

**UNIVERSIDAD AUTONOMA  
METROPOLITANA  
IZTAPALAPA**

CSH



**Casa abierta al tiempo**

**“VIDEOJUEGOS Y RELACIONES INTERPERSONALES”**



**COORDINACION DE SERVICIOS  
DOCUMENTALES - BIBLIOTECA**

**T E S I S**

**Q U E P R E S E N T A N:**

**BUCIO CARRILLIO INES  
JIMENEZ RIVERA MARCO ANTONIO**

**PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LIC. EN PSICOLOGIA SOCIAL.**

**Octubre de 1996**

UNIVERSIDAD AUTONOMA  
METROPOLITANA  
IZTAPALAPA

---

---

225651

"VIDEOJUEGOS Y RELACIONES INTERPERSONALES"

T E S I S I N A  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN PSICOLOGIA SOCIAL  
P R E S E N T A:  
B U C I O C A R R I L L O I N E S  
J I M E N E Z R I V E R A M A R C O A N T O N I O

ASESOR:  MIGUEL ANGEL AGUILAR DIAZ

LECTOR: MIGUEL A. REYES GARCIDUEÑAS

LECTOR:  JUAN M. HERRERA CABALLERO

## **INDICE**

	<b>Pág</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>CAPITULO I "SOCIALIZACIÓN"</b>	
<b>1.1 Teorías de socialización.</b>	<b>11</b>
<b>1.2 Tipos de socialización .</b>	<b>15</b>
<b>1.3 Los agentes de socialización.</b>	<b>18</b>
<b>1.4 Teoría del aprendizaje social.</b>	<b>20</b>
<b>1.5 La socialización como aprendizaje.</b>	<b>23</b>
<b>CAPITULO II. "JUEGO"</b>	
<b>2.1 El juego como medio de socialización.</b>	<b>27</b>
<b>2.2 El papel del juego en la socialización.</b>	<b>29</b>
<b>2.3 Tipos de conductas en el juego.</b>	<b>31</b>
<b>2.4 El juego en el adolescente.</b>	<b>32</b>
<b>2.5 Juego y la comunicación interpersonal.</b>	<b>34</b>
<b>CAPITULO III. "VIDEOJUEGO Y CULTURA"</b>	
<b>3.1 El juego como práctica cultural.</b>	<b>38</b>
<b>3.2 Los videojuegos y su expansión.</b>	<b>40</b>
<b>3.3 Hacia una nueva cultura de los videojuegos.</b>	<b>47</b>
<b>3.4 Tipos de videojuegos.</b>	<b>50</b>
<b>3.5 Los videojuegos en la ciudad de México.</b>	<b>55</b>
<b>3.6 Interacción del adolescente con el videojuego.</b>	<b>58</b>
<b>3.7 Los juegos de video y la tecnología del mundo desarrollado.</b>	<b>60</b>

<b>CAPITULO IV.METODOLOGÍA</b>	<b>66</b>
<b>CAPITULO V</b>	
<b>PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS.</b>	<b>78</b>
<b>CONCLUSIONES.</b>	<b>116</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>	<b>125</b>
<b>HEMEROGRAFIA.</b>	<b>127</b>
<b>ANEXOS.</b>	

14/oct/96

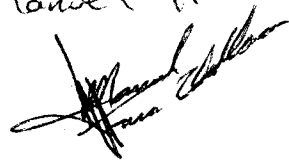
Comentarios:

Buen trabajo pero:

La exposición se presenta en bloques con temas separados y ~~no~~ destaca más el concepto de socialización que el de relaciones interpersonales.

En la parte de los resultados se presenta una descripción de los datos estudiados en forma específica. Hubiera sido interesante que expusieran ~~alguna~~ la correlación entre algunas variables de interés central. Por ejemplo, ¿qué relación tiene en la relación interpersonal de un adolescente de 14 años ~~de~~ los videojuegos de deportes con la frecuencia de interacción.

Dian Manuel Herrera C.



- Se debe presentar...
- Debe haber una...
- Se debe...

3

## INTRODUCCIÓN

La capacidad que siempre ha tenido el hombre de demostrar sus habilidades, aptitudes y destreza, ha sido a través de grandes creaciones e invenciones que lo llevaron, en un principio, a salir del estado primitivo en que se encontraba.

La perfección y la modificación de sus primeras creaciones es, lo que al correr de los siglos, lo ha evolucionado, tanto a él como a la sociedad en la que se ha desarrollado; transportándolo a una civilización de grandes avances en todos los ámbitos de las ciencias, principalmente en el tecnológico.

Las necesidades que ha tenido la humanidad, han obligado al hombre a desarrollar su capacidad hacia límites inimaginables, pensando en satisfacer sus necesidades por mínimas que éstas sean.

Cada ser humano de diferente edad, tiene necesidades similares y diferentes, las cuáles han ido evolucionando desde el surgimiento del hombre como tal en la Tierra; en un principio él solo satisfacía sus necesidades más vitales como: el comer, el vestir así como protegerse de la misma naturaleza. Hoy en día estas necesidades son satisfechas a base del intercambio monetario, mismo que se adquiere a través del esfuerzo humano, pero ahora con mayor facilidad y más seguridad a causa de los adelantos tecnológicos que existen en la civilización moderna. Pero no solo se satisfacen en la actualidad necesidades primarias, hay quienes gozan de ciertas facilidades para completar sus satisfacciones, mismas que involucran gustos y sentimientos que se localizan en los ratos de esparcimiento y diversión, demostrando nuestras preferencias, aptitudes y habilidades, así como nuestra cultura por medio de una infinidad de

opciones que la civilización moderna nos propone. Una de tantas serían los juegos creados e ideados por el hombre desde épocas primitivas en las que él mismo originó la competencia entre seres de su misma especie transformándolos en parte de su misma diversión, de sus costumbres y de su cultura.

Los juegos, han sido y siguen siendo un centro de atención para toda la población del mundo pero principalmente para el infante; es por eso que un niño siempre ha tenido la energía y habilidad para inventar varios juegos, así como ejecutar los que le ha heredado el pasado, juegos que décadas atrás fueron ejecutados por niños en conjunto utilizando juguetes como el "trompo", las "canicas", el "yoyo", ente otros; que originaron la competencia entre ellos y a la vez a sustituir a estos tipos de juguetes.

Con el transcurrir de los años y con los avances de la tecnología, se han logrado crear productos de inconmesurable calidad y funcionalidad que han sorprendido al mismo hombre. ¿Qué productos?, por ejemplo: la televisión, que acapara la atención de todo tipo de gente, de diferentes edades; y más recientemente, el descubrimiento que ha originado una verdadera revolución en el aspecto tecnológico: la computadora, misma que ha logrado, en algunas condiciones, la sustitución del hombre por una de ellas.

La difusión que alcanzarán estas máquinas ofrecen a nuestra imaginación amplias perspectivas de las que sabemos el hombre ha tomado algunas de ellas para realizar su trabajo con menor esfuerzo. Pero estas máquinas, además de realizar trabajos, han sido creadas también para entretener y divertir, primordialmente a niños y adolescentes. Es por ello que éstos buscan un entretenimiento de acuerdo

a la época en que viven, un juego que les permita representarse en esa "realidad virtual" que los sistemas computarizados reflejan hacia él.

Actualmente la tecnología ha rebasado límites inesperados, los avances cada vez son más sofisticados y demandados por la población mundial; especialmente por la infantil, quienes buscan un entretenimiento que los llene de asombro, inquietud y fascinación encontrando todo esto en los llamados "videojuegos" que son proyectados en televisores, por medio de computadoras y en consolas (llamadas comúnmente "maquinitas"), observándose una proliferación de establecimientos de videojuegos que son concurridos por niños y adolescentes.

A diferencia de la televisión en los videojuegos se pueden realizar varias órdenes bajo el control del usuario, por ejemplo: plantearse diferentes dificultades y obstáculos a vencer en el transcurso de juego.

Los niños y adolescentes se fascinan con las imágenes, la acción, los sonidos, la dificultad, y el reto de pasar a niveles más complejos. Así pues, niños y adolescentes pasan parte de su tiempo frente a los videojuegos ya sea en casa, o ante las máquinas que se encuentran en los establecimientos públicos.

Estudios e investigaciones a nivel médico, psicológico y social, realizados en países de avanzado desarrollo industrial, muestran que existe un alto porcentaje de población infantil que poseen aparatos de videojuego.

Según Patricia Marks, "los niños que combinan su tiempo con otras actividades, no pasan demasiado tiempo ante el videojuego".(Revista Muy Interesante, 1995, p.28)



La socióloga española María Rodríguez Sánchez afirma que, "los videojuegos no causan aislamiento, si el tiempo que dedican al videojuego, es el mismo que dedican a otras actividades."(Revista Muy Interesante, 1995, p.28)

En nuestro país empieza el gran auge de los videojuegos, en el momento en que comienzan a salir revistas y programas de televisión, dando información sobre los videojuegos, más que nada en aparatos caseros, tales como Nintendo, Super Nintendo, Sega, Family, entre otros, despertando en los jóvenes esa curiosidad de ser participantes en un juego, en él se integran de forma pasiva, es decir, sin utilizar todas la extremidades de su cuerpo, pero desarrollando más la actividad manual-visual.

No existen datos exactos acerca del número de aparatos de videojuegos caseros que existen en los hogares, ni la cantidad aproximada de máquinas instaladas en la Ciudad de México, pero una observación empírica demuestra que son lo bastante numerosos para tomarse como objeto de estudio.

Hoy en día los juegos de video, o mejor conocidos como "Videojuegos", que son proyectados por monitores y aparatos de televisión, han logrado con el transcurso del tiempo acaparar la atención de un gran número de adolescentes. Esto ocasiona que dediquen gran parte de su tiempo a jugar con dichos aparatos, omitiendo otras actividades que pudieran realizar. A partir de estas consideraciones, hemos decidido abordar este fenómeno desde una postura psicosocial.

Para este estudio hemos tomado como base el tema de socialización mencionando las teorías más relevantes acerca de este punto, retomando la teoría del aprendizaje social para tratar de explicar el fenómeno de la

**interacción de los adolescentes con los videojuegos, misma que será expuesta ampliamente en la primera parte de esta investigación.**

**Tanto el juego como la comunicación desarrollan un papel muy importante en el proceso de socialización de los adolescentes, por ello consideramos importante profundizar más acerca de este tema, mismo que se describirá en el capítulo 2.**

**Es importante mencionar la forma en que los videojuegos han logrado su expansión en la Ciudad de México, esto gracias a la aceptación de los adolescentes que dedican gran parte de su tiempo a jugar con estos aparatos, perfilándose estas nuevas costumbres a construir una nueva cultura entorno a los videojuegos, esta transformación hacia una nueva cultura de los videojuegos se analiza en el tercer apartado.**

**El capítulo cuarto se refiere a la metodología utilizada en la investigación, cabe mencionar que es de corte cuantitativo; el instrumento utilizado para obtener la información requerida se encuentra dividido en los siguientes rubros:**

- Escala de hábitos en los adolescentes asiduos a los videojuegos;**
- Preguntas de opción múltiple**
- Un apartado donde se muestran un conjunto de 6 imágenes para ordenar y,**
- Un apartado donde se presentan un conjunto de 6 dibujos cuya finalidad es que los encuestados desarrollen una historia en base a los dibujos expuestos.**

**Los videojuegos son, hoy en día, un tema de gran interés ya que forman parte de un entorno tecnológico de constantes cambios e innovaciones, por ende, esto nos ha permitido elaborar una investigación de carácter metodológico, con la finalidad de conocer las expectativas de**

**una persona en la etapa de la adolescencia, así como las relaciones que se van estructurando en el círculo social en el que interactúa. No pretendemos elaborar una crítica sobre de éstos, sino al contrario la forma en que un ser puede llegar a relacionarse, y tal vez a identificarse con alguno de los personajes que se presentan en algunos de ellos, así como relacionarse e identificarse con otros seres de su misma edad y que comparten los mismos gustos, es decir conocer las características de las relaciones de los adolescentes que habitan en una zona urbana y que desde su inicial proceso de socialización integran los videojuegos como parte de su vida diaria y a la vez un medio para relacionarse con otros adolescentes.**

**La sociedad en ocasiones ha lanzado ciertas críticas acerca de la influencia que han tenido los videojuegos en nuestra actual época, sin tomar en cuenta que es parte de nuestro mundo cambiante, así como la forma en que son percibidos por los usuarios de este tipo de entretenimiento. Aquí y en cualquier parte del mundo, donde los videojuegos se han adentrado en el gusto de los adolescentes existirán este y otro tipo de discusiones en torno a este fenómeno de carácter psicosocial.**



# CAPITULO I

## **CAPITULO I.**

### **SOCIALIZACIÓN**

#### **1.1 TEORÍAS DE SOCIALIZACIÓN**

**Cuando se habla de socialización, nos introducimos a un tema básico para comprender el desarrollo del individuo y su constitución como sujeto social, para ello es necesario definir lo que es socialización, tomando en cuenta dos concepciones diferentes; la clásica positivista, y la postura emergente. Así bien, para León Mann la socialización, "Es un proceso por medio del cual el individuo llega a ser miembro de la sociedad, tal proceso lo dota de actitudes sociales y de conductas comunes, propias de su sociedad particular y su lugar dentro de ella". (Mann,1979:20)**

