia la crítica de los mismos. La mayoría de las investigaciones refieren que si existe una relación mientras que otras afirman lo contrario. La conclusión final a la que se suele llegar es que no existe una relación directa, pero sí es un factor decisivo en el aprendizaje de una conducta violenta y de tener un episodio violento (De la Torre y Valero, 2013; Jahn y Stockman, 2008; Jiménez y Araya 2012; McLean y Griffiths, 2013). Ejemplo de esto es la investigación entre adolescentes chilenos y mexicanos de Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010), donde los videojuegos si habían generado un comportamiento agresivo en los adolescentes pero con diferencia entre nacionalidad, siendo la conclusión de que el medio donde se rodea es factor de esta agresividad.

A la par del comportamiento agresivo, se presenta lo que es una insensibilización ante la misma agresividad, esto se fundamenta a partir del tiempo excesivo ante situaciones violentas y su continua exposición (Brändle, Cardaba y Ruiz, 2011), lo cual desemboca no solo un comportamiento imitativo de esta violencia, sino que, también, se da un pensamiento menos empático y de indiferencia ante el comportamiento violento que pueda tener presente (McLean y Griffiths, 2013; Gómez, 2005).

Problema hormonal: Los videojuegos pueden tener un gran impacto biológico en el cuerpo, no solo en el aumento del ritmo cardiaco que influye en el comportamiento agresivo, sino de una manifestación hormonal; la exposición continua a videojuegos genera un aumento en los niveles de testosterona y cortisol, la continua exposición a ellos es nociva para la salud mental de la persona, generándole ansiedad, depresión, pérdida de la memoria y reducción de la respuesta inmunológica (Jiménez y Araya 2012). Aunque este riesgo no es exclusivo de los videojuegos, ya que reacciones similares pueden verse en personas que practican deportes extremos, en el caso de los

videojuegos (aunque no en todos), se puede dar de una manera más “sencilla” y común siendo un importante riesgo a tomar en cuenta.

Irreflexión del aprendizaje: Aunque pareciese que está ligado a la respuesta agresiva, este punto está centrado más en el comportamiento aprendido y los conceptos sustraídos de los videojuegos. Ejemplo de la posibilidad de un aprendizaje “inadecuado” se puede hallar cuando el ejército norteamericano usó ciertos videojuegos de *Novalogic* y *Ubisoft*, para uso de entrenamiento militar y generador de experiencia en combate, así como conductas militares (Jahn y Stockman, 2008). Cabe aclarar que aunque los videojuegos de estas casas desarrolladoras (más específicamente en los de *Novalogic*), son de lo más parecido a un simulador de combate, siendo obvio su potencial uso para el ejército, pero eso no deja de contexto a los videojuegos que no sean del mismo tipo.

Afecciones físicas: Aunque en la mayoría de los casos donde ha habido alguna lesión física debido al uso de videojuegos con temática de acondicionamiento físico, estas han sido por desconocimiento o negligencia de la misma persona, esto debido a la falta de un calentamiento (adecuado) para el ejercicio; pero esto no deja a un lado el riesgo de padecer alguna que otra afectación física, en el caso de estudios de Beltrán, Valencia y Molina (2011) conjuntan una serie de padecimientos físicos relacionados con el uso prolongado de la consola Wii de Nintendo. Cabe destacar que estos padecimientos no son exclusivos de la consola y que los malestares pueden provenir de un uso desmedido de cualquier consola así como las posturas que se tomen en el tiempo de su exposición.

Como nota final se debe mencionar que creencias como la relación entre videojuegos y violencia se sigue presentando incluso entre los mismos investigadores, argumento que puede verse respaldado por la cantidad de investigaciones centradas en la relación videojuegos y comportamiento violento, las investigaciones con este tópico abarcan una mayor parte de las investigaciones y referentes sobre los videojuegos, algo que se debe de tomar en cuenta si se desea seguir investigando en este ámbito.

2.2.- Ventajas de un contacto adecuado

A pesar de que los videojuegos propician la aparición de diversos factores negativos, también se debe de tomar en cuenta sus características positivas que las investigaciones científicas han podido argumentar, entre ellas se pueden hallar ejemplos de su utilización como herramienta didáctica adaptada, como es el caso de la investigación de Nieto, Heredia y Cannon (2014), donde la utilización de forma moderada del juego *Body and brain connection*, junto con el sistema *Kinect* de la consola *Xbox 360°*, lograron un desarrollo modesto en el área de matemáticas de un grupo de niños de 2do grado, y de esta forma abrieron paso a un estudio más amplio sobre este campo.

Sobre esta misma línea se han planteado ideas de cómo los videojuegos son herramientas óptimas de aprendizaje, haciendo al jugador una persona que aprende de sus errores en un espacio lúdico lleno de información y motivando su fantasía así como lo hace el cine y la televisión (Sánchez y Esnaola, 2014). También se han planteado como una forma nueva de observar la realidad y aprender de ella, así como una forma más sencilla de adquirir nuevas habilidades que el mundo moderno está exigiendo actualmente (Aragón, 2011); y yendo un poco más allá, cada juego puede aportar un conocimiento diferente, según el género al que pertenezca, de acuerdo a lo que presenta Sedeño (2010) en su investigación.

Estas reflexiones no se limitan al ámbito educativo, también se han expandido al ámbito social, donde los videojuegos se han vuelto un papel importante en el desarrollo de las personas, ya sea en la formación de una identidad con el contacto “extranjero” que representa (Aragon, 2011), o en el desarrollo de habilidades sociales (Levis, 1997), y su práctica, como nos muestran los resultados de la temprana investigación de Tejeiro (2002), donde por medio de una batería de cuestionarios se conocieron los gustos y pensamientos sociales que tenían los adolescente con los videojuegos; o incluso como una forma didáctica de apoyo comunicacional familiar (Díaz, 2004).

Los videojuegos han ido tomando una connotación social cada vez más presente, aunque esta no se denote. El uso de un videojuego de nacionalidad extranjera tiene representaciones e idealizaciones del mismo país de origen, siendo estos un muy buen

comunicador intercultural, poniendo un ejemplo, el juego de terror *Dread Out* (Digital Happiness 2014) expone la cultura de mitos y seres fantásticos de Indonesia/Malasia junto con un detalle informativo sobre su descripción y de su naturaleza, o por otra parte, en el caso de la novela visual *Steins;Gate* (5pb. y Nitroplus, 2009), posee una enciclopedia de términos asociados a la cultura japonesa. Estos solo son algunos ejemplos y formas en que se muestra un intercambio cultural, ya que por lo regular esto se da más de forma visual que escrita.

Los videojuegos también se han ido considerando como un apoyo en el tratamiento de diferentes enfermedades neurodegenerativas, esto debido a que la evidencia ha demostrado una mejoría en las personas con Alzheimer, problemas de concentración y lesiones cerebrales (González y Muñoz, sin fecha; Ginarte, 2002). En investigaciones más profundas se ha llegado a considerar más que un apoyo, una verdadera terapia, alternativa a la farmacológica, en la cual los pacientes están regularmente sometidos (Charchat, Uehara y Dos Santos 2014; Pérez, 2014; Pazán, 2015). Cabe aclarar que los videojuegos usados para estos programas no son de libre elección por el paciente y los que han sido usados, son videojuegos creados con el fin del entrenamiento mental para cualquier persona o creados a partir de las necesidades de la terapia (García y Guerrero, 2015; Maroño et. al. 2013).

Por último se debe de aclarar que estos dos últimos apartados se han planteado como los videojuegos “pueden” llegar a afectar a las personas, siendo no necesariamente cualquier videojuego es poseedor de todos los efectos y características antes mencionados, o incluso no parecer tener tanto características buenas y malas, esto debido a que los títulos hoy en día (o por lo menos casi todos), no remarcan estas características poseídos, juegos como “Killing Floor” o “Diablo 2” que contienen un alto contenido de violencia y sangre, incitan el trabajo en equipo, la comunicación, el establecimiento y respeto de roles para poder “sobrevivir” a la partida, en estos caso la palabra juego cooperativo con la cual se les denomina, termina siendo percibida como: “para jugar con amigos”, perdiéndose completamente lo anteriormente descrito. La única forma de evitar esto es dar una revisión clara y analítica a la descripción que ofrece el videojuego en cuestión para poder entender lo que ofrece y lo que no.

2.3 Videojuegos y educación

El papel que han tenido los videojuegos en la educación y de los cuales se han estudiado son dos principalmente: como una variable que afecta el nivel académico de los alumnos y su desempeño, y considerarlos como una posible herramienta educativa para promover el aprendizaje y la atención en clase. Dentro de estos dos papeles se han llevado a cabo varias investigaciones con resultados variados, y las conclusiones suelen aportar resultados reveladores a lo que se cree comúnmente de los videojuegos como distractores, y donde estos demuestran ser algo más que un solo un medio lúdico para la persona.

Dentro de las investigaciones que se han centrado en el impacto que tienen los videojuegos sobre el rendimiento académico, se ha llegado a concluir que no existe ninguna correlación entre el desempeño académico y el jugar videojuegos, y donde los problemas restantes que radica sobre este tema, son las horas excesivas que pasa el alumno jugando en vez de aprovecharlas en su estudio y las temáticas inapropiadas a las que accede, (Badia et. al. 2015; Rodríguez y Sandoval 2011), ejemplo de esto es el estudio de Marcial (2014) donde al evaluar a 250 alumnos de segundo de bachillerato mediante un cuestionario de hábitos relacionados con los videojuegos y comparándolo con su promedio, no se encontró una correlación entre ambos, aun siendo la mayoría jugadores de videojuegos.

Mientras que en las investigaciones sobre desempeño escolar no se han encontrado correlaciones significativas entre el uso de videojuegos y un bajo rendimiento escolar, las propuestas de usar los videojuegos como herramientas educativas han ido floreciendo. El usar un videojuego como un auxiliar en la educación (ya sea modificado o creado intención académica) nace a partir de la naturaleza de cómo es un videojuego, no sólo es interactivo y logra captar la atención de la persona de quien lo juega, sino que las temáticas que abordan pueden ser variadas y ricas, lo cual inclinado hacia una estructura educativa puede servir de utilidad en la educación (Sampredo y McMullin, 2015).

El uso de un videojuego en el ámbito escolar tiene el potencial de formar diversas habilidades académicas, así como el acercamiento y motivación al estudio, desde diferentes puntos de vista de una temática. Velázquez y Peña (2013), reúnen en su trabajo: "Uso de los videojuegos en la educación superior", la forma en que los videojuegos han sido adaptados a diferentes ámbitos del aprendizaje y levemente modificados, se denotan su uso en terapias de rehabilitación física con el uso de la consola Wii y su periférico "Wii Balance Board" con resultados positivos o como lienzos en blanco para la práctica de arquitectos usando el juego "Second life", estos siendo solo algunos ejemplos de la aplicación de los videojuegos fuera de la etiqueta "Hobbie".

Resultados de investigaciones con videojuegos han demostrado que la aplicación correcta o reestructurada de ciertos videojuegos puede dar paso a una nueva forma de educación y reforzamiento de elementos académicos, ejemplo de esto es la investigación de Álvarez (2013), donde la aplicación de diversos videojuegos educativos creados bajo las características estéticas de un videojuego normal en una muestra de alumnos de primaria, demostró tener una mejora significativa de la materia de matemáticas en tres de los cinco puntos evaluados. Otro caso similar es el estudio de Victoria y del Rosario (2014) donde el uso de un MOD (modificación de un juego) del videojuego para ordenador "Age of Empires II" demostró tener un peso importante en la forma de cómo se impartía la materia de historia y como podía abstraerse mejor la información si existía una interacción con la misma.

Aunque se puedan usar los videojuegos como herramienta educativa y existen videojuegos catalogados como educativos, existe una problemática aun no resuelta, y es que la parte educativa de los videojuegos comerciales suele ser poco o por lo menos no en la cantidad deseada, inclusive en juegos con bastantes detalles históricos como "Codename: Panzer" y la saga de "Combat mission", (Pereira y Gómez, 2015); mientras que del lado de los juegos educativos existentes, la mayoría son repetitivos y más que nada se puede decir que solo enmascaran las lecciones lo cual es ineficiente para llamar la atención (Padilla et. al. 2015; Revuelta, 2004). Otro problema que sale al paso, es la aceptación de este material en la escuela, la estigmatización que se tiene sobre los

videojuegos puede entorpecer el acceso a lo que podría ser una excelente guía de estudios y autoaprendizaje (Cárdenas, 2005).

Para resolver los problemas anteriores, han empezado a aparecer plataformas independientes donde la creación de un videojuego ya no es una habilidad única de los programadores expertos, existen diversos programas que facilitan la creación de títulos, entre los más comunes se encuentra Java; otro más independiente como la plataforma Scratch usada en la aplicación de un taller para la creación de videojuegos que desarrollaran el pensamiento espacial y con la finalidad de acercar a profesores a este ámbito (Santacruz, Sacristán y Pretelín, 2015); y otros más actuales como la plataforma RPG Maker Ace VX para la creación de RPG's y Tyrano Builder para la construcción de novelas visuales, estos últimos dos no necesitan una experiencia en informática para poder ser utilizados, ya que los programas están hechos para un uso inmediato sin la necesidad de cualquier programación independiente.

2.4 Investigaciones actuales: Los padres y los videojuegos

La revisión bibliográfica no ha aportado información tan actualizada sobre los padres en referente a su conocimiento sobre los videojuegos. El más actual de este tipo es el reporte de investigación de Schott (2010), donde se ve analizada una muestra de 20 padres de familia sobre como evaluaban un juego al jugarlo y sus pensamientos resultantes combinados con su experiencia propia. Parte de los resultados mostraban que los padres no tenían el conocimiento adecuado para conocer las clasificaciones e intuían el significado cuando se les preguntaba por R16 y R18 (restricciones de edad de 16 y 18 años), esta investigación demuestra con las propia palabras de los padres, que no tienen la experiencia o conocimiento en este medio e ignoran los posibles efectos previamente citados.

Entre otras investigaciones que han intentado abordar la temática del conocimiento de los padres hacia las clasificaciones, está el trabajo: "Estrategias de afrontamiento del riesgo en la infancia: videojuegos, familia y código PEGI" de Guerra, y

Revuelta (2014), en el cual se recabó información estadística del conocimiento de los padres sobre las clasificaciones, la creatividad y el control parental de cuatro países europeos, pero no se indagó o no muestran alguna comprobación de su nivel de conocimiento al que afirmaban tener. En la investigación de Díez, Llorca y Bueno (2013) afirman, y en un contraste desacuerdo a las estadísticas de Guerra y Revuelta, que el código PEGI “en específico” era ignorado o desconocido, aun a pesar de los esfuerzos por intentar llegar esta información a los consumidores.

Esta ignorancia hacia la clasificación encontrada en España (en este caso hacia el código PEGI) hace suponer que existe un desinterés sobre los videojuegos por parte de los padres. Esta falta de interés se puede deber a la información que los padres e hijos tienen, y cuyas idealizaciones chocan entre sí; en el estudio de Casas, Figuer, González y Alsinet. (2002), los resultados marcaban una clara diferencia de conocimientos entre los medios de comunicación, donde los padres presentaban un supuesto dominio del tema, pero que realmente no se informaban; a diferencia de los hijos que tenían una mayor información, pero mal usada o ignorada. De lo anterior se puede concluir que los hijos son los que tienen la información pertinente pero ésta no llega a los padres debido a sus pensamientos y juicios contra la nueva tecnología, siendo su papel como mediador muy importante a la hora de regular el contenido.

Como se ha ido mencionando antes, los beneficios posibles y los problemas acarreados por el contacto con los videojuegos, no se deben sólo a su uso, los padres tienen un papel muy importante en este tema, donde su postura hacia los videojuegos será clave en el control y manejo que tengan sus hijos cuando interactúen con estos. Núñez, Rodríguez y García (2008), distinguen dos tipos de padres cuando se abarca el tema de videojuegos: “Los que temen el videojuego y lo prohíben”, y como resultado se crea una barrera entre la relación padre y niño; y “Los que controlan el tiempo, el modo de uso y los videojuegos a los que tienen acceso los/as niños/as, pero admitiendo su uso como elemento de ocio”; Este último suele ser el punto más favorable y acertado para el manejo de esta actividad y la relación con los hijos.

Aunque no han sido los padres los que resaltan en primer plano, se ha llegado a una conclusión general en otras investigaciones y planteamientos que han abordado a los videojuegos, aunque se atribuyan diferentes puntos de vista sobre sus características, concluyen que los padres, y en algunos casos los maestros, deben ser los encargados de informar y controlar la relación de los niños y jóvenes con los videojuegos. (Cárdenas, 2005; Tisseron, 2004; Vázquez, 2007). Esto en base de que los padres suelen estar alejados y suelen ignorar temas con la tecnología ya que suelen tomarla como compleja o ignorarla por completo (Marcela, 2009).

Aunque la brecha que separa a los padres con la tecnología que usan sus hijos ya ha empezado a disminuir, aún sigue siendo sólo una posible explicación a la falta de interés que tienen los padres con respecto a los videojuegos, otra explicación continuamente citada en la literatura, es que los padres toman, en varios casos a los videojuegos como una forma de mantener calmado a los niños, y que estos suelen ser aceptados siempre y cuando se mantengan en los estándares de aprobación del padre, aunque desconozcan sus contenidos (Biniés, 2010; Marcela, 2009)

Por otra parte se ha encontrado otro tipo de efecto que se halla detrás de una interacción padre-videojuego, y es la que marca su papel como mediador de contenido del videojuego, sea este o no recomendado para niños, y es que la presencia del adulto en el momento de jugar, puede tener un efecto en el aprendizaje del contenido así como una asignación moral, ya que la figura paterna puede explicar las dudas que pueda tener el menor en cuanto al contenido además de un enseñanza crítica y objetiva hacia el contenido al que están accediendo (Marín, 2004).

Por último cabe señalar que la mayor parte de estos estudios se han realizado bajo la clasificación PEGI, entendiendo que estas investigaciones se han hecho en Europa principalmente, lo cual cabe indicar que hay muy poca investigación centrada en América Latina (especialmente en México), así como un desinterés general y serio sobre esta temática, donde el caso más reciente fue la reforma de telecomunicaciones, donde se exigía una regulación mexicana de contenido en los videojuegos y que tenía como interés principal el económico, dejando de lado otras problemáticas. Esta investigación

no tiene el objetivo de abrir un nuevo campo de investigación, pero si en hacer hincapié en un tema que está a la merced de prácticamente cualquiera, en especial los niños, y que al desarrollar un margen teórico sobre los pensamientos de los padres hacia los videojuegos puede colaborar para comprender porque pueden manifestarse los comportamientos a favor y en contra de los videojuegos llegando a generar recomendaciones que favorezcan la convivencia familiar (Marín, 2006).

Capítulo 3 Método

3.1 Planteamiento del problema

Se planea encontrar cuáles son los sentidos subjetivos que tienen los padres hacia los videojuegos, comprender y explicar el comportamiento de los padres que se relaciona con la permisividad que tienen hacia sus hijos cuando juegan y adquieren videojuegos no clasificados para su edad.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son los sentidos subjetivos que los padres tienen con respecto a los videojuegos?

3.2 Objetivos

Generales

Se busca conocer cuáles son los sentidos subjetivos que tienen los padres hacia los videojuegos.

Específicos

- Conocer los diferentes sentidos que tienen los padres sobre los videojuegos.
- Se busca conocer las razones por las cuáles los padres no se informan sobre la temática de videojuegos a pesar de que sus hijos los usan.
- Poder dar explicación por que los padres dejan a sus hijos jugar videojuegos clasificados como no aptos para su edad.
- Tras encontrar los sentidos subjetivos de padres con respecto a los videojuegos, se planea proponer las bases de una campaña informativa correctamente estructurada sobre los videojuegos, sus implicaciones y usos.

3.3 Metodología

Tipo de estudio

El estudio es de corte constructivo/interpretativo, donde los resultados se interpretaron por medio del enfoque histórico-cultural de González Rey, la razón por la cual se optó por este modelo fue debido a que el análisis de datos propuesto permitía profundizar más en las respuestas dadas por los participantes así como la posibilidad de aportar una respuesta teórico-interpretativa a la problemática sin tener que caer en una metodología explicativa que no pudiese cubrir del todo una temática poco estudiada.

Escenario

La investigación se llevó a cabo en un principio a las afueras de la escuela Primaria 15 de Septiembre del municipio de Valle de Chalco Solidaridad en el Estado de México, en una estación de vigilancia policial donde amablemente se prestó el auxilio de una mesa para la aplicación del primer instrumento, consecuentemente para la aplicación del segundo instrumento, este se llevó a cabo dentro de uno de los salones de la escuela, acceso que se garantizó por medio de uno de los maestros de la misma escuela.

Participantes

Se seleccionó una muestra total de cuatro padres de familia, las características que se tomaron en cuenta fueron aquellas donde los padres aseguraran que sus hijos jugaran de cualquier modo videojuegos (en línea o software) y que por lo menos jugaran hasta más de una hora a la semana, además de que sus hijos estuvieran entre uno de los primeros seis grados de primaria. La búsqueda de participantes se realizó a las afueras de la escuela Primaria 15 de Septiembre en el municipio antes mencionado, la aplicación del protocolo de frases incompletas tuvo lugar en un centro de vigilancia a las afueras de la misma escuela con la facilitación de una mesa. La entrevista se llevó a cabo dentro de uno de los salones de la escuela. La razón por la cual se tomaron padres de familia de Primaria solamente, fue debido a que los niños pequeños son una población más propensa a jugar videojuegos por parte de los padres con el objeto de mantenerlos

entretenidos, además de que los temas inadecuados pueden ser más deplorablemente entendidos por los niños pequeños que un adolescente.

Instrumentos

La investigación se realizó mediante el uso de un protocolo de frases incompletas de 57 ítems (Ver anexo B), para hacer un acercamiento inicial de la temática, el cuestionario fue redactado por el autor del proyecto en base a cuatro temas que servirían como punto de partida para el análisis inicial de la temática y que posteriormente serviría como guía para una profundización mayor en las opiniones de los participantes (Ver tabla 2), tuvo un tiempo estimado de 15 minutos en su aplicación; posteriormente se generó una entrevista semiestructurada de 32 preguntas (Ver anexo B), en base a las respuestas el cual fue aplicado a los mismos participantes iniciales, esto con el objetivo de tener respuestas más completas y un análisis más detallado. Cada instrumento se aplicó de forma independiente, por lo que se realizó una sesión para cada instrumento. Además de los instrumentos se entregó una carta de consentimiento informado (Ver anexo B), donde se hacía constar la forma en que se usaría su información así como el seguimiento de la investigación a realizar.

Tabla 2

Temas usados y ubicados del cuestionario de frases incompletas

Tema	Numero de reactivo
Agrados - desagrados	6-7-10-16-20-23-24-27-30-35-38-39-40-45-46-50-54.
Conocimiento sobre el tema	4-5-15-17-29-33-37-41-49-51-57.
Sentimientos	2-9-12-14-18-19-25-26-31-43-44-48-53-56.
Interés	1-3-8-11-13-21-22-28-32-34-36-42-47-52-55.

La forma en que se dio la aplicación de los instrumentos fue la siguiente: Después de que se le pidió su participación y se le hicieron las preguntas debidas para saber si cumplía con las características de la muestra antes señaladas, se le entregó una carta de consentimiento informado y se le pidió que la leyera y firmara si estaba de acuerdo con lo estipulado, posteriormente se daría el primer instrumento; Las instrucciones que se le dieron a los participantes en la aplicación de las frases incompletas son las siguientes: “Las siguientes oraciones están incompletas, se le pide que las complete con sus propias ideas, no existen respuestas correctas ni incorrectas y se le pide que conteste con toda sinceridad, en el caso de que su respuesta necesite más espacio, puede escribir en la parte trasera de la hoja colocándole el número correspondiente al reactivo”.

Posteriormente en la segunda sesión las instrucciones que se dieron en la entrevista fueron: “Ahora en esta sesión se le entrevistará. La entrevista, como ya ha sido informado (a) será grabada, se le pide que responda de la forma más honesta posible.”

3.4 Análisis de datos

El análisis de resultados se llevó a cabo mediante la sistematización de la propuesta de González Rey sobre el análisis cualitativo en investigación, este análisis constó de cinco fases en las cuales se usaron los que se denominó como “tablas de sentidos” para el acomodo de la información encontrada y su análisis, el proceso de análisis se llevó de la siguiente manera:

Primera fase

Tras la aplicación del cuestionario de frases incompletas, se procedió a la ubicación de los sentidos subjetivos que se pudieran encontrar en el instrumento, posteriormente estos se acomodaron en la llamada “Tabla de sentidos primaria” (Ver figura 1), en el apartado de “sentido” de la tabla se ubicó el sentido subjetivo encontrado, después se procedió a transcribir el “trecho” (ubicación textual) donde se encontraba el sentido encontrado en el apartado de trecho de la tabla, una vez acomodados los sentidos se

procedió a formular una o varias hipótesis explicativas para cada uno de los sentidos ubicados, estas hipótesis se colocaron en el apartado “hipótesis” de la tabla, por último se formuló una o varias preguntas individuales para cada hipótesis, las cuales ayudarían a responder la o las hipótesis planteadas, este procedimiento se realizó de forma individual para cada cuestionario siendo un total de cuatro tablas de sentidos primaria, una por cada participante. Las preguntas formuladas en esta fase fueron utilizadas posteriormente para construir el segundo instrumento, la entrevista semi estructurada.

Figura 1 Ejemplo de Tabla de sentidos primaria

Sentido	Trecho	Hipótesis	Pregunta

Segunda fase

En la segunda fase de análisis se procedió de la misma forma que en la primera fase de análisis, con la diferencia de que se analizaron conjuntamente ambos instrumentos (Cuestionario de frases incompletas y entrevista semi estructurada); además de que la nueva información se colocó en una nueva tabla llamada “Tabla de sentidos secundaria” (Ver figura 2), en la cual se omitió el apartado de “pregunta”, ya que no habría un posterior análisis instrumental.