**Por su parte, la postura emergente comprende un proceso social muy complejo, a través del cual, "el individuo participa en la construcción de la realidad, y a la vez es construido por la realidad misma". (Margulis,1988:41)**

**Es durante este proceso que el sujeto va estructurando su personalidad a partir de la intereorientación de su realidad con las expectativas y prohibiciones que la sociedad impone.**

**El proceso de socialización involucra al individuo desde su nacimiento, aún antes de nacer, desde entonces está determinado por las expectativas de los padres, las que responden a concepciones y valores que provienen del sistema social. Esto construirá la realidad subjetiva del sujeto, a través del proceso de socialización.**

**Este proceso de socialización que se da desde el nacimiento en el medio ambiente ocurre en gran parte, en forma consciente a través de la identificación y de la interiorización que tiene el individuo con su sociedad.**

**Se puede decir que la socialización es un puente que une las formaciones sociales con las individuales. Nacer como ser social significa entrar en una red de relaciones que van a construir la identidad, la inmersión de esta red de las relaciones se da incluso antes del nacimiento, a partir de las expectativas de vida, conscientes e inconscientes que se tiene respecto al recién nacido.**

**"Es por ello que, la socialización es en realidad un intento de producción del individuo al interior de un proyecto, al final del cual debería adquirir determinadas características sociales. Es así como cada sociedad tratará de producir su propio modelo de individuo". (Braustein,1981:73)**

**Así, el objetivo de la socialización consiste entonces, "en llevar al individuo a conformarse de la buena voluntad a los usos de la sociedad y de los grupos a los que pertenece". (Munné,1980:64)**

**Siendo su proceso básicamente el aprendizaje, donde se aprende a comportar adecuadamente en la colectividad que lo rodea, la cual puede motivar a sus miembros, sancionando sus conductas con premios y castigos.**

**La teoría más importante sobre aprendizaje de conductas, desde el punto de vista de la socialización, es la teoría de Albert Bandura. Según Bandura, adquirimos nuevas conductas, observándolas en otras personas, es decir, aprendemos por observación. Y la forma de socialización está determinada por el contexto social, conforme a sus**

instituciones y de acuerdo a sus modos de organización, además de que van a ser diferentes de acuerdo a las características y requerimientos de cada realidad social, así pues un sujeto se socializa de forma específica, de acuerdo a los requerimientos del grupo o clase social a la que pertenece, pues cada organización social tiene su cultura, su ideología, y por tanto, tratará de crear los sujetos que necesita para producirla.

Estaremos hablando del individuo y sociedad como una unidad porque uno depende del otro, el hombre es un ser activo y capaz de transformar a la sociedad y de transformarse así mismo. La especificidad social del individuo, dada por el lugar que ocupa en las relaciones sociales, determinará su especificada subjetividad, es decir de sus necesidades, deseos, represiones y concepción del mundo.

"La personalidad esta determinada por los vínculos sociales y las relaciones familiares en los que participa el individuo en su vida cotidiana".(Brauberg, 1975:137)

Por lo tanto se concibe la socialización, como el proceso por el cual el hombre llega a ser hombre, la cual implica primero de la interiorización que es la "aprehensión o interpretación inmediata de un acontecimiento objetivo en cuando expresa significado, o sea en cuando es una manifestación de los procesos subjetivos de otro que, en consecuencia, se vuelven subjetivamente significativos. Así sólo cuando el individuo llega a este grado de internalización puede considerársele como miembro de la sociedad". (Berger y Luckmann, 1979:165)

Se puede decir, que por medio de dicho proceso el individuo se ajusta al grupo aprendiendo las conductas que lo llevan a la apropiación de su actuación.

**Existen infinidad de maneras de captar que un individuo ha sufrido un proceso de socialización, por ejemplo en sus hábitos de alimentación, su opinión política su manera de vestir, etc. El término socialización se usa generalmente en relación con el desarrollo del niño puesto que es en esta etapa en la que el hombre está más disponible a ser adaptado, sin embargo tal proceso nos abarca a todos en cualquier etapa o situación.**

**Las personas se integran a los grupos en el proceso de socialización en diferentes etapas de su vida: la entrada a la escuela, la toma de un trabajo, el matrimonio, el ingreso a servicio militar, etc. Es decir que a lo largo de la vida de cualquier persona, se dan constantes adaptaciones al medio a las que deberá hacer frente para situarse en el grupo.**

**Existen modos característicos de comportamiento con base en las diferentes culturas, la suma total de los patrones de conducta, actitudes y valores compartidos son los que se denominan influencia cultural, que se va transmitiendo de una manera particular con el fin de mantener ciertos aspectos que son fundamentales para el buen funcionamiento de la sociedad.**

**Por lo anterior expuesto se cree que el tema de los videojuegos es muy interesante y tiene mucho que ver con el proceso de socialización del adolescente asiduo a los videojuegos, pues el adolescente no es nada más una persona que debe adquirir habilidades por sí mismo , sino que debe vivir en sociedad, tiene que socializarse con otros jóvenes de su misma edad, tiene que aprender de los demás y a ser sensible, con los mensajes que le proporcionan los demás para poder aprender. Por ello, creemos que el videojuego puede ser también un medio en el proceso de socialización. Obviamente no se puede negar que el videojuego absorbe mucho tiempo de los adolescentes que se vuelven fanáticos y que la**



mayoría de las ocasiones descuidan otras actividades que tienen que realizar, pero también podrían ser un objeto que además de entretener, cumpla la labor de socializar a los individuos que practican con él constantemente.

## **1.2 LA SOCIALIZACIÓN: PRIMARIA Y SECUNDARIA.**

La socialización a su vez, Berger y Luckmann, la han dividido en dos momentos que, aunque son distintos, ambos se relacionan y forman parte del mismo proceso. Por una parte, está la socialización primaria que "es la primera por la que atraviesa el individuo en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad". Por otro lado, la socialización secundaria "es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad". (Berger y Luckmann,1979:166)

La importancia de la socialización primaria consiste precisamente en la creación en la conciencia del niño, de abstracciones progresivas que se va de los roles, y actitudes de otros específicos, a los roles y actitudes en general.

La socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, puesto que en ella se forma la personalidad del socializado. Todo individuo nace dentro de una estructura social objetiva en la cual encuentra a los otros significantes que están encargados de su socialización y que le son impuestos. De este modo él nace no sólo dentro de una estructura social objetiva, sino también de un mundo social objetivo

Se observa que la socialización primaria es más que un aprendizaje puramente cognoscitivo. El niño acepta los roles y las actitudes de los

otros significantes, o sea que los internaliza y se apropia de ellos, en la medida que se identifica con ellos.

Para Berger y Luckman, la identidad se define objetivamente "como ubicación de un mundo determinado y puede asumirse subjetivamente sólo junto con ese mundo". (Berger y Luckmann,1979:171)

La socialización secundaria es la internalización de submundos institucionales a basados en instituciones. "Su alcance y su carácter se determina, por la complejidad de la división del trabajo y la distribución social del conocimiento". (Berger y Luckman, 1979:174)

Los procesos formales de la socialización secundaria se determinan por su problema fundamental; "siempre presupone un proceso previo de socialización primaria; es decir, que debe tratarse con un "yo" formado con anterioridad y con un mundo ya internalizado" (Berger y Luckman, 1979:177)

Se puede decir que la socialización secundaria es la adquisición del conocimiento específico de roles, ya que comportan un alto grado de anonimato, vale decir, que se separan fácilmente de los individuos que desempeñan el rol, su consecuencia más importante consiste en atribuir al contenido de lo que se aprehende en la socialización secundaria una inevitable subjetividad mucho menor de la que poseen los contenidos en la socialización primaria; por lo tanto se acentúa la realidad del conocimiento internalizado en la socialización secundaria de descarta más fácilmente.

La realidad del conocimiento internalizado se acentúa en la socialización primaria que se da casi automáticamente, en la socialización secundaria debe ser reforzada por técnicas pedagógicas

específicas, debe hacérsele sentir al individuo como algo familiar, de ahí la repetición, actitudes, normas, etc., que se quiera internalizar en el alumno. El grado y el carácter de estas técnicas pedagógicas variará de acuerdo con las motivaciones que tenga el individuo para la adquisición del nuevo conocimiento.

En la socialización se da también lo que se llama: transformación de la realidad, es decir el individuo puede transformar o crear su propia realidad sin tener en cuenta a la sociedad o los miembros que le rodean.

"El carácter más artificial de la socialización secundaria vuelve aún más vulnerable la realidad subjetiva de sus internalizaciones frente al resto de las definiciones de la realidad, porque su realidad se halla menos arraigada en la conciencia y resulta por ende más susceptible al desplazamiento". (Berger y Luckman,1979:186)

La realidad de la vida cotidiana se reafirma continuamente en la interacción del individuo con los otros. Fundamentalmente todos o por lo menos la mayoría de los otros que el individuo encuentra en la vida diaria le sirven para reafirmar su realidad subjetiva.

Por otra parte, para Berger y Luckman, el vehículo más importante del mantenimiento de la realidad es el diálogo. La vida cotidiana del individuo puede considerarse en relación con la puesta en marcha de un aparato conversacional que mantiene, modifica y reconstruye continuamente su realidad subjetiva. "Diálogo significa principalmente, que la gente conversa entre sí... la mayor parte del mantenimiento de la realidad del diálogo es implícita no explícita." (Berger y Luckman,1979:191)

### **1.3 LOS AGENTES DE SOCIALIZACIÓN.**

**"Los agentes de socialización, se da desde el nacimiento, ya que nos van enseñando aquellos comportamientos que son propios de nuestra cultura y aceptados por ella. Siendo los grupos que son esenciales: uno es la familia y otro la escuela". (Munné,1980:63)**

**La familia es el agente que interviene en la socialización del ser humano ya que desde que nace, opera a través de la madre, la cual dota al niño decisivamente de los cuidados afectivos no sólo imprescindibles para su maduración sino también posibilitantes de su desarrollo psicosocial, más tarde intervienen también el padre, los hermanos y otras personas próximas a él dentro del hogar familiar.**

**La familia que transmite desde edades muy tempranas la interacción con su medio, una serie de actitudes, valores, normas e incluso posiciones ante la realidad que lo van a conformar como resultado de tal situación.**

**El gran complemento de la socialización es la escuela, puesto que a través de la vida del escolar, se realizan infinidad de adaptaciones que lo van a ir conformando dentro de un criterio específico, a partir del cual se percibe de una manera particular los acontecimientos del mundo entorno. Comenzando a los seis años él "estadio de socialización activa". Es un proceso normal de maduración, a partir de esta edad, el niño se siente atraído por los demás niños y es capaz de cooperar en cualquier grupo de trabajo o de juego. En la escuela, en el ambiente del grupo escolar y de los sentimientos que nacen, en el marco de un sistema de relaciones que eliminan el egocentrismo infantil, en el descubrimiento de**

la regla impersonal y del deber extra familiar, se desarrolla el control personal y la actitud para contener las pulsiones, el reconocimiento de normas y reglas necesarias para la vida y para el progreso del grupo, la participación social y, finalmente, el horizonte socio-temporal, es decir, la imagen de un plan de vida que incluye la promoción social por el trabajo y el éxito escolar.

El rechazo de esos valores escolares caracteriza a los futuros disociales, en ellos se observa ya precozmente la falta de participación, desinterés por el trabajo escolar, ausencias injustificadas, falsificación de notas, entre otros.

La escuela interviene, a partir de la guardería o el parvulario, cuando el niño cuenta ya con un conjunto de comportamientos internalizados, es decir, asumidos como suyos, que representan el contar con una cierta orientación personal de base.

Sin embargo, la familia y la escuela no son los únicos agentes que socializan al niño. Por ejemplo, están los llamados grupos constituidos por amigos o compañeros, generalmente de una misma o parecida edad.

La manera específica de comportamiento de cada sujeto estará dada en relación a un cúmulo de normas, reglas o actitudes que provoquen en el sujeto su adecuación al molde, es decir, que actúe según el rol que convenga.

La práctica de socialización están en constante mutación, sin embargo, se admite que las experiencias de aprendizaje tienen un efecto duradero y quizá irreversible en la personalidad.

A continuación se presentan algunos enfoques que estudian el proceso de socialización.

#### **1.4 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL**

**Creemos importante retomar la teoría del aprendizaje social, por que el proceso de socialización consiste básicamente en un aprendizaje social, pues en él aprendemos a adquirir ciertas conductas y manifestarlas en la sociedad que nos rodea.**

**Esta teoría intenta explicar los distintos procesos que incluyen el aprendizaje social y son: aprendizaje operante Skinner en 1953 , sostiene que "si un reforzamiento viene seguido de la emisión de una conducta, esta incrementará su probabilidad de ocurrencia. Por el contrario, si una conducta cualquiera es seguida de un estímulo adversario, la probabilidad de ocurrencia de esta conducta disminuirá a lo largo del tiempo".(Rodriguez,1975:90)**

**Así, tenemos, que la teoría del aprendizaje social se divide en:**

**a) Contingencias de reforzamiento que estudia "el proceso de socialización en el niño pequeño como función de aquellos estímulos que al seguir una conducta cambian su probabilidad de ocurrencia". (Rodriguez,1975:46)**

**Por ejemplo el grado de verbalizaciones que un niño pequeño emite estará entre otras cosas, en función de la atención (reforzador) de los padres, los maestros o sus hermanos; por otro lado, la disminución en frecuencia de la conducta.**

**b) Aprendizaje de modelos o vicario, se basa en los principios de reforzamiento y sostiene que uno de los aspectos importantes del aprendizaje social, tiene que ver con la manera en que los niños dedican a conductas parecidas a las actividades realizadas por los padres,**

hermanos, o modelos ideales. "Bandura en 1965 demostró que se presentan fenómenos de aprendizaje resultantes de la experiencia directa, en base vicaria proveniente de observar la conducta de otras personas y las consecuencias que, para ellas, tienen dichas conductas. De esta manera, se adquieren complejos patrones de respuestas observando la ejecución de modelos simbólicos". (Rodríguez,1975:93)

Más aún, se adquieren respuestas emocionales y actitudinales observando las reacciones de otras personas.

c) Teoría de aprendizaje de papeles (roles), postula que el conducirse, el sentir y ver el mundo de manera similar a otras personas que ocupan la misma posición (social), determina en gran medida la propia socialización. El aprendizaje de un papel, tiende a adquirir las actitudes de otras personas con mayor experiencia, los teóricos del aprendizaje social creen que la gran mayoría de la conducta humana es aprendida.

La gente desarrolla según las oportunidades y experiencias proporcionadas por su ambiente. Siguiendo las directrices de Alberto Bandura , los teóricos del aprendizaje social "creen que muchas conductas son adquiridas a través del aprendizaje observacional. Lo que el observador adquiere son representaciones simbólicas de un modelo de acciones. Lo que es aprendido, es después codificado en la memoria para servir como una guía para la conducta posterior. No se necesita imitar una conducta a fin de aprenderla". (Perlman y Cozby,1992:45)

Cuatro procesos interrelacionados están comprendidos en el aprendizaje social observacional. Antes que un observador pueda aprender mucho de un modelo, deberá atender activamente la conducta del modelo. Afectan la atención tanto las características del modelo como

del observador. La memoria y los procesos motores también están incluidos. Se puede aprender cómo ejecutar una conducta, pero después olvidar lo aprendido (componente de memoria). O tal vez se necesita practicar una o varias de las acciones motoras requeridas para ejecutar la conducta (componente motor). Por ejemplo el silbar o montar en bicicleta. Estas conductas fueron aprendidas observando a otros, pero necesitaron perfeccionarse mediante la práctica. Por último hay un aspecto motivacional al aprendizaje observacional. Si ejecutamos o no una conducta, depende de si esperamos ser alentados o castigados por efectuarla.

La teoría del aprendizaje social tiene dos aspectos importantes; el primero es la diferencia lo que es el aprendizaje de una conducta de la ejecución de la misma y el segundo aspecto importante de la teoría es que dicha realización depende más del éxito o fracaso conseguido por la persona a la que se observa que por el refuerzo (premios o castigos) que recibe el observador.

Como puede advertirse, la realización de conductas se basa en la imitación de otras personas, las cuales pasan así a ser posibles modelos de comportamiento para el sujeto. La cuestión relativa de quién aprendemos (los modelos).

En la conducta social, se aprende mucho acerca de las reglas sociales y de las sanciones correspondientes a través de la observación, al atender lo que los otros dicen y observar las consecuencias de las acciones de otros.



## **1.5 LA SOCIALIZACIÓN COMO APRENDIZAJE**

**La teoría del aprendizaje social explica el proceso de socialización y las formas en que el niño avanza e las primeras formas de conducta a las deseadas por la sociedad. "Se considera que aunque al principio de la vida gran parte de la conducta del niño no es dirigida y él no está informado acerca de expectativas culturales, es irrestricta". (Enciclopedia de psicología social,1990:25)**

**Es en la infancia donde el efecto de los modelos, el condicionamiento y el refuerzo moldean patrones de respuestas. El niño cambia su conducta durante el desarrollo, al menos en parte porque nuevas clases de conducta y realizaciones le traen satisfacciones y placer.**

**Los medios de socialización están en las condiciones sociales en el espacio vital que varían en el individuo, "Un individuo responde a las oportunidades ambientales no sólo porque su conducta provoca respuestas de otros, hay un refuerzo social que propicia la interacción social." (Enciclopedia de Psicología Social,1990:27)**

**La socialización en la infancia contribuye a la adquisición del lenguaje, incremento de capacidad cognitiva y desarrollo de estilo cognoscitivo que lo prepara para pasar de una experiencia a otra.**

**Las metas y logros del desarrollo es la adquisición del lenguaje, desarrollo cognitivo con la solución de problemas; adquisición de papeles en las relaciones sociales, orientación hacia la realidad y lidiar con la fantasía, motivación y voluntad para explorar situaciones nuevas, aprendizaje de conducta apropiada para la satisfacción de necesidades, motivación para involucrarse en actividades, metas, crianzas y salud adecuada, la estimulación con juguetes y objetos, estimulación cinestética en el manejo físico, y explotar el ambiente a través del juego.**

**Los modelos de socialización del niño son los que aprenden sobre la cultura, es por la observación a los mayores, sean hermanos entre los miembros de clase baja, padres entre los de la clase media y profesores al ingresar a la escuela. Si la conducta del niño va de acuerdo con las expectativas de los modelos , recibirá afecto o alguna recompensa, y si sucede a la inversa puede ser ignorado, rechazado, regañado o castigado, así también están los modelos por imitación de imágenes en la televisión.**

**Entre las estructuras de la sociedad, En un escenario urbano, especialmente el área de la ciudad, hace demandas tempranas de flexibilidad a los niños, demandas de nuevas formas de lidiar con el ambiente y de adaptación personal al cambio a pesar de su capacidad limitada de esfuerzo social cooperativo o de juego organizado.**

**El niño aprende muchas más que sus padres a la edad de él, en la infancia media (escuela primaria) se descubre la significación social del físico, salud, color de piel, estatus social que relacionan con la capacidad en el juego y actividad de habilidad física y el reconocer las diferencias sexuales.**

**En el proceso de aprendizaje cada persona por su herencia biológica y experiencias culturales tienen una experiencia única de aprendizaje dentro de un contexto. El infante le da al ambiente un significado personal, algunas respuestas le brindan satisfacción, le da sentido, por ejemplo; a los estímulos asociados con el comer y las fuentes de comodidad física. Hay un desarrollo de la individualidad en modos y estilos de respuestas al ambiente, el niño adquiere expectativas o conjunto de satisfacciones o insatisfacciones asociadas a objetos.**

**El desarrollo de la percepción -aprendizaje perceptual- se inicia con la distinción de profundidad, dirección visual, distancia que se va**

**siendo compleja. Se desarrolla el niño, luego percibe señas de discriminación, de formas, de espacios. El niño debe tener experiencias con objetos o acontecimientos y oportunidades de intercambio emocional en el contexto de la parte principal de la cultura. Las experiencias afectivas dependen de la sensibilidad perceptual del niño a las respuestas emocionales de los individuos en torno a su espacio vital que produce una conducta si existe refuerzo.**

# **CAPITULO II**

## CAPITULO II

### JUEGO

#### 2.1 EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN.

Toda actividad infantil no sólo se define por su función intelectual y cultural, sino también por su función socializadora, por lo que el juego es muy importante, ya que permite al individuo desarrollar su personalidad y realizar actividades que le interesan y que en esta etapa no puede todavía realizar seriamente. El niño nunca está solo en el juego, sino que se educa a través de los objetos o a través del otro.

Bruner esquematiza las funciones fundamentales del juego:

1.- El juego infantil es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria, es una actividad para uno mismo y no para los otros.

2.-La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, que acaban de descubrir, o modificar estos medios para que se adapten a fines nuevos, los cambios no son por dificultad sino por que son consecuencia directa de la misma satisfacción que le proporciona el juego al explorar e inventar con los medios y fines.

Hay una capacidad de combinación de juegos por la fantasía.

3.- El juego no sucede al azar, o por casualidad, se desarrolla en un escenario.

4.-El juego como proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego el mundo externo es transformado de acuerdo a deseos propios, mientras que el aprendizaje nos transforma para conformarnos a la estructurar del mundo externo.

**5.- El juego proporciona placer " incluso los obstáculos que, con frecuencia establecemos en el juego nos proporciona un gran placer cuando logramos superarlos. Los obstáculos parecen necesarios, pues sin ellos se aburren enseguida" (Bruner,1989:212)**

**"El juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta. Y es importante tomar consciencia de ello, para saber cuanta competitividad estamos fomentando en los niños... en grado tan alto que llegue a ahogar el carácter libre y espontáneo de aquel". (Bruner,1989:213).**

**El juego desempeña un papel de organizador conductual, capacidad para interaccionar y un medio para mejorar la inteligencia. Es aconsejable dejar al niño libre, en un medio honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que poder imitar.**

**Bruner en sus estudios con niños de como adquieren los usos de lenguaje, comenta que éste tiene lugar en medio de una actividad lúdica, pues las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contextos de juegos. Hay algo en el juego que proporciona la actividad combinatoria incluyendo la intrínseca a la gramática y que subyace a las expresiones más complejas de la lengua. El niño no sólo esta aprendiendo el lenguaje sino que también aprende a utilizarlo como un instrumento de pensamiento y de la acción de un modo combinatorio, y para lograrlo el niño deberá haber sido capaz de jugar con el mundo y con las palabras de un mundo flexible.**

**Dentro de una ideología encabezada por Piaget, un verdadero juego no requiere de limitaciones de los adultos, proviene del interior del individuo, para crear formas típicas con materiales manuales, Bruner en**

**colaboración con otros investigadores, en una investigación sobre los grupos de juego en los niños, sobre el origen y la riqueza del juego, además de lo anterior lo que hace interesante un juego como elaborador de tema, es que impulse hacia una actividad combinatoria de ir y venir de medios a fines y viceversa, un segundo resultado fue sobre los factores que producían una concentración prolongada y una elaboración del juego, era la presencia de un adulto que estuviera cerca del niño, que le asegura un ambiente estable y que al mismo tiempo le da una información segura en el momento en que el niño lo necesitara. Si el adulto interviene excesivamente el juego se torna aburrido. Ahora bien dos niños que juegan juntos pueden intercambiar ideas, negociar sus intenciones, pueden elaborar temas a medida que los necesita.**

**Los juegos solitarios plantean tantas dificultades para mantener la concentración para el desarrollo infantil "el pensamiento y la imaginación, requieren con frecuencia el diálogo con un interlocutor..." (Bruner,1989:218)**

**Otro resultado, es que un niño que dedica mucho tiempo a una actividad intelectual en clases junto con sus compañeros, mostrará mayor riqueza y elaboración en el juego cuando este sólo, es como si el jugar juntos en clase o en grupo sirviera como modelo en una actividad de tipo espontáneo cuando el niño se encuentra sólo.**

## **2.2 EL PAPEL DEL JUEGO EN LA SOCIALIZACIÓN.**

**El papel que desempeña el juego para Vygotski, no es una actividad placentera que realiza el niño, sino que es una necesidad que al no satisfacerse se expresa por medio del juego, aunque en esta necesidad de**

placer esta ligado, es decir, el juego es una actividad necesaria y no una actividad placentera. El autor dice:

**"Por mi parte estoy convencido de que si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieron durante los años escolares, no existiría el juego ya que este parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables." (Vygostki,1988:142).**

**"En los comienzos de la edad preescolar, cuando hacen su aparición deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la tendencia a la inmediata satisfacción de los mismos, característica del estadio precedente, la conducta del pequeño sufre un cambio. Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este es el mundo que llamamos juego". (Vygostky,1988:142).**

**Para Vygostky, el juego no es tan sólo una acción simbólica como lo afirma Piaget, es decir un juego simulativo sino que va más allá, porque en éste se encuentran reglas, es más todo juego esta compuesto por reglas, que se manifiestan mediante el proceso del juego y no están establecidas antes de que este inicie. Por ejemplo "la niña imagina ser madre y la muñeca su hija; en consecuencia, esta obligada a observar las reglas de la conducta materna." (Vygostky,1988:144).**

**También dentro del juego el niño empieza a diferenciar al objeto del significado ya que en un estadio anterior a este, el objeto tiene un gran peso sobre el significado, es decir, no se puede referir al objeto al menos que lo tenga presente, aún cuando éste se encuentre ausente físicamente, pero esta presente en la mente del pequeño y en esta etapa el**



significado va adquiriendo mayor peso que el objeto desarrollando los procesos psicológicos superiores o los procesos cognoscitivos. otra de las características que se encuentran dentro del juego es cuando el niño empieza a separar la acción del significado, es decir simula una acción de la realidad a través del juego representándola por medio de otros objetos o sea que a partir del pensamiento y no de las cosas simula esta acción por ejemplo: el palo que representa un caballo sin la necesidad de que el caballo este presente en las propias palabras del autor:

"El juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto (por ejemplo, un palo) se convierte en el punto de partida para la separación del significado de la palabra caballo del caballo real. El niño todavía no puede desglosar el pensamiento del objeto. El problema del niño es que para poder imaginar un caballo, tiene que definir su acción mediante el uso de <<el caballo-en-el-palo>> como punto de partida". (Vygotsky,1988:149)

De hecho para el autor el juego es una estructura básica en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

### 2.3 TIPOS DE CONDUCTAS EN EL JUEGO.

"Los estudios de las diferencias sexuales proporcionan información sobre un aspecto del desarrollo social, pero también se han analizado las tendencias de la edad, (Mildred Parten) Observó el juego libre en un jardín de niños y anoto los tipos de conducta social a que se dedicaban. Pero con el tiempo, pudo hacer descripciones bastantes exactas de esos seis tipos de conducta:

**\* Conducta ociosa. Los niños no juegan realmente. Los niños andan de un lado a otro y miran de cuando en cuando a los demás, o se dedican actividades sin objeto.**

**\* Juego solitario. Los niños juegan solos con juguetes diferentes de los que tienen los niños que están cerca de ellos. No hacen ningún intento de interactuar con los demás.**

**\* Conducta de espectador. Los niños pasan la mayor parte del tiempo observando a los demás, pero no intenta reunírseles.**

**\* Juego paralelo. Los niños juegan al lado de otros niños, pero no con ellos en realidad. Usan los mismos juguetes, muy cerca unos de otros, pero en forma independiente.**

**\* Juego asociativo. Los niños se dedican al juego más bien desorganizado con otros niños. Pero no hay distribución de papeles o actividades; los niños juegan en su forma particular.**

**\* Juego cooperativo. Los niños juegan en forma organizada en la que asignan la dirección y otros papeles. Los miembros del grupo pueden cooperar en la creación de algún proyecto, representar alguna situación, o dedicarse a alguna acción coordinada". (Bee,1975:206)**

## **2.4 EL JUEGO EN EL ADOLESCENTE**

**El inicio en la adolescencia se da con la pubertad, tal inició es muy relativo, no hay una edad determinada, entre los 11 y 13 años y hasta los 15 años según autores: "ya se manifiesta una participación en la cultura del grupo humano, tienen ya la capacidad de abstracción de conceptos, según ideas, ideales y valores". (Freud, Osterrieth, Piaget,1972:87).**

**La adolescencia es el inicio de los cambios psicológicos que no son tan fáciles de determinar como los físicos que son influidos por**

**condiciones ambientales, aparecen los caracteres sexuales secundarios masculinos o femeninos, son cambios físicos y biológicos que anuncian la llegada a la edad adulta, en los cambios psicológicos se da la búsqueda de la identidad. El comportamiento del adolescente es impulsivo y confuso, molesto para él y quién lo rodea, situación que lo lleva a buscar en cierta medida dependencia. Así, "el adolescente en el grupo de iguales domina el pensamiento y comportamiento del adolescente, donde las normas son difíciles de violar, ya que este se conforma de individuos del mismo nivel de desarrollo emocional donde la fuerza cohesiva es la mutua simpatía emocional existente". (Josselyn,1970:97)**

**Siendo de interés la actividad lúdica, a los 13 años la práctica de actividades grupales persiste, pero a diferencia de los años anteriores, se manifiesta la participación y cooperación en equipo, se tiene mayor dominio de los hábitos colectivos en grupo, así también enfrentamientos individuales o en grupos pequeños (juego de pelota, luchas, etc.). Los ejercicios donde intervenga la fuerza física son los preferidos principalmente por parte de los adolescentes.**

**Los llegados a los 14 años caracterizándose por el bullicio, la vitalidad, la precipitación desembocada, haya amigos similares del mismo sexo y se aventuran a buscar la amistad del sexo opuesto, se caracteriza esta edad por la afición a los juegos de azar y el coleccionismo, teniendo mayor peso los juegos deportivos, otra afición es la música con el dominio de ruido corporal, se adentra más a la vida social y a las relaciones humanas con ambos sexos.**

**La actividad lúdica en los juegos de los 11 y 15 años, son todos o en su mayoría en grupos , juegos colectivos y actividades deportivas grupales (fútbol, basquetboll, juegos de mesa etc.), así se puede decir,**

que el juego en el adolescente es muy importante ya que por medio de el, el adolescente convive con sus demás compañeros, platican o intercambian sus puntos de vista además de que comparten algo en común.

## **2.5 EL JUEGO Y LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL.**

Se dice que jugar es hacer amigos, en efecto el juego es un factor importante en el establecimiento de los vínculos interpersonales y grupales. Jugar es entrar en comunicación con los demás.

El hombre como animal esencialmente sociable, necesita vivir en una comunidad en la que pueda aprender directa o indirectamente de los otros, el comportamiento humano considerado normal. El hombre necesita de sus semejantes y prácticamente no puede vivir sin ellos.

De hecho, es en sociedad como el ser humano se desarrolla como tal, con todas las peculiaridades que lo caracterizan, y tal vez, lo más importante de ellas sea el lenguaje.

De esta forma encontramos que las relaciones interpersonales, es decir, la comunicación interpersonal, resultan indispensables para el desarrollo de cualquier individuo. Y el juego es precisamente una importante forma de relación interpersonal del niño, con quienes le rodean. Los juegos pueden clasificarse por el menor o mayor grado de sociabilización, en ellos presentes: El solitario es la única manera de jugar de los niños pequeños. El pasivo tiene lugar cuando el niño no participa en forma directa sino que se limita a observar como juegan otros. El paralelo, cuando todos los niños juegan juntos, usan los mismos juguetes y se divierten a la par, pero cada uno por su lado. El asociativo, se realizan cuando los niños intercambian ideas y comienzan a prestarse

**juguetes y herramientas. En los juegos cooperativos, el objetivo es alcanzar juntos un determinado resultado, lo que requiere la capacidad de cooperación consciente entre los miembros del grupo.**

**El juego se presenta así como un factor en el establecimiento de la comunicación interpersonal y, por consiguiente, del descubrimiento de la cooperación, la solidaridad y el afecto. No basta con que el adolescente establezca relaciones con los adultos que lo rodean, para su desarrollo sano es importante que entre en contacto con otros adolescentes. El desenvolvimiento de las relaciones sociales de los adolescentes tienen gran importancia para su desarrollo posterior.**

**Por este motivo, además de convivir con los padres y con familiares adultos, el niño tiene necesidad de relacionarse también con otros adolescentes. "Cuando vive rodeado exclusivamente de personas mucho mayores que él, se ve afectado por esta circunstancia y tiende a convertirse en un individuo tímido e introspectivo, perdiendo, en cierta forma, el entusiasmo por explorar el mundo que lo rodea y por poner a prueba sus fuerzas y capacidad en un sinnúmero de tareas". (Enciclopedia de la vida,1972:484)**

**La trascendencia de la comunicación interpersonal merece algunas palabras: a pesar de que en nuestra época la palabra "comunicación" se ha asociado preferentemente a los medios de comunicación masiva, la comunicación interpersonal continúa ocupando un lugar insustituible en nuestras vidas. Recordemos que es a través de ella que se recibe la primera formación, que es también por medio de ella como establecemos los vínculos más sólidos, sean estos de afinidad o de antagonismo.**

**Por eso creemos que el lenguaje resulta fundamental para el desarrollo individual y social, pero la comunicación interpersonal encierra una gran cantidad de mensajes que se transmiten por códigos no verbales.**

**Por ello el juego representa de esta manera la diversión por excelencia, pero presenta otros aspectos, que nos interesa especialmente como psicólogos; su estrecha vinculación con las relaciones interpersonales y grupales, así la diversión favorece las relaciones sociales. La mayoría de los juegos son de carácter colectivo. Los juegos suponen un cambio dentro de un grupo en el equipo o en el seno familiar. Por lo demás, el placer esencial proviene del intercambio, de esta comunicación.**

# CAPITULO III

## **CAPITULO III.**

### **VIDEOJUEGO Y CULTURA**

#### **3.1 EL JUEGO COMO PRACTICA CULTURAL**

**El juego es algo maravilloso en la vida humana, porque amplía el horizonte cultural y crea ámbitos de libertad. El niño, reintroduce y absorbe lo vivido en el juego, por lo que adquiere un aprendizaje vital impresionante. Otro aspecto importantísimo es que desarrolla la forma de percibir: la memoria, la inteligencia y la imaginación. Hay muchos aspectos positivos en el juego que no se pueden omitir. Tanto que, sin éste, el niño no se "conectaría" con la sociedad.**

**Si bien los juegos reflejan en buena parte la vida y la sociedad a los que los jugadores pertenecen, a través de la historia como lo expone Luis F. Pérez Sánchez en una investigación realizada en España, indagó en una parte de su trabajo 89 juegos más utilizados por niños españoles entre 1980 y 1990, en comparación con los juegos de épocas anteriores, sobresalen; las muñecas, el juego de ajedrez, el juego del aro, juego de bola, de las canicas, columpios entre otros, que surgieron algunas transformaciones según el lugar y cultura guardando semejanza con juegos infantiles de**

**otras naciones. Concluye que el juego responde en gran manera "a la cultura que la que procede, y que se enriquece y amplía a medida que más rica y compleja es la civilización a la que pertenece, como si se ampliara de forma concéntrica" (Tripero,1991:48)**

**Esto es que los juegos son intemporales e interculturales, que al expandirse se ven afectados por la temporalidad y a una determinada cultura que les da otra temporalidad de existencia. Hay juegos que aparecen en una cultura en función a la educación infantil que luego**



desaparecen o sufren transformaciones, pero uno de los juegos interculturales de todas las épocas son los juegos de roles familiares.

En la actualidad los juegos son compartidos en su mayoría por ambos sexos, los que se consideran juegos para niños, con respecto a juegos deportivos, ahora las niñas también los practican, por ejemplo, el fútbol. Los medios de comunicación tienen un papel importante en la expansión de imágenes de juegos que tienden a homogeneizar su distribución entre distintos grupos sociales, surgiendo prácticas de juegos relacionados a series televisivas, convirtiéndose a juegos temporales, pues al surgir otra serie televisiva los protagonistas o las prácticas del juego cambia. Pero los juegos que prevalecen son los de violencia, antes eran indios contra vaqueros, ahora sean tal vez héroes espaciales o superhéroes, esto no obedece precisamente al aprendizaje de roles sociales en una vida cotidiana, sino a la imitación de lo que los niños ven en televisión o en los videojuegos.

"Los juegos y los juguetes no son cosas intrascendentes que pueden quedar relegados al olvido conforme el niño pasa a la adolescencia y a la edad adulta. De hecho los juegos infantiles tienen repercusiones en la vida del hombre y en la influencia que el mismo pueda tener en la sociedad o en el círculo en que se mueve. Podemos decir que el juego no es una simple diversión para el niño, forma parte de evolución mental y de su apreciación del mundo en general". (Revista del Consumidor,1976:54)

En el niño, el juego es un instinto profundo que le permite una intensa concentración, una actividad básica mediante la cual puede influir en el mundo que le rodea y a través de ella el mundo influye en él.

### **3.2 LOS VIDEOJUEGOS Y SU EXPANSIÓN.**

En el capítulo anterior se describen algunos elementos de la actividad lúdica humana. Se resalta la importancia capital que el juego tiene para el desarrollo infantil y su papel, como espacio recreativo dentro de la vida adulta. A continuación se abordara otra clase de juegos, los juegos de video, que en esencia, son el tema de la presente investigación.

Un juego de video o videojuego es básicamente un ordenador electrónico, diseñado específicamente para alimentar una pantalla o monitor de video con imágenes y sonidos que responden a mandos manuales con finalidades de diversión. En realidad, el uso de ordenadores con fines de juego es más antiguo de lo que habitualmente se supone, pues como señala Corran, "desde que han existido ordenadores los programadores han aprovechado estos aparatos para crear algunos programas de diversión. Un ejemplo lo constituyen los dibujos realizados mediante los ordenadores: el programador diseñaba el dibujo que deseaba que el ordenador dibujase letra a letra y luego daba a las máquinas las instrucciones para realizar el trabajo, de esta forma se podían obtener, formados por complicadísimas tramas a base de letras, signos y números, los dibujos más diversos: la Monaliza, Snoopy, etc". (Corran y Crunow, 1984:11)

Los ordenadores también se programaron desde la década de 1950 para la práctica del ajedrez, el primer juego de ajedrez por ordenador fue jugado en una máquina llamada Maniac I de los Álamos Nuevo México, en 1956, y actualmente existen programas de ajedrez para ordenadores sumamente sofisticados que cuentan con varios niveles de juego, de acuerdo a la habilidad del jugador. Cabe señalar que en este

campo, los mejores programas de ajedrez pueden ser vencidos por los grandes maestros del ajedrez, lo que demuestra las posibilidades de la mente humana.

Más tarde aparecieron los llamados "juegos de aventura", que ya no eran juegos clásicos adaptables para un ordenador, como el ajedrez o las damas, sino juegos especialmente concebidos para ordenador. En un juego de aventura, el jugador viaja a través de un mundo diseñado por la máquina, para jugar es necesario indicarles al aparato la dirección que se quiere seguir y lo que desea al aparato al dirección que se quiere seguir y lo que se desea hacer, cada vez que el usuario hace algún movimiento, el ordenador lo describe el lugar a donde ha llegado y lo que ocurre ahí; puede haber seres extraterrestres, peligros, tesoros que desenterrar o palabras mágicas que aprender. Uno de los primeros juegos de aventuras se llamó precisamente Aventura y fue desarrollado por expertos en computación norteamericanos hacia fines de la década de 1970.

Con base en estos principios, los ordenadores han sido aprovechados con fines de entretenimiento. Sin embargo, el uso de la tecnología de los ordenadores con fines de diversión adquiere una importancia muy superior cuando aparecen en el mercado los videojuegos propiamente dichos, cuyo advenimiento puede enmarcarse dentro de lo que pudiéramos llamar "La revolución del video", que se presenta durante la década de los 70's.