Figura 2 Ejemplo de Tabla de sentidos secundaria

Sentido	Trecho	Hipótesis

Tercera fase

En esta fase de análisis, se procedió a buscar los sentidos subjetivos a nivel social, esto por medio del análisis de las tablas de sentidos primaria y secundaria de todos los participantes, el procedimiento para encontrar estos nuevos sentidos fue buscando tendencias en las respuestas y relaciones entre los sentidos posteriormente hallados en las fases anteriores. La nueva información se trasladó a una nueva tabla denominada “Tabla integradora de sentidos” pero que mantenía el mismo formato de la tabla de sentidos secundaria, nuevamente los sentidos encontrados se ubicaron en el apartado “sentido” al igual que los respectivos trechos de los participantes, por último se procedió a formular nuevas hipótesis donde se pudieran apreciar las posibles contestaciones al surgimiento de los sentidos encontrados, al igual que en fases anteriores esta se anotó en el apartado de “hipótesis”

Cuarta fase

En esta fase de análisis se procedió a la interpretación de los sentidos resultantes de la tercera fase de análisis, para ello se construyó una última tabla de sentidos la cual se llamó “Tabla de enunciados” (Ver figura 3), en esta tabla se anotaron los sentidos encontrados a nivel social de la cuarta fase de análisis, los cuales fueron re enunciados en base a la hipótesis formada en la misma fase, estos sentidos fueron anotados en el apartado de “sentido” respectivamente, posteriormente en el apartado de “trcho” se procedió a asignar un código de dos o más números separados para la ubicación de los respectivos trechos del sentido, y donde el primer número romano indica el número del sentido, y los números consecuentes los trechos en los que aparece. Consiguientemente se procedió a formular una explicación al sentido hallado, esta explicación fue anotada en el apartado de “enunciado explicativo”, por último se formuló una categoría teórica la cual debería de poder abarcar el enunciado explicativo posteriormente resuelto, esta categoría se anotó en el apartado “categoría”.

Figura 3 Ejemplo de Tabla de enunciados

Sentido	Trecho	Enunciado explicativo	Categoría

Por último se procedió a construir un modelo teórico-explicativo donde usando las categorías formadas se pudiera apreciar la configuración subjetiva de los padres ante los videojuegos así como la interacción de sus diversos sentidos subjetivos.

Quinta fase

En la quinta y última fase se procedió a sustentar teóricamente las categorías formadas en la fase anterior mediante una discusión teórica de categorías conceptuales similares a la de otros autores reconocidos profesionalmente, por lo cual se construyó una última tabla denominada “Tabla de categorías” (Ver figura 4), en esta tabla se procedió a transcribir los enunciados y anotarlos en el apartado de “enunciado”, luego se procedió a escribir la categoría, el nombre del autor y la definición de la categoría en el apartado de “categoría de autor”, finalmente en el apartado de “discusión” se procedió a anotar la discusión teórica del uso de la nueva categoría formada contra la propuesta del autor profesional, esto con la intención de no sobreponer importancias de una categoría sobre otra pero si de buscar un acuerdo mutuo en una validación de la nueva categoría formada.

Figura 4 Ejemplo de Tabla de categorías

Categoría	Categoría de autor	Discusión

3.5 Resultados

En el análisis final de la tabla de enunciados, se encontraron como resultado final 15 sentidos subjetivos, a los cuales se les dio su interpretación correspondiente mediante el

análisis de los trechos encontrados. A continuación se ejemplificará la forma de cómo se llegaron a encontrar varios de los sentidos, así como en el respectivo trecho donde este puede ser apreciado ya sea en el cuestionario de frases incompletas o la entrevista semi estructurada.

Se ha encontrado que los padres de familia, quienes dejan jugar videojuegos a sus hijos menores han demostrado tener una actitud generalmente negativa hacia los videojuegos, pero estos no son los “suficientes” como para evitarlos o negarlos debido a los beneficios que encuentran en ellos como una distracción para los menores.

Dentro de este mar de idealizaciones, la creencia de que los videojuegos son un juguete que atrae por su naturaleza “divertida” a los jóvenes, especialmente a los niños y que este los entretiene, esto se puede ver en los siguientes párrafos:

-Porque... ahí se se se distraen ahí los niños ¿no? se distraen ahí, se se meten mucho en el juego me ima... pues ahí se entretienen-

La idea principal que es la de entretener, no solo se repite, sino que es la única que progresa y se mantiene; y dentro de esta adjudicación de valores como objeto de entretenimiento para niños la creencia se vuelve una actitud negativa donde se le desvaloriza a los videojuegos de un carácter serio o “maduro”.

-pues sí que es un aparato que entretiene a los niños y que este... no se-

En este caso la idea de entretener se mantiene y es la única que se le puede adjudicar a los videojuegos o en este caso a la consola ya que los denomina “aparato”, se puede decir, que a raíz de que no existe otra característica tomada en cuenta por el participante, el entretener en específico a los niños es una cualidad propia de los mismos videojuegos.

Otras de las creencias que se encontraron y lleva a desvalorizar a los videojuegos, son aquellas donde se da por entendido que los videojuegos no pueden aportar elementos positivos, y de haberlos, serían considerados muy pocos. Entre estas

creencias, existe la ilusión en donde los videojuegos son considerados académicamente nulos y que no pueden enseñar nada. Esto puede observarse en el ejemplo siguiente:

-“No me agradan” porque no enseñan nada-

Claramente se puede ver la idea antes relatada en la oración, esta ilusión se debe a la confusión de tratar como sinónimo lo académico con el aprendizaje. Sobre esta misma línea se describe otras creencias que se generalizan en los videojuegos, y es que aparte de “no enseñar nada”, carecen de valores sociales y morales muy probablemente adjudicados por los títulos que contienen una extrema violencia y que aparentemente es injustificada. Por último estas creencias e ilusiones se tornan en una discriminación de su uso como actividad ordinaria, debido a que se termina considerando como una actividad “quita tiempo” o que “solo estorba”.

-Ah pues, yo considero que, que que pueden este, ya es opcional pero, yo preferiría mejor este, leer algún libro este, aprender otro tipo de cosas, escuchar algún programa, algo mas este pro, mas este más productivo ¿no?-

En este caso la palabra de productividad representa muy bien la idea de que los videojuegos no son tomados como una actividad benéfica vista por los padres, y que casi cualquier otra actividad puede considerarse mejor.

Con respecto al contenido, los padres han formado una creencia donde los videojuegos contienen violencia muy “exagerada”, esto debido al bajo conocimiento de títulos y géneros en el ámbito de los videojuegos y que suelen inferir bajo la guía de los títulos que han visto el contenido del resto, a excepción de una minoría a los cuales consideran como educativos. Sobre esta misma línea se desarrolla la creencia siguiente de que los videojuegos son generadores de violencia, no solo por el mismo hecho de que su contenido es violento, sí no que también por la conducta imitativa de los menores que se asocia al contenido del videojuego, esto puede verse en los siguientes ejemplos:

-... ya con el primito están jugando con el primito que yo soy este o... el dios de la guerra y... se... hacen más violento, yo siento-

Se puede notar la atención que se pone en la referencia del videojuego con nombre dios de la guerra (God of war en inglés), el cual es de un contenido sumamente violento, y que al ser imitado genera esa creencia de que puedan fomentar un comportamiento más violento en los niños.

-*"Los videojuegos pueden ser usados" para ser violentos-*

Aquí la idea se puede ver más directa de cómo conciben los padres a los videojuegos y lo que creen que su naturaleza genera en las personas, este tipo de ideas no solo genera solo desaprobación si no que, también, fortalecen otras ideas como la improductividad.

Dentro de las razones por las cuales se han mantenido las anteriores creencias en los padres, se debe a una falta de información acerca de la temática, pero en este mismo ámbito de la información existe una actitud desinteresada y discriminante sobre la importancia de informarse acerca de los videojuegos, entre ellas se encuentra la ilusión de que la temática de los videojuegos no es difícil de entender, esto puede verse en lo siguiente:

-*No de... ver en la portada, ya ahí se nota ¿no? como si es violento o es tranquilo-*

Se puede resaltar este sentido cuando el participante dice “*ver en la portada ya ahí se nota ¿no?*”, dando a entender que la información superficial (caja, capturas del juego) son suficientes para conocer el videojuego a adquirir. Esta creencia junto con aquellas que suponen a los videojuegos como simples entretenimientos llenos de violencia, genera una actitud de rechazo hacia el informarse debidamente sobre el tema, causando un interés estigmatizado sobre toda la temática de los videojuegos.

-*más que nada por ahí y por por la apariencia pos que se vea un juego de acuerdo a la edad, del hijo-*

Igual que en el primer ejemplo, la apariencia superficial sigue siendo la guía primordial para informarse sobre un videojuego, aunque existe información detallada o

suficiente sobre el mismo en su caja o presentación al público, esta no es a la que se refiere si no, más bien, a la de las imágenes que contienen.

Cabe señalar que no es la única explicación encontrada por la cual los padres no tomen con importancia la temática de los videojuegos, también se suele tomar en cuenta lo que se relaciona con los videojuegos.

-yo he visto que mi niños se ha vuelto muy ágil en.... en tocar para contestar cualquier este... este... así, como destreza mental-

En este caso se puede notar el enlistamiento de habilidades ganadas que se piensa son el resultado de jugar videojuegos, aunque puedan ser ciertos o no el ganar estas habilidades, no se ve reflejado algún análisis más a profundidad sobre la actividad, por lo cual solo se suelen quedar con lo primero que se piensa y que esté en congruencia con la actividad.

Hasta este punto se han denotado varios puntos de rechazo y críticas que tienen los padres hacia los videojuegos, pero al tener tal actitud de rechazo hacia ellos sorprende que aun dejen jugar a los menores videojuegos (por lo menos hasta cierto punto), esto se puede explicar debido a ciertas creencias y atribuciones que se tienen sobre su uso; uno de ellas es que los padres los acepten como un juguete exclusivo para los jóvenes, esto nacido de la ilusión cognitiva que se forma por asociar a los jóvenes a quienes creen que van dirigidos los videojuegos, esto crea una desensibilidad con respecto al uso y contenido del videojuego y restándole responsabilidad de medicación a los padres.

P.- Ha ya, pus este, como de diez años ¿no?

P.- Entonces yo pienso ya de diez en adelante que ya...

P.- Ya los niños ya van viendo todo eso, ¿no?-

Cuando el participante responde que los niños ya van entendiendo a los 10 años cosas como la alta violencia dentro de un videojuego (puntualizando en la anterior creencia de que los videojuegos tienen violencia extrema), se deduce que le resta mucha

importancia a esta violencia de un videojuego, ya que apoyados en la ESRB, los videojuegos con alta violencia van para personas de 17 años en adelante. Aun si no se contara con esta actitud “relajada”, los padres tienen la creencia de que los videojuegos pueden ser usados como una recompensa o como castigo (refiriendo a su restricción) para controlar el comportamiento de los niños, esto en base a que corroboran que los videojuegos son un elemento de importancia para los menores, este elemento puede verse cuando el participante menciona que lo suele hacer cuando su hijo no le responde como desea.

-Mmmm, bue... por ejemplo si hace... se portó mal... mmm una travesura en la escuela, se la quitó un día, y trato de que... así conforme haga algo mal o no me obedezca-

Por último, asociado a la anterior creencia, existe otra más donde los padres suelen creer que tienen la responsabilidad de mediar este agente que son los videojuegos con sus hijos, transformándose el dejar jugar videojuegos no como una simple actividad, si no en una parte de la responsabilidad paterna que debe de ser mediada, esto en respaldado en parte, por las creencias negativas que tienen los padres hacia los videojuegos.

A continuación se presenta la tabla de enunciado (Ver tabla 3) donde se encuentran todos los sentidos encontrados así como su correspondiente categoría.

Tabla 3

Tabla de enunciados

Sentido	Trecho	Enunciado explicativo	Categoría
Asociación de los videojuegos con los jóvenes	1 ; 1 y 2	Los padres infieren características del juego infantil a los videojuegos porque son los niños quienes ven jugar más, y por ello se desentienden de un tema que no es para adultos.	Infantilización

Tabla 3

Tabla de enunciados (continuación)

Sentido	Trecho	Enunciado explicativo	Categoría
Entendido como un opuesto de lo idealizado	II ; 1, 2, 3 y 5	Existe una creencia mantenida de que los videojuegos no son importantes debido a que carecen de características serias como la educación y los valores, que los padres no suelen percibir en los videojuegos.	Desasociamiento negativo por interés
Concepción de una creación exclusiva para jóvenes	III ; 1 y 2	La ilusión que tienen los padres de que los videojuegos son hechos para los jóvenes crea una actitud menos sensible ante las temáticas maduras que suelen contener los videojuegos.	Discriminación por autoconcepción
Obstaculización de asuntos serios	IV ; 3 y 4	Los videojuegos son discriminados de un uso normalizado porque se piensa que pueden ser obstáculos para la realización de otras actividades más "importantes" o serias.	Inconsideración de rasgos adjuntos
Concebida como una actividad de jóvenes	V ; 3	Debido a que constantemente son los jóvenes a quienes se ven jugar videojuegos normalmente, se asocian los videojuegos a la juventud como quienes solo "deberían" usarlos.	Asociamiento estigmatizado
Aceptación como objeto de control	VI ; 1 y 2	La actitud negativa que tienen los padres ante los videojuegos, hace que se responsabilicen en su tiempo de exposición y su gestión, convirtiéndose en una parte de su paternidad.	Importancia centrada en interés personal
Sobreentendimiento de la temática	VII ; 1 y 2	Se desconocen muchas características de los videojuegos como la clasificación debido a una ilusión cognitiva sobre la sencillez de entender la temática de los videojuegos.	Superficialidad conceptual
Conceptualización abrupta por una escasa información	VIII ; 1 y 2	La relación entre comportamientos y videojuegos generan inferencias poco realistas en los padres quienes terminan teniendo una actitud negativa hacia los videojuegos.	Juicios abruptos

Tabla 3

Tabla de enunciados (continuación)

Sentido	Trecho	Enunciado explicativo	Categoría
Centralización en los defectos	IX ; 1 y 2	Las creencias negativas y la poca información que tienen los padres sobre los videojuegos es lo que genera la poca atención en la temática y por ende genera una actitud principalmente negativa hacia los videojuegos.	Interés estigmatizado
Aceptados como fomentadores de violencia	X ; 1, 2 y 3	La creencia que tienen los padres de que los videojuegos generan un comportamiento violento se ve confirmada al ver que los niños imitan el lenguaje y el comportamiento violento de un videojuego que han jugado recientemente, lo cual forma una asociación causa-efecto entre videojuegos y violencia.	Afirmación por experiencia específica
Entendidos como un género de violencia	XI ; 1, 2, 4 y 5	Los padres infieren que solo existen en general videojuegos violentos, esto debido a que creen que solo hay dos tipos de videojuegos, los que son violentos y los que son educativos.	Asociamiento por experiencia ilusiva
Adaptados como herramienta	XII ; 1 y 4	Los padres suelen creer que los videojuegos pueden ser usados como un objeto de control de comportamiento de los hijos debido a que es un objeto muy apreciado por los niños.	Aceptamiento adaptado
Falta de conveniencia en su uso	XIII ; 2 y 3	Los padres quieren que los videojuegos sean educativos ya que infieren que ellos no enseñan nada que les aporte a su aprendizaje escolar, concluyendo que no existe otro tipo de educación dentro de los videojuegos.	Negativización por falta de conveniencia
Inecesidad de informarse	XIV ; 3, 5 y 6	La ilusión cognitiva de los padres de que la temática de los videojuegos es inútil para ellos, genera un desinterés en comprobar sus críticas, las cuales generan su actitud negativa hacia los videojuegos.	Exclusión autoafirmativa

En la siguiente tabla (Ver tabla 4) se pueden apreciar los diversos sentidos subjetivos encontrados a nivel individual de todos los participantes.

Tabla 4

Sentidos individuales encontrados de forma individual

Número de Participante	Algunos sentido encontrado
Participante 1	-Concebida como una actividad de jóvenes -Centralización en los defectos -Aceptados como fomentadores de violencia
Participante 2	-Inecesidad de informarse -Sobreentendimiento de la temática -Adaptados como herramienta
Participante 3	-Asociación de los videojuegos con los jóvenes -Concebida como una actividad de jóvenes -Aceptación como objeto de control -Inecesidad de informarse
Participante 4	-Sobreentendimiento de la temática -Conceptualización abrupta por una escasa información -Centralización en los defectos -Aceptados como fomentadores de violencia

Para explicar la interacción de los sentidos subjetivos dentro de la temática videojuegos, se construyó un modelo teórico-explicativo (Ver figura 5), usando las categorías formadas en la cuarta fase de análisis. La forma de cómo se relacionan es la

siguiente: la infantilización es uno de las categorías principales en la configuración, donde da paso a la formulación de tres vías de sentidos, donde el primero es la asociación de niños-videojuegos que da paso al desasociamiento de la relación padres-videojuegos con respecto a la información de la temática, esto a su vez genera dos planteamientos diferentes de sentidos, siendo la negativización por falta de conveniencia y la inconsideración de rasgos adjuntos, la primera hace que a falta de más información concreta genere un rechazo por aceptar sin fundamentos la idea de que no existen beneficios convenientes en ellos, lo cual genera un nuevo sentido, el cual dictamina una responsabilidad en los padres de moderar un objeto de naturaleza puramente lúdico y probablemente malo, siendo este sentido el generador de una idea recíproca que es el de un aceptamiento adaptado, donde los padres aceptan el uso de los videojuegos solo bajo sus condiciones, creando un objeto de control.

La segunda línea de sentido que genera el desasociamiento, la inconsideración de rasgos adjuntos, da fácilmente paso a la formación de una inconsideración de rasgos, donde al no tomar en cuenta la información de forma seria, se pierde diversa información asociada al tema de los videojuegos, este sentido forma uno nuevo cuando la idea de violencia que se asocia se ve supuestamente reafirmada con una experiencia en específico, lo cual abre paso al sentido de afirmación por experiencia específica, donde el padre acepta bajo una limitada base de momentos experienciales las mismas ideas que surgen en el momento, en este caso que los videojuegos generen un comportamiento violento, bajo este sentido se desenvuelve el asociamiento por experiencia ilusiva, donde el aceptamiento de ideas antes formado genere una ilusión generalizadora de estas ideas, en este caso, el aceptar que existen dos géneros de videojuegos, los violentos y los no violentos, lo cual desemboca en un interés estigmatizado, siendo este sentido el mantenedor de una idea negativa hacia los videojuegos de forma general.

La segunda línea que aparece en la infantilización es la formación de una discriminación por autoconcepción donde la aceptación sin crítica de la idea infantilizadora no genera una seriedad adecuada en los padres, que a su vez se vuelve un sentido recíproco, esto debido a que la actitud de “suavización” de los padres ante los videojuegos

impiden tomar sus temáticas con una verdadera seriedad fortaleciendo el sentido de infantilización; la autoconcepción a su vez genera un nuevo sentido, la exclusión por autoafirmación, donde tras la desestimación de todo contenido “serio” en los videojuegos genera en ese razonamiento auto aceptado, la encapsulación de los videojuegos en una posición de inutilidad, este sentido es parte generador de la categoría de juicios abruptos, donde los razonamientos auto afirmativos no dan paso al informarse de forma adecuada, de esta forma manteniendo la actitud negativa antes formada.

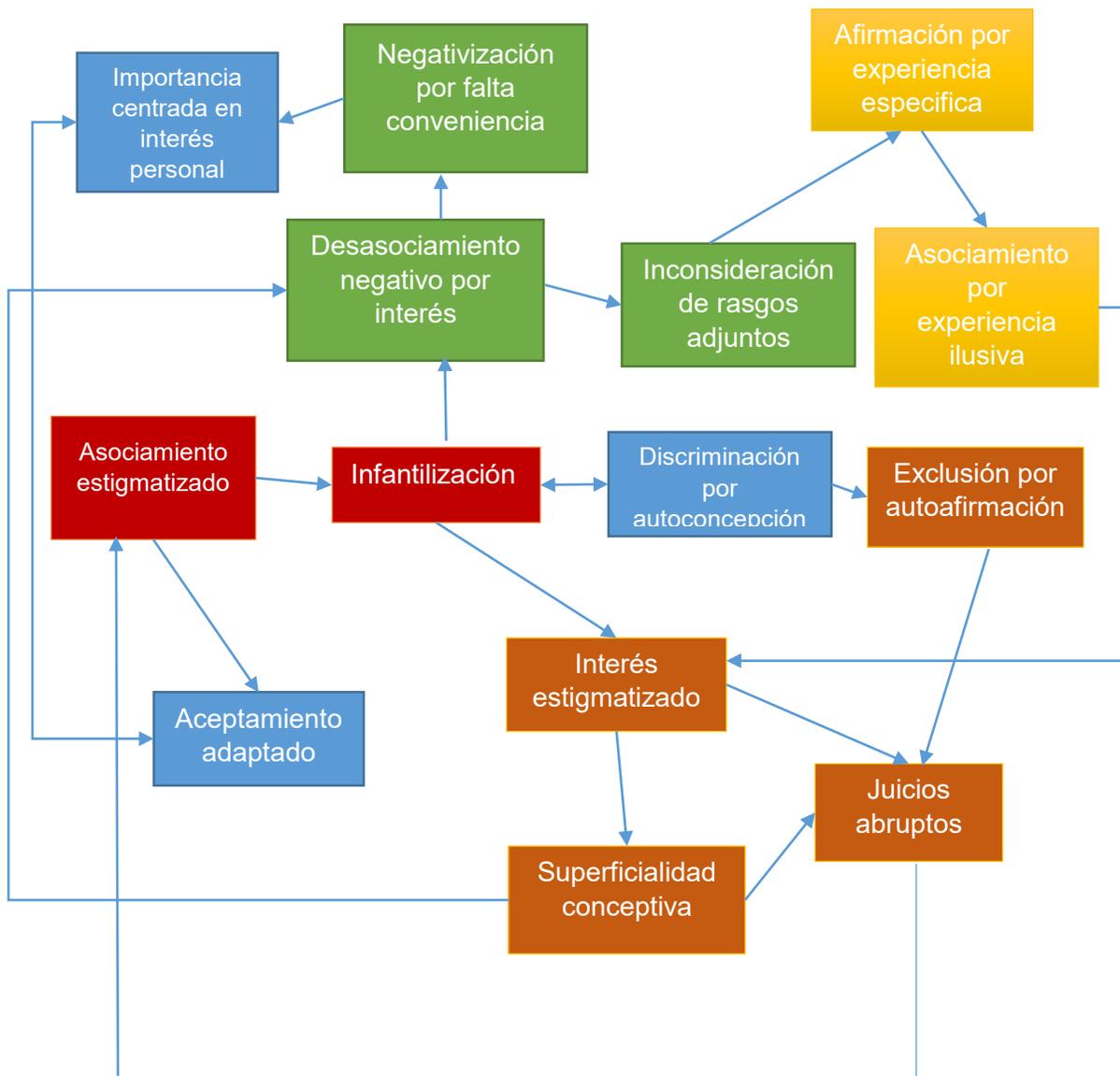
La tercera y última línea de sentido de la infantilización es aquella donde se genera el interés estigmatizado, junto con el asociamiento por experiencia ilusiva la cantidad de rasgos que los padres toman de los videojuegos son mayormente negativos y desestimadores donde el interés que pueda existir en los padres por el tema esta incorrectamente reseñado, de este interés estigmatizado se generan dos vías de sentidos, superficialidad conceptiva y juicios abruptos, en el caso de la superficialidad conceptiva las ideas de desestimación causadas por el interés estigmatizado da paso a una aceptación de los videojuegos como una temática que no requiere de un dominio de información tan grande o de una “verdadera” importancia, siendo así ignorada la información sobre la temática y desestimándola, esta categoría también es parte generadora de otras dos vías de sentido, donde el pensamiento superficial sobre los videojuegos facilita la autoafirmación de ideas en el desasociamiento negativo por interés, así como una reafirmación en el pensamiento que se tiene en el caso de los juicios abruptos .

En la segunda vía de sentido, el caso de los juicios abruptos, los sentidos formados suelen ser “flojos” en su aspecto reflexivo por parte de los padres, esto debido a la desestimación de la temática causada por la exclusión por autoafirmación, las ideas negativas causadas por el interés estigmatizado y la reafirmación de que aportar interés en la temática es innecesario generado en la superficialidad conceptiva, crean un estilo reflexivo donde no se llevan a cabo estimaciones reales ni adecuadas sobre los videojuegos, esto llevando a una asociamiento estigmatizado, donde uno de las asociaciones principales generadas es la relación absoluta y única de videojuegos-niños,

donde en base a estos sentidos formados se apoya la formación del aceptamiento aceptado debido y la infantilización.

Para poder dar validación a las categorías formadas en base a los sentidos encontrados en la quinta fase de análisis, se procedió a realizar una discusión teórica a la par de un concepto categórico similar de un autor reconocido científicamente, la forma de cómo se procedió fue la siguiente: se realizó un bosquejo en temas de corte social principalmente, una vez ubicados los conceptos se transcribieron en la tabla de categorías (Ver anexo D), en la misma tabla se redactó una argumentativa sobre el uso del nuevo concepto formado, su similitud así como alcances diferentes en relación al concepto del autor.

Figura 5 Modelo teórico-explicativo de las configuraciones subjetivas de los padres hacia los videojuegos



Capítulo 4.- Conclusiones

Dentro de los alcances esperados de la investigación, se puede concluir que los objetivos planteados fueron en su mayoría satisfactoriamente cumplidos, donde la búsqueda de los sentidos subjetivos, que fue el objetivo principal del estudio fue hecho lo más completamente posible.

Las ideas que los padres manejan en relación a los videojuegos, son de cierta forma contradictorias, se puede observar una actitud negativa y de importancia hacia ellos (principalmente porque son sus hijos quienes los usan), pero que al mismo tiempo, esta importancia termina cuando se dictaminan reglas de su uso (en vez de una actitud de comprensión), perdiéndose el elemento de importancia de un objeto.

Entre las ideas que mayor llaman la atención, son las que se desarrollan sin una base sólida de información las que llamaron la atención, ejemplo de esto se da cuando los padres hacen el planteamiento de que los videojuegos violentos son una mayoría y los educativos una minoría, hace desaprobado a primera vista casi cualquier videojuego. Otras de las ideas que surgen son el posible uso que pueden aportar al control de los hijos, y de esta forma mantener calmados a los niños de su clásico comportamiento activo, así cayendo en una contradicción y respaldando parcialmente la permisividad de los videojuegos.

En los resultados podemos encontrar una aceptable y probable respuesta a la resistencia de los padres por informarse sobre la temática de los videojuegos, y esta es que los videojuegos son un tema que es asociado y perteneciente a los niños solamente, y bajo este sentido de infantilización los padres deslindan su atención de los videojuegos, tratando la información relacionada a los videojuegos como innecesaria para el adulto impidiendo su adentramiento en la temática.

Uno de los objetivos de mayor interés en el trabajo fue el de entender la razón del comportamiento despreocupado por parte de los padres cuando se trata de otorgar los videojuegos a los niños; diferenciando de la información especializada contenida en los videojuegos (Desarrollador, género, clasificación), la información visual que ofrecen los

videojuegos de alta violencia, en muchos casos es explícita (sin contar cuándo ven jugar a los menores), y aun teniendo esta información se ofrecen a menores la posibilidad de jugarlos, una de las posibles explicaciones viene de la misma infantilización de los videojuegos, donde los padres mantienen la idea de por ser un producto infantil y manteniendo un análisis “leve” al evaluarlos, se piensa que el impacto debe ser menor a lo esperado, por lo cual aun viendo a sus hijos jugar títulos no aptos no son del todo reprendidos u omitidos al adquirirlos.