Durante esta década, tuvo lugar el advenimiento de novedosas tecnologías en el campo del video, es decir, de la transmisión y reproducción electrónica de imágenes y sonidos. Esta revolución del video aportó dispositivos adaptables a cualquier televisor y que permitían las posibilidades de utilización del mismo: las video

**grabadoras ofrecieron la oportunidad de capturar el cassettes los programas que el usuario considerase más interesantes o importantes a manera de poder utilizarse para ver cassettes pregrabados con películas y otras producciones, la televisión por cable empleo las posibilidades de selección de canales, los ordenadores domésticos ofrecieron la posibilidad de contar con los servicios de esta clase de aparatos en casa; los equipos de cámara portátiles para video crearon las condiciones para que el aficionado grabase sus propios programas para mostrarlos a familiares y amigos, además de poder registrar los sucesos importantes como bodas, bautizos, graduaciones, etc.**

**La revolución del video creó, para quienes tienen las posibilidades económicas, la oportunidad de aprovechar el televisor con fines que trascienden la mera recepción. Ahora bien, esto también depende del desarrollo cultural y creativo de los usuarios.**

**Los juegos de video constituyen un caso especial, a diferencia de las video grabadoras, cámaras portátiles y ordenadores domésticos, su utilización resulta accesible económicamente a sectores más amplios, la razón es simple: Además de los modelos domésticos, existen modelos públicos accionados por mecanismos traga monedas. Esas versiones se encuentran tanto en establecimientos especiales, como en comercios de las ramas más diversas y, como cualquier lector puede comprobar, su difusión es muy extensa.**

**De hecho, las primeras versiones de juegos de video fueron destinados a las máquinas traga monedas y sólo posteriormente se extendió su uso al ámbito doméstico. En realidad los juegos traga monedas, han existido desde hace décadas, pero la llegada de la electrónica en forma de videojuegos, data de principios de los setenta.**

**Fue el norteamericano Nolan Bushnell, quien desarrolló el primer prototipo de juego de video se trataba del Computer Space, que consistía en un combate entre un platillo volador y una nave espacial. A este programa, surgido en 1971, Bushnell añadió pronto un video tenis y el Breakout juego en que el usuario debe destruir un muro ladrillo por ladrillo. Bushnell continuó con sus trabajos hasta fundar la Atari Inc., una de las empresas de videojuegos más importantes del mundo.**

**El primer videojuego adaptable a un televisor doméstico apareció en 1971 y fue lanzado por la Magnavox, se trataba del Odyssey, pero la mayor popularidad de los juegos de video se inició con el Space Invaders, de la Taíto Inc. del Japón, lanzado al mercado en 1978. Un año después, había en Japón más de 100 000 máquinas traga monedas con este programa, y en 1980, la Atari comercializó Space Invaders en versión doméstica y pronto fue el más vendido de los juegos que ofrecía esta compañía en aquellos momentos.**

**"Los videojuegos constituyen una auténtica pasión para la generación de los 90's, son los juguetes preferidos desde hace varios años por los niños. Esto ha originado que las compañías que se dedican a la industria del videojuego hayan crecido de una manera considerable; tal es el caso de las Compañías SEGA y NINTENDO". (Villalba, Borga, 1993:14)**

**Estas dos compañías de origen Japones son las que actualmente dominan el 90 por ciento del mercado de los videojuegos, las cuales compiten entre sí para lanzar al mercado nuevos y novedosos cartuchos de videojuegos; que ofrezcan al público una mejor definición de imágenes, así como mayor velocidad de procesamiento. En lo que se refiere a estas dos compañías, que son las más fuertes en la fabricación de**

**videojuegos, podemos decir que la competencia y los resultados de estrategia son claros entre ellas.**

**En 1988 SEGA sorprendió a NINTENDO (quién controlaba el 80 por ciento del mercado) al lanzar en Japón el Mega Drive, conocido como Génesis en los Estados Unidos. Este nuevo videojuego, basado en tecnología de micro procesadores de 16 bits, ofreció mejor definición de imágenes y mayor velocidad de respuestas. Tanto el Mega Drive de SEGA como el Super Famicom de NINTENDO son productos altamente competitivos. El primero ofrece mejor definición de imágenes, pero el Super Famicom brinda mayor gama de colores y movimiento de los paisajes de fondo.**

**La batalla continúa, con cierta posición de equilibrio entre las partes. NINTENDO controla 60 por ciento del mercado de 16 bits en Japón mientras que en SEGA reina sobre un 60 por ciento de ese mismo mercado en Estados Unidos.**

**Mientras la batalla se desarrollaba intensamente en el campo de los 16 bits, SEGA introdujo en Diciembre de 1991 un CD-ROM que puede conectarse al Mega Drive. Este periférico fue desarrollado en cooperación con JVC (una compañía que se dedica a la elaboración de aparatos electrónicos), una alianza que la acercó al poderoso grupo Matsushita. Consciente de la necesidad de extender su actividad al terreno de las tecnologías CD-ROM, en Enero de 1992 NINTENDO instrumentó una alianza estratégica con SONY CORPORATION. Se comprometieron a desarrollar Hardware y Software, compatibles con los sistemas de NINTENDO.**

**Desde finales de la década de los 80's y comienzos de los 90's las alianzas interempresariales se convirtieron en una de las tácticas más utilizadas para la instrumentación de estrategias competitivas.**

**Los más variados competidores en diversas industrias, se esfuerzan en establecer relaciones favorables con los "partners" más poderosos y mejor posicionados. La habilidad para desestabilizar la posición beneficiosa de otros competidores se convirtió en una arma invaluable. La alianza SONY-NINTENDO constituye un eje de poder con grandes posibilidades de socavar la posición de SEGA. Más aún, la solidez de la relación, NINTENDO, quizás engrandecido por su propio éxito, cometió un serio error estratégico, forjó una segunda alianza con PHILIPS de Holanda (un notable competidor de SONY en otros mercados), justo cuando la firma japonesa había comenzado la producción piloto de Play Station, televisor que incorporaba un videojuego de 16 bits, compatible con el estándar de NINTENDO y un reproductor de CD-ROM.**

**Una oportunidad que SEGA no desaprovechó para acercarse a SONY. En Mayo de 1992, ante la sorpresa de muchos, anunció una alianza SONY ELECTRIC PUBLISHING Co. Mientras tanto en Japón, SONY aseguró que la relación con Nintendo no se vería afectada, a pesar de lo cual la alianza continuó su camino hacia la desintegración. Distintos rumores comenzaron a circular en Estados Unidos en el sentido de que SEGA y SONY cooperaban en proyectos vinculados a CD-ROM. Finalmente, en Diciembre de 1992 SONY decidió suspender sus planes de usar sistemas compatibles con los de NINTENDO esto representó un golpe muy duro contra Super Mario que lo obligó a posponer proyectos. No se puede subestimar la capacidad de innovación que NINTENDO desarrolló a lo largo de una centuria. Sus esfuerzos en investigación y**

**desarrollo, un fiel reflejo de su cultura corporativa. Se orientan hacia la próxima generación de videojuegos donde Super Famicom ubicados en distintos lugares del planeta podrán ser vinculados a través de redes, lo que permitirá a diferentes usuarios compartir un mismo juego en tiempo real.**

**Asimismo, NINTENDO desarrollo un sistema de franquicias con negocios minoristas llamado NINTENDO ENTERTAINMENT CORNER, por el cual, en sólo 18 meses se incorporaron 2,000 negocios a la red. En Estados Unidos por su parte NINTENDO tiene unos 20,000 distribuidores minoristas mientras que SEGA sólo cuenta con unos 15,000.**

**La agilidad y rapidez con que reacciona SEGA consolida su posición estratégica; a través de alianzas asombra a competidores y analistas. En plena era de las comunicaciones masivas globales, SEGA ENTERPRISES LTA., TIME WARNER ENTERTAINMENT Co. y Telecomunicaciones Inc (TCI), anunciaron en Abril de 1993 el establecimiento de un Joint Venture con el objetivo de utilizar la red de televisión por cable de las dos empresas estadounidenses para poner al alcance del televidente los juegos de SEGA.**

**Por otro lado, a fines de Junio de 1993, SEGA anunció otra alianza con W.Industries (Reino Unido), esta vez en el terreno de la "realidad virtual". El objetivo es cooperar en el desarrollo del Software y Hardware para simuladores. Si bien la alianza esta orientada a mejorar la posición de SEGA en el terreno de los juegos electrónicos.**

**El mercado de los videojuegos está en la cúspide de la transformación tecnológica. El Hardware comienza a evolucionar de las máquinas basadas en microprocesadores de 16-bits tales como el Génesis**



y el super Famicom a los de 32 bits que frecen imágenes tridimensionales más realistas.

Las posibilidades de expansión en este mercado parecen no tener límites, la fulgurante dinámica del mercado intensifica la lucha entre estas dos grandes compañías por consolidar alianzas estratégicas para afrontar los nuevos escenarios que genera la competencia. Ambas empresas se verán obligadas a participar en nuevos sectores de muy alto riesgo, como el multimedia, que si binen genera grandes expectativas el volumen de inversiones que requiere obliga a la cooperación.

Llegar a la cúspide es difícil y requiere de una capacidad especial, pero mantener posiciones estratégicas bajo continuo ataque requiere de capacidades diferentes. NINTENDO necesitará de toda energía y SEGA de particular astucia y perspicacia, si desea continuar deleitando a las próximas generaciones.

### **3.3 HACIA UNA NUEVA CULTURA DE LOS VIDEOJUEGOS.**

Como ya mencionamos en el capítulo dos, el juguete provoca el impulso de actividad que enseguida va a ser el juego, lo sostiene, y es función de su asociación con el juego. Un objeto concebido como juguete y que sirva para otro fin, y no emplee para jugar, no es un juguete, en última instancia. Solo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo.

El juguete es por lo tanto el objeto material que se utiliza para realizar actividades lúdicas. Desde este punto de vista, no sólo los juguetes infantiles merecerían tal nombre, también los instrumentos utilizados por los adultos para sus actividades de esparcimientos pueden considerarse como juguetes: los balones y pelotas, los guantes para

portero, las manoplas de baseball, los palos de golf, las fichas de dominó etc.

Nos encontramos con instrumentos creados con fines de juego y que son empleados para otros objetivos. Tal es el caso de los soldados de plomo convertido en motivo de colecciones.

Pero el juego no requiere forzosamente de juguetes para desarrollarse: las adivinanzas y las rondas infantiles constituyen el mejor ejemplo. México tuvo una rica tradición en rondas infantiles: Mambrú, Doña Blanca, La Rueda de San Miguel, La Víbora de la Mar, Las Estatuas de Marfil, entre otras. Hoy en día, los niños ya no cantan Amo ató matarile rilerero.

¿ A qué jugaremos? o entre la lotería y el Atari CX-2600 A

"Hablar de una <evolución de los juguetes> resulta muy arriesgado, equivaldría a considerar superiores a los juguetes más complicados o a subestimar los producidos en épocas anteriores. Podemos hablar de una <historia de los juguetes> más bien". (Soranzas y Bandet,1982, p.11)

Esta historia la podemos dividir en tres períodos:

- \* El Primero es aquel en que cada uno, desde que era capaz, hacía sus propios juguetes o, al menos, los recibía de su medio ambiente.
- \* El segundo es aquel en que el juguete es producido por una industria artesanal.
- \* Y el tercero es el que proviene de la producción industrial.

Desde luego, esta división no puede considerarse en el sentido lineal o ascendente: un niño de clase acomodada, habitante de un país como Francia o como Alemania puede confeccionar sus propios juguetes a partir de materiales de uso común, como es el caso de los papalotes.

Actualmente, en México coexisten los juguetes artesanales (boxeadores de madera, aviones de hojalata, matracas) con los industriales (naves espaciales, Barbes, he-mans, caballeros del zodiaco, etc.).

Los hábitos de ocio han cambiado hacia lo audiovisual, como demuestra el éxito de los videojuegos. Y lo que hemos visto hasta ahora no es más que el comienzo de una cultura que ya rodea a los niños y adolescente, que paulatinamente se extenderá al resto de la sociedad.

El fenómeno comienza a mediados de la década de los setenta en los locales destinados al ocio, junto a los futbolines y las máquinas, se instalaron los nuevos recreativos "mata marcianos", como se les llamó entonces. Y de eso se trataba: una pequeña nave espacial debía disparar contra los enemigos que le atacaban. Esta fórmula se mantuvo durante los primeros años, aunque pronto vinieron mejores tecnologías y nuevas ideas (salvar a la princesa, escalar un edificio, el "comecocos") que contribuyeron a potenciar su difusión.

En el ámbito doméstico, los videojuegos hacen su primera aparición al final de los años setenta, de la mano de Atari, la primera empresa en comercializar consolas caseras, entonces con unos programas muy primitivos. A mediados de los ochenta, los ordenadores personales provocan la "fiebre de los videojuegos caseros". A la lucha de Commodore y Spectrum por dominar el mercado se unirá poco después Amstrad.

La compañía Nintendo fue fundada en 1889 por la familia Yamaguchi como fábrica de naipes. En los años setenta de este siglo, se especializó en la fabricación de videojuegos electrónicos y, manteniendo un progreso continuo en 1991. Sega, por su parte comienza su actividad en Japón en 1981, para producir máquinas de juego destinadas a los

locales de entretenimiento y máquinas de discos para bares. La industria de los videojuegos disfruta de su mejor momento, por ello la actividad económica de las empresas del sector es doble, pues venden tanto consolas como cartuchos de videojuegos. En este último aspecto, desempeña un papel clave el personal creativo de las empresas, que constantemente han de innovar en sus programas y mejorarse, con tal de que las compañías no pierden terreno.