Con respecto a la propuesta de crear la base teórica de una campaña informativa para padres aún queda lejos para poder ser creada, esto debido a que la investigación sobre esta temática aún es bastante pobre en México, por lo cual solo se pueden proporcionar las ideas principales a atender en los padres para la realización de algún proyecto semejante:

- Falta de relación de contacto adulto-videojuego: es uno de los principales focos a atender, más allá de invitarlos a jugar, es darles la oportunidad de comprender de primera mano la sensación y los efectos de un videojuego de forma directa, cortando así ideas preconcebidas que sin la experiencia directa se siguen manteniendo como la infantilización o la infravaloración del videojuego.
- La información es mucho mayor de lo que aparenta: este punto cabe aclarar que no es informar sobre desarrolladores o marcas, pero sí que existe un variado género de videojuegos, dando a conocer que aquellos géneros donde las temáticas no aptas para menores son una minoría y existen una gran variedad de alternativas.
- Generalización de su uso: aunque en la investigación no se encontraron problemáticas familiares, no está por demás el evitar futuras complicaciones de un uso descontrolado de los videojuegos, así que el tratar la idea de dejar a un niño solo jugar videojuegos esto se haga más familiar siendo una mejora en su uso y sus limitaciones.
- Información de efectos y beneficios: Uno de los puntos más a tratar sería este, ya que la negativización de los videojuegos no deja (curiosamente) ver los verdaderos efectos negativos de los videojuegos, así como sus beneficios, así que el proporcionar una información adecuada en estos aspectos vendría siendo esencial en un proyecto

informativo, ya que permite la valoración de sus uso y no solamente verlos como un objeto distractor que puede darse a los niños para mantenerlos quietos.

En resumen sobre los logros del proyecto, se pueden nombrar que como una aproximación en la temática de los videojuegos y más específicamente en el campo psicológico se puede citar un cierto avance, considerando la escasas teórica en el campo social y subjetivo (especialmente en México) por lo cual se puede decir que los objetivos del proyecto en general fueron cumplidos satisfactoriamente. Por otro lado se debe decir que la presente investigación sufre de limitaciones metodológicas, en específico en el apartado de muestra, donde la variable incluyente a tomar en cuenta a padres con hijos sólo de Primaria pudo intervenir en una exploración un poco más a profundidad, esto debido a que, aunque la población en mayor riesgo son los niños, los adolescentes son quienes en esta época tienen un acceso más fácil y común a las tecnologías, por lo cual es más común que tengan un acceso a los videojuegos de forma regular ya sea por medio de una consola o un medio electrónico.

Dentro de las aportaciones que se pueden hacer dentro del tema de los videojuegos, son las nuevas interrogantes que fueron apareciendo a lo largo de la investigación, de las que se pueden hacer mención por su importancia son: ¿Si algunos de estos sentidos se comparten en la población regular? ¿Qué otros sentidos subjetivos podrían llegarse a encontrar al cambiar el tipo de muestra? ¿La posible distorsión cognitiva puede que juega un papel importante en el momento a crear sentidos sobre los videojuegos? ¿Existirá realmente un estigma dentro del campo científico acerca del tema de los videojuegos?.

Por último, aunque se ha llegado a insistir en algunas partes de la investigación, se debe de volver a remarcar la casi inexistencia de este tema especialmente en México, por lo cual es realmente recomendable expandir el estudio sobre los videojuegos ya que su presencia ha tenido efectos aun no estudiados y valorados sobre la población mexicana, donde su estudio (a pesar de ser un producto de alto consumo en el país) apenas ha sido tomado en cuenta por algunas áreas de la ciencia.

10.- Bibliografía

- Alfageme, G. M., Sanchez, R. P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, núm. 20, 17-32.
- Álvarez, R. F. (2013). Uso de videojuegos educativos, caso de estudio: México. 2° *Congreso Virtual Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, México.
- Aragón, C. Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista electrónica universitaria de formación del profesorado*, núm.2, 97-103.
- Belli, S. y López, R. C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, num.14, 159-179.
- Badia, M. M., Clariana, M. M., Gotzens, B. C., Cladellas, P. R., Dezcallar, S. T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Pixel-Bit revista de medios y educación*, núm. 46, 25-38.
- Balbi, J. (2004) *La mente narrativa: Hacia una concepción posracionalista de la identidad personal*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Beck, A. (1967) *Depression: Clinical, experimental, and theoretical aspects*. Nueva York: Hoeber. (Publicado de nuevo como *Depression: Causes and treatment*. Ed., 1972, Philadelphia: University of Pennsylvania Press)
- Beltrán C. V., Valencia P. A., Molina, P. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista internacional de medicina y ciencias de la actividad física y el deporte*, Vol. 10, 203-219.
- Bersabe, R. (1995) *Sesgos cognitivos en los juegos de azar: la ilusión de control* (Tesis doctoral). Universidad compútense de Madrid.
- Biniés, P. (2010). *Ser padres, hoy: En busca del sentido común*. Barcelona, España: Editorial GRAO.

- Brändle, G., Cárdbaba, M., Ruiz, J. (2011). Riesgo de aparición del efecto boomerang en las comunicaciones contra la violencia. *Comunicar: revista científica de comunicación y educación*, núm. 37, 161-168.
- Cardenas, J. (2005). El videojuego, competencia tecnológica al alcance de todos. *Revista comunicación y pedagogía*, núm. 208.
- Casas, F., Figuer, C., González, M., Alsinet, C. (2002). ¿Qué coincidencias y discrepancias tienen los jóvenes y sus padres ante los medios?. *Comunicar: revista científica de comunicación y educación*, vol. 18, 47-52.
- Castellana, R. M., Sánchez, C. X., Graner, J. C., Beranuy, F. M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la Comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, núm. 3, 196-204.
- Charchat, F. H., Uehara, E., Dos Santos C. F. (2014). New technologies in assessment and neuropsychological rehabilitation. *Trends in Psychology / Temas em Psicologia*, núm. 3, 539-553.
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York, E.U.: Plenum.
- Díez, S. M., Llorca, D. A., Bueno, C. G. (2013). La utópica protección del código PEGI. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, núm. Especial Abril, 711-723.
- De la Torre, L. A., Valero A. L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de psicología*, núm. 2, 311-318.
- Droguett, M. R. (2010) *Estereotipos y prejuicios hacia las personas de procedencia indígena en estudiantes de enseñanza media de distintos niveles socioeconómicos de la región metropolitana* (Tesis doctoral), Universidad de Granada.

- Eisenstein, E. y Peretz, B. (1973). Chapter 1 comparative aspects of habituation in invertebrates en Peeke, H., Herz, M. (Ed.) *Habituation* Vol II, 1. New york, E. U.: Academia Dress.
- Etxeberria, V. F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista electrónica teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, núm. 3.
- Furtado O. y González, L. (2002). *Por uma epistemologia da subjetividade: Um debate entre a teoria sócio-histórica e a teoria das representaçõ sociais*. San Paulo, Brasil: Casa do psicólogo.
- Garcia, L., Guerrero, G. (2015). Proyecto ELENA (ELEctronic cogNitive estimuLation). *III Conferencia Málaga Alzheimer*, Málaga.
- Garcia, B. S. (2013). Construyendo pirámides sin arena, ¿utopía? Investigación sobre la opinión de videojuegos en el aula. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, núm. 21.
- Ginarte, A. Y. (2002). Rehabilitación cognitiva. Aspectos teóricos y metodológicos. *Revista de neurología*, núm. 9, 870-876.
- González, R. B., Muñoz, B. E. (s/f). Estimulación cognitiva por ordenador, *Universitat Oberta de Catalunya*. Recuperado de:
<http://mundoasistencial.com/documentacion/guias-estimulacion-cognitiva/estimulacion-cognitiva-por-ordenador.pdf>
- González Rey, F. (1999) La afectividad desde una perspectiva de la subjetividad. *Psicología: Teoria e Pesquisa*, núm. 2, 127-134.
- González Rey, F. (2002). *Sujeto y subjetividad; Una aproximación histórico-cultural*. México: Thomson editores.
- González Rey, F. (2007). *Investigación cualitativa y subjetividad*. México: McGraw Hill.

- González Rey, F. (2008) Subjetividad social, sujeto y representaciones sociales. *Diversitas*, núm. 2.
- González Rey, F. (2009a) *Psicoterapia, subjetividad y postmodernidad una aproximación desde Vygotsky hacia una perspectiva histórico-cultural*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc.
- González Rey, F. (2009b) Las categorías de sentido, sentido personal y sentido subjetivo en una perspectiva histórico-cultural: un camino hacia una nueva definición de subjetividad. *Universitas Psychologica*, núm. 1, 241-253.
- González Rey, F. (2013). La subjetividad en una perspectiva cultural-historica: avanzando sobre un legado inconcluso. *CS*, núm. 9, 19-42
- Gómez, G. S. (2007). Videojuegos: el desafío de un nuevo medio a la comunicación social. *Revista historia y comunicación social*, núm. 12, 71-82.
- Gómez, S. Ma. (2005). Violencia social y videojuegos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, núm. 25, 45-51.
- Guerra, A. J., Revuelta, D. F. (2014). *Estrategias de afrontamiento del riesgo de la infancia: videojuegos, familia y código PEGI*, Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo, España.
- Pérez, G. B. (2014) ¿El futuro de los recuerdos? Estimulación cognitiva No farmacológica con el apoyo de las TIC para enfermos de Alzheimer y otras demencias. En Hernández J. L. (Coord.) *En torno a la educación social*. (78-86). Ediciones ANTEMA. Recuperado de:
<http://www.fahrenheit.com/archivos/En%20torno%20a%20la%20Educaci%C3%B3n%20Social.%20Estudios,%20reflexiones%20y%20experiencias.pdf#page=78>
- Jahn, A., Stockman R. (Eds.) (2008). *Computer games as a sociocultural phenomenon*. New York, E.U.: Palgrave Macmillan.

- Jiménez, M., Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, núm. 21, 43-49.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos un fenómeno de masas. ¿Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud?: La industria más prospera del sistema audiovisual*. Cataluña, España: Ediciones Paidós.
- Marcano, L. B., (2010) Competencias digitales y videojuegos online. *Didáctica, innovación y multimedia*, núm. 19.
- Marcela, P. M. (2009). Los videojuegos y el tiempo libre en los niños de 9 y 12 años. En C. Suarez (Ed.) *Cuadernos de la maestría en docencia e investigación universitaria vol. 4* (439-444). Bogotá, Colombia: Fondo de publicaciones universidad Sergio Arboleda.
- Marín, D. V. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Comunicar: revista científica de comunicación y educación*, núm. 23, 115-119.
- Martínez, L. P., Bohorodzaner, S., Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista chilena de neuropsicología*, núm. 3, 199-206.
- Maroño, Y., Vázquez, M., González, J., Gómez-Reino I., Rodríguez, M., García, A. (2013). Rehabilitación de cognición social a través de un videojuego en traumatismo craneoencefálico. *Revista Gallega de psiquiatría y neurociencias*, núm. 12, 7-13.
- McLean, L., Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people: A review., *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, núm. 1, 119-133.

- Mejía, Z. C., Rodríguez, M. M., Castellanos, J. B. (2009). Menten videojuego y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. *Revista científica Guillermo de Ockham*, núm. 1, 19-30.
- Moncada, J. J., Chacón, A. Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, núm. 21, 43-49.
- Montero, E. (Coord.) (2010). *Aprendiendo con videojuegos*. Madrid, España: Narcea S. A. Ediciones.
- Nieto, M. S., Heredia, E. Y., Cannon, D. B. (2014). Xbox360 Kinect: herramienta tecnológica aplicada para el desarrollo de habilidades matemáticas básicas, en alumnos de segundo grado de Educación Básica en México. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, núm. 2, 103-117.
- Núñez, G. P., Rodríguez, B. A., García, A. J. (2008). Aportaciones de la investigación cualitativa sobre videojuegos. *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*, núm. 6, 297-315.
- Padilla, Z. N., Medina, M. N., Gutiérrez V. F., Paderewski, R. P., López, A. J., Núñez, D. M., Rienda, P. J. (2015). Evaluación continua para aprendizaje basado en competencias: una propuesta para videojuegos educativos. *Revista Iberoamericana de informática educativa*, núm. 21, 25-38.
- Pereira, G. S., Gómez, G. F. (2015). La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego Sid meier's Civilization IV. Una perspectiva educativa. *Revista LifePlay*, núm. 4.
- Pérez, C. L. (Coord.) (2012). *Buenas prácticas en accesibilidad de videojuegos*. Madrid, España: Colección estudios Serie dependencias.
- Revuelta, D. F. (2004). El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Theoria*, Vol. 13, 97-102.

- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.
- Rodríguez, K. A. y Morales, B. C. (1972). La potencialidad de ansiogenica de la disonancia cognitiva. *Revista latinoamericana de psicología*, Núm. 1, 103-105.
- Rodríguez, C. H. y Sandoval, E. M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, Rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma psicología*, núm. 2, 99-110.
- Sampredro, R. B. y McMullin, J. K. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital education review*, núm 27.
- Sánchez P. F. y Esnaola H. G. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia*, Vol. 1, 21-26.
- Sánchez, R. P., Alfageme, G. M., Serrano, P. F. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, núm. 9, 43-52
- Santacruz, R. M., Sacristán, R. A., Pretelín, R. A. (2015). Construcciones de videojuegos para el desarrollo del pensamiento espacial en educación básica. *Conferencia interamericana de educación matemática*, México.
- Sedeño, V. A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, núm. 34, 183-189.
- Soler, V. A., y et. al. (2012). ¿Quién ha dicho que los videojuegos no son para mayores?. *Revista de Biomecánica*, núm. 58, 39-42.
- Soto, S. L. (2012). *Info game: clasificación de videojuegos* (Tesis profesional). Universidad de Chile.

Tajfel, H. (1984) *Grupos humanos y categorías sociales: estudios de psicología social*.
Barcelona, España: Editoriales Herder.

Tejeiro, S. R. (2002). ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?. *Eúphoros*,
núm. 5, 233-238.

Trías, J., y Díaz, A. (2014). De La Divina Comedia al Dante´s Inferno: problematización
del tránsito del poema medieval al videojuego. *VIII Congreso Literaturas
infernale*, Uruguay.

Tversky, A., y Kahneman, D. (1973). Availability: A heuristic for judging frequency and
probability. *Cognitive Psychology*, Vol. 5. 207-232

Varela, P. E. (2010). Ensayo contra la ley de prohibición de Videojuegos bélicos en
Venezuela. *Revista Jurídicas*, núm. 2, 111-122.

Vázquez, F. M. (2007). Videojuegos: algo más que violencia. *Padres y maestros*, núm.
308.

Velázquez, G. L. y Peña, E. C. (2013). Uso de los videojuegos como auxiliar didáctico
en la educación superior. *2º congreso virtual sobre tecnología, educación y
sociedad*, Centro de estudios e investigaciones para el desarrollo docente,
México.

Victoria, I. M. y del Rosario, L. M. (2014). La enseñanza de la historia a través de los
videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria.
Clío & Asociados, Vol. 18-19, 411-437.

Páginas de internet

Arellano, J. (Mayo 2013). Los gamers no existen: como las campañas publicitarias
moldean nuestros hábitos de consumo, *Level Up*, Recuperado de:
<http://www.levelup.com/articulos/164459/Los-gamers-no-existen/pagina/1>

Guías de clasificación de la ESRB (octubre, 2014). Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp.

Información sobre PEGI (octubre, 2014). Recuperado de: <http://www.pegi.info/es/index/id/86>.

Jenkins, H. (s/f). Reality bytes: Eight myths about video games debunked, *The video game revolution*, Recuperado de: <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>

Real academia de la lengua mexicana (octubre, 2014). Recuperado de: <http://www.academia.org.mx/videojuego>

What is the “Age-appropriateness Rating System”? (octubre, 2014). Recuperado de <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html>

Otros

Marcial, C. M. (2014). *“El análisis de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de bachillerato del colegio nacional experimental “Ambato” en el período marzo 2013 – septiembre 2013”* (informe de investigación), Universidad técnica de Ambato, facultad de ciencias de la salud.

Escribano, B. E. (2014). *Traducción de fragmentos humorísticos de dos videojuegos*, Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes.

Pazán J. L. (2015). *Videojuegos de entrenamiento cerebral como factores de estimulación de la esfera cognitiva en adultos mayores en el centro geriátrico sagrado corazón de Jesús*, (Informe de investigación) Universidad técnica de Ambato facultad de ciencias de la salud carrera de psicología clínica.

Orozco, G. R. (2011). *Los videojuegos masivos en línea como espacios sociales*, (Trabajo como opción de grado) Universidad de san buenaventura Cali, Facultad de psicología.

Valve (Productor). (2014). *Free to play* (Documental), Estados Unidos.

Schott, G. (2010). *Parents and gaming Literacy*, (Informe de investigación) Te Tari Whakarōpū Tukuata, Tuhituhinga, Office of Film and Literature Classification

Ludografía

2k Boston, (2007). *Bioshok*, Versión de Windows.

5pb. y Nitroplus, (2009). *Steins;Gate*. Versión de Windows en inglés.

Digital Happiness, (2014). *Dread Out*.

Frictional Games, (2010). *Amnesia: the dark descent*.

Gearbox Software, (2009). *Bordelands*. Versión de Xbox 360.

Irrational Games, (2013). *Bioshok: infiniti*. Versión de Xbox 360.

Three Rings Design, (2011). *Spiral Kights*.

Uri, (2012-2013). *The crooked man*. Versión en inglés.

Valve coporation, (2013). *Dota 2*.

Anexos

Anexo A Simbologías de ESRB, PEGI y CERO

Figura 1A Simbología del sistema ESRB



Figura 2A Listado de tipos de contenido de la ESRB (Imagen de origen)

- **Alcohol Reference** - Reference to and/or images of alcoholic beverages
- **Animated Blood** - Discolored and/or unrealistic depictions of blood
- **Blood** - Depictions of blood
- **Blood and Gore** - Depictions of blood or the mutilation of body parts
- **Cartoon Violence** - Violent actions involving cartoon-like situations and characters. May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted
- **Comic Mischief** - Depictions or dialogue involving slapstick or suggestive humor
- **Crude Humor** - Depictions or dialogue involving vulgar antics, including "bathroom" humor
- **Drug Reference** - Reference to and/or images of illegal drugs
- **Fantasy Violence** - Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life
- **Intense Violence** - Graphic and realistic-looking depictions of physical conflict. May involve extreme and/or realistic blood, gore, weapons and depictions of human injury and death
- **Language** - Mild to moderate use of profanity
- **Lyrics** - Mild references to profanity, sexuality, violence, alcohol or drug use in music
- **Mature Humor** - Depictions or dialogue involving "adult" humor, including sexual references
- **Nudity** - Graphic or prolonged depictions of nudity
- **Partial Nudity** - Brief and/or mild depictions of nudity
- **Real Gambling** - Player can gamble, including betting or wagering real cash or currency
- **Sexual Content** - Non-explicit depictions of sexual behavior, possibly including partial nudity
- **Sexual Themes** - References to sex or sexuality
- **Sexual Violence** - Depictions of rape or other violent sexual acts
- **Simulated Gambling** - Player can gamble without betting or wagering real cash or currency
- **Strong Language** - Explicit and/or frequent use of profanity
- **Strong Lyrics** - Explicit and/or frequent references to profanity, sex, violence, alcohol or drug use in music
- **Strong Sexual Content** - Explicit and/or frequent depictions of sexual behavior, possibly including nudity
- **Suggestive Themes** - Mild provocative references or materials

Figura 2A Listado de tipos de contenido de la ESRB (Imagen de origen) (continuación)

- **Tobacco Reference** - Reference to and/or images of tobacco products
- **Use of Alcohol** - The consumption of alcoholic beverages
- **Use of Drugs** - The consumption or use of illegal drugs
- **Use of Tobacco** - The consumption of tobacco products
- **Violence** - Scenes involving aggressive conflict. May contain bloodless dismemberment
- **Violent References** - References to violent acts

Figura 3A Simbología del sistema PEGI



Figura 4A Simbologías de contenido del sistema PEGI

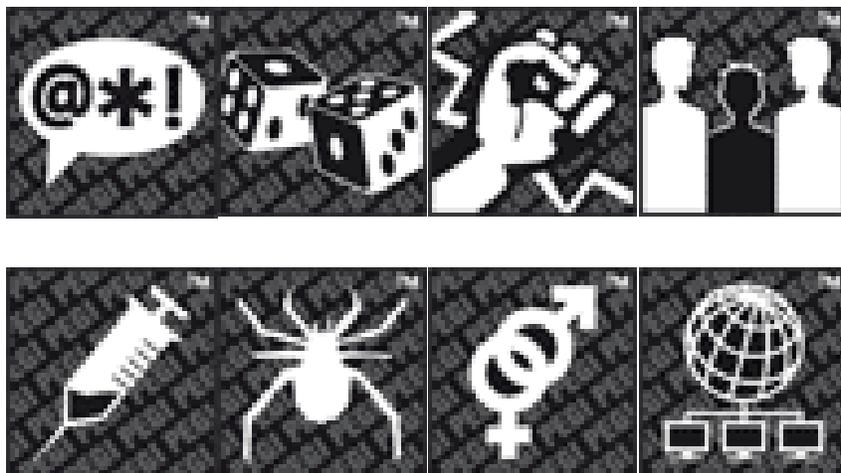


Figura 5A Simbología del sistema CERO

	CERO A: for all ages Expressions and content subjected to age-specific limitation are not included in the game, thereby being suitable for all ages.
	CERO B: for 12-year-olds and above Expression and content suitable only to 12-year-olds and above are included in the game.
	CERO C: for 15-year-olds and above Expression and content suitable only to 15-year-olds and above are included in the game.
	CERO D: for 17-year-olds and above Expression and content suitable only to 17-year-olds and above are included in the game.
	CERO Z: for 18-year-olds and above only Expression and content suitable only to 18-year-olds and above are included in the game. (This assumes that the game should not be sold or distributed to those younger than 18 years old.)

Figura 6A Simbología de contenido del sistema CERO



Anexo B Instrumentos

Figura 1B Cuestionario de Frases incompletas

Frases incompletas

1. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es
2. Los videojuegos me causan
3. Me desinteresan los videojuegos porque
4. Los videojuegos benefician en
5. Conozco los videojuego porque
6. Los videojuegos son malos porque
7. Me gustan los videojuegos cuando son
8. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es
9. Cuando veo a mi hijo jugar un videojuego yo pienso
10. Los videojuegos no deberían contener
11. Dejo a mi hijo jugar videojuegos con
12. Para mí un contenido inadecuado es
13. Me podrían interesar los videojuegos si
14. Si veo a mi hijo jugando un videojuego inapropiado para su edad yo
15. Creo que los videojuegos pueden generar
16. En vez de jugar videojuegos, yo prefiero que mi hijo juegue
17. Pienso que jugar videojuegos aporta
18. Creo que los videojuegos son para
19. Si jugara un videojuego me sentiría
20. Me gustaría que los videojuegos fueran

21. Pienso que los videojuegos no me agradan porque
22. Las noticias sobre videojuegos me importan porque
23. Yo no juego videojuegos con mi hijo porque
24. Los videojuegos deberían contener
25. Creo que jugar un videojuego hace parecer
26. Me molestan las cosas que tocan temas o contengan contenido
27. En vez de jugar videojuegos mi hijo debería
28. Mi hijo debería jugar videojuegos solo si
29. Si me dicen videojuegos yo pienso en
30. Le impido los videojuegos a mi hijo cuando
31. Pienso que los videojuegos pueden ser
32. Lo que me interesa sobre los videojuegos es
33. Los videojuegos contienen
34. No me importan los videojuegos porque
35. Si mi hijo me platica de videojuegos yo
36. Yo jugaría videojuegos con mi hijo si
37. Lo que se de videojuegos es que son
38. Pienso que los videojuegos son perores que
39. Pienso que los videojuegos son mejores que
40. Yo no jugaría un videojuego por que
41. Los videojuegos pueden ser usados
42. Le compro videojuegos a mi hijo para
43. Me atraería un videojuegos si tratase de

44. Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia
45. Debería haber menos videojuegos de
46. No me gustan los videojuego cuando son
47. No me informo sobre videojuegos por que
48. Cuando me dicen videojuegos yo pienso
49. Yo pienso que los videojuegos son
50. Un videojuego inadecuado es
51. El jugar un videojuego puede ayudar a
52. Yo jugaría un videojuegos solo si
53. Los buenos videojuego son los que
54. Debería haber más videojuegos
55. Evito los videojuegos porque
56. Un videojuego adecuado es
57. Uso los videojuegos como

Figura 2B Entrevista semi-estructurada

1. ¿Cómo podría describirme lo que es un videojuego?
2. ¿Qué significado tendrían los videojuegos para los niños? ¿Por qué?
3. ¿Ha investigado sobre los efectos que poseen los videojuegos? ¿En dónde y porque ahí?
4. ¿Hay alguna razón por la que no se haya podido enterar sobre los efectos de los videojuegos?
5. ¿Ha buscado información escrita que le permita comprender sobre los diferentes tipos de videojuegos? ¿Por qué?
6. ¿Si ha consultado alguna fuente de información escrita, que opina respecto a lo revisado? ¿Por qué?
7. ¿A qué grupo de edad considera que están dirigidos principalmente los videojuegos? ¿Por qué?
8. ¿Qué papel cree que juegan los videojuegos hoy en día en la sociedad?
9. ¿Cómo sería o debería ser el videojuego ideal para usted?
10. ¿De qué forma deberían ser usados los videojuegos?
11. ¿De qué forma elige los videojuegos que usa su hijo? ¿Por qué de esa forma?
12. ¿Si no tuviera hijos, que juegos despertarían su mayor interés?
13. ¿Cree que los videojuegos pueden llegar a ser benéficos? Explique
14. ¿Si tuvieran algún beneficio los videojuegos, permitiría que formaran parte de la cotidianidad de su hijo? ¿De qué forma?
15. ¿Tiene algún problema cuando se habla sobre videojuego en casa?
16. ¿Qué tipos de problemas podrían generar los videojuegos en las personas?
17. ¿En qué sentido los videojuegos pueden ser malos para usted?
18. ¿Los videojuegos han causado algún problema en su familia? Coménteme sobre ello.
19. ¿Qué malestares en la salud cree que puedan generar los videojuegos a las personas? Explique.
20. ¿Qué clase de conducta cree que se pueda aprender en un videojuego? ¿Por qué?
21. ¿Cómo cree que los videojuegos puedan llegar a causar algún problema de comportamiento? ¿por qué?
22. ¿Podría enumerar los aspectos negativos que cree que puedan poseer los videojuegos y explicarlos?