Otro punto importante es que el fenómeno de los videojuegos guarda mucha relación con el cine. Muchos de los grandes éxitos están basados en películas de altas recaudaciones: Terminator, Robocop, Tortugas Ninja, La Guerra de las Galaxias, además del Viaje Interestelar y los Simpson en el campo de la televisión. Por ello los videojuegos son ya parte de la cultura juvenil, a la cual pocas veces pueden acceder los adultos por haber sido educados bajo otros esquemas de uso y acceso en la tecnología, de otros métodos y patrones de aprendizaje así como también bajo otras maneras de jugar o de disfrutar el tiempo libre.

### **3.4 TIPOS DE VIDEOJUEGOS.**

Los juegos de video pueden dividirse básicamente en dos tipos los aparatos caseros o domésticos, adaptables a cualquier televisor normal y los aparatos públicos que se accionan mediante un mecanismo traga monedas.

Estos últimos se pueden dividir a su vez en dos clases: las máquinas traga monedas simples y las máquinas traga monedas dotadas de cabina simula (nave espacial, auto de carreras, etc).

Los aparatos caseros han logrado perfeccionarse con rapidez. Uno de los primeros modelos introducidos en México fue un "Telepong"

(tenis electrónico) fabricado por Comercial Eléctrica S.A. hacia 1976. Este aparato consistía en un pequeño gabinete de plástico, y estaba diseñado para dos jugadores. Los controles para jugar eran dos perfiles situadas sobre el gabinete, una para cada jugador. El "Telepong" estaba programado para cuatro juegos: Hockey, Squash, tenis y práctica de squash. Los tres primeros se jugaban entre dos personas, el último jugarlo una sola persona contra la máquina.

Hacia 1982 el aparato Atari modelo CX-2600, ofrecía una variedad de juegos mucho más extensa, dado que funcionaba mediante casaderas intercambiables, cada cassette programado para un juego diferente: "Pacman", "Space War", "Kangaroo", "Defender", "Vanguard", "Baseball", "Basketball", "Football", "Soccer", e incluso "Raiders of de lost Ark" (los cazadores del Arca Perdida).

A diferencia del modesto "Telepong", el Atari CX-2600 no ofrecía una representación del juego en forma de croquis, sino una animación bastante sofisticada con figuras que imitaban a los modelos reales. Como si esto fuera poco, los controles de juego eran piezas autónomas, una para cada uno de los dos jugadores, se unían al gabinete central mediante cables, lo que los volvía muy fáciles de manejar.

La variedad de juegos se amplía en forma constante, ya que continuamente aparecen en el mercado nuevos cassettes programados con novedades. De ahí podemos partir para clasificar en varios tipos los videojuegos:

a) TIPO DE VIDEO JUEGO: Violentos como el STREET FIGHTER; de competencia como BOMBERMAN 2; de aventuras como DONKEY KONG COUNTRY, deportivos como SUPER SOCCER INTERNATIONAL; de creatividad como MARIO PAINT; y de

búsqueda como EQUINOX algunos lo llaman juegos de RPG y en donde se utiliza mucho el lenguaje ya que los personajes que se encuentra el protagonista de juego le proporciona pistas para que él siga avanzando y este lenguaje es inglés o japonés.

**b) MODALIDADES DEL VIDEO JUEGO:** Si es de uno, de dos o más video jugadores como (equinox de un jugador), STREET FIGHTER (de dos), BOMBERMAN 2 (hasta de 5). Si juegan para competir entre ellos o para competir cada uno de ellos por separado con la computadora o los dos juntos tengan que competir contra la misma, un ejemplo de esto es el juego de MARIO KART que tiene las opciones: de un jugador contra la computadora que compiten entre sí, pues el video jugador tiene el control de los video juegos al tener la opción de elegir hasta donde llegar y a donde parar el juego.

**c) HABILIDADES:** Habilidades que generan o piden el video juego al jugador, tenemos que hay video juegos que requieren de mucha rapidez para poder generar, como en el caso de Lethal Enforces, ésta consiste en disparar en el momento en que sale el enemigo, pero sin llegar a darle a personas inocentes. En otros casos requieren de una de una habilidad en los dedos para oprimir un botón y luego otro, como en el caso de Street Fighter II. o en caso de generar la habilidad de un procesamiento de información más rápido para acomodar piezas como en el caso del Tetris. En los video juegos deportivos se desarrollan más las habilidades que permitan mover a jugador o personaje, más que la utilización de los botones. También hay video juegos que desarrollan habilidades en otro lenguaje.

"Los videojuegos no han sido únicamente un instrumento de diversión o pasa tiempo, si no que se le han dado otros usos por ejemplo

en el ámbito de la salud como parte de una terapia. La psicóloga Laura Hernández, profesora de la Facultad de Psicología de la UNAM, ha realizado estudios donde los niños que están en terapia de cáncer se exponen a videojuegos y les reduce sensiblemente su angustia, el stress que les produce la enfermedad, es empleado el videojuego como un distractor". (Rubio,1993:68)

Otro uso es la aplicación de los videojuegos en computadoras que ayudan a resolver problemas terapéuticos en adolescentes que mediante los videojuegos aprenden a controlar sus impulsos, esto es en base a resultados ofrecidos en pruebas preliminares realizados por Bety Clarke y Dick Schoech asistentes en juegos terapéuticos para adolescentes enfocándose en la aplicación de la tecnología en problemas terapéuticos complejos . Un videojuego fue usado por cuatro ocasiones con cuatro adolescentes entre 11 y 17 años diagnosticados con carencias de control de sus impulsos. Los resultados indican que los términos y procesos que el juego introduce fueron transferidos a los pacientes.

El departamento de la Salud en Nueva York, Estados Unidos, llevó a cabo un programa de educación en torno al SIDA, llamado Trabajos por la Salud, para niños de 5o y 8o grado escolar, el programa se apoyó con computadoras interactivas, video programas y gráficas animadas, colocadas en 5 stands en puntos claves del estado unidas a estaciones de computadoras. Entre enero de 1989 y junio de 1992 el Trabajo por la Salud fue visitado por más de 17,000 estudiantes de 172 escuelas en todo el estado de Nueva York incluida la ciudad.

"Descubriendo que el videojuego pueda para los estudiantes de ser un aprendizaje cognitivo a un aprendizaje por involucramiento experimental de un tema, realizando un aprendizaje por experiencia y

**alentando la adopción de comportamientos recomendados por Trabajo de la Salud". (Clarke, Schoech,1994:121)**

**"Se ha investigado el uso de los videojuegos en computadora en el salón de clases como complemento de la instrucción de los maestros con juegos educativos" (Kelly,1994:153)**

**Se maneja el término "flexibilidad cognitiva" la cual es definida como la habilidad para generar varias categorías de posibles soluciones, es identificado con la creatividad.**

**"Los juegos interactivos y acertijos son usados para desarrollar la flexibilidad cognitiva, la cual es un proceso de generar una variedad de soluciones potenciales. Los resultados preliminares de estos cuasi-experimentos diseñados, provee una evidencia que estos métodos son efectivos, que fomentan la creatividad y otras formas de pensamiento crítico en estudiantes". (Doolittle,1995:35)**

**También se ha estudiado la aplicación del videojuego como estrategia militar, se realizó un experimento con juegos de computadoras con 58 cadetes entre 18 y 20 años, en la fuerza aérea de Israel. "Se observó la influencia de dos estrategias en videojuegos, en dos grupos de cadetes que recibieron diez horas de la experiencia con el video juego atención-control y uno que recibió instrucciones de un maestro. Los dos primeros grupos tuvieron un desempeño significativamente mejor que el grupo que no participo en los videojuegos, los resultados son discutidos con diferencia a lo teórico, con lo cual la relevancia del juego fue sostenido". (Gopher, Weil, Bareket,1994:387)**

**Así los videojuegos son divididos en dos categorías por Crawford: juegos de habilidad y acción que refuerzan las habilidades perceptivas y motoras. Y los juegos de estrategia o cognoscitivos.**



Los juegos de habilidad y acción son los más populares, esta categoría se subdivide por los juegos de combate que presentan una confrontación violenta y directa, donde el jugador tiene que acabar con el enemigo que es controlado por la máquina ( Atari, Star Raiders, etc). Otra subcategoría son los juegos de laberinto (el Pac-man), el jugador debe moverse a través de un laberinto contra uno o más chicos malos, un ejemplo MAZE CRAZE para el atarí 2600. Los juegos deportivos, juegos de raqueta, de carrera es otra categoría, donde hay que mover al protagonista del juego lo más rápido y venciendo obstáculos para llegar a la meta y salvar a la princesa, Donkey Kong.

Los juegos de estrategia se encuentran en juegos para computadoras específicamente, comprenden los juegos que requieren del elemento cognitivo más que la capacidad motora, una de las sub-categorías son los juegos de aventura (Deadline), aventuras de detectives estos juegos muestran pistas para resolver el crimen; otra sub-categorías son los juegos de Mazmorras y Dragones, los juegos de Guerra y los juegos de Azar; otros son los juegos educativos para niños, son juegos interpersonales donde un jugador mantiene un diálogo con otros jugadores a un mismo tiempo controlados por la computadora.

### **3.5 LOS VIDEOJUEGOS EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

Cuando uno entra a algún local de videojuegos al instante se encuentra con otro mundo: sonidos espaciales, asteroides que explotan, ciudades bombardeadas y jugadores en una lucha solitaria sin cuartel contra la máquina. Más de la mitad de los videojuegos en México despliegan temas agresivos, bélicos por lo general. Los programas provienen en su gran mayoría de Estados Unidos, donde al parecer

**inician su época de declinación, mientras que en México su producción aumenta al igual que los locales de videojuegos (Chispas).**

**"Aunque en otros países hayan comenzado su etapa de declive las máquinatas están entre nosotros y, por ahora, el éxito las rodea. La polémica sobre sus prejuicios y ventajas ya se ha abierto y también, aunque requiere esfuerzos, la posibilidad de transformar sus aspectos negativos". (Pastoriza, García, 1989:30)**

**Los locales de videojuegos, se encuentran atiborrados a determinadas horas, donde se paga por divertirse, podemos verlo también en las misceláneas, farmacias y locales pequeños habilitados como centro de diversiones en cualquier barrio, esperando turno para competir con la máquina. Los papás en ocasiones, ponen el grito en el cielo y piden que cierren esos locales. Y, mientras tanto, aunque parezca que en los Estados Unidos las "maquinatas" inician su etapa declinación, México aumenta su producción y multiplica los locales. Según un informe de la Cámara Nacional de la Industria Electrónica y de Comunicaciones Eléctricas (CANIECE). "En Agosto del año pasado se produjeron en el país 686 aparatos lo que implica un aumento de más del 500 por ciento en menos de seis meses. El número podría ser aún más alto: El licenciado de "Play Matic" y tesorero de CANIECE, estima en sietete mil video juegos el volumen de la producción actual". (Pastoriza,Garcia,1989:31)**

**Los videojuegos que existen en nuestro país - en gran proporción importados - hablan en inglés. Este aspecto, el idioma que forma parte de una cuestión cultural mucho más profunda, podría modificarse si los organismos correspondientes exigieran que se aplicara la legislación vigente del artículo 7º de la Ley Federal de Protección al Consumidor:**

**"En todos los casos, los datos que ostenten los productos y sus**

**etiquetas, envases, empaques y la publicidad respectiva estarán en idioma español, en términos comprensibles y legibles". (Pastoriza, García, 1989:31)**

**Por otra parte, es evidente que los videojuegos, tal como están instalados, pueden causar daño a la salud. La pantalla debe mirarse a una distancia de tres metros y por un tiempo no mayor de dos horas. Todo parece indicar que, tanto en los procesos técnicos como en otros más amplios, el arribo de las "máquinitas" requeriría que las autoridades pusieran en marcha las correspondientes medidas de control. Desde las temáticas que abordan (restringiendo los contenidos agresivos, por ejemplo) hasta el uso del idioma y tradiciones nacionales, podrían ser objeto de reorientación.**

**Otro problema de las máquinitas es el de los precios. "Jugar electrónicamente sale caro. Se calcula un promedio de un peso por segundo y de 35 pesos por juego. Como los niños hacen alrededor de cinco juegos el gasto por sesión oscila entre 150 y 175 pesos". (Pastoriza, García, 1989:32)**

**"Los doctores Rolando Medina, Héctor Pérez Rincón y Patricia Rodríguez efectuaron una investigación (La conducta lúdica y los nuevos juegos electrónicos) en la que encuestaron a numerosos adolescentes de distintos sectores de la Ciudad de México." (Pastoriza, García, 1989: 31)**

**He aquí algunas conclusiones:**

**"\* El promedio de edad de los asistentes a locales es de 15 años y el 82 por ciento pertenece a sexo masculino.**

**\* El nivel escolar promedio es educación secundaria.**

**\* Más de la mitad de las máquinas corresponden a juegos destructivos.**

**\* La duración máxima registrada de una "sesión" fue de 120 minutos y el gasto promedio es de 150 pesos.**

**\* El 35 por ciento de los entrevistados dijo que jugaba "por diversión". El 14 por ciento por "perder el tiempo". El 12 por ciento "por gusto". El 16 por ciento "por competir" y el 5 por ciento "por adquirir habilidad".**

**\* Casi todos los adolescentes manifestaron que también realizaba actividades al aire libre.**

**\* No se observó relación alguna entre video juegos y vicios tales como tabaquismo, alcoholismo o drogadicción, aunque no puede descartarse que exista entre los vicios mencionados y los locales de juego." (Pastoriza, García, 1989:31)**

**"Caros, polémicos, en ocasiones bélicos e incuestionable desnacionalizados, los videojuegos merecen también algunos elogios. En opinión de la doctora Rodríguez, Es innegable que desarrollan rapidez de pensamiento, de ejecución, de memoria y de reflejo" (Pastoriza, García, 1989: 32)**

**En este sentido, la inquietud de algunos especialistas apunta a lograr una reorientación de las máquinatas que permitan utilizar positivamente. Es decir que si las autoridades vigilaran los aspectos culturales y temáticos, si los padres y maestros ayudaran a "jugar críticamente", si los fabricantes adaptaran los videojuegos a programaciones educativas, sería una de las formas posibles de obtener ventaja de las inmensas posibilidades de la computación.**

### **3.6 INTERACCIÓN DEL ADOLESCENTE Y EL VIDEOJUEGO.**

**Hoy en día los jóvenes se encuentran absortos antes las imágenes de intensos colores, accionando palancas y botones, los cuerpos tensos, la**

mirada fija y las exclamaciones de emociones provocadas por los video juegos; el grito de triunfo al aniquilar a un oponente poderoso o la maldición por haber sido derrotado o humillado ya sea, por el sistema operativo de la computadora o por un adversario real con mayor habilidad. Encerrados en su recámara, ante una computadora o televisión, con los programas y con los últimos cartuchos de los juegos de moda apenas lanzados en Nueva York ó Los Ángeles.