23. ¿Qué aspecto de los videojuegos es el que causa su desaprobación? Explique
24. ¿Cómo cree que los videojuegos puedan perjudicar el desempeño escolar de su hijo?
25. ¿Qué situaciones o sucesos le han llevado a pensar que los videojuegos son violentos, si así fuese el caso?
26. ¿Cómo considera el que alguien invierta su tiempo en jugar videojuegos? Explique
27. ¿Cree que un videojuego pueda ser considerado un pasatiempo? ¿Por qué?
28. ¿Cómo cree que es un videojuego educativo?
29. ¿Cómo se enteró de que su hijo juega videojuegos, y cuál fue la primera opinión respecto a ello?
30. ¿Qué rol tiene en la familia el uso de videojuegos (recompensa, castigo, actividad familiar, actividad de distracción, herramienta educativa, otro)? ¿Por qué?
31. ¿De qué forma delimita el acceso a los videojuegos en su hijo?
32. ¿Qué otra cosa le gustaría comentarme respecto a los videojuegos?

Figura 3B Carta de consentimiento informado



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Zaragoza
Carrera de Psicología

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

La presente investigación es conducida por Alfredo Máximo Jiménez, de la Universidad Nacional Autónoma de México, en la FES Zaragoza. La meta de este estudio es conocer cuál es la posición que tienen los padres hacia los videojuegos, sus ideas y pensamientos que tienen de ellos.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá su cooperación para completar dos materiales de estudio, una lista de frases incompletas y una entrevista, la cual será grabada, cada material se aplicara en sesiones diferentes. Las duraciones aproximadas son de 20 a 30 minutos en el caso de la lista de frases incompletas y la entrevista alrededor 30 minutos.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. La información personal solo servirá para mantener el contacto para cuando se realice la segunda sesión del instrumento.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas. De antemano le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación. He sido informado (a) de sus objetivos, tengo el conocimiento de que la información será estrictamente confidencial y anónima. Asimismo entiendo que puedo pedir más información, no responder preguntas que me incomoden y concluir la investigación en el momento en que yo así lo decida.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha

(En letra de imprenta)

Anexo C Resultados

Anexo C1 Tablas de la primera fase de análisis

Tabla 1C1

Tabla de sentidos primarios del participante A

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos generan problemas de salud	-Lo que me gustaría saber de los videojuegos es- como afectan a la vida. -Jugarlos me causa-estrés. -Lo que me interesa de los videojuegos es- en que perjudica a la mente.	"Siente que por jugar videojuegos ellos puedan tener efectos negativos"	¿Qué malestares en la salud cree que puedan generar los videojuegos a las personas? ¿Ha conocido por algún medio confiable alguna problemática donde la causante directa sea un videojuego? ¿Qué tipos de problemas generados por videojuegos conoce?
Los videojuegos pueden generar problemas de comportamiento	-Pienso que jugar videojuegos aporta- Mal comportamiento. -Los videojuegos pueden ser usados- para generar más violencia. -Pienso que jugar videojuegos aportan- mal comportamiento.	"Piensa que jugar videojuegos puede causar problemas en su desarrollo social y comportamental" "Cree que ser violento es lo único que puede aprender de un videojuego"	¿Qué clase de conducta cree que se pueda aprender en un videojuego? ¿Cómo cree que los videojuegos inciten a la violencia?

Tabla 1C1

Tabla de sentidos primarios del participante A (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos crean problemas en la escuela	-Creo que los videojuegos son- para los que no estudian. -Si me dicen videojuegos yo pienso- niños que no estudian. -Lo que se de los videojuegos es que son- perjudican a la aprendizaje.	"Cree que jugar videojuegos puede quitar o substituir tiempo de estudio a los niños" "Piensa que los videojuegos pueden afectar la capacidad de aprendizaje de los niños"	¿Cómo considera que los niños tomen a los videojuegos? - ¿Por qué? ¿Cómo cree que los videojuegos puedan perjudicar el desempeño escolar
Los videojuegos solo son violentos	"Los videojuegos son malos porque- son violentos. -Los videojuegos contienen- violencia. -Los videojuegos pueden ser usados- para generar más violencia.	"Cree que todos los videojuegos son extremadamente violentos por solo ver algunos de ellos" "Puede que solo conozca los videojuegos que juega su hijo y que estos son violentos en su mayoría"	¿Cómo sabe o se entera de que los videojuegos son violentos? ¿Cómo conoce que su hijo juega videojuegos violentos? ¿Ha buscado información sobre los diferentes tipos de videojuegos? - ¿Por qué?
Me informaría por mis hijos	-Las noticias sobre videojuegos me importan porque- sabría que juegos pueden jugar mis hijos sin que les afecte. -Me desinteresan los videojuegos porque- no son educativos.	"Quiere conocer los juegos que puede considerar seguros o aptos para sus hijos" "Aunque desea saberlo no lo hace o no ha podido hacerlo porque no le interesan los videojuegos"	¿Cómo será una forma fácil de enterarse sobre noticias sobre videojuegos? ¿De qué formas se ha llegado a informar sobre videojuegos? ¿Hay alguna razón por la que no se haya podido enterar sobre los videojuegos?

Tabla 1C1

Tabla de sentidos primarios del participante A (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
No hay educativos	-Me desinteresan los videojuegos porque no son educativos. -Me podrían interesar los videojuegos si fueran educativos. -Pienso que los videojuegos no me agradan porque no enseñan nada.	"Cree que no existen o son muy pocos los videojuegos educativo que hay" "Puede que su interés por los videojuegos educativos solo sea por sus hijos y no para sí mismo"	¿Conoce algún videojuego educativo? - ¿Cómo lo conoció? ¿Cómo cree que es un videojuego educativo? ¿Usted porque razones jugaría un videojuego educativo?
Deberían ser educativos	-Me desinteresan los videojuegos porque no son educativos. -Me podrían interesar los videojuegos si fueran educativos.	"Cree que todos los videojuegos deberían ser educativos" "Su falta de interés tal vez se deba a que los videojuegos deberían servir como herramientas educativas"	¿Cómo piensa que deberían ser todos los videojuegos? ¿Cómo conoce que hay pocos o ningún videojuego educativo? ¿Cómo sabe que los videojuegos no son educativos en ninguna forma? ¿De qué forma deberían ser usados los videojuegos? ¿Cómo sería o debería ser el videojuego ideal para usted?

Tabla 1C1

Tabla de sentidos primarios del participante A (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos son una pérdida de tiempo	-Cuando veo a mi hijo jugar un videojuego yo pienso- que le quita tiempo. -Yo pienso que los videojuegos son- Una pérdida de tiempo.	"Se convence de que no tienen ningún uso porque solo ha conocido videojuegos violentos"	¿Cómo ha sido su experiencia jugando un videojuego? ¿Cómo podría describirme lo que es un videojuego? ¿Si tuvieran algún beneficio los videojuegos, como los tomaría en cuenta? ¿Y porque?
Inconformidad con su existencia	-Lo que me gustaría saber de los videojuegos es- porque los hicieron cual fue el motivo.	"Parece no estar conforme con la aparición de los videojuegos debido a sus creencias sobre efectos negativos" "Le molesta la existencia de los videojuegos"	¿Qué papel cree que juegan los videojuegos hoy en día? ¿Si usted jugara un videojuego, que sentido le daría?
Desconocimiento sobre su naturaleza	-Un videojuego adecuado es- cuando el niño aprende algo nuevo.	"Es probable que se informara más si reconociera la parte educativa de los videojuegos"	¿Cómo reconoce un videojuego que no educa?
No hay supervisión	-Mi hijo debería jugar videojuegos solo si- esta supervisado por un adulto.	"Puede que le interesen solo cuando ve a su hijo jugar con ellos"	¿Si los hubo, que tipos de problemas ha tenido con su hijo (s) mientras juega? ¿Cómo llega a supervisar el tiempo que juega su hijo (s)? ¿De qué forma tiene delimitado el acceso a los videojuegos a su hijo (s)?

Tabla 2C1

Tabla de sentidos primarios del participante B

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos pueden tener beneficios	-Lo que me gustaría saber de los videojuegos es- en que les puede ayudar a los niños. -Los videojuegos benefician en- podría ser agilizar la mente un poco. -Los buenos videojuegos son los que- te enseñan algo bueno en las misiones. -Yo pienso que los videojuegos son- buenos pero solo un ratito.	"No se ha informado de las características generales de los videojuegos y por eso desconoce sus efectos" "Al parecer no sabe con seguridad si realmente benefician los videojuegos en algo" "No esta tan seguro de admitir los beneficios que poseen los videojuegos debido a los riesgos que cree que tienen"	¿Ha investigado sobre los efectos que poseen los videojuegos? - ¿Por qué, en donde, y cuáles? ¿Cree que los videojuegos pueden llegar a ser benéficos? - ¿Cómo? ¿Cuáles beneficios cree que puedan tener los videojuegos?
Uso como recompensas	-Mi hijo debería jugar videojuegos solo si- terminan la tarea o obedece.	"Relata el usar los videojuegos como recompensas para su hijo"	¿Cómo administra el uso de los videojuegos en su casa?
Se usan para controlar	-Uso los videojuegos como- entretenimiento para los niños no te den tanta lata.	"Cree que son una de las funciones de los videojuegos es el controlar a la juventud"	¿Qué función cree que tengan los videojuegos en la sociedad?

Tabla 2C1

Tabla de sentidos primarios del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos pueden crear problemas de conducta	-Los videojuegos son malos porque- causan adicción o duele la vista. -Creo que los videojuegos pueden generar- que sean rebeldes o adicción. -Lo que se de los videojuegos es que son- adictivos. -Pienso que los videojuegos son mejores que- andar en otros vicios.	"Cree que los videojuegos pueden causar adicción de una forma especial" "Considera juega videojuegos como una actividad preferentemente evitable"	¿Cómo cree que los videojuegos puedan llegar a causar algún problema de comportamiento? ¿Podría enumerar los aspectos negativos cree que puedan poseer los videojuegos y explicarlos? ¿Qué aspecto de los videojuegos es el que causa su desaprobación? ¿De qué forma se ha informado sobre las problemáticas que pueden causar los videojuegos? ¿Qué dificultad familiar a causa de los videojuegos cree que pueda llegar a presentarse?
Los videojuegos son un mal comportamiento	-Lo que se de los videojuegos es que son- adictivos.	"Es probable que su opinión general de los videojuegos se deba a su baja información sobre ellos"	¿De qué formas se ha llegado a informar sobre videojuegos y sus aspectos?
Pueden ser usados como castigo	-Le impido los videojuegos a mi hijo cuando- me contesta o se porta mal.	"Muy probablemente impide jugar videojuegos como medio disciplinario en su hogar"	¿Cómo ha afectado su relación con su hijo cuando usa los videojuegos como medio de disciplina?

Tabla 2C1

Tabla de sentidos primarios del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos son casi solo para jóvenes	-Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia- la juventud que son los que más juegan.	"Cree que casi todos los videojuegos son dirigidos a los jóvenes" "Tal vez cree que los videojuegos son para jóvenes porque solo ha visto solo a jóvenes de su familia jugando"	¿Para qué grupo de edades cree que son los videojuegos principalmente? - ¿Por qué? ¿Cómo sería para usted un videojuego para adulto como usted? ¿Qué tipos de persona creen que son las personas que juegan videojuegos? - ¿por qué? ¿De qué forma piensa usted que los videojuegos pueden llegar a considerarse malos para las personas? ¿Cree que jugar videojuegos pueda ser más benéfico que otras actividades negativas? ¿De qué forma?
Son el mejor de los males	-Pienso que los videojuegos son mejores que- andar en otros vicios.	"Los ve como si fueran un mal menor a pesar de como los llega a usar"	

Tabla 2C1

Tabla de sentidos primarios del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos pueden ser buenos	-Yo pienso que los videojuegos son buenos pero solo un ratito. -Los buenos videojuegos son los que- enseñan algo bueno en las misiones.	"No está segura de que los videojuegos tengan beneficios porque ha observado pocos videojuegos que puede considera benéficos" "Es probable que no se informe de sus beneficios debido a que tiene mayormente creencias negativas"	¿Cómo usted consideraría que los videojuegos llegaran a beneficiar a las personas? ¿Cree que los videojuegos son completamente negativos? ¿Porque?
No hay información directa con su hijo sobre los videojuegos	-Dejo a mi hijo jugar videojuegos con- sus primos. -Si mi hijo me platica de videojuegos, yo- le digo que no se meta tanto en eso.	"Puede que se aparte de su hijo cuando juega videojuegos para dejarlo entretenido" "Evita hablar de videojuegos porque tal vez no le interesan los que juega su hijo"	¿Cómo se entera en que momentos su hijo juega videojuegos? ¿De qué forma elije los videojuegos que usa su hijo?
Son evitados por los problemas que generan	-Evito los videojuegos porque- se mete mucho en ellos.	"Cree que puede caer en una adicción por probar continuamente los videojuegos" "Su bajo interés por los videojuegos puede que se deba a los temores sobre los efectos negativos que cree que osen los videojuegos"	¿Qué juegos ha llegado a jugar y porque? ¿Qué siente cuando ha jugado un videojuego que le intereso?

Tabla 2C1

Tabla de sentidos primarios del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Los videojuegos son muy rápidos	-Me gustara que los videojuegos fueran- más tranquilos. -Yo jugaría videojuegos con mi hijo si- fueran juegos tranquilos. -Yo jugaría un videojuego solo si- es tranquilo el juego.	"Es posible que solo conozca una poca variedad de géneros porque solo ve los que juega su hijo" "Puede que desconfié de ellos debido a la "alta" velocidad que tienen los videojuegos y por ello no permita similar nada"	¿Podría enumerar los diferentes tipos de videojuegos que cree que existan? ¿Puede describir como son los videojuegos que conoce? ¿Si los videojuegos se desarrollaran más lentamente le agradarían? ¿Por qué?

Tabla 3C1

Tabla de sentidos primarios del participante C

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Falta de tiempo para informarse	-No me informo sobre videojuegos porque- no tengo tiempo. -Evito los videojuegos porque- me quitan tiempo.	"No se informa sobre videojuegos muy probablemente por falta de tiempo en su día a día" "No quiere informarse sobre algo que no considera importante"	¿Ha llegado a buscar tiempo para informarse sobre lo que juega su hijo? - ¿Por qué? ¿Cómo considera la información sobre videojuegos?
Forma de recompensa	-Dejo jugar videojuegos a mi hijo con- un tiempo límite. -Le impido jugar a mi hijo si- no cumple sus tareas o si el juego no es adecuado. -Jugaría con mi hijo si cumplió sus tareas.	"Suele ver a los videojuegos como una forma de recompensa para su hijo"	¿De qué forma media el acceso de los videojuegos a su hijo?

Tabla 3C1

Tabla de sentidos primarios del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Es algo normal	-Creo que jugar un videojuego hace parecer- normal.	"Ve a los videojuegos como una actividad normal y común tal vez porque ve a muchos niños jugar con videojuegos"	¿Cómo considera el que quiera jugar alguien videojuegos?
Se usan para entretener	-Le compro videojuegos a mi hijo para- distracción. -Uso los videojuegos como- distracción y entretenimiento.	"Puede que considere los videojuegos como un mero distractor o medio de control para los niños"	¿De qué forma da acceso a los videojuegos? - ¿En qué momentos?
No conoce sus efectos	-Lo que me gustaría saber de los videojuegos es- si ayudan o perjudican. -Pienso que jugar videojuegos aporta- estrés o diversión.	"No se ha podido llegar a informar sobre los riesgos y beneficios" "Parece que no le queda claro el papel de los videojuegos en las personas"	¿Ha llegado a escuchar o informar sobre los efectos de los videojuegos? - ¿porqué? / ¿De qué forma? ¿Por qué un videojuego es malo? ¿Por qué un videojuego es bueno?
Son una forma de entretenimiento	-Yo pienso que los videojuegos son- divertidos. -Los videojuegos contienen- entretenimiento. -Lo que se de videojuegos es que son- entretenidos.	"Los considera como una actividad lúdica más" "Puede que no tome muy en serio a los videojuegos"	¿Cree que un videojuego pueda ser considerado un Hobbies? ¿Por qué? ¿Cómo considera usted la complejidad de los videojuegos? ¿Por qué?

Tabla 3C1

Tabla de sentidos primarios del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Tiene algo de interés por los videojuegos	-Me desinteresan los videojuegos porque- no me desinteresan. -Me podrían interesar los videojuegos si- aportan algo positivo. -Las noticias sobre videojuegos me importan porque- mi hijo juega videojuegos.	"Su interés sobre videojuegos parece que solo lo mantiene por su hijo que los juego"	¿De qué forma le podría interesar la temática de los videojuegos? ¿Cómo se le haría más fácil conocer sobre los videojuegos?
Pueden ser positivos	-Pienso que los videojuegos son mejores que- no hacer nada. -Los videojuegos benefician en- supongo en reflejos. -El jugar un videojuego puede ayudar a- reflejos y decisiones rápidas.	"Puede que considere a los videojuegos como una actividad de la que por lo menos se puede beneficiar de algo"	¿Qué beneficios cree que puedan tener los videojuegos o cuales conoce? - ¿Por qué lo cree / no lo cree?
No hay realmente un control en la adquisición	-Si veo a mi hijo jugando un videojuego inapropiado para su edad, yo- le digo q' no lo juegue. -Le impido los videojuegos a mi hijo cuando- no cumple sus tareas o si el juego no es adecuado.	"No media realmente el acceso a videojuegos inapropiados"	¿De qué forma se entera de que un juego no es apto para un niño?

Tabla 3C1

Tabla de sentidos primarios del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Hay comunicación sobre videojuegos	-Si mi hijo me platica de videojuegos yo- lo escucho. -Yo jugaría videojuegos con mi hijo si- cumplió sus tareas.	"Parece haber una buena relación cuando se trata de videojuegos"	¿Cómo se comporta cuando discute la temática de videojuegos en su familia? ¿Tiene algún problema cuando se habla sobre videojuego en casa?
Conocía los videojuegos	-Conozco los videojuegos porque- los jugué.	"Puede que por haber jugado videojuegos con anterioridad le de las ideas que ahora tiene"	¿Cuándo usted jugaba videojuegos que pensaba? ¿Qué aspecto de los videojuegos recuerda y cuáles cree que sigan vigentes? ¿Por qué?

Tabla 4C1

Tabla de sentidos primarios del participante D

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Intolerancia a los videojuegos	-Los videojuegos me causan- desesperación. -Pienso que los videojuegos no me agradan porque- son malos.	Es posible que deteste a los videojuegos debido a algún prejuicio como los contenidos violentos	¿Qué aspectos de los videojuegos rechaza o desaprueba? - ¿Por qué?

Tabla 4C1

Tabla de sentidos primarios del participante D (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Desconfianza hacia los videojuegos	-Las noticias sobre videojuegos me interesan porque- te advierten.	"Piensa que los videojuegos pueden traer males no observables"	¿Qué información sobre los videojuegos le ha llamado la atención o ha llegado a poner atención? ¿Podría describir como es para usted un videojuego?
Toma de forma negativa a los videojuegos	-Creo que los videojuegos son para- crear problemas.	"Puede que crea que los videojuegos son generadores de problemas por los videojuegos violentos que ha llegado a observar" "Es probable que haya problemas asociados con los videojuegos en casa"	¿De qué forma conoció los videojuegos? ¿Qué problemas cree que puede causar un videojuego? ¿Cree que afectan los videojuegos de alguna forma a una familia?
Negatividad con los videojuegos	-Yo no juego videojuegos con mi hijo porque- son malos. -Evito los videojuegos porque- son malos. -Yo pienso que los videojuegos son- malos.	"Puede que considere a los videojuegos malos por el contenido violento que algunos suelen traer" "Es probable que no tenga ninguna experiencia con videojuegos diferentes a los violentos"	¿Qué considera usted como algo malo en los videojuegos? - ¿Por qué? ¿En qué sentido los videojuegos pueden ser malos para usted? ¿Podría comentar que clase de videojuegos conoce y como los conoció?

Tabla 4C1

Tabla de sentidos primarios del participante D (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis	Preguntas
Desaprobación social	-Creo que jugar un videojuego hace parecer- mal. -Los videojuegos benefician en- nada.	"Cree que jugar videojuegos es una actividad que te desapruera por no fomentar nada"	¿Qué siente cuando ve a alguien jugando un videojuego? ¿Cómo se sentiría si jugara un videojuego? - ¿Se sentiría diferente si fuera un videojuego con temática diferente? - ¿Por qué?
No tiene interés por el tema	-Si me dicen videojuegos yo pienso en- nada. -Lo que me interesa de los videojuegos es- nada. -Me atraería un videojuego si tratase de- educación.	"Su casi nulo interés por los videojuegos puede que se deba a la desaprobación que tiene de los videojuegos"	¿Qué cosas no le interesan sobre los videojuegos? ¿Qué cosas puede decir que conoce de los videojuegos?
Generadores de violencia	-Los videojuegos pueden ser usados- para ser violentos. -Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia- la violencia.	"Posiblemente por solo conocer videojuegos violentos cree que solo cusan violencia"	¿Qué efectos cree que pueden tener los videojuegos? ¿De qué formas se ha enterado de los efectos de los videojuegos?
No hay comunicación sobre los videojuegos	-Yo no juego videojuegos con mi hijo porque- son malos. -Yo jugaría videojuegos con mi hijo si- no. -Si mi hijo me platica de videojuegos yo- le digo que estudie.	"Puede que existan problemas por no haber una comunicación sobre los videojuegos"	¿Los videojuegos han causado algún problema en la familia?

Anexo C2 Tablas de la segunda fase de análisis

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Algo que entretiene	/Aaaa, pues este, un.... entretenimiento para... ellos, no sé qué este. Ay, no se decirte (risa corta) Mmmm... pues sí que es un aparato que entretiene a los niños y que este... no se/	"Los padres creen que los videojuegos solo sean una forma de entretener más para los niños y probablemente por ello no creen que sean un tema del que saber"
Poco interés	/P.- No pues este... pues no más es así ya les doy la Tablet y... ósea si sé que son, mucho tiempo es malo pero así que me pongan, me ponga a investigar no I.- ¿No ha sido, ya sea por falta de interés, falta de tiempo...? P.- Falta de interés yo creo ... I.- En este caso a usted no le llega a interesar... P.- Pues porque este... no pues nunca me había puesto a int..., a pensar en eso más bien/	"Los padres puede que no consideren a los videojuegos como una actividad seria y les desinterese casi por completo"

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Creencias de edades y temas	<p>/P.- Ha ya, no si, han sido dirigidos a un grupo de edad ¿no? porqué hay muchos que son violentos ¿no?</p> <p>I.- Si pero, ¿a cuál cree usted?</p> <p>P.- Ha ya, pus este, como de diez años ¿no?</p> <p>P.- Porque si ya vienen como, medio malitos los juegos</p> <p>...</p> <p>P.- Ósea si, así ya muy este.... con mucha agresión los juegos y digo ni modo que dárselo a uno de tres, cinco años ¿no?</p> <p>...</p> <p>P.- Entonces yo pienso ya de diez en adelante que ya...</p> <p>...</p> <p>P.- Ya los niños ya van viendo todo eso, ¿no?/</p>	<p>"Puede que exista una idea generalizada de los padres de que las temáticas de los videojuegos pueden entenderse a edades más tempranas que lo común"</p>
No tienen importancia	<p>/I.- Ok. ¿Qué papel cree que juegan lo videojuegos hoy en día en la sociedad?</p> <p>P.- Que papel... mmm... se... pues así un papel papel, ¿no verdad?</p> <p>Pero... hemmm desgraciadamente los niños si están metidos en todo eso, y no solo los niños también los adultos pero pues este... así un papel en general no, siento que nomás como distracción</p> <p>...</p> <p>I.- ¿De qué forma seria esta distracción?</p> <p>P.- Mmmm, como para desaburrirse, no sé, uno lo agarra y un ratito nada más este... se mete en eso ¿no? pero así que tenga un papel.../</p>	<p>"Los padres no están convencidos de que los videojuegos puedan tener un papel relevante en la sociedad tal vez porque los considera un entretenimiento sin contenido"</p> <p>"Puede que los padres crean que los videojuegos son un entretenimiento del cual no hay que darle atención porque les quitaría el tiempo"</p>

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Idealismos de los videojuegos	<p>/I.- Bueno mmm ¿Cómo sería o debería ser el videojuego ideal para usted?</p> <p>...</p> <p>P.- A si es que ya ves pasando de... de este... empiezas así lento, pero ya vas unas misiones más este adelantadas, pero, sin la agresión ni nada de eso, ósea como el de metal slug pero sin pistolas (risas)</p> <p>...</p> <p>P.- Este mmmm... como te diré, no lentos sí no que este... pues... como te explico. Pues que no estén tan... bruscos los juegos ósea que sean... no tiernos pero pues... algo normal para los niños ¿no?</p> <p>...</p> <p>P.- Sí que se deja llevar así... la la secuencia así algo, de empezamos tranquilos allá y una misión un poco más difícil, pero tranquilas, no así todas alteradas/</p> <p>/Mmmm... pues si ¿no? la toda la juventud que está muy metida ¿no? no sé pero pues, para mi así/</p> <p>/Es que sí, porque se meten verdad. Pues si s podría ser, como hobbies para para... los adolescentes/</p> <p>-Uso los videojuegos como- entretenimiento para los niños no te den tanta lata.</p> <p>-Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia- la juventud que son los que más juegan.</p> <p>-Yo jugaría videojuegos con mi hijo si- fueran juegos tranquilos</p>	<p>"Puede que los padres piensen que los videojuegos son para niños porque ven muchos de ellos jugando videojuegos, pero que son malos porque tienen características que no son para niños"</p>

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Son un derecho y responsabilidad del niño	<p>/Este, yo en casa sería de que pues, haciendo primero su responsabilidad de los niños, y ya un ratito la, el videojuego, para que pues también ellos cooperen con uno y por medio del juego se apuren ¿no?/ /Mmmm... pues si ¿no? la toda la juventud que está muy metida ¿no? no sé pero pues, para mi así/ /Pues pue..., si ya trabajaron bien, no sé. Pues que un ratito lo inviertan ¿no? lo desestresen, ahí jugando o... /</p> <p>-Mi hijo solo debería jugar cuando terminan la tarea o obedece. -Le impido los videojuegos a mi hijo cuando- me contesta o se porta mal.</p>	<p>"Se cree que los videojuegos son para niños por lo cual los padres creen que los niños se deberían encargar de ese tema" "Los padres usan a los videojuegos como un derecho obtenible y perdible del niño, porque creen que es una actividad lúdica sin beneficio"</p>
No se informa al elegir	<p>/I.- Entonces hasta que lo juega el niños, lo llega como a elegir P.- No de... ver en la portada, ya ahí se nota ¿no? como si es violento o es tranquilo/</p>	<p>"Los padres cuando eligen los videojuegos tienen la creencia de que las imágenes que muestra su empaque es la suficiente información para su adquisición y no se tenga un control real de los temas adquiridos"</p>
Son para niños y no niñas	<p>I.- Ah muy bien. ¿Si no tuviera hijos que juego despertaría su mayor interés? P.- (Risa) Que juegos... pues cuando yo no tenía hijos si me despertaban interés, y eran los de luchas (risa) precisamente ¿verdad? Pero pues digo, uno ya estaba más grande y ya sabía lo que jugaban, pero de chica no me dejaban jugar.</p>	<p>"Se cree que los videojuegos en general son jugados y dirigidos para los niños por lo cual es normal que un chico los juegue"</p>

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Reconoce lo que ve	<p>/I.- Mmmm ¿cree que los videojuegos pueden llegar a tener beneficios? P.-Beneficios... si porque... yo he visto que mi niños se ha vuelto muy ágil en.... en tocar para contestar cualquier este... este... así, como destreza mental, yo siento porque tiene que estar actuando rápido, y siento que en se aspecto si le ayuda</p> <p>...</p> <p>I.- Hipotéticamente, ¿podría decir que hubiera algún otro? Así que no haya visto en su hijo P.- No/ -Lo que me gustaría saber de los videojuegos es- en que les puede ayudar a los niños.</p>	<p>"Se suele reconocer solo los comportamientos que causan los videojuegos porque son visibles y posiblemente no se tome en cuenta los efectos que no se ven"</p>
No le cuesta aceptarlos	<p>/I.- Si, Entonces si tuviera, este este, beneficio de destreza ¿lo dejaría jugar más cotidianamente? P.- Pues de por sí ya la juega verdad así que digamos I.- Bueno en este caso sería su aprobación, desaprobación P.- Aprobación, ni más/</p>	<p>"La información sobre los videojuegos puede que no cambie el punto de vista de mucho padres ya que posiblemente los estén usando con un fin en específico"</p>

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Exageración de los videojuegos	<p>I.- ¿Tiene algún problema sobre videojuegos en casa?</p> <p>P.- Si, que ya el niño ya este... no se calla, todo toda la tarde de que hizo esto en el juego, va superar esto, compro esto y... si se mete mucho en eso</p> <p>...</p> <p>P.-Y ya lo traíamos y luego yo veía que se revelaba más, hay yo quiero jugar, ósea que, si se... clavaba mucho en los juegos, se clavaba mucho</p> <p>I.- ¿Es el único problema que han le ha rec..., que ha... ha dado?</p> <p>P.- Si, habla mucho/</p> <p>-Si mi hijo me platica de videojuegos, yo- le digo que no se meta tanto en eso</p>	<p>"Puede que los padres consideren exagerado el hablar sobre videojuegos porque consideran sobrestimar de más la temática"</p> <p>"Puede que los padres consideren la temática de los videojuegos como algo sin importancia y que quita tiempo para otras cosa que consideren más importantes"</p>
Imitan la violencia	<p>/Pues que se alteran más fácilmente porque ya se les hace fácil ver el juego que es de luchas, y ya con el primito están jugando con el primito que yo soy este o... el dios de la guerra y... se... hacen más violento, yo siento/</p>	<p>"Puede que los padres renieguen los videojuegos violentos porque los niños suelen copiar lo que hacen en los videojuegos"</p>
Solo hay violencia	<p>/...causa mi desaprobación... que aspecto... pues ese de que nomás empiezan a pegar, todo es de luchar/</p>	<p>"Puede que a los padres les llame más al atención el ver videojuegos violentos y por eso crean que todos suelen tener violencia"</p>
No pueden ser cotidianos	<p>/...</p> <p>P.- Es que sí, porque se meten verdad. Pues si s podría ser, como hobby para para... los adolescentes</p> <p>I.- ¿Cómo considera esto usted?</p> <p>P.- Pues... que no está bien ¿no?, porque en vez de perder el tiempo en el videojuego podrían estar haciendo otra cosa útil ¿no?/</p>	<p>"Es posible que entre los padres se consideren los videojuegos como improductivos debido a que los toman como un entretenimiento simple y llamativo que distrae de otras cosas"</p>

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Es culpa de los padres	<p>/I.- ¿Cómo se enteró que su hijo juega videojuegos y cuál fue su primera opinión de eso?</p> <p>P.- Mmmm pues, no es que me haya enterado, sino que, uno mismo como padre les busca este... algo para que se entretengan en casa, y pues uno mismo les empezó a meter el juegoito ¿no?/</p> <p>/I.- Ok. ¿Entonces vendría siendo en este caso como... en este caso como un juguete más del niño?</p> <p>P.- Ujum, del niño exacto/</p>	"Se tiene la creencia de que los videojuegos son un juguete que puede entretener a los niños muy bien y con ese fin posiblemente se adquiera"
Sin impresión	<p>/I.- Este, ¿cuál fue su primera impresión?</p> <p>P.- Ah que mi hijo ya sabe jugar (risa) no se</p> <p>I.- No pensó algo mal de su hijo, hija</p> <p>P.- No, no ósea, pos... ah, sí le gusta, si sabe mover ahí... el aparatito ¿no?/</p> <p>/I.- Ok. ¿Entonces vendría siendo en este caso como... en este caso como un juguete más del niño?</p> <p>P.- Ujum, del niño exacto/</p>	"Que los niños jueguen videojuegos es considerado por los padres como algo normal porque creen que los videojuegos son dirigidos a ellos"
Son una herramienta paterna	<p>/La familia el rol... pues... pues tratamos de meter disciplina pero... todos le entran (risa) mama papa, todo se ponen a jugar ósea que... nomas, tanto tiempo uno y así/</p> <p>/Mmmm, bue... por ejemplo si hace... se portó mal... mmm una travesura en la escuela, se la quitó un día, y trato de que... así conforme haga algo mal o no me obedezca, por medio del juego sabes que, no vas a jugar, porque hiciste esto mal, y por este medio yo... lo chantajeo/</p>	"Los padres suelen usar los videojuegos como una forma de disciplina porque creen que es una de las formas en que pueden usarlos"

Tabla 1C2

Tabla secundaria de sentidos del participante B (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Son algo compartible	/Pues... me gustan los videojuegos, que te voy a decir que este... pues me gustan las misiones fáciles de los videojuegos.... y se comparten con los hijos y que hasta eso... ósea que hasta eso... si me agrado (risa)/	"Puede que los padres suelen tolerar los videojuegos porque pueden ser usados como un entretenimiento familiar"

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Son un entretenimiento	/Ah este... yo creo que para... para entretener solamente, algunos pueden ser este... pueden enseñar a algo me imagino, pero, en si me imagino que es para entretener/ /Porque... ahí se se se distraen ahí los niños ¿no? se distraen ahí, se se meten mucho en el juego me ima... pues ahí se entretienen. / -Yo pienso que los videojuego son- divertidos. -Los videojuegos contienen- entretenimiento. -Lo que se dé videojuego es que son- entretenidos.	"Los padres puede que solo contemplen la parte de entretenimiento de los videojuegos posiblemente porque es la única que observan"
Pueden volverse adicción	/Yo creo que sí, si ya se vuelve una una adicción, me imagino que sí, y y... yo creo que sí, si ya se vuelve una adicción yo creo que ya si perjudica/	"Puede que el comportamiento que se asocia más a los videojuegos por parte de los padres es el de adicción"

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Reconoce el contenido por fuera	<p>/... si ya me imagino que es un videojuego que este, que incluye violencia o otro otro otras situaciones, pues ya me ima... ya yo deduzco que es un videojuego para, para mayores de edad/ /Ah, sí solamente por por la apariencia, este si igual pus por el estuche pus también puede ser por lo mismo que... muchas veces el mismo juego este... he... indica la edad de de, a quien va dirigido el videojuego, más que nada por ahí y por por la apariencia pos que se vea un juego de acuerdo a la edad, del hijo/</p>	<p>"Puede que los padres no reconozcan o le den importancia a la clasificación sugerida en los videojuegos porque no llama su atención" "Es muy probable que los padres no prueben los videojuegos que compraron para asegurar su contenido porque posiblemente confían en las imágenes exteriores"</p>
La mayoría de la gente les da importancia	<p>/Si juegan un buen papel porque ya, la mayoría de personas, pues hora sí que, juegan videojuegos o bueno yo los que conozco la mayoría juegan videojuegos o dif... diferentes videojuegos o el que está de temporada o que está de moda, pero muchos muchos ahorita yo creo que ya juegan mucho videojuego, desde la Tablet, celular, este PSP, Xbox, todo eso, la mayoría de gente yo creo que si juega un papel los videojuegos, la cuestión es que la mayoría de gente los juega/</p>	<p>"Los padres han llegado a creer que los videojuegos son importantes posiblemente porque ven que mucha gente los juega"</p>
Quiere que sean educativos	<p>/El videojuego ideal... un videojuego ideal podría ser este para mí que..., que tenga contenido este... que que enseñe me imagino algo así, que enseñe sobre cultura que enseñe algo de historia que... que que represente algo de valores que sea entretenido, me imagino que así sería un juego ideal/</p>	<p>"Es probable que los padres busquen los videojuegos solo para sus hijos porque creen que para ellos deben de estar dirigidos"</p>

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Busca que sean formadores sociales	<p>/ ¡Ah! Pues este, supongamos este pues los los princi... los valores supongamos no no no robar si alguien toma algo pues ya pierde me imagino este mmm no agredir a otras personas estemmm me imagino algo así algo así referente me imagino si sería algo de este tipo, más o menos"/</p> <p>/...pues si algo, se podría decir como que enseñe como que, que si o sea no no promueva malos hábitos, ¿no? si no lo contrario, me imagino que que el jugador este perciba cosas buenas que no perciba cosas malas de un videojuego/</p>	<p>"Posiblemente los padres quieran estar seguro que el entretenimiento que le dejan a su hijos sea beneficioso porque no pueden controlar siempre lo que se juega"</p> <p>"Los padres desean videojuegos con connotaciones morales positivas posiblemente porque buscan formas más fácil de enseñarlas a sus hijos"</p>
Son recompensas	<p>/Ah de distracción pues solamente cuando ya haya, la persona que lo haya, que lo juegue que ya tenga cumplida todas sus tareas, que todos sus deberes pues solamente un rato de ocio me imagino que que puede ser así usado como distracción. /</p> <p>-Dejo a mi hijo jugar videojuegos con- un tiempo límite.</p> <p>-Le impido los videojuegos a mi hijo cuando- no cumple sus tareas o si el juego no es adecuado.</p> <p>-Yo jugaría videojuegos con mi hijo si- cumplió sus tareas.</p>	<p>"Puede que los padres opten por usar a los videojuegos como una recompensa acordada para el control de los hijos"</p> <p>"Puede que los padres vean a los videojuegos como una recompensa para las personas muy probablemente porque solo los ven de forma lúdica"</p>
Podrían llegar a ser benéficos	<p>/Distraer y... beneficios si pueden enseñar, también puede ser un beneficio del videojuego si puede a ayudar a algo o a un aprendizaje/</p> <p>-Los videojuegos benefician en- supongo en reflejos.</p> <p>-El jugar un videojuego puede ayudar a- reflejos y decisiones rápidas.</p>	<p>"Los padres cuando llegan a tomar en cuenta positivamente a los videojuegos, sea probablemente cuando observan algún beneficio directamente"</p>

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Aceptables con algún beneficio	/Este, si porque, si, si le va, si tiene un beneficio positivo para mi hijo pues sí, porque no está de más digo, ósea siempre y cuando sea por un videojuego o por otra actividad, este si tiene un beneficio este que le tiene que le ayude a un hijo pues sí, o sea no tengo, ningún problema (risa seca)/	"Si todos los juegos fueran benéficos, los padres probablemente le restarían aún más importancia a los videojuegos"
Son para cualquiera	/Porque hay unos juegos que tienen sus clasificaciones de edad para quien los quiera jugar, pues supongamos que hay este, desde cinco a ocho años y así van por edades, ¿no?, entonces este, el mismo juego luego lo lo dice, y... ósea desde el tema que es el videojuego me imagino que hay para todas las edades/	"Probablemente mediante la temática de un juego, los padres creen conocer a que edades van dirigidos los videojuegos"
Pueden generarle un problema	/Para mí podría ser malo si ya, si quiero jugar todo el día, si quiero jugar todo el día el videojuego. Mmmm más que nada en ese aspecto podría ser este nocivo, si, si, lo quiero, si estoy jugando todo el día con él, para mi podría ser nocivo en ese aspecto el videojuego/ /...genera la adicción, pues obviamente porque me imagino que ha de ser muy entretenido, genera la adicción y... y... porque la persona no tiene suficiente fuerza de voluntad me imagino para poner un límite, e... en ese aspecto y, se deja ir por, por el la emoción de jugarlo.../	"Puede que se tema que los hijos puedan caer en un problema de comportamiento por jugar videojuegos y probablemente los padres limiten su acceso" "Es probable que los padres hayan tenido o conozcan alguna experiencia de adicción por parte de los videojuegos y por eso limitan el acceso a los videojuegos"

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Generan problemas familiares a futuro	/Posiblemente después, más adelante. Con mis hijos cuando ya crezcan que estén un poquito más grandes, igual podría podrían cambiar un poco la situación, pero por el momento no creo que, genere un problema/ /Ah pues, podría generar un problema de que ya... ya como van creciendo los lo los muchachos pues ya, ya me imagino que van cree... Van volviendo un poco más rebeldes, quieren este... quieren este... quieren tomar sus propias decisiones.../	"Puede que por no tener un mayor control en los adolescentes, los padres pueden llegar a pensar en futuros problemas familiares a causa de los videojuegos"
Tienden a generar problemas	/Pues en la salud, puede ser este la vista por estar tanto tiempo viendo la pantalla me imagino que se cansa mucho la vista si irrita, eh salud puede ser si, que igual como comentábamos en si es un juego muy violento pues también me imagino si la persona es susceptible a ese aaa la violencia pues me imagino que podrían desencadenar algo ahí y... he... también en que si no hacen sus responsabilidades deberes principales, pues también ahí por estar jugando también puede en la salud me imagino ¿no? (risa corta) la salud, ¿eso es salud?/ /Ah, desatender obligaciones, podría decir pues, supongamos que uno no trabaje, uno no no no no tenga uno higiene, por por... estar en el videojuego, no coma uno, no tenga relación... este, social, por estar, solamente he... con el videojuego/ -Los videojuegos deberían contener cosas positivas no negativas.	"Los padres están muy desinformados con respecto a los efectos de los videojuegos debido probablemente a que solo toman en cuenta las problemáticas que vislumbran" "Probablemente por ser solo un entretenimiento los padres creen que solo tienden a crear malestares los videojuegos"

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
No se aprenden comportamientos	/Ahaaa, me imagino que no tanto creo aprender algún tipo de conducta en un videojuego porque no creo que por un videojuego me cambie a mi conducta, siento que no aprendería algún tipo de conducta con el videojuego/ /Aaam... pues el hecho que alguna persona quiera imitar el... el contenido de, el el tema del videojuego me imagino que ahí puede puede afectar en ese aspecto que quiera imitar el, el contenido del videojuego en su vida. ¿Puede ser así? (risas)/	"Puede que no se tomen con una verdadera seriedad a los videojuegos y los padres no enfatizen en sus efectos generados" "Los padres puede que enfatizen más en la persona como el que adopta los efectos de los videojuegos que los videojuegos mismos posiblemente porque no creen que tengan un verdadero impacto"
Si es violento es malo	/Pues la la violencia, sinceramente la violencia, mucha violencia en los videojuegos, eso sería, lo que causara mi principal desaprobación/	"Los padres desapruaban la violencia en un videojuego probablemente porque piensan que son más para los niños"
No todos son violentos	/No creo que todos los videojuegos sean violetos, si no que... no no he tenido ninguna situación en específico, en particular con con algún algo así parecido pero, bueno no obviamente no todo son violentos/	"La creencia de que no todos los videojuegos sean violentos puede que se deba a que los padres han visto videojuegos enfatizados en educación o libres de ella"
La actividad menos productiva	/Ah pues, yo considero que, que que pueden este, ya es opcional pero, yo preferiría mejor este, leer algún libro este, aprender otro tipo de cosas, escuchar algún programa, algo mas este pro, mas este más productivo ¿no?, que, estar en un videojuego que...a a bueno a menos de que te, que este aportando enseñanza o algún un tema muy muy este que que si sea muy bueno.../	"Puede que los padres consideren a los videojuegos como la mejor de las peores actividades debido a que hay uno que otro que enseña algo" "Los padres creen que la gran mayoría de los videojuegos no enseña nada y l posiblemente los tomen solo como una actividad lúdica"

Tabla 2C2

Tablas secundarias de sentidos del participante C (continuación)

Sentidos	Trecho	Hipótesis
Es algo normal	<p>/I.- Y cuando vio a su hijo jugar videojuegos ¿cuál fue su primera impresión?</p> <p>P.- Pus... no no, ora sí que no me importo mucho, no tuve una impresión/</p> <p>/Ah este, pus, yo como también de pequeño jugué videojuegos pues... pues no sé, lo vi normal, ósea no fue una impresión positiva ni negativa, simplemente lo vi normal/</p> <p>-Creo que jugar un videojuego hace parecer- normal.</p>	"Puede que los padres hayan llegado a jugar videojuegos de jóvenes y por eso no les extraña que sus hijos suelen hacer los mismo"
No son bueno ni malos	<p>/Pues yo crecí jugando videojuegos y para mí... no... no es algo que me haya tenido, traído problemas creo que... no son ni buenos ni malo, en mi punto de opinión. O sea los que yo jugué en su tiempo para mí no fueron ni buenos ni malos, no me afectaron así de... de por vida, solamente los tomaba como... como distracción.../</p>	"Puede que los padres no puedan realmente esclarecer su punto de vista sobre los videojuegos porque reconocen no tener el suficiente conocimiento sobre ellos""
Significaron algo	<p>/...como distracción, como para entretenerme ahí o o ósea, convivir con a con quien estuviera jugando en ese momento, si jugaba con mi hermano... si jugaba con... con un amigo, pus, me imagino que en un aspecto me la pase bien, jugando videojuegos/</p>	"Puede que para los padres que llegaron a jugar videojuegos no pueden llegar a negativizarlos realmente porque llegaron a tener buenas experiencias de jóvenes"

Anexo C3 Tabla integradora de sentidos

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos

Sentido	Trecho	Hipótesis
Son vistos como una forma simple de entretenerse	<p>/Aaaa, pues este, un... entretenimiento para... ellos, no sé qué este. Ay, no se decirte (risa corta) Mmmm... pues sí que es un aparato que entretiene a los niños y que este... no se/ /Porque... ahí se se se distraen ahí los niños ¿no? se distraen ahí, se se meten mucho en el juego me ima... pues ahí se entretienen/</p>	"Puede ser que los padres tienen cierto estereotipo sobre los videojuegos donde ellos creen que son un objeto casi exclusivo para los niños y eviten buscar información de un tema para niños"
No generan interés en los padres	<p>-Me desinteresan los videojuegos porque- porque no son educativos. /No pues este... pues no más es así ya les doy la Tablet y... ósea si sé que son, mucho tiempo es malo pero así que me pongan, me ponga a investigar no/ -Si me dicen videojuegos yo pienso en- nada. -Lo que me interesa de los videojuegos es- nada. -Me atraerá un videojuego si tratase de- educación.</p>	"La actitud negativa que tienen los padres hacia los videojuegos puede que genere un desinterés casi total en la temática, a excepción de cuando se relacionan con la educación"

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Las temáticas de los videojuegos son tomadas como el rango de edad	<p>/P.- Ha ya, no si, han sido dirigidos a un grupo de edad ¿no? porque hay muchos que son violentos ¿no?</p> <p>I.- Si pero, ¿a cuál cree usted?</p> <p>P.- Ha ya, pus este, como de diez años ¿no?</p> <p>P.- Entonces yo pienso ya de diez en adelante que ya...</p> <p>...</p> <p>P.- Ya los niños ya van viendo todo eso, ¿no?/</p> <p>/Porque hay unos juegos que tienen sus clasificaciones de edad para quien los quiera jugar, pues supongamos que hay este, desde cinco a ocho años y así van por edades, ¿no?, entonces este, el mismo juego luego lo lo dice, y... ósea desde el tema que es el videojuego me imagino que hay para todas las edades/</p>	<p>"Los padres suelen relajar su crítica hacia las temáticas de los videojuego, considerando que son un tema que carece de seriedad, porque consideran a los videojuegos como algo hecho para los menores principalmente, y por ende suelen afirmar que están medidos y copeados para ellos"</p>

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Se suele perder el tiempo jugando videojuegos	<p>-Yo pienso que los videojuegos son- Una pérdida de tiempo. /Que papel... mmm... se... pues así un papel papel, ¿no verdad? Pero... hemmm desgraciadamente los niños si están metidos en todo eso, y no solo los niños también los adultos pero pues este... así un papel en general no, siento que nomás como distracción/ -Si mi hijo me platica de videojuegos yo- le digo que estudie. /Ah pues, yo considero que, que que pueden este, ya es opcional pero, yo preferiría mejor este, leer algún libro este, aprender otro tipo de cosas, escuchar algún programa, algo mas este pro, mas este más productivo ¿no?, que, estar en un videojuego que...a a bueno a menos de que te, que este aportando enseñanza o algún un tema muy muy este que que si sea muy bueno.../</p>	<p>"Para los padres jugar videojuegos es considerado una forma de perder el tiempo, posiblemente a que creen que es mas importantes cualquier otra actividad en la que puedan los niños obtener algo que no fuese distracción para ellos"</p>
Son vistos como una actividad normal	<p>-Si me dicen videojuegos yo pienso en- niños que no estudian /I.- Este, ¿cuál fue su primera impresión? P.- Ah que mi hijo ya sabe jugar (risa) no se Ah este, pus, yo como también de pequeño jugué videojuegos pues...pues no sé, lo vi normal, ósea no fue una impresión positiva ni negativa, simplemente lo vi normal/</p>	<p>"Los padres probablemente consideran que el jugar videojuegos está relacionado directamente con niños irresponsables." "Al considerar que el jugar videojuegos es una actividad tan común no hay momentos de reflexión sobre dicha actividad."</p>

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Los padres deben controlar la exposición a los videojuegos	<p>-Mi hijo debería jugar videojuegos solo si- esta supervisado por un adulto.</p> <p>-Le impido los videojuegos cuando no cumple sus tareas o si el juego no es adecuado.</p>	<p>"Los padres creen que deben de limitar el uso de los videojuegos, posiblemente porque los usan como una forma de delimitar su autoridad en casa"</p>
No se conocen las clasificaciones	<p>/I.- Entonces hasta que lo juega el niños, lo llega como a elegir</p> <p>P.- No de... ver en la portada, ya ahí se nota ¿no? como si es violento o es tranquilo/</p> <p>Ah, sí solamente por por la apariencia, este si igual pus por el estuche pus también puede ser por lo mismo que... muchas veces el mismo juego este... he... indica la edad de de, a quien va dirigido el videojuego, más que nada por ahí y por por la apariencia pos que se vea un juego de acuerdo a la edad, del hijo</p> <p>-Las noticias sobre videojuegos me interesan porque- te advierten</p>	<p>"Los padres adquieren los videojuegos para los hijos guiándose por las imágenes de la caja, posiblemente porque desconozcan o no comprendan las clasificaciones de videojuegos"</p>

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Se juzga con solo analizar lo superficial	<p>-Pienso que jugar videojuegos aporta- Mal comportamiento. /I.- Mmmm ¿cree que los videojuegos pueden llegar a tener beneficios? P.-Beneficios... si porque... yo he visto que mi niños se ha vuelto muy ágil en.... en tocar para contestar cualquier este... este... así, como destreza mental, yo siento porque tiene que estar actuando rápido, y siento que en se aspecto si le ayuda</p> <p>...</p> <p>I.- Hipotéticamente, ¿podría decir que hubiera algún otro? Así que no haya visto en su hijo P.- No/</p>	<p>"Los padres posiblemente solo lleguen a juzgar las temáticas de los videojuegos en base al papel que consideran que tienen en el comportamiento imitativo de sus hijos, dejando de lado aspectos de creencias y sentidos que pueden ser transmitidos desde el videojuego"</p>
Son tomados muy a la ligera	<p>-Los videojuegos pueden ser usados- para ser violentos. /I.- Si, Entonces si tuviera, este este, beneficio de destreza ¿lo dejaría jugar más cotidianamente? P.- Pues de por sí ya la juega verdad así que digamos I.- Bueno en este caso sería su aprobación, desaprobación P.- Aprobación, ni más Este, si porque, si, si le va, si tiene un beneficio positivo para mi hijo pues sí, porque no está de más digo, ósea siempre y cuando sea por un videojuego o por otra actividad, este si tiene un beneficio este que le tiene que le ayude a un hijo pues sí, o sea no tengo, ningún problema (risa seca)/</p>	<p>"Los videojuegos solo son tomados en cuenta por los padres debido a las consecuencias negativas que observan y es muy posible que al no observar estas consecuencias, los mismos no sean tomados en cuenta, pues son considerados sólo como un juegos, y que por lo tanto carecen de importancia"</p>

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Pueden generar violencia	<p>-Los videojuegos pueden ser usados- para generar más violencia. /Pues que se alteran más fácilmente porque ya se les hace fácil ver el juego que es de luchas, y ya con el primito están jugando con el primito que yo soy este o... el dios de la guerra y... se... hacen más violento, yo siento/</p> <p>-Los videojuegos pueden ser usados- para ser violentos.</p>	<p>"Los padres creen que la exposición de los niños a los videojuegos puede llegar a generar comportamientos violentos probablemente porque lo relacionan con el comportamiento imitativo de los niños"</p>
Solo contienen violencia	<p>-Los videojuegos son malos porque son violentos.</p> <p>-Los videojuegos contienen- violencia.</p> <p>-Los videojuegos pueden ser usados- para ser violentos. ...causa mi desaprobación... que aspecto... pues ese de que nomás empiezan a pegar, todo es de luchar</p> <p>/Pues la la violencia, sinceramente la violencia, mucha violencia en los videojuegos, eso sería, lo que causara mi principal desaprobación</p> <p>-Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia- la violencia.</p>	<p>"El que consideren que los videojuegos provoquen la violencia en sus hijos quizá les permite despojarse de responsabilidades en relación a su papel en la educación de valores en sus hijos"</p> <p>"Puede que los padres solo conozcan videojuegos violentos porque son los que más llaman su atención al ser imitados por sus hijos, y por eso se cree la ilusión de que todo el resto de los videojuegos son iguales"</p>