El videojuego, ya sea en una computadora, conectada a la televisión, o en establecimientos con "maquinitas", el videojugador no esta en una actividad pasiva, con los videojuegos se pueden hacer muchas cosas y que esta bajo el control del usuario. Combina la fascinación de la imagen y de la televisión con la posibilidad de actuar sobre ella, se plantea dificultades, no se dejan manejar de cualquier manera, si se le manejara adecuadamente se puede conseguir que haga lo que el usuario se ha propuesto, esto es atractivo para el videojugador, es atractivo la dinámica de las imágenes, sus colores y sonidos, estas una de las fuentes de su atractivo. En los videojuegos se combina el dinamismo visual con una participación activa, es el placer lúdico de escuchar, ver y actuar con rapidez para la adquisición de puntajes.

La influencia de los videojuegos se puede dividir en efectos negativos y positivos. A pesar de las cosas tan negativas que se dicen de ellos, los niños al estar en contacto con ellos pueden desarrollar habilidades visual-motrices, es decir, la capacidad de combinar la vista con el movimiento, el niño aprende a coordinar de manera precisa movimientos que tienen que ver con lo que se ve y con lo que manipula.

También le puede servir para incrementar su capacidad de planeación, porque el niño tiene que pensar lo que tiene hacer para

lograr ciertos objetivos. En ese sentido, el niño va desarrollando su capacidad de planear. Claro que esto no implica que nada más con los videojuegos se puede lograr.

"Los videojuegos pueden incrementar la autoestima de algunos jóvenes, por ejemplo: al joven que le va mal en otras áreas de su vida, al ganar en un juego con la computadora eleva un poco su autoestima, se siente un poco mejor, más capaz y más fuerte". (Rubio,1993:66)

Por otro lado el joven encuentra facilidad en los videojuegos y se siente muy frustrado en otras áreas de su vida, todo lo que no le gusta hacer y que no puede hacer lo deja a un lado y se dedica a jugar.

Por lo tanto cuando se tienen muchos problemas, para relacionarse con otras personas prefieren obtener respuestas predecibles de los protagonistas, pero entonces eso los desvía socialmente por que ya no interactúan con sus amigos, con su familia, con profesores; sino únicamente con la máquina.

### **3.7 LOS JUEGOS DE VIDEO Y LA TECNOLOGÍA DEL MUNDO DESARROLLADO.**

Los juegos de video son una derivación de la tecnología aplicada inicialmente al desarrollo de la computación. En términos generales, los principios técnicos que han hecho posible la existencia de los video juegos son similares a aquellos que rigen los ordenadores usados en informática.

Los videojuegos posibilitan además la programación a distintos niveles de dificultad, de acuerdo a la habilidad del usuario o a su experiencia en el dominio del sistema.

Herbert Marcuse señala cómo la tecnología juega un papel fundamental en la actualidad dentro de las relaciones de dominación. El

**pensador alemán expone que la dominación de la naturaleza es también un medio para dominar al hombre: "En este universo, la tecnología también provee la racionalización para la falta de libertad del hombre y demuestra la imposibilidad técnica de ser autónomo, de determinar la propia vida. Porque esta falta de libertad no aparece ni como irracional ni como política sino más bien como una sumisión. La legitimidad tecnológica protege al aparato técnico que aumenta las comodidades de la vida y aumenta la productividad del trabajo. La legitimidad tecnológica protege así, antes que niega, la legitimidad de la dominación". (Marcuse, Herbert,1972: p.32)**

**Esta relación entre la tecnología y la dominación resulta más evidente en los países que dependen tecnológicamente de otros, como ocurre con México: esta dependencia hacia las tecnología externas es una dependencia hacia las corporaciones multinacionales que detectan el saber científico y se legitima precisamente mediante la invocación a la necesidad indispensable de elevar la producción, la eficiencia y la comodidad merced a la tecnología, de la que las mencionadas multinacionales son dueñas; luego entonces, el sometimiento tecnológico se concibe como una necesidad para que sea posible aprovechar "en beneficio de la comunidad" la ciencia y la técnica. Desde luego, esta dependencia tecnológica se traduce en dependencia política y económica respecto a los centros del poder financiero e industrial.**

**Por otra parte, la dependencia tecnológica se relaciona con los patrones de vida y con los valores de las metrópolis, representados por los implementos técnicos. Lo anterior es una manifestación del pensamiento estructural, que concibe al mundo como sistema de signos, a los objetos como portadores de una significación. Cuando consideramos a**

los objetos como signos, queremos decir que nos proporcionan información sobre algo diferente a ellos mismos, por ejemplo una pistola nos permite inferir que ha sido producida por una sociedad donde existe la violencia. De esta manera, debe descartarse la idea de que la tecnología es neutral y, por lo contrario, tenemos que admitir que lleva implícita una carga ideológica.

Los videojuegos no escapan a esta caracterización, su sola existencia implica ya una presencia ideológica, especialmente en nuestro medio; se trata de aparatos concebidos de acuerdo a los valores de las sociedades que los producen. Los juegos de video constituyen una muestra de que la dependencia tecnológica de los países menos desarrollados respecto a los industrializados no se limita al ámbito de los recursos para la producción, se extiende también al área de las diversiones, de la utilización del tiempo libre y, con ello, se extiende a su vez el ámbito ocupado por la tecnología foránea como ideología, como legitimación de las relaciones de sometimiento.

La importancia de esta tecnología viene acompañada de la imagen idealizada del modo de vida de la metrópoli que ha sido capaz de generar los implementos y técnicas avanzadas; al mismo tiempo, en consecuencia, nos hallamos ante una subestimación de la cultura importadora, que no ha conseguido crear una tecnología similar. Se recrea así una imagen de subordinación legítima por la inferioridad técnica ante la metrópoli, no sólo en el área productiva, sino en la recreativa.

Por lo tanto, tecnología y cultura en el sentido de como la sociedad va creando una nueva cultura a través de la tecnología. En lo que se refiere al postmodernismo podemos decir que en el curso de los años sesenta revela sus características más importantes con su radicalismo



cultural y político, su sentido de placer exacerbado, revueltas estudiantiles, contracultura, nuevas modas, liberación sexual pero también películas y publicaciones pornopop, aumentó de violencia y de crueldad en los espectáculos, la cultura cotidiana incorpora la liberación del placer y el sexo.

Mientras que el modernismo era exclusivo, el postmodernismo es inclusivo en el sentido de que ya no se trata de crear un nuevo estilo, sino de integrar todos los estilos incluidos los más modernos, la tradición se convierte en fuente viva de inspiración al mismo nivel que lo nuevo.

Todo el mundo en mayor o menor grado expresa una voluntad de expresión, empleamos realmente en el orden de la cultura donde el postmodernismo es una fase abierta a todos para una expresión libre.

En la actualidad la sociedad, las costumbres, el mismo individuo se cambian más de prisa, más profundamente que la vanguardia; el postmodernismo es la tentativa de introducir una nueva dinámica y multiplicar las reglas de su funcionamiento, a imagen y semejanza de una sociedad flexible que reduce las relaciones. El postmodernismo se presenta bajo el signo de un cambio de valores y perspectiva, una discontinuidad en la lógica modernista

En lo que se refiere a los avances tecnológicos, podemos observar que a partir de las nuevas y sofisticadas tecnologías, se van creando nuevos estilos de vida. Desde la forma de desarrollar un trabajo, hasta la manera de divertirse. Con respecto al trabajo se observa que cada vez se realiza con un esfuerzo menor, y con mayor eficacia; gracias a las tecnologías cada vez más modernas. Pero lo más importante para nosotros es la manera en que la tecnología se ha introducido al ámbito del entretenimiento. En primera instancia podemos decir que hoy en día

**vivimos inmersos en una nueva era de globalización cultural, debido a la penetración intercontinental de la televisión. Gracias (ó debido a la tecnología vemos una generación que hace y crece con la televisión, con las imágenes, el video, el cine y las computadoras.**

**Desde muy pequeños los niños aprenden a utilizar las computadoras, al mismo tiempo que existen para ellos una nueva forma de diversión y entretenimiento, que son los videojuegos. En los países de avanzado desarrollo industrial se observa un alto porcentaje de población infantil que posee videojuegos, cada vez es mayor el número de niños que se entretienen con este tipo de juegos.**

**Como se puede observar el avance de la tecnología día con día, va creando nuevas formas de diversión y entretenimiento, asimismo va creando una generación con una nueva realidad, o simplemente con una realidad diferente a la que vivían generaciones anteriores a la llegada de los videojuegos.**

**Una cuestión importante, es ver como se vincula la tecnología con el juego, es observar como se va transformando la manera de jugar, como la tecnología se va apropiando del tiempo de juego del infante, es decir, es observar como los niños hoy en día no juegan únicamente con otros niños, sino que por medio de la tecnología tienen la opción de jugar y entretenerse con una máquina de videojuegos.**

# **CAPITULO IV**

## CAPITULO IV.

### METODOLOGIA

El mundo del video juego hoy en día, es un fenómeno que no puede pasar desapercibido, ya que cada día que pasa se integran más personas a este apasionante mundo en el que el individuo que juega, se convierte en el personaje principal de la historia, el héroe o el villano, el ganador ó el perdedor; y en el que se desarrollan principalmente habilidades visuales y manuales. Al interactuar con la máquina el jugador se introduce en un mundo ficticio, en donde puede surgir lo menos inesperado y que en la realidad es difícil vivirlo; todo esto debido a la interacción que se tiene con la máquina.

El interactuar con la máquina es una forma de no interactuar con otros, esta situación es uno de los motivos que se consideran de gran importancia para la psicología social, ya que el desarrollo tecnológico ha crecido de manera considerable, y que en el país esta por lanzarse un nuevo sistema de videojuegos, en donde todo esta más detallado en cuanto a gráficas, sonido, perspectiva y realidad virtual. Y si ha esto le agregamos una sociedad basada en el consumismo, cuyos procesos de socialización que se generan constantemente, se puede observar una convivencia o interacción mínima entre los sujetos que nos rodean.

Más especifica mente, en el mundo del video juego existen múltiples opiniones entorno a este tema empezando por redes sociales que se ven afectadas por el tiempo que se le dedica a las máquinas y no a la interacción con los demás sujetos y que según algunos genera violencia, o que el sujeto piense nada más entorno a como vencer al enemigo que existe en el cartucho o video juego de la computadora o nintendo. En este sentido la pregunta a responder en esta investigación es la siguiente:

#### **4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

**¿ Qué características tienen las relaciones interpersonales de los adolescentes de 11 a 16 años, estudiantes de secundaria, de la Delegación Iztapalapa; que son asiduos a los videojuegos en su hogar?.**

#### **4.2 OBJETIVO GENERAL**

**- Explicar como se establecen la relaciones interpersonales los adolescentes de 11 a 16 años, estudiantes de secundaria, de la Delegación que son asiduos a los videojuegos en su hogar.**

#### **4.3 OBJETIVO ESPECÍFICOS**

**- Establecer si los videojuegos son el principal medio a través del cual el adolescente video jugador establece sus relaciones interpersonales.**

**- Conocer cuál es la relevancia de los diferentes vínculos afectivos de los adolescentes video jugadores ¿con su familia? ó ¿con sus amigos?.**

**\_ Conocer la capacidad para ordenar imágenes visuales en adolescentes video jugadores.**

**\_ Determinar la creatividad de los adolescentes video jugadores a partir de la invención de una historia y su relación con los videojuegos.**

**- Saber cuál es la percepción que adolescente video jugador tiene de los videojuegos.**

#### **4.4 VARIABLES**

**LA VARIABLE DEPENDIENTE. Son las actitudes y comportamientos que el adolescente adopta en las relaciones interpersonales con sus semejantes como parte del proceso de socialización.**

**LA VARIABLE INDEPENDIENTE. Es la frecuencia con que un adolescente utiliza el video juego.**

##### **4.4.1 DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

**RELACIONES INTERPERSONALES:** Es la forma de interacción efectuada a nivel cognitivo, afectivo y conductual entre los individuos.