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Son una recompensa	<p>/Mmmm, bue... por ejemplo si hace... se portó mal... mmm una travesura en la escuela, se la quitó un día, y trato de que... así conforme haga algo mal o no me obedezca, por medio del juego sabes que, no vas a jugar, porque hiciste esto mal, y por este medio yo... lo chantajeo/ /Ah de distracción pues solamente cuando ya haya, la persona que lo haya, que lo juegue que ya tenga cumplida todas sus tareas, que todos sus deberes pues solamente un rato de ocio me imagino que que puede ser así usado como distracción/ -Le impido los videojuegos a mi hijo cuando- no cumple sus tareas o si el juego no es adecuado. -Yo jugaría videojuegos con mi hijo si- cumplió sus tareas.</p>	<p>"Los padres usan los videojuegos como una forma de recompensa para mediar el comportamiento de sus hijos, esto muy probablemente porque consideran que al ser un gran motivador de los niños, pueden usarse para controlar a los mismos"</p>
Se buscan aquellos que pudiesen educar	<p>-Me podrían interesar los videojuegos si- fueran educativos. -Pienso que los videojuegos no me agradan porque- no enseñan nada. /El videojuego ideal... un videojuego ideal podría ser este para mí que..., que tenga contenido este... que que enseñe me imagino algo así, que enseñe sobre cultura que enseñe algo de historia que... que que represente algo de valores que sea entretenido, me imagino que así sería un juego ideal/ -Me atraería un videojuegos si tratase de- educación.</p>	<p>"Los padres piensan que los videojuegos deberían convertirse en una herramienta escolar, posiblemente porque solo buscan un beneficio cognoscitivo (mejor desarrollo de atención o más conocimientos) o conductual en ellos, dejando de lado toda la gama de ideas y sentidos que pueden ser transmitidos en ellos"</p>

Tabla 1C3

Tabla integradora de sentidos (continuación)

Sentido	Trecho	Hipótesis
Son asociados a diversos problemas	<p>/Pues en la salud, puede ser este la vista por estar tanto tiempo viendo la pantalla me imagino que se cansa mucho la vista si irrita, eh salud puede ser si, que igual como comentábamos en si es un juego muy violento pues también me imagino si la persona es susceptible a ese aaa la violencia pues me imagino que podrían desencadenar algo ahí y... he... también en que si no hacen sus responsabilidades deberes principales, pues también ahí por estar jugando también puede en la salud me imagino ¿no? (risa corta) la salud, ¿eso es salud?/ /Ah, desatender obligaciones, podría decir pues, supongamos que uno no trabaje, uno no no no no no tenga uno higiene, por por... estar en el videojuego, no coma uno, no tenga relación... este, social, por estar, solamente he... con el videojuego/</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los videojuegos deberían contener- cosas positivas no negativas. -Creo que los videojuegos son para- crear problemas. -Los videojuegos benefician en- nada. -Evito los videojuegos porque- son malos. -Yo pienso que los videojuegos son- malos. 	<p>"La actitud negativa que tienen los padres hacia los videojuegos posiblemente se ve reforzada por la poca información que tienen acerca de esta temática y de la falta de reflexión sobre la información que llegan a tener."</p>

Anexo D Tabla de categorías

Tabla 1D

Tabla de categorías

Categoría	Categoría de autor	Discusión
Infantilización	Derivación relativa (Tajfel H., 1984): ...en el sentido usado por Gurr consiste en el incumplimiento de determinadas expectativas, y en cuanto tal se convierte en una variable independiente de la conducta social.	El concepto de infantilización maneja (a diferencia al de derivación relativa), una conducta social más que esperada, supuestamente entendida, por lo cual se da un paralelismo del comportamiento y no una exclusión del comportamiento en sí.
Desasociamiento negativo por interés	Abstracción selectiva (relativo al estímulo) Beck (1967): consiste en centrarse en un detalle extraído fuera de su contexto, ignorando otras características más relevantes de la situación, y conceptualizar toda la experiencia en base a ese fragmento.	La propuesta de desasociamiento negativo por interés es muy similar a la de abstracción selectiva, la diferenciación de uso de la primera, es que, esta toma en cuenta el carácter de interés que da la persona para centrarse en una única característica, además de que las características relevantes ignoradas no son percibidas a simple vista en el caso del desasociamiento.
Discriminación por autoconcepción	Heurístico de la representabilidad - Tversky y Kahneman (1973): Esta regla consiste en evaluar la probabilidad de un suceso por el grado en que es representativo o similar a la clase a la que pertenece.	Aunque la relación de ideas en el heurístico conlleva "sucesos" para crear una relación, el concepto propuesto tiende a usar el mismo sistema solo que son los sucesos los que refuerzan una idea ya antes relacionada.
Inconsideración de rasgos adjuntos	Heurístico de la representabilidad - Tversky y Kahneman (1973): Esta regla consiste en evaluar la probabilidad de un suceso por el grado en que es representativo o similar a la clase a la que pertenece.	En el caso de la inconsideración de rasgos, el sistema de relación del heurístico es similar, solo que la diferencia radica en que la idea estigmatizada es la que refuerza la relación y no al revés.

Tabla 1D

Tabla de categorías (continuación)

Categoría	Categoría de autor	Discusión
Asociamiento estigmatizado	Habitación - Eisenstein y Peretz (1973): It is defined as a progressive decrease in response amplitude or frequency of occurrence to discrete and repetitive stimuli.	La habitación maneja el des incremento de respuesta hacia un estímulo y por lo tanto su "aceptación", pero no se maneja hacia una idea, que lo que se trata en el asociamiento estigmatizado, ya que el continuo estímulo termina asociando a una idea con otra, haciéndola difícilmente cuestionable.
Importancia centrada en interés personal	Motivación intrínseca – Deci (1975) la motivación intrínseca supone el compromiso de un sujeto con una actividad por el placer y el disfrute que le produce y por tanto, la actividad es un fin en sí misma	Siendo más que explicativa el concepto de motivación intrínseca, es complejo afirmar que el concepto propuesto sea idéntico, ya que los "motivadores son diferentes pero generados ambos desde dentro de la persona, siendo responsabilidad y el placer los conceptos que entran en conflicto como diferencias entre ambos
Superficialidad conceptual	Personalización (relativo a la respuesta) – Beck (1967): se refiere a la tendencia y facilidad del cliente para atribuirse a sí mismo fenómenos externos cuando no existe una base firme para hacer tal conexión.	El uso de la personalización en este caso particular llega a ser limitante en un sentido, ya que el fenómeno atribuido es externo, y no interno, así que el optar por un concepto como superficialidad conceptual intenta abstraer el mismo sentido del error cognicional, solo que partiendo de fenómenos internos.
Juicios abruptos	Sesgo retrospectivo – Bersabe (1995): Fischhoff, definía el sesgo retrospectivo se produce cuando la gente, una vez conocido el resultado, no se sorprende de lo que ha ocurrido e incluso cree que lo había predicho.	El concepto propuesto de juicios abruptos, propone una mantención de ideas, las cuales tienen el mismo principio del sesgo retrospectivo, con diferencia en que cada suceso de resultados afianza la misma idea reforzándola para el siguiente análisis.

Tabla 1D

Tabla de categorías (continuación)

Categoría	Categoría de autor	Discusión
Interés estigmatizado	Inferencia arbitraria (relativo a la respuesta) - Beck (1967): se refiere al proceso de adelantar una determinada conclusión en ausencia de la evidencia que la apoye o cuando la evidencia es contraria a la conclusión.	En el sentido de la inferencia arbitraria, el fenómeno se da cuando el estímulo está presente, por lo cual se opta por usar el interés estigmatizado donde se intenta abarcar más allá del estímulo y dar una explicación al sustento de un pensamiento cerrado.
Afirmación por experiencia específica	Correlación ilusoria - Hamilton y Gifford (citados en Tajfel, 1984): La correlación que afirma percibir los observadores entre dos clases de acontecimientos que, en realidad A) no están correlacionados, o B) están correlacionados en menor medida de lo que se dice.	En ambos concepto existe dos aspectos fundamentales, la relación con información limitada, y el establecimiento de esta relación debido a la percepción, pero en el caso del concepto propuesto se da una relación que se mantiene debido a la repetición y asimilación de casos en específico y no en casos independientes como lo es en la correlación ilusoria.
Asociamiento por experiencia ilusiva	Superstición – Svartdal (1984) (citado en Bersabe, 1995): inferencia errónea de controlabilidad o/y predictibilidad sobre un resultado.	El usar el concepto de superstición o de asociamiento por experiencia ilusoria puede ser igualmente valido, se opta por el uso del segundo, ya que la controlabilidad no está incluida en el concepto.
Aceptamiento adaptado	Motivación extrínseca – Deci y Ryan (2000): La forma más autodeterminada de motivación extrínseca sería la regulación integrada, en la que varias identificaciones son asimiladas, ordenadas jerárquicamente y puestas en congruencia con otros valores	En el sentido de motivación extrínseca la asimilación de valores da un entendimiento mayormente analizado y entendido de estos valores identificados, por lo cual la propuesta de aceptamiento adaptado da a entender que para jerarquizar los valores en algunos casos no es tan necesario un análisis y solo es necesario una relación de conveniencia.

Tabla 1D

Tabla de categorías (continuación)

Categoría	Categoría de autor	Discusión
Negativización por falta de conveniencia	Inferencias correspondientes - Jones y Davis (citados en Droguett, 2010): La finalidad del proceso atributivo está en deducir del comportamiento la intención que lo genera para inferir en las cualidades estables de la persona que las efectúa, por tanto, el objetivo de la inferencia correspondiente consiste y encontrar una explicación teórica de lo que una persona pretende conseguir con su conducta	La propuesta de negativización a falta de conveniencia trata de dar una explicación a la formación de una idealización debido a una falta de motivos, a diferencia de la inferencia correspondiente que se centra en la explicación de la misma conducta mediante la idea antes idealizada.
Exclusión autoafirmativa	Disonancia cognitiva – Festinger (citado en Rodríguez y Morales, 1972): Dos elementos son disonantes cuando lo contrario de un elemento surge del otro; si no x se desprende de y, "x" e "y" se hallan en relación disonante.	Aunque el concepto de disonancia dictamina que se da cuando ambos conceptos están activos, la exclusión autoafirmativa se centra cuando ambos conceptos aún no están activos en la persona y esta prefiere evitar en la disonancia al hacer la exclusión.

Anexo E Resultados de los participantes en ambos instrumentos

Resultados del participante A

Figura 1A Frases incompletas del participante A hoja 1

1

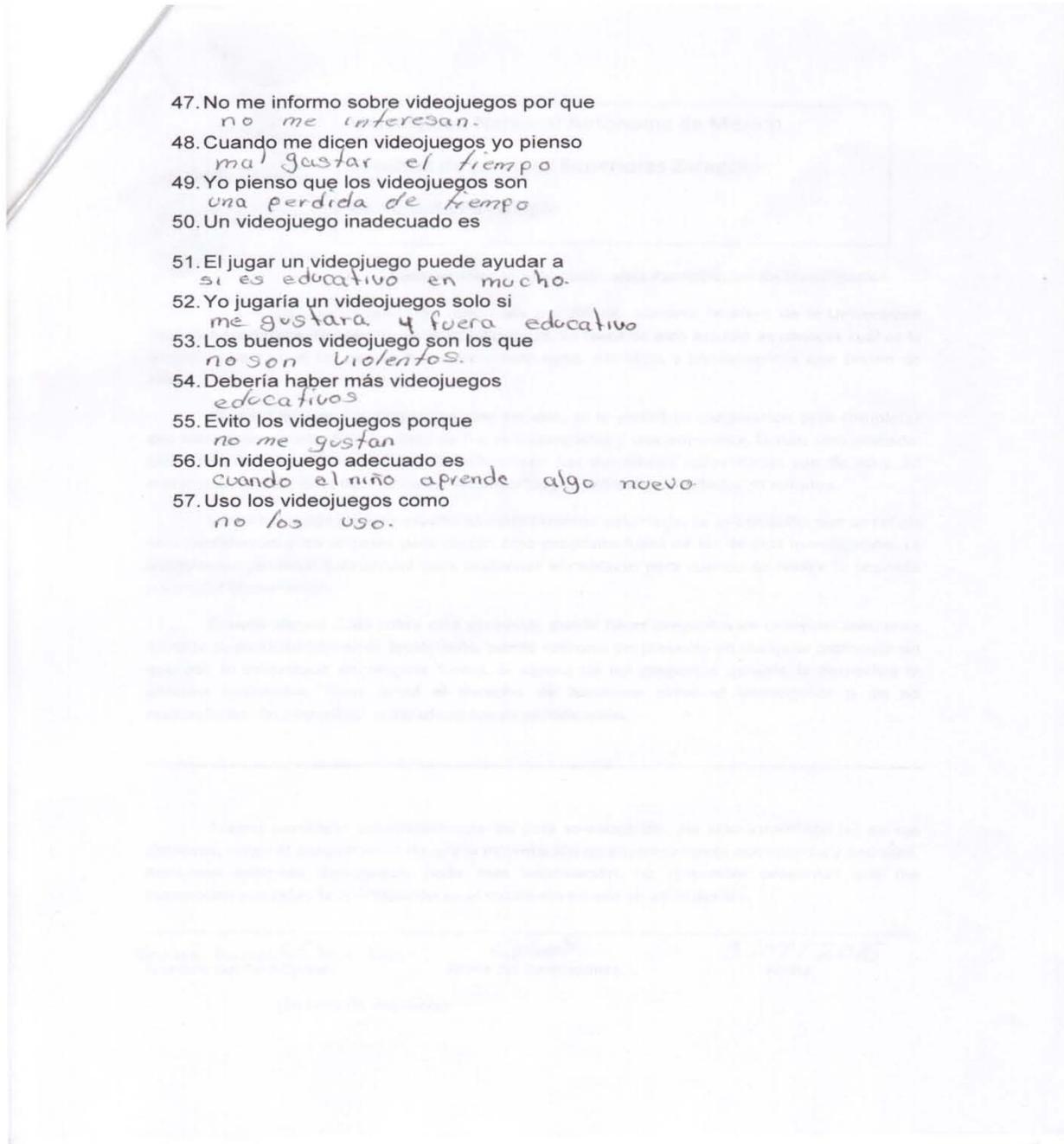
Frases incompletas

1. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es
Como afectan a la vida
2. Los videojuegos me causan
estrés
3. Me desinteresan los videojuegos porque
No son educativos
4. Los videojuegos benefician en
en nada.
5. Conozco los videojuego porque
mis hijas los juegan.
6. Los videojuegos son malos porque
son violentos.
7. Me gustan los videojuegos cuando son
educativos
8. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es
por que los hicieron cual fue el motivo
9. Cuando veo a mi hijo jugar un videojuego yo pienso
que le quita tiempo
10. Los videojuegos no deberían contener
tanta violencia.
11. Dejo a mi hijo jugar videojuegos con
con sus hermanos
12. Para mí un contenido inadecuado es
la violencia.
13. Me podrían interesar los videojuegos si
fueran educativos
14. Si veo a mi hijo jugando un videojuego inapropiado para su edad yo
se lo prohíbo
15. Creo que los videojuegos pueden generar
que no aprendan en la escuela.
16. En vez de jugar videojuegos, yo prefiero que mi hijo juegue
fútbol.
17. Pienso que jugar videojuegos aporta
mal comportamiento.
18. Creo que los videojuegos son para
los que no estudian.
19. Si jugara un videojuego me sentiría
estresada.
20. Me gustaría que los videojuegos fueran
más educativos
21. Pienso que los videojuegos no me agradan porque
no enseñan nada
22. Las noticias sobre videojuegos me importan porque
Sabría que juegos pueden jugar mis
hijos sin que les afecte.

Figura 2A Frases incompletas del participante A hoja 2

23. Yo no juego videojuegos con mi hijo porque no me gustan.
24. Los videojuegos deberían contener mas informacion educativa.
25. Creo que jugar un videojuego hace parecer menos aprendizaje.
26. Me molestan las cosas que tocan temas o contengan contenido sexual o violencia.
27. En vez de jugar videojuegos mi hijo debería estudiar.
28. Mi hijo debería jugar videojuegos solo si esta supervisado por un adulto.
29. Si me dicen videojuegos yo pienso en niños que no estudian.
30. Le impido los videojuegos a mi hijo cuando son tan violentos.
31. Pienso que los videojuegos pueden ser menos bruscos y mas educativos.
32. Lo que me interesa sobre los videojuegos es en que perjudica a la mente.
33. Los videojuegos contienen violencia.
34. No me importan los videojuegos porque tienen violencia.
35. Si mi hijo me platica de videojuegos yo le cambio la conversacion.
36. Yo jugaría videojuegos con mi hijo si fuera educativo.
37. Lo que se de videojuegos es que son perjudican a la aprendizaje.
38. Pienso que los videojuegos son perores que
39. Pienso que los videojuegos son mejores que yo digo que nada.
40. Yo no jugaría un videojuego por que no me gustan y siento que pierdo tiempo.
41. Los videojuegos pueden ser usados para generar más violencia.
42. Le compro videojuegos a mi hijo para
43. Me atraería un videojuegos si tratase de aprendizaje.
44. Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia para generar más violencia.
45. Debería haber menos videojuegos de violencia.
46. No me gustan los videojuego cuando son violentos.

Figura 3A Frases incompletas del participante A hoja 3



Resultados del participante B

Figura 4A Frases incompletas del participante B hoja 1

2

Frases incompletas

1. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es *ayudar a los niños en que les podría*
2. Los videojuegos me causan *adicción para estar jugando nada más.*
3. Me desinteresan los videojuegos porque *Casi no xq' luego los Juego*
4. Los videojuegos benefician en *podría ser chagilizar la mente un poco.*
5. Conozco los videojuego porque *mis hijos juegan.*
6. Los videojuegos son malos porque *causan adicción o duele la vista.*
7. Me gustan los videojuegos cuando son *de destreza o misiones*
8. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es
9. Cuando veo a mi hijo jugar un videojuego yo pienso *que hayo mal en dejarlo tanto tiempo.*
10. Los videojuegos no deberían contener *Violencia*
11. Dejo a mi hijo jugar videojuegos con *sus primos*
12. Para mí un contenido inadecuado es *Cuando hay mucha sangre o violentas*
13. Me podrían interesar los videojuegos si *enseñaran cosas buenas*
14. Si veo a mi hijo jugando un videojuego inapropiado para su edad yo *no lo dejo jugar o no se los meto a la consola*
15. Creo que los videojuegos pueden generar *que sean mas reveldes o adicción*
16. En vez de jugar videojuegos, yo prefiero que mi hijo juegue *con sus primos con Juguetes*
17. Pienso que jugar videojuegos aporta *mucho entelarse*
18. Creo que los videojuegos son para *Jugar un ratito nada más.*
19. Si jugara un videojuego me sentiría
20. Me gustaría que los videojuegos fueran *mas tranquilos.*
21. Pienso que los videojuegos no me agradan porque *entretienen y quitan tiempo*
22. Las noticias sobre videojuegos me importan porque *mis hijas los juegan.*

Figura 5A Frases incompletas del participante B hoja 2

23. Yo no juego videojuegos con mi hijo porque
24. Los videojuegos deberían contener
Cosas para que aprendan ellos.
25. Creo que jugar un videojuego hace parecer
26. Me molestan las cosas que tocan temas o contengan contenido
muy sangrientos que no son para su edad.
27. En vez de jugar videojuegos mi hijo debería
leer o hacer otra cosa
28. Mi hijo debería jugar videojuegos solo si
termina la tarea o obedece.
29. Si me dicen videojuegos yo pienso en
distracción
30. Le impido los videojuegos a mi hijo cuando
me contesta o se porta mal
31. Pienso que los videojuegos pueden ser
malos a la vez.
32. Lo que me interesa sobre los videojuegos es
que no tengan contenido malo
33. Los videojuegos contienen
mucho alteramiento
34. No me importan los videojuegos porque
35. Si mi hijo me platica de videojuegos yo
le digo que no se meta tanto en eso
36. Yo jugaría videojuegos con mi hijo si
fueran juegos tranquilos
37. Lo que se de videojuegos es que son
adjetivos
38. Pienso que los videojuegos son peores que
39. Pienso que los videojuegos son mejores que
andar en otros vicios
40. Yo no jugaría un videojuego por que
41. Los videojuegos pueden ser usados
42. Le compro videojuegos a mi hijo para
entretenerlo un rato.
43. Me atraería un videojuego si tratase de
destrucción
44. Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia
la juventud que son los q' mas juegan.
45. Debería haber menos videojuegos de
violencia
46. No me gustan los videojuego cuando son
que se estan matando. o mucha sangre.

Figura 6A Frases incompletas del participante B hoja 3

47. No me informo sobre videojuegos por que
48. Cuando me dicen videojuegos yo pienso
en entretenerse nada mas.
49. Yo pienso que los videojuegos son
buenos pero solo un ratito
50. Un videojuego inadecuado es
51. El jugar un videojuego puede ayudar a
agilizarse al mover o responder rapido
52. Yo jugaria un videojuegos solo si
es tranquilo el juego
53. Los buenos videojuego son los que
te enseñan algo bueno en las misiones.
54. Debería haber más videojuegos
misiones pero tranquilos.
55. Evito los videojuegos porque
se mete uno mucho en ellos.
56. Un videojuego adecuado es
que no contenga violencia.
57. Uso los videojuegos como
entretimiento para los niños que no den tanta
lata

Entrevista semiestructurada del participante B

I.- ¿Cómo podría describirme lo que es un videojuego?

P.- Podría describir... mmm pues... un videojuego para mí este

I.- Intente no cubrirse la boca para no bloquear

P.- (risa corta) un videojuego es este un... un modo de entretenimiento para ¿los niños?

I.- Aja

P.- Que pues... mmm... eso para mí es, un entretenimiento para los niños

I.- ¿Nada más?

P.- Ujum

I.- Un poco más específica, respecto a si tiene, es, tal esto...

P.- ¿cómo?

I.- Es tal esto por ejemplo,

P.- Aaaa, pues este, un... entretenimiento para... ellos, no sé qué este. Ay, no se decirte (risa corta) Mmmm... pues sí que es un aparato que entretiene a los niños y que este... no se

I.- Bueno, muy bien, ¿Qué significado tendrían los videojuegos para los niños?

P.- Que significado...

I.- o ¿Cómo creen que vean los niños a los videojuegos?

P.- Pues ellos los ven como algo muy padre ¿no?, muy este... que es lo máximo el videojuego para ellos porque pues les encanta, se entretienen... horas y horas si uno los deja

I.- ¿En este caso sería que se entretengan? ¿Es lo único que ven los niños en los videojuegos?

P.- Pues si entretenimiento y este... si entretenimiento

I.- Ok. ¿Ha investigado sobre los efectos que poseen los videojuegos?

P.- No

I.- ¿Por qué no ha podido o no se ha puesto a investigar?

P.- No me he puesto a investigar

I.- pero ¿porque razones? o

P.- No pues este... pues no más es así ya les doy la Tablet y... ósea si sé que son, mucho tiempo es malo pero así que me pongan, me ponga a investigar no

I.- ¿No ha sido, ya sea por falta de interés, falta de tiempo...?

P.- Falta de interés yo creo

I.- ¿Falta de interés?

P.- Ujum

I.- En este caso a usted no le llega a interesar...

P.- Pues porque este... no pues nunca me había puesto a int..., a pensar en eso mas bien

I.- A ok, ¿hay alguna raz... awww, ha buscado información escrita que le permita entender los videojuegos?

P.- ¿Escrita?

I.- aja

P.- No, tampoco

I.- ¿o escuchada o alguna forma?... No ninguna

P.- No

I.- Ok permítame. ¿A qué grupo de edad cree que usted, son con..., son dirigidos los videojuegos?

P.- ¿Hacia los niños? O ¿Cómo?

I.- O sea, ¿a qué grupo de edad, son dirigidos los videojuegos?

P.- Pues esste, pues ya desde pequeños empiezan ¿no?, como, cinco años ya son... ya ponen mucho atención los niños, ya saben

I.- Entonces usted cree que van dirigidos hacia los niños

P.- ¿Los juegos?

I.- Aja, los videojuegos

P.- No te entiendo

I.- Si, si realmente los videojuegos son hechos para los niños o, para un grupo de edad en específico

P.- Ha ya, no si, han sido dirigidos a un grupo de edad ¿no? porque hay muchos que son violentos ¿no?

I.- Si pero, ¿a cuál cree usted?

P.- Ha ya, pus este, como de diez años ¿no?

I.- ¿Diez años en adelante?

P.- Ujum

I.- ¿Por creer esto?

P.- Porque si ya vienen como, medio malitos los juegos

I.- ¿Podría explicar un poco más como que...?

P.- Ósea si, así ya muy este.... con mucha agresión los juegos y digo ni modo que dárselo a uno de tres, cinco años ¿no?

I.- Aja

P.- Entonces yo pienso ya de diez en adelante que ya...

I.- Ya van...

P.- Ya los niños ya van viendo todo eso, ¿no?

I.- Ok. ¿Qué papel cree que juegan lo videojuegos hoy en día en la sociedad?

P.- Que papel... mmm... se... pues así un papel papel, ¿no verdad? Pero... hemmm desgraciadamente los niños si están metidos en todo eso, y no solo los niños también los adultos pero pues este... así un papel en general no, siento que nomás como distracción

I.- Mmmm ¿podría ser distracción entonces?

P.- Si distracción

I.- ¿De qué forma sería esta distracción?

P.- Mmmm, como para desaburrirse, no sé, uno lo agarra y un ratito nada más este... se mete en eso ¿no? pero así que tenga un papel...

I.- No

P.- No

I.- Bueno mmm ¿Cómo sería o debería ser el videojuego ideal para usted?

P.- para mí... así como de misiones, sin violencia, sin sangre, tranquilos ¿no?

I.- Este, ¿puede explicar esta parte de misiones?

P.- ¿De qué?

I.- De misiones

P.- Misiones.

I.- Aja

P.- A si es que ya ves pasando de... de este... empiezas así lento, pero ya vas unas misiones más este adelantadas, pero, sin la agresión ni nada de eso, ósea como el de metal slug pero sin pistolas (risas)

I.- Ah ya, Y en el caso de que lentos, ¿cómo es, esta parte de lentos?

P.- Este mmmm... como te diré, no lentos sí no que este... pues... como te explico. Pues que no estén tan... bruscos los juegos ósea que sean... no tiernos pero pues... algo normal para los niños ¿no?

I.- Mmmm ¿Cómo sería esto?

P.- Ya no me está gustando esto (risas) Pues si así unas misiones como, hay uno de una pelotita

I.- Aja

P.- Que se llama red ball, y esa, pues va tranquila, y va superando eso y ya va a otro nivel

I.- Ah ya

P.- Pero no es así como... mmmm pues si tranquilo, ósea (risas), no sé cómo decirte

I.- Un desarrollo este... ¿fluido?

P.- Sí que se deja llevar así... la la secuencia así algo, de empezamos tranquilos allá y una misión un poco más difícil, pero tranquilas, no así todas alteradas

I.- Oh muy bien. Mmmm ¿de qué forma deberían ser usados los videojuegos?

P.- ¿De qué forma?

I.- Aja

P.- En general o uno en casa

I.- Como usted pensaría

P.- Este, yo en casa sería de que pues, haciendo primero su responsabilidad de los niños, y ya un ratito la, el videojuego, para que pues también ellos cooperen con uno y por medio del juego se apuren ¿no?

I.- Ok. ¿Sería de la única forma?

P.- Mmmm. En mi caso si (risas)

I.- En su caso, este, pensando hipotéticamente, ¿deberían ser usados de otra forma?

P.-Mmmm... pues si ¿no? la toda la juventud que está muy metida ¿no? no se pero pues, para mi así

I.- Ok. Mmmm ¿de qué forma elije los videojuegos para su hijo?

P.- De qué forma... de la forma en que yo vea que no traen, este... así si ya se están peleando, o que ya con la pistola, lo bajan del carro, y ese tipo de juegos a mí no me gustan, y yo le elijo, así... juegos tranquilos, que no vea agresión o violencia

I.- ¿Y cómo llega a denotar esta agresión o violencia?

P.- Ah cuando ya veo que... en el videojuego ya va el... tipo con la pistola. Disparando o ya pelando así que sale sangre, aparece en el videojuego

I.- Entonces hasta que lo juega el niños, lo llega como a elegir

P.- No de... ver en la portada, ya ahí se nota ¿no? como si es violento o es tranquilo

I.- Ok, entonces, ¿se guía más por la portada en este caso?

P.- En la portada

I.- No ha consultado otro tipo de información

P.- No

I.- ¿Qué venga en la caja? o ¿en alguna página?

P.- No, yo más que nada es la portada

I.- Ok

P.- Los bajan y ves que aparecen, los cuadritos y les digo, este se ve tranquilo, este no

I.- Ah muy bien. ¿Si no tuviera hijos que juego despertaría su mayor interés?

P.- (Risa) Que juegos... pues cuando yo no tenía hijos si me despertaban interés, y eran los de luchas (risa) precisamente ¿verdad? Pero pues digo, uno ya estaba más grande y ya sabía lo que jugaban, pero de chica no me dejaban jugar.

I.- Oh ya, entonces serían los de lucha ¿pero de que tipo?

P.- Street fighter (risa)

I.- Street fighter. De ese estilo nada más

P.- sí, casi no

I.- Mmmm ¿cree que los videojuegos pueden llegar a tener beneficios?

P.-Beneficios... si porque... yo he visto que mi niños se ha vuelto muy ágil en.... en tocar para contestar cualquier este... este... así, como destreza mental, yo siento porque tiene que estar actuando rápido, y siento que en se aspecto si le ayuda

I.- ¿Nada más en ese aspecto?

P.- Ujum

I.- Hipotéticamente, ¿podría decir que hubiera algún otro? Así que no haya visto en su hijo

P.- No

I.- Ninguno

P.- no

I.-Mmmm. ¿Si tuviera algún beneficio los videojuegos, permitiría que formaran parte de la cotidianidad de su hijo?

P.- ¿Si tuviera un beneficio?

I.- Aja

P.- Pues si

I.- ¿De qué forma?

P.- Depende si el beneficio le ayuda a él en algo

I.- ¿Como por ejemplo?

P.- Mmmm, como destreza... o... no sé, si sería como destreza, agilidad, no se

I.- Si, Entonces si tuviera, este este, beneficio de destreza ¿lo dejaría jugar más cotidianamente?

P.- Pues de por sí ya la juega verdad así que digamos

I.- Bueno en este caso sería su aprobación, desaprobación

P.- Aprobación, ni más

I.- ¿Tiene algún problema sobre videojuegos en casa?

P.- Si, que ya el niño ya este... no se calla, todo toda la tarde de que hizo esto en el juego, va superar esto, compro esto y... si se mete mucho en eso

I.- ¿Y cómo se desarrolla esto en casa?

P.- Mira, nosotros no tenemos internet

I.- Ujum

P.- Pero... mi suegra si, entonces él ya quería pasársela con... la suegra, pero nada más metido en el juego

I.- Ujum

P.-Y ya lo traíamos y luego yo veía que se revelaba más, hay yo quiero jugar, ósea que, si se... clavaba mucho en los juegos, se clavaba mucho

I.- ¿Es el único problema que han le ha rec..., que ha... ha dado?

P.- Si, habla mucho

I.- Mmmm. ¿Qué tipo de problemas podrían generar los videojuegos en las personas?

P.- ¿Cómo?

I.- ¿Qué tipo de problemas podrían generar los videojuegos en las personas?

P.- ¿Qué tipo de problemas?

I.- Aja

P.- Pues que se alteran más fácilmente porque ya se les hace fácil ver el juego que es de luchas, y ya con el primito están jugando con el primito que yo soy este o... el dios de la guerra y... se... hacen más violento, yo siento

I.- Entonces vendría siendo por imitar el comportamiento

P.- Por imitar

I.- ¿Ha habido algún otro?

P.- No

I.- ¿Pensaría usted que llegara haber otro?

P.- A lo mejor sí pero no me he puesto a pensar

I.- Ok. Mmmm, En qué sentido los videojuegos pueden ser malos para las personas

P.- ¿En qué sentido?

I.- Aja

P.- Pues en ese, que imitan las cosas que ven en el videojuegos ¿no?

I.- ¿Es el único?

P.- Este si

I.- Ok. ¿Los videojuegos han causado algún problema en su familia?

P.- Algún problema... no

I.- ¿No?

P.- No. Nada más comentarios que uno dice ya párale, ya hasta ahí pero...

I.- ¿No ha llegado a mayores?

P.- No

I.- Ok. ¿Qué malestares en la salud cree que puedan generar los videojuegos?

P.- ¿Que malestar?. Pues de que se aguanta la orina mi hijo, es un malestar le... ha causado por estar jugando, no va al baño y ya este... se está aguantando pues sí, ya yo he visto que ya ha tenido malestar por a... aguantar hacer fuerza, pues este, le está saliendo aurita hernia, no precisamente por el videojuego, pero... ya la tenía, pero el al momento de hacer fuerza, pues siento que ya... pues por los videojuegos que está bastante metido no quiere ir, no va cuando le anda.

I.- ¿Cree que puede generar algún otro problema?

P.- generar otro problema. Mmmm, si visual

I.- ¿De qué forma?

P.- Este... de que ya no ven bien, les arde la vista

I.- ¿Nada más?

P.- Ujum

I.- Muy bien. ¿Qué clase de conducta cree que puede aprenderse en un videojuego?

P.- Que clase de conducta... pues la violenta

I.- ¿La única?

P.- ... Pues... más que nada, si

I.- ¿Cómo sería esta conducta violenta? ¿Cómo cree que la aprendan?

P.- Imitando lo que ve en el videojuego

I.- Mmmm ¿podría poner algún ejemplo?

P.- El dios de la guerra (risa) que ya se sentía... como se llamaba, ¡Kratos!, mi hijo ya se sentía (risa) si andaba con sus espadas imitando... y... agrediendo a cualquiera (risa)

I.- Si conozco ese juego.

P.- Si (risa)

I.- ¿Cómo cree que los videojuegos...? A no, ¿Podría enumerar los aspectos negativos que cree que tengan los videojuegos?

P.- ¿numerar aspectos negativos?

I.- Aja

P.- Pues... aspectos negativos, este... que agreden ¿no?, que se agreden... ¿podría ser?

I.- Si

P.- Este... mmmm... Aspectos negativos que ¿qué?

I.- Que puedan tener los videojuegos

P.- Que pueden tener los videojuegos...pues si agresión este... mal comportamiento, vendrían siendo lo mismo... este, pues si agresión... vio... violencia... y mal comportamiento

I.- En este mal comportamiento, como que tipo de comportamientos son malos, en ese sentido, o bueno obviamente, enseñados por los videojuegos

P.- ¿qué mal comportamiento?, pues luego, las palabras, las palabrotas que dicen ¿no? ¿Podría ser?

I.- Si, nada más

P.- (Asiente)

I.- ¿Qué aspecto de los videojuegos caus... es el que su desaprobación?

P.- ¿Qué aspecto de los videojuegos?

I.- Si

P.- ...causa mi desaprobación... que aspecto... pues ese de que nomás empiezan a pegar, todo es de luchar

I.- Es el único, ¿esta violencia?

P.- Ujum, violencia

I.- En el caso de que los videojuegos no tuvieran esta violencia, ¿habría algún otro aspecto?

P.- Mmmm....Algún otro aspecto... si pero no me acuerdo (risa)

I.- ¿No?

P.- (Niega)

I.- ¿Cómo cree que los videojuegos puedan perjudicar el desarrollo escolar de su hijo?

P.- Como pueden perjudicar... que nada mas está pensando en pasar tal misión, y no se concentra ¿en la escuela?

I.- Eso seria

P.- Si

I.- ¿Hay alguna otra forma que le pudiera perjudicar?

P.- En la vista que... luego ya se andan tallando los ojos.

I.- Mmmm

P.- Porque no alcanzan

I.- ¿Nada más?

P.- Ujum

I.- Ok. ¿Qué situaciones o sucesos le han llevado pensar que los videojuegos son violentos?

P.- Que situaciones o sucesos... Mmmm ¿en el... hijo o en el videojuego?

I.- En los videojuegos

P.- Ah, en los videojuegos... que situación... pues son sé, en que yo veo así como te digo los videojuego ya veo que ya este... con pistola o de que... ya se están pegando, yo siento que ya para mí ya es agresión ¿no?

I.- Si, ¿pero solo hasta que los ve jugando?

P.- O con con cómo te repito la portada, ya se nota, que dices es ya, ya pura solo sale la sangrita, o sea no es bueno el videojuego (risas)

I.- Ok. Mmmm ¿Cómo considera el que alguien invierta su tiempo en un videojuego?

P.- ¿Cómo considero que alguien, invierta el tiempo?

I.- Aja

P.- Pues pue..., si ya trabajaron bien, no sé. Pues que un ratito lo inviertan ¿no? lo desestresen, ahí jugando o...

I.- ¿Pero cómo considera a esta persona?

P.- ¿Cómo lo considero?, muy metido en los videojuegos ¿no?

I.- ¿así lo consideraría?

P.- Ok

I.- ¿Cree que un videojuego puede ser considerado un pasatiempo?

P.- ¿Un qué?

I.- Un pasatiempo

P.- pri... ¿la pregunta cómo decía?

I.- Ah ¿cree que considera usted un vide... cree pueda considerar a los videojuegos un pasatiempo?

P.- Si

I.- ¿Porque?

P.- Porque te distraes en un ratito, y dices ¡ha! pues voy por un videojuego y...

I.- Bueno, pero en este caso entendido un pasatiempo como... ya... en este caso sería el Hobbie

P.- ¡Ah ya! Para las personas... pues si quien se mete en ese hobbie pero pues, como pasatiempo no

I.- ¿No cree que podría ser?

P.- Es que sí, porque se meten verdad. Pues si s podría ser, como hobbie para para... los adolescentes

I.- ¿Cómo considera esto usted?

P.- Pues... que no está bien ¿no?, porque en vez de perder el tiempo en el videojuego podrían estar haciendo otra cosa útil ¿no?

I.- ¿Solo por ese aspecto?

P.- (asiente)

I.- Bien. ¿Cómo cree que es un videojuego educativo?

P.- Un videojuego educativo... Pues que les enseñe algo bueno ¿no? traen... no sé, como un... un videojuego educativo podría ser, de que hay uno que es de destreza, mental, ¿no? que trae sumas, que les enseña algo bueno ¿no?, a que... en comparación de los otros todos violentos

I.- Pero en este caso como... vendría siendo desarrollado el videojuego

P.- Como vendría siendo desarrollado...

I.- Es que usted me hablaba de que son misiones, ¿un videojuego educativo como vendría siendo?

P.- Pues, de igual manera si pero de... por ejemplo que traiga no sé, sumas, que pase con figuraras que te cambian de... lugar y tu pongas la respuesta de cómo apareció ¿Me explico o no me explico?

I.- Si, más o menos, como si fuera como un... memorama casi

P.- Aja, de que repente aparece y... para que ellos graben eso, se lo graben, y ya después aparecen más figuras y dice... para uno apuntar cual fue la que... vimos, ¿no?

I.- Aja

P.- Ósea mentalmente para... grabárselos ¿no?

I.- ¿Así sería un videojuego educativo?

P.- Aja

I.- ¿Cómo se enteró que su hijo juega videojuegos y cuál fue su primera opinión de eso?

P.- Mmmm pues, no es que me haya enterado, sino que, uno mismo como padre les busca este... algo para que se entretengan en casa, y pues uno mismo les empezó a meter el jueguito ¿no?

I.- Este, ¿cuál fue su primera impresión?

P.- Ah que mi hijo ya sabe jugar (risa) no se

I.- No pensó algo mal de su hijo, hija

P.- No, no ósea, pos... ah, sí le gusta, si sabe mover ahí... el aparatito ¿no?

I.- ¿Esa fue su impresión?

P.- Ujum

I.- Este, ¿Qué rol tiene en la familia el uso de los videojuegos?

P.- La familia el rol... pues... pues tratamos de meter disciplina pero... todos le entran (risa) mama papa, todo se ponen a jugar ósea que... nomas, tanto tiempo uno y así

I.- Ok, ¿entonces vendría siendo como una actividad más familiar?

P.- Si

I.- ¿Y se usa de alguna otra forma aparte de, esta familiar y esta disciplina que me menciono?

P.- Si ósea... por ejemplo en la noche, ya es, papa y... todos tratamos de ver lo que juega el niño ¿no?, todos, este... participamos, pero ya en el día, es el niño el que esta aparte con su tiempo

I.- Ok. ¿Entonces vendría siendo en este caso como... en este caso como un juguete más del niño?

P.- Ujum, del niño exacto

I.- ¿De qué forma delimita el acceso de los videojuegos a su hijo?

P.- ¿Forma delimito?

I.- Aja

P.- Mmmm, bue... por ejemplo si hace... se portó mal... mmm una travesura en la escuela, se la quitó un día, y trato de que... así conforme haga algo mal o no me obedezca, por medio del juego sabes que, no vas a jugar, porque hiciste esto mal, y por este medio yo... lo chantajeo

I.- ¿Ha llegado a provocar algún problema esta forma de utilización?

P.- No

I.- ¿No? ¿Podría decirse casi como... bueno, lo entiende?, ¿entiende porque el castigo hacia el juego?

P.- Si, si lo entiende

I.- Ok. Mmmm espéreme tantito. Ya llendo al final, ¿habría alguna otra cosa que, me... que le gustaría comentarme sobre los videojuegos? Que nazca realmente de usted

P.- Pues... me gustan los videojuegos, que te voy a decir que este... pues me gustan las misiones fáciles de los videojuegos.... y se comparten con los hijos y que hasta eso... ósea que hasta eso... si me agrado (risa)

I.- Si le agradan, hasta cierto punto

P.- Si hasta cierto punto

Resultados del participante C

Figura 7A Frases incompletas del participante C hoja 1

3

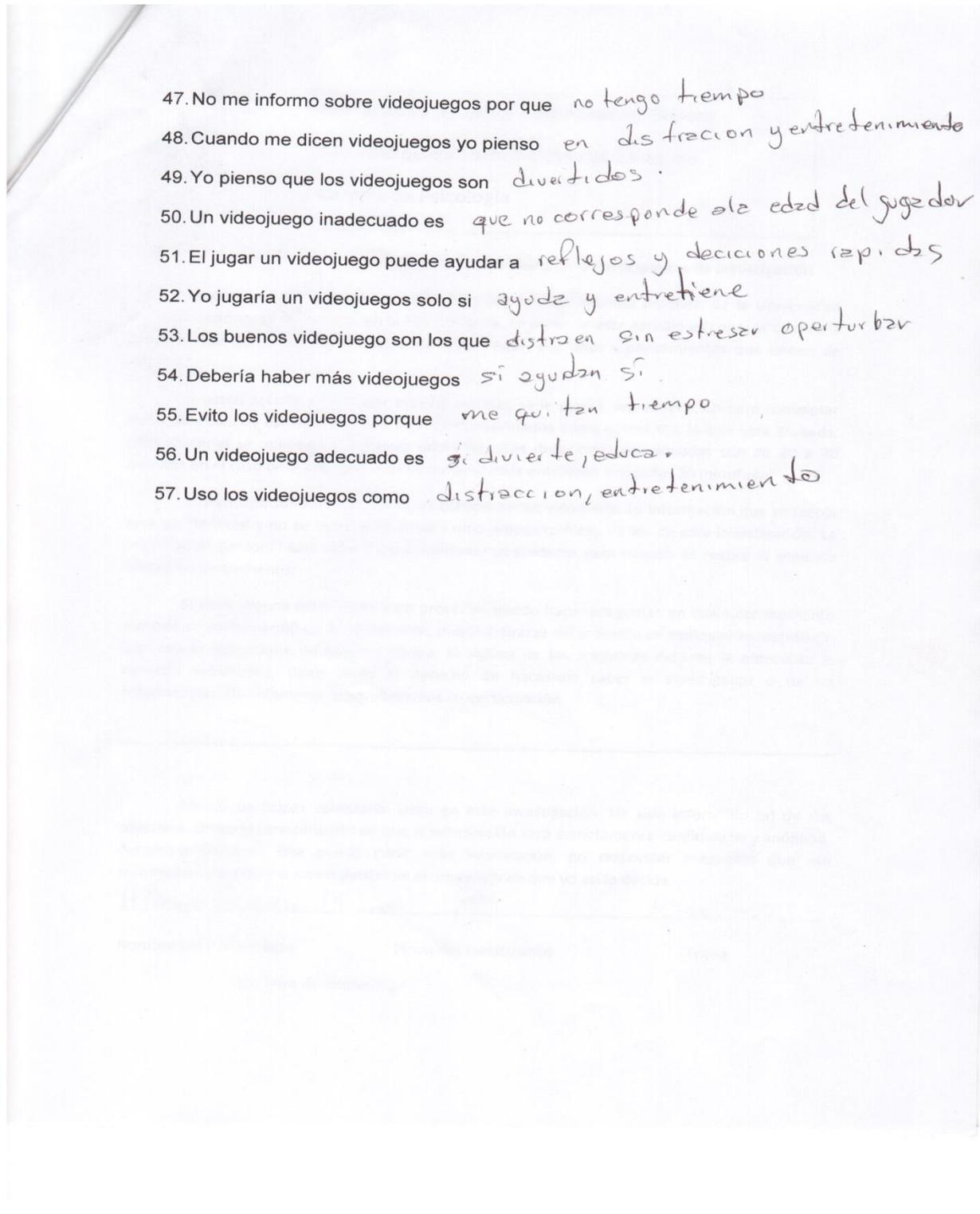
Frases incompletas

1. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es si ayudan o perjudican
2. Los videojuegos me causan distracción
3. Me desinteresan los videojuegos porque no me des interesan
4. Los videojuegos benefician en supongo en reflejos
5. Conozco los videojuego porque los jugue
6. Los videojuegos son malos porque quitan tiempo
7. Me gustan los videojuegos cuando son educativos
8. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es si ayudan o perjudican
9. Cuando veo a mi hijo jugar un videojuego yo pienso que se distrae
10. Los videojuegos no deberían contener violencia
11. Dejo a mi hijo jugar videojuegos con un tiempo limite
12. Para mí un contenido inadecuado es violencia u obsceno
13. Me podrían interesar los videojuegos si aportan algo positivo
14. Si veo a mi hijo jugando un videojuego inapropiado para su edad yo le digo q' no lo juege
15. Creo que los videojuegos pueden generar adicción
16. En vez de jugar videojuegos, yo prefiero que mi hijo juegue cosas didácticas
17. Pienso que jugar videojuegos aporta estrés o diversión
18. Creo que los videojuegos son para pasar un rato
19. Si jugara un videojuego me sentiría normal
20. Me gustaría que los videojuegos fueran educativos
21. Pienso que los videojuegos no me agradan porque son violentos
22. Las noticias sobre videojuegos me importan porque mi hijo juege videojuegos

Figura 8A Frases incompletas del participante C hoja 2

23. Yo no juego videojuegos con mi hijo porque *si juego en ocasiones*
24. Los videojuegos deberían contener *cosas positivas no negativas*
25. Creo que jugar un videojuego hace parecer *normal*
26. Me molestan las cosas que tocan temas o contengan contenido *violento*
27. En vez de jugar videojuegos mi hijo debería *jugar más físicamente*
28. Mi hijo debería jugar videojuegos solo si: *es por un rato,*
29. Si me dicen videojuegos yo pienso en *entretenimiento*
30. Le impido los videojuegos a mi hijo cuando *no cumple sus tareas o si el juego no es adecuado*
31. Pienso que los videojuegos pueden ser *buenos o malos*
32. Lo que me interesa sobre los videojuegos es *pasar un rato entretenido*
33. Los videojuegos contienen *entretenimiento*
34. No me importan los videojuegos porque *en ocasiones*
35. Si mi hijo me platica de videojuegos yo *lo escucho*
36. Yo jugaría videojuegos con mi hijo si *cumplio sus tareas*
37. Lo que se de videojuegos es que son *entretenidos*
38. Pienso que los videojuegos son *peores que una actividad física*
39. Pienso que los videojuegos son mejores que *no hacer nada*
40. Yo no jugaría un videojuego por que *es aburrido o inadecuado*
41. Los videojuegos pueden ser usados *para entretener*
42. Le compro videojuegos a mi hijo para *distraer*
43. Me atraería un videojuego si tratase de *que es divertido*
44. Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia *todas las personas*
45. Debería haber menos videojuegos de *violencia*
46. No me gustan los videojuego cuando son *violentos inadecuado a la edad*

Figura 9A Frases incompletas del participante C hoja 3



Entrevista semiestructurada del participante C

I.- ¿Cómo podría escribirme lo que es un videojuego?

P.- Un videojuego, puede ser un este es un... un juego que no es, que no es este... no es didáctico, si no es este, por medio de, ¿visual?

I.- ¿Eso para usted es un videojuego?

P.-Ujum

I.- ¿qué significado tendrían los videojuegos para los niños?

P.- ¿Perdón?

I.- ¿qué significado tendrían los videojuegos para los niños? O ¿Qué significado cree que tengan los videojuegos para los niños?

P.- Ah este... yo creo que para... para entretener solamente, algunos pueden ser este... pueden enseñar a algo me imagino, pero, en si me imagino que es para entretener

I.- ¿Por qué piensa usted que es para entretener?

P.- Porque... ahí se se se distraen ahí los niños ¿no? se distraen ahí, se se meten mucho en el juego me ima... pues ahí se entretienen.

I.- Ok. ¿Ah investigado sobre los efectos que poseen los videojuegos?

P.- Mmmm no, nada más he com... he escuchado a veces lo que comenten he... así reportajes o algo así pero no he investigado por mi cuenta, solamente lo que he llegado a escuchar

I.- ¿En dónde ha escuchado estos reportajes?

P.- En la televisión, en el radio

I.- Mmmm ¿específicamente en algún canal?

P.- No, no recuerdo

I.- ¿O por lo menos de que era el programa?

P.- Mmmm no, tampoco

I.- Ok. A bus... si a consultado alguna fuente información escrita, que opina al respecto de lo que ha llegado a leer

P.- Mmm en escrita... No recuerdo si haya sido escrita, lo más seguro haya sido así este, en el radio o en la televisión, pero ¿lo que he llegado escuchar sobre del reportaje?

I.- Aja

P.- Este pues que a veces puede ser positivo en algunas cuestiones de reflejos, o algunas veces puede ser este nocivo por por por que crear adicción y, y ahí ya se vuelve nocivo

I.- ¿Y usted opina que esto... bueno, afecte a todos? O ¿sea latente? ¿En todos los videojuegos?

P.- Yo creo que sí, si ya se vuelve una una una adicción, me imagino que sí, y y... yo creo que sí, si ya se vuelve una adicción yo creo que ya si perjudica

I.- Ujum ¿a qué grupo de edad considera usted que van dirigido los videojuegos?

P.- Meee Yo creo que no tie..., bueno hay clasificaciones en los videojuegos pero, yo creo que van dirigidos a toda a todas las edades

I.- ¿Por qué cree usted esto?

P.- Porque hay unos juegos que tienen sus clasificaciones de edad para quien los quiera jugar, pues supongamos que hay este, desde cinco a ocho años y así van por edades, ¿no?, entonces este, el mismo juego luego lo lo dice, y... ósea desde el tema que es el videojuego me imagino que hay para todas las edades

I.- Sobre esta cuestión de las edades, como usted sabe para qué, bueno para que edades van van dirigidos los videojuegos

P.- ¿Para qué perdón?

I.- Si este, usted dice que hay ciertos videojuegos que van para ciertas edades, ¿como usted sabe esto?

P.- A por lo mismo que luego ave... en el videojuego especifican la el grupo de edades o... el tipo de edad para que va dirigido el juego.

I.- Ok. ¿Usted cómo lo llega a reconocer esto?

P.- A yo, por mi cuenta yo lo reconocería por el por el contenido del videojuego si es un contenido este, pues así este... pues he a lo que va correspondiente a la edad, si ya me imagino que es un videojuego que este, que incluye violencia o otro otro otras situaciones, pues ya me ima... ya yo deduzco que es un videojuego para, para mayores de edad

I.- ¿No lo reconoce de alguna otra forma?

P.- Ahaa, aparte de con las especificaciones con las que viene el videojuego, serian esas dos.

I.- Ok. Mm, ah, ¿Qué papel cree, que juegan los videojuegos en la sociedad hoy en día?

P.- Si juegan un buen papel porque ya, la mayoría de personas, pues hora sí que, juegan videojuegos o bueno yo los que conozco la mayoría juegan videojuegos o dif... diferentes videojuegos o el que está de temporada o que está de moda, pero muchos muchos ahorita yo creo que ya juegan mucho videojuego, desde la Tablet, celular, este PSP, Xbox, todo eso, la mayoría de gente yo creo que si juega un papel los videojuegos, la cuestión es que la mayoría de gente los juega

I.- Pero que papel vendría siendo este

P.- mmmm... ahí si no creo que no no sé, no sabría decir si tiene algún papel o no pero, no ahí no sabría decirte que tipo de papel

I.- Ok. ¿Cómo sería el videojuego ideal para usted?

P.- El videojuego ideal... un videojuego ideal podría ser este para mí que..., que tenga contenido este... que que enseñe me imagino algo así, que enseñe sobre cultura que enseñe algo de historia que... que que represente algo de valores que sea entretenido, me imagino que así sería un juego ideal

I.- Mmm podría especificar un poco más sobre esta cuestión de los valores

P.- ¡Ah! Pues este, supongamos este pues los los princi... los valores supongamos no no no robar si alguien toma algo pues ya pierde me imagino este mmm no agredir a otras personas estemmm me imagino algo así algo así referente me imagino si sería algo de este tipo, más o menos

I.- ¿Y, con respecto a lo de enseñar? ¿Cómo vendría siendo esto?

P.- Ah he, enseñar, este, me imagino quemm, que deje algo al jugador, algo que, algo positivo, algo que no sea que o lo deje con un estrés nocivo, algo así me imagino

I.- Mmm podría ser un poco más específico

P.- (risa única) mmm, ya ya le perdí el hilo (risa) este... pues si algo, se podría decir como que enseñe como que, que si o sea no no promueva malos hábitos, ¿no? si no lo contrario, me imagino que que el jugador este perciba cosas buenas que no perciba cosas malas de un videojuego

I.- ¿Podría poner un ejemplo?

P.- Ahaaa, pues este, ¿un ejemplo de percibir cosas malas? ¿del videojuego?

I.- No cosas buenas

P.- ¿Cosas buenas?

I.- O cosas malas, lo que usted quiera

P.- ah cosa buenas pues sería, supongamos al caso de que supongamos el videojuego si uno si si, si agredes a otra persona en el videojuego pues supongamos que te resta te resta puntos o algo así pero ya me imagino que, inocente o conscientemente pues uno ya ya lo vas este aprendiendo ¿no? o sería eso me imagino cosa cosa cosa buena que te podría dejar el juego

I.- Ok, bien. ¿De qué forma debería cree usted, deberían ser usados los videojuegos?

P.- Mmm... pues yo creo que podrían ser solamente como distracción, o igual podrían ser utilizados para enseñanza, pueden ser utilizados como para enseñanza para niños, o para adultos también pero, o sea con un contenido que aporte este que aporte educación me imagino, pueden

ser para las dos cosas, para la distracción solamente o para para, para ayuda de aprendizaje me imagino

I.- Ok, ¿de esta forma de distracción como podría ser aplicada?

P.- ¿De distracción?

I.- Aja

P.- Ah de distracción pues solamente cuando ya haya, la persona que lo haya, que lo juegue que ya tenga cumplida todas sus tareas, que todos sus deberes pues solamente un rato de ocio me imagino que que puede ser así usado como distracción.

I.- Ok. Mmmm ¿de qué forma elije los videojuegos para su hijo?

P.- Ah por el contenido por por este, si es acorde a su edad este de acuerdo a su edad pues este, más o menos así los elijo, que... que no incluyan violencia que así cosas así mas que nada

I.- ¿Se guía en algo en específico para... elegirlos?

P.- Mmmm

I.- Por ejemplo la imagen de la caja o...

P.- Ah, sí solamente por por la apariencia, este si igual pus por el estuche pus también puede ser por lo mismo que... muchas veces el mismo juego este... he... indica la edad de de, a quien va dirigido el videojuego, más que nada por ahí y por por la apariencia pos que se vea un juego de acuerdo a la edad, del hijo

I.- ¿No lo llega a elegir por alguna temática?

P.- Uhuu, también puede ser porque también este no hace mucho le metí un juego a mí a mi hijo a su memoria de de este... de, un juego de habilidad matemática y de reflejos y también por eso me guio ósea también me guio por eso

I.- Ok muy bien, ¿Si no tuviera hijos, que despertaría amm... que juegos despertarían su mayor interés?

P.- ¿Si no tuviera hubiera que perdón?

I.- ¿Si no tuviera hijos que juegos despertarían su mayor interés?

P.- Aaam... pues de juegos, ¿qué tipo de juegos? Pues me imagino como de misiones, de aventura, un tipo así de de ese tipo de videojuegos

I.- ¿Un poco más específico?

P.- Heee pues pues puede ser de... es que ya tengo mucho que no juego videojuegos (risas)

I.- O un ejemplo de que alguno que haya jugado anteriormente

P.- aaa... ooo, dios de la guerra

I.- Dios de la guerra... ¿dónde aparece Kratos?

P.- Aja

I.- Oh ya, ¿más o menos esos serían sus juegos ideales para usted?

P.- No el ideal, pero son los que he llegado a jugar. Pero pos un juego ideal no no acostumbro a jugar mucho o sea no soy muy muy un video jugador así ósea lo que se puede decir si no que... rara la vez se ha dado la ocasión es el juego que he llegado a jugar, me gustan así de aventura

I.- A ok

P.- Misiones

I.- ¿Crees que los videojuegos pueden llegar a tener un beneficio?

P.- Los videojuegos puede llegar a tener un beneficio... un beneficio si como, como le comentaba de de si tiene una una un propósito de de educación de algún propósito me imagino que si tiene algún beneficio

I.- ¿Solamente si tienen un propósito?

P.- Haaamm... pues igual si no lo tienen también porque solamente si es en un rato de ocio pus el propósito solo sería el de distraer solamente el momento

I.- Ok, entonces serian el único beneficio distraer

P.- Distraer y... beneficios si pueden enseñar, también puede ser un beneficio del videojuego si puede a ayudar a algo o a un aprendizaje

I.- Ok. Mmm ¿si tuviera algún beneficio los videojuegos, planteando que si tuvieran y los conociera permitiría, a no, permitiría que formaran parte de la cotidianidad de su hijo?

P.- Si

I.- Mmmm ¿de qué forma?

P.- ¿Si tuviera un beneficio el videojuego?

I.- Aja

P.- Este, si porque, si, si le va, si tiene un beneficio positivo para mi hijo pues sí, porque no está de más digo, ósea siempre y cuando sea por un videojuego o por otra actividad, este si tiene un beneficio este que le tiene que le ayude a un hijo pues sí, o sea no tengo, ningún problema (risa seca)

I.- Entonces ¿no importaría que fuera un videojuego?

P.- No, no importa

I.- Ok. Mmm ¿tiene usted algún problema cuando se habla de videojuegos en su casa?

P.- Nnnno

I.- ¿No? ¿Cómo suelen ser las pláticas de videojuegos en su casa?

P.- (Respiración honda) Pues no tenemos muchas pláticas respecto a los videojuegos, pero... solamente... la plática referente a algo así es cuando... ya veo que, quieren jugar mucho tiempo, constantemente, entonces si ya les comento que, que no jueguen tan seguido y les restrinjo un poco el videojuego, en ese aspecto, o les limito el tiempo, cierto tiempo ya cuando se acaba pues ya lo deja. Sería referente a videojuegos, las pláticas

I.- ¿Solo en este aspecto?

P.- Mmmm... a si en ocasiones también mi hijo quiere... quiere jugar otros juegos que ve en la calle, otros videojuegos pero ya son videojuegos que yo siento que ya no son para su edad entonces si le comento, si no tienes que jugar estos videojuegos porque, pues si aurita tú lo ves así este... en videojuego pues no sabemos si después este, pueda, te pueda influir ¿no?, en tu conducta, este tipo de videojuegos

I.- Ok, ¿y cómo se han dado estas pláticas?

P.- Nemmm... pues así, sob... en el momento que él me comenta que lo quiere jugar pues yo yo le di... yo le digo, le trato de aclarar en el mismo momento de que no es, no es adecuado para el

I.- ¿No ha habido algún problema por...?

P.- No

I.- ¿En este aspecto?

P.- No, no ha pasado a mayores

I.- Ok. Mmmm... ¿qué tipo de problemas podrían generar los videojuegos en la gente? O ¿Qué tipos de problemas cree usted que pueden generar?

P.- ¡Nhaa!, puede ser adicción me imagino, adicción al videojuego, que desatiendan sus responsabilidades sus deberes por este, por andar jugando. Si ya es un juego violento posiblemente, no tengo la certeza pero posiblemente le pueda afectar en su... en su estado emocional el estarlo jugando tanto tiempo un videojuego que sea muy a muy agresivo

I.- En el caso de adicción ¿Cómo cree que, genere el videojuego la adicción?

P.- ¿Perdón?

I.- En el caso que usted menciona adicción ¿Cómo cree que el videojuego genere la adicción?

P.- Ahaaa... genera la adicción, pues obviamente porque me imagino que ha de ser muy entretenido, genera la adicción y... y... porque la persona no tiene suficiente fuerza de voluntad me imagino para poner un límite, e... en ese aspecto y, se deja ir por, por el la emoción de jugarlo y pues en ese aspecto, me imagino que también

I.- Ok. Mmmm. ¿En qué sentido los videojuegos pueden ser malos para usted?

P.- Para mí podría ser malo si ya, si quiero jugar todo el día, si quiero jugar todo el día el videojuego. Mmmm más que nada en ese aspecto podría ser este nocivo, si, si, lo quiero, si estoy jugando todo el día con él, para mí podría ser nocivo en ese aspecto el videojuego

I.- ¿Sería el, único aspecto? ¿Y no otro?

P.- Heee, pues aurita nomas contemplaría ese problema

I.- ¿Nada más?

P.- Ajam

I.- Ok. Mmmm... ¿Los videojuegos han causado algún problema familiar?

P.- No

I.- ¿No?

P.- Ninguno

I.- ¿Cree que podrían llegar a causar algún problema familiar?

P.- (Respiración onda) Pues como trato de mantenerlo... más que nada en mi persona, cuando llego a jugar que son muy pocas las ocasiones y, eh, con mis hijos, este como trato mantener controlado ese asunto de los videojuegos, entonces no creo que se presente posteriormente un problema

I.- Ujum. ¿Entonces no cree que se presente...?

P.- No, yo creo que...

I.- Bueno que pos su control llegue a un problema

P.- No, no creo que llegue a un problema

I.- Aunque usted podría decir que, ¿podrían generar alguno?

P.- Posiblemente después, más adelante. Con mis hijos cuando ya crezcan que estén un poquito más grandes, igual podría podrían cambiar un poco la situación, pero por el momento no creo que, genere un problema

I.- Ok. Bueno siguiendo esta misma línea, suponiendo que sus hijos ya crecieran en este aspecto, ¿Qué problema generaría?. O ¿Que usted no tuviera este control?

P.- Ah pues, podría generar un problema de que ya... ya como van creciendo los lo los muchachos pues ya, ya me imagino que van cree... Van volviendo un poco más rebeldes, quieren este... quieren este... quieren tomar sus propias decisiones y... más que nada en ese aspecto ya chocarían un poco ya e el el modo de actuar de ellos y el mío de pensar más o menos ahí posiblemente, he llegara a haber un problema más adelante

I.- Mmmm ¿Qué malestares en la salud pueden generar los videojuegos?

P.- Pues en la salud, puede ser este la vista por estar tanto tiempo viendo la pantalla me imagino que se cansa mucho la vista si irrita, eh salud puede ser si, que igual como comentábamos en si es un juego muy violento pues también me imagino si la persona es susceptible a ese aaa la violencia pues me imagino que podrían desencadenar algo ahí y... he... también en que si no hacen sus responsabilidades deberes principales, pues también ahí por estar jugando también puede en la salud me imagino ¿no? (risa corta) la salud, ¿eso es salud?

I.- Si

P.- ¿Si? también bueno, salud también puede ser salud mental ¿no? o física, física puede ser la vista. Este... que no que no se atiendan sus necesidades de de trabajar de, comer, dormir y... pues ya emocional, si es un juego muy violento también me imagino que le afecte algo así, lo estresa

I.- Ok. ¿Qué clase de conducta cree que pueda aprender en un videojuego?

P.- Ahaaa, me imagino que no tanto creo aprender algún tipo de conducta en un videojuego porque no creo que por un videojuego me cambie a mi conducta, siento que no aprendería algún tipo de conducta con el videojuego

I.- ¿Ninguna?

P.- No

I.- Mmmm ¿Cómo cree que los videojuegos pueden llegar a causar un problema de comportamiento?

P.-Aaam... pues el hecho que alguna persona quiera imitar el... el contenido de, el el tema del videojuego me imagino que ahí puede puede afectar en ese aspecto que quiera imitar el, el contenido del videojuego en su vida. ¿Puede ser así? (risas)

I.- Si, si

P.- Si más que nada sería eso

I.- ¿Solo eso?

P.- Ujum

I.- Mmmm, es que usted comentaba también este... puede generar violencia anteriormente

P.- Aja si... es que ya no me acuerdo bien la pregunta se me fue (risas)

I.- Bueno, se la repito si quiere ¿podría...? ¿Cómo...? ¿Qué clase de conducta cree que se pueda aprender en un videojuego?

P.- ¡Ah ya! La persona que es susceptible pues se... si una conducta violenta puede aprender, ósea es lo mismo, ósea si si si, si... si se deja influir por el videojuego. Pues si es una, si es si... si el videojuego es violento, pues me imagino que en ese aspecto ¿no?, el problema es que

quiera... que quiera imitar este, el contenido del videojuego, que lo aplique en la vida, en la vida real

I.- ¿Si en el caso de que el videojuego no fuera violento?

P.-Ahaaa... en el caso que el videojuego no fuera violento... este... puede ser de que... (risas). Puede ser de que, pues no, me imagino si no es violento pues no creo que que que, que afecte mucho ¿no? me imagino que, que, afecta cuando ya es una situación este... estresante ¿no?, cuando ya es una situación este... tensa, de esteres me imagino que en ese aspecto, afecta, si es una, si es un videojuego que... que no es estresante, pues, que es leve, pos, me imagino que no no... no tendría influencia

I.- ¿Ninguna?

P.- No

I.- Muy bien. Mmmm ¿Podría enumerar los aspectos negativos que cree poseen los videojuegos?

P.- Pues uno adicción, el segundo pues este... pues este... también, e en el aspecto físico, la la vista cansada. ¿Cómo era la pregunta que dijo?

I.- ¿Podría enumerar los aspectos negativos que tienen los videojuegos?

P.- Puede ser este... la adicción, querer este... querer este... limitar la el contenido del videojuego. De de desatender las obligaciones, sería otro, otra cosa negativa, me imagino que... yo creo que si serian esas

I.- ¿Serian todas?

P.- Ujum

I.- En esta ultima de desatender las cosas ¿Cómo cree que se esté dando?

P.- ¿En qué perdón?

I.- En desatender las cosas

P.- Ah, desatender obligaciones, podría decir pues, supongamos que uno no trabaje, uno no no no no tenga uno higiene, por por... estar en el videojuego, no coma uno, no tenga relación... este, social, por estar, solamente he... con el videojuego

I.- Ok. Mmmm ¿Qué aspecto de los videojuegos es el que causa su desaprobación?

P.- Pues la la violencia, sinceramente la violencia, mucha violencia en los videojuegos, eso sería, lo que causara mi principal desaprobación

I.- ¿En general?

P.-Mmmm, si

I.- Ahora, suponiendo que los videojuegos no tuvieran violencia, ¿habría otro aspecto que desaprobaría?

P.- Pues no

I.- ¿No ninguno?

P.- No

I.- Ya, ¿Cómo cree que los videojuegos pueden perjudicar el desempeño escolar?

P.- Mmmm de... Pues no no tengo mucha certeza que pueda... afectar el desempeño, simplemente pues sí, si no se forma una adicción que desatienda las las, las actividades escolares, la tarea, asistir a clases. No creo si sino es por eso no creo que que que tenga que afecte.

I.- ¿No cree que llegue tener algún problema como, la atención de clases o, pongámoslo así este, que llegue a aprender menos? Por poner un ejemplo

P.- Ahaja, como algo así de inatención por por, por jugar videojuegos

I.- Aja

P.- No no tano creo, no creo, a mi parecer no creo que que que afecte la la el tipo de atención en la escuela o algo así un videojuego, no creo

I.- ¿No? muy bien. Ahmmm ¿Qué situación o suceso le ha llevado a pensar que los videojuegos son violentos?

P.- No creo que todos los videojuegos sean violentos, si no que... no no he tenido ninguna situación en específico, en particular con con algún algo así parecido pero, bueno no obviamente no todo son violentos, pero en el caso de los violentos no pues no he tenido nada, yo no he tenido ningún, este... que yo recuerde, a menos que en mi infancia algo que yo hecho que no recuerde, pero pero no recuerdo yo haber tenido alguna algo así

I.- ¿Qué le hagan pensar que son violentos, así en general?

P.- ¿Cómo?

I.- No, ¿no ha llegado a pensar que son violentos en general?

P.- A no, ósea, tachar como... ¿que los videojuegos en, general son violentos?

I.- Si

P.- No creo que todos sean violentos

I.- Ok. Aha ¿Cómo considera que alguien invierta su tiempo en jugar un videojuego?

P.- Ah pues, yo considero que, que que pueden este, ya es opcional pero, yo preferiría mejor este, leer algún libro este, aprender otro tipo de cosas, escuchar algún programa, algo mas este pro, mas este más productivo ¿no?, que, estar en un videojuego que... a a bueno a menos de que te, que este aportando enseñanza o algún un tema muy muy este que que si sea muy bueno, pero de otra forma yo prefiero leer un libro o hacer otra actividad más productiva

I.- Pero en este caso ¿cómo considera a alguien, a alguien que haga haciendo esto?, ¿cómo lo vería usted?

P.- Mmmm pues en ese aspecto, que puede hacer algo mejor, que he, el jugar el videojuego

I.- ¿Podría resumirlo en una palabra?

P.- Mmmmm. (risa corta) ¿Cómo lo puedo decir? Hemmm, pues como... Pus así como que, como puede como que... es que no sé, es que tal si es un juego que que si es este, si es si sea este... si enseñe algo, me imagino, que tenga un buen contenido, pues... mi opinión puede ser que está bien, pero si veo que es un juego que no aporta nada, pues digo, ¿no? pues puede estar utilizando su tiempo en otra cosa ¿no? mejor

I.- ¿Entonces dependería de lo que estuviera jugando?

P.- Depende del contenido del videojuego y del tipo de videojuego sería mi opinión.

I.- Ah bien, en el caso de que si enseñese algo ¿cómo lo vería?

P.- Como que está bien

I.- ¿Y en el caso contrario?

P.- Pues que está mal (risas) si como que no está bien, puede ocupar su tiempo en otra cosa mejor que lo, le beneficie a él, en vez de que, esté perdiendo el tiempo

I.- Ok. Mmmm ¿Cree que un videojuego puede ser considerado un pasatiempo?

P.- Mmmm, si

I.- ¿De qué forma?

P.- Pues simplemente para pasar el tiempo, como... el nombre lo dice, simplemente para matar tiempo

I.- Mmmm sí, pero en el caso este de lo que es un pasa tiempo este, la gente suele invertir mucho tiempo, de, disponible en él, no solo este, no es como jugar ocasionalmente, sino ya jugar porque le gusta y sigue entreteniéndose

P.- Ah ya, pues este este, no pues en ese aspecto yo creo que que, que no pus. Yo digo que sí, pero, nada más este ocasionalmente ósea que no sea una rutina. Que no sea tan tan, tan frecuente yo creo que si

I.- Entonces solo vendría siendo de vez en cuando

P.- De vez en cuando, si

I.- Muy bien este. ¿Cómo se enteró de que su hijo juega videojuegos?

P.- Porque juega en mi casa, bueno, ahí este en la casa juega él

I.- Y cuando vio a su hijo jugar videojuegos ¿cuál fue su primera impresión?

P.- Pus... no no, ora sí que no me importo mucho, no tuve una impresión

I.- ¿O como lo tomo?

P.- Ah este, pus, yo como también de pequeño jugué videojuegos pues...pues no sé, lo vi normal, ósea no fue una impresión positiva ni negativa, simplemente lo vi normal

I.- A ok. ¿Cómo cree que es un videojuego educativo?

P.- Un videojuego educativo... algo que, que aporta algo que que, que yo no sabía, supongamos que si el videojuego me esta... me está este diciendo cosas o algo así que yo no conocía...Pues, me imagino que en ese aspecto es didáctico, o sea que si enseña

I.- Si pero, este, ¿Cómo mostraría estas cosas? o ¿cómo las enseñaría?

P.- A pues a través de de pregunta, de de, de historias, de alguna recreación, más o menos, creo que algo así

I.- Muy bien. Mmmm ¿qué rol tiene en la familia el uso de los videojuegos, exactamente en su familia?

P.- Pues solamente como para entretener, no no es algo así, que influya en la, en nuestras vidas, algo que cambien en nuestro, nuestra nuestro modo de de convivir, simplemente es como, entretenimiento, un rato de distracción, cuando ya terminan las actividades, ya juegan un rato, ya se les termina su tiempo y pues lo que sigue a hacer otras cosas

I.- Entonces seria momentáneo... para que jueguen

P.- si

I.- ¿Usted no lo usa de alguna otra forma?

P.- No, también igual, yo no juego mucho, de pequeño si jugaba mucho, bueno, más o menos, según yo, pero... ya aurita, yo nada más lo juego cuando, pues supongamos que termino de comer, pos ya... en unos dos minutos tres minutos, a lo mucho cinco yo creo, ya juego de repente, pero no es cada vez que como o desayuno o ceno, si no... rara la vez, o sea, son las ocasiones en donde lo agarro cuando mi hijo me, me dice que juegue con él con... más que nada serian eso

I.- Ok. Mmm, ¿De qué forma delimita el acceso a los videojuegos, a su hijo?

P.- Poniéndole... si ya, si ya lo jugaron en una ocasión, supongamos, ósea no dejo que pase más de tres, cuatro veces en un día, en ese aspecto le delimito los videojuegos, osea... que no sean muchas ocasiones en el día, que lo jueguen ene se aspecto

I.- ¿De cuánto duran estas ocasiones?

P.- De media hora más menos, media hora una hora.

I.- ¿Y... de qué forma las mide?, ¿está usted presente o...?

P.- A pues este... cuando me cuando me pide el videojuego pues le digo son tales horas y a tal hora ya terminas de jugar, ya él tiene el conocimiento y yo pues también lo estoy checando que cuando se cumpla la hora que lo puse ya que también que lo cumpla

I.- A ok, ¿entonces ya es como un acuerdo mutuo?

P.- Ujum, pero no mutuo tanto porque más a fuerzas que de ganas de mi hijo (risas)

I.- ¿Pero lo respeta?

P.- Pues sí, más o menos porque yo estoy al pendiente, más o menos creo que si si lo, si, si en ese aspecto pero, si no estuviera al pendiente pues este, pues posiblemente a lo mejor si no lo respetaría, si me ve que... no estoy este... al tanto, posiblemente jugaría mucho

I.- ¿Qué otra cosa le gustaría comentarme con respecto a los videojuegos? Que realmente nazca de usted

P.- Pues yo crecí jugando videojuegos y para mi... no... no es algo que me haya tenido, traído problemas creo que... no son ni buenos ni malo, en mi punto de opinión. O sea los que yo jugué en su tiempo para mí no fueron ni buenos ni malos, no me afectaron así de... de por vida, solamente los tomaba como... como distracción, como para entretenerme ahí o o ósea, convivir con a con quien estuviera jugando en ese momento, si jugaba con mi hermano... si jugaba con... con un amigo, pus, me imagino que en un aspecto me la pase bien, jugando videojuegos

I.- ¿Sería todo?

P.- Si

Resultados del participante D

Figura 10A Frases incompletas del participante D hoja 1

4

Frases incompletas

1. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es *sus retos*
2. Los videojuegos me causan *desesperación*
3. Me desinteresan los videojuegos porque *no traen mucha información*
4. Los videojuegos benefician en *nada*
5. Conozco los videojuego porque *los he visto*
6. Los videojuegos son malos porque *no aprendes*
7. Me gustan los videojuegos cuando son *de inteligencia*
8. Lo que me gustaría saber de los videojuegos es *no tengo interés*
9. Cuando veo a mi hijo jugar un videojuego yo pienso *que está mal*
10. Los videojuegos no deberían contener *violencia*
11. Dejo a mi hijo jugar videojuegos con *kinect*
12. Para mí un contenido inadecuado es *violencia*
13. Me podrían interesar los videojuegos si *claro que no*
14. Si veo a mi hijo jugando un videojuego inapropiado para su edad yo *se los quito*
15. Creo que los videojuegos pueden generar *problemas*
16. En vez de jugar videojuegos, yo prefiero que mi hijo juegue *no lo he cho*
17. Pienso que jugar videojuegos aporta *indisciplina*
18. Creo que los videojuegos son para *generar problemas*
19. Si jugara un videojuego me sentiría *nada*
20. Me gustaría que los videojuegos fueran *educativos*
21. Pienso que los videojuegos no me agradan porque *son malos*
22. Las noticias sobre videojuegos me importan porque *te advierten*

Figura 11A Frases incompletas del participante D hoja 2

23. Yo no juego videojuegos con mi hijo porque *Son malos*
24. Los videojuegos deberían contener *disciplina*
25. Creo que jugar un videojuego hace parecer *mal*
26. Me molestan las cosas que tocan temas o contengan contenido *video juegos*
27. En vez de jugar videojuegos mi hijo debería *estudiar*
28. Mi hijo debería jugar videojuegos solo si *claro que no*
29. Si me dicen videojuegos yo pienso en *nada*
30. Le impido los videojuegos a mi hijo cuando *son malos*
31. Pienso que los videojuegos pueden ser *violentos*
32. Lo que me interesa sobre los videojuegos es *nada*
33. Los videojuegos contienen *violencia*
34. No me importan los videojuegos porque *son violentos*
35. Si mi hijo me platica de videojuegos yo *le digo que estudie*
36. Yo jugaría videojuegos con mi hijo si *no*
37. Lo que se de videojuegos es que son *violentos*
38. Pienso que los videojuegos son perores que *son malos*
39. Pienso que los videojuegos son mejores que *nada*
40. Yo no jugaría un videojuego por que *no lo ago*
41. Los videojuegos pueden ser usados *para ser violentos*
42. Le compro videojuegos a mi hijo para *no lo ago*
43. Me atraería un videojuegos si tratase de *educacion*
44. Pienso que los videojuegos van dirigidos hacia *la violencia*
45. Debería haber menos videojuegos de *violencia*
46. No me gustan los videojuego cuando son *malos*

Figura 12A Frases incompletas del participante D hoja 3