**ACTITUD:** Es lo que nos gusta y lo que nos disgusta, es la afinidad y aversión hacia objetos, situaciones, personas y cualquier otro aspecto identificable de nuestro ambiente, incluso ideas abstractas y políticas.

**COMPORTAMIENTO:** Entendimiento como cualquier acción o reacción que una persona manifiesta con respecto al ambiente. A veces implica la valoración subjetiva de una conducta.

**ADOLESCENTE VIDEOJUGADOR:** Individuo que utiliza cotidianamente los videojuegos.

**PERCEPCIÓN:** Es el proceso de organizar las sensaciones en una representación mental útil del mundo, proceso que se cumple tan automáticamente que casi nunca lo notamos.

**FRECUENCIA:** Repetición a menudo de un acto o suceso.

#### **4.4.2 DEFINICIÓN OPERACIONAL**

Las variables interpersonales, actitudes, comportamiento; fueron operacionalizadas en un instrumento que contiene reactivos tipo Likert, preguntas de opción múltiple y pruebas proyectivas.

**Adolescente:** Individuo entre los 11 y 16 años de edad.

#### **4.5 HIPÓTESIS**

**Ho:** El video juego es el principal medio a través del cuál el adolescente video jugador establece sus relaciones interpersonales.

**Ha:** El video juego no es el principal medio a través del cuál el adolescente video jugador, establece sus relaciones interpersonales.

#### **4.6 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Descriptiva- Correlacional.**

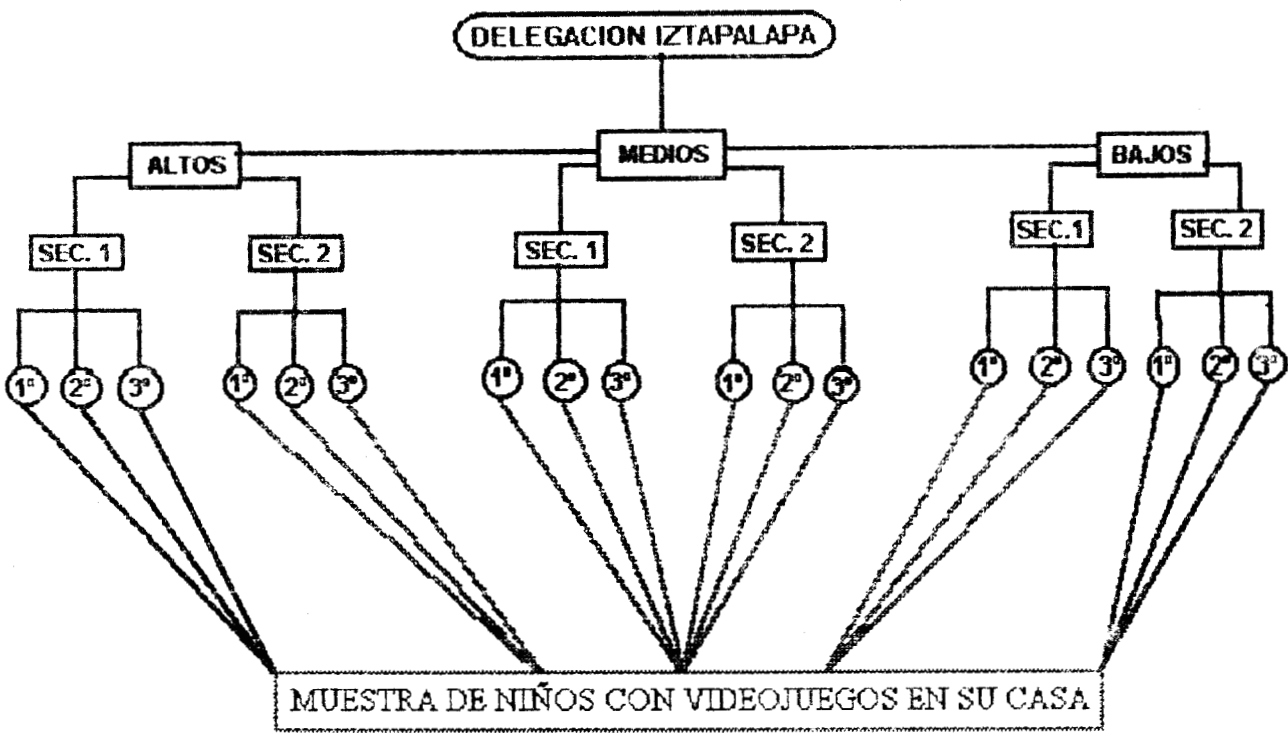
**Fundamentado en que el interés primario del estudio es conocer la frecuencia de ciertas conductas y actividades del adolescentes en relación con el video juego, esta investigación es en principio DESCRIPTIVA; sin embargo, como el objetivo es entender a las relaciones interpersonales de los adolescentes, en su establecimiento y funcionalidad, el proyecto alcanza matices EXPLICATIVOS.**

#### **4.7 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

**Estudio de campo llevado a cabo mediante la técnica de encuesta por muestreo, conocido como Ex-post-facto.**

#### **4.8 MUESTRA**

**Se utilizó el muestreo no probabilístico por cuotas , el cual consiste en la elección dirigida de seis secundarias de la Delegación Iztapalapa, de acuerdo al siguiente criterio. se dividió la Delegación en sectores Socio-Demograficos, de tal manera que estuviesen representadas estratos altos, medios y bajos. Posteriormente, se seleccionó un total de 18 grupos, 3 por cada secundaria; siendo así que se tuvieran 6 grupos de primer grado, 6 de segundo y 6 de tercero. Los alumnos que se eligieron para aplicarles el instrumento debían cumplir con un requisito indispensable: tener una aparato de video juego en su hogar; además de tener entre 11 y 16 años de edad. En forma gráfica se vería de la siguiente manera:**



GRAFICA 1



#### **4.9 INSTRUMENTO**

Para el desarrollo de esta investigación, se utilizó en primer instancia, la técnica de entrevista no estructurada a un grupo focal (6 miembros), mediante una guía de entrevista (ver anexo 1); con la finalidad de que, el grupo nos proporcionara la mayor información posible, en base a la información obtenida se elaborarán algunos indicadores que fueron tomados en cuenta en el instrumento final. La elección del grupo focal se realizó bajo las siguientes características:

- Que sean adolescentes hombres.
- \_ Que estudien en secundaria (cualquier grado).
- \_ Que tengan entre 11 y 16 años de edad.
- Que jueguen video juegos.
- Que posean un aparato de video juego en casa.

A partir de los indicadores obtenidos se construyó un cuestionario con una escala de actitudes tipo likert, mismo que fue piloteado a 60 adolescentes. Este cuestionario está constituido por 61 ítems, tomando en cuenta los siguientes indicadores:

**INDICADORES SOCIODEMOGRAFICOS:** Sexo, edad, escolaridad, lugar donde se práctica el video juego (calle ó casa).

**INDICADORES RELACIONES INTERPERSONALES:** Grupo de amigos, núcleo familiar, escolares y pertenencia (grupo de amigos).

**INDICADORES DE INTERACCIÓN:**

**Interacción Adolescente-Videojuego.**

**Interacción Adolescente-Videojuego-Adolescente.**

**Interacción Adolescente-Adolescente.**

**Interacción adolescente-Adolescente sin estar presente el videojuego.**

Para las respuestas de este instrumento, se dividió en dos tipos de reactivos:

**DE HABITO; Siempre, Casi siempre, A veces, Casi nunca, Nunca.**

**DE OPINIÓN: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Indeciso, En desacuerdo, Totalmente en desacuerdo.**

Cada respuesta dada por los adolescentes recibió un valor numérico, según la siguiente escala:

<b>SIEMPRE</b>	<b>5 PUNTOS</b>	<b>TOTALMENTE DE ACUERDO</b>	<b>5 PUNTOS</b>
<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>4 PUNTOS</b>	<b>DE ACUERDO</b>	<b>4 PUNTOS</b>
<b>A VECES</b>	<b>3 PUNTOS</b>	<b>INDECISO</b>	<b>3 PUNTOS</b>
<b>CASI NUNCA</b>	<b>2 PUNTOS</b>	<b>EN DESACUERDO</b>	<b>2 PUNTOS</b>
<b>NUNCA</b>	<b>1 PUNTO</b>	<b>TOTALMENTE EN DESACUERDO</b>	<b>1 PUNTO</b>

En una parte del instrumento se elaboró un cuestionario de siete preguntas abiertas, con el fin de obtener un poco más de información acerca de lo que piensan sobre el tema que se estudia. (ver anexo 2)

En la parte final del instrumento, se diseñó un apartado donde se muestra una serie de 6 imágenes (ver anexo 2) y se les pidió a los alumnos que observaran las imágenes y que después describieran con sus propias palabras que fue lo que observaron.

En la segunda y última hoja se presentaron imágenes que describían una historia (pero en forma desordenada) y se les pidió que le dieran una numeración de acuerdo a lo que ellos consideraran ¿qué era el principio de la historia? y ¿qué era el final de la historia?. (ver anexo 2)

Después de que el instrumento se piloteó, se procedió a la codificación y elaboración de la sabana de datos y posteriormente realizar el análisis estadístico, donde se aplicó la prueba "t" student para todos los ítems. Ya que en base a los datos obtenidos se realizó la discriminación de ítems (ver anexo 3).

Cabe mencionar que algunos ítems se discriminaron antes de codificarlos, pues considero que no eran conveniente para el instrumento, los ítems eliminados fueron los siguientes: 13, 26, 37, 38, 54, 58, 59).

Con respecto a las imágenes del instrumento, se codificaron en base al número de secuencias que describían el conjunto de imágenes, y la segunda parte se codificó en base al número de aciertos que tenían al ordenar un conjunto de imágenes. Con estos datos aplicamos la prueba de Cross Tabs, para cada elemento. (ver anexo 3)

Ya realizado el piloteo del instrumento y la discriminación de ítems, se elaboró el instrumento final que consta de 28 ítems, más las variables de Edad, Grado y Sexo, además de un apartado de afirmaciones de opción múltiple y la última parte de las imágenes que no fueron modificados. (ver anexo 4).

#### **4.10 PROCEDIMIENTO**

Para la aplicación del instrumento, se tuvo que seleccionar algunas secundarias de la Delegación Iztapalapa; ya seleccionadas las secundarias, acudimos a la Unidad de Servicios Escolares de Iztapalapa, donde solicitamos un permiso para poder estar en contacto con los estudiantes de las secundarias elegidas.

A las tres semanas de haber solicitado el permiso, se nos entregó un oficio para tener acceso a las secundarias sin ningún problema. Visitamos

la secundaria No. 132 "Japón", donde realizo una entrevista no estructurada. Primero fuimos recibidos por el Director de la secundaria, donde se le mostró el documento expedido por la S.E.P., luego procedió a pedirle a la trabajadora social nos dieran su apoyo para constatar a los alumnos, de acuerdo a las características que se pedían, el proceso fue un poco tardado, pero finalmente teníamos a la gente reunida, nos asignaron un taller grande y alejado de los salones, con el fin de no ser interrumpidos.

La entrevista duro aproximadamente 70 minutos, obteniendo muy buenos resultados de esta. Ya que con esos resultados se elaboró el instrumento piloto, y ya elaborado el instrumento, se visitó la secundaria "Presidentes de México", donde nos recibió el Director de la secundaria, el cuál nos entrevisto para conocer cual era el motivo de la visita, y el objetivo de la investigación.

Posteriormente el director de dio instrucciones a una trabajadora social, para que nos facilitara un salón de clases donde pudiéramos aplicar los cuestionarios. También nos facilito el acceso a los salones de clases para elegir a los alumnos que iban a contestar el cuestionario.

En esta secundaria se aplicaron 30 cuestionarios; 10 alumnos de 1er grado, 10 alumnos de 2º grado y 10 alumnos de 3er grado; el tiempo aproximado para que constestaran los cuestionarios fue de 35 minutos. Cabe mencionar, que primero se aplicaron los cuestionarios a los alumnos de 1er grado, después a los de 2º grado y finalmente a los de tercer grado.

Después de haber estado en la secundaria "Presidentes de México", nos dirigimos a la secundaria "Julio Verne" que también pertenece a la Delegación Iztapalapa. Ahí nos recibió la Subdirectora del plantel, la cual

también nos entrevistó para saber cuál era el objetivo de la investigación. Al conocer el motivo de nuestra estancia en la secundaria, la directora giro órdenes a los prefectos de que nos facilitaran a los alumnos, para la aplicación del cuestionario. Nos dirigimos a un laboratorio de la escuela, que se acondicionó para que los estudiantes pudieran contestar el cuestionario. Ya instalados en el laboratorio, nos dirigimos a los salones de clase de 1er grado para elegir a los alumnos que contestarían los cuestionarios. Con los alumnos de 2º y 3er grado se hizo el mismo procedimiento, en total fueron 30 cuestionarios aplicados, en 10 por cada grado.

Al tener los cuestionarios contestados se procedió a codificar y posteriormente se introdujeron los resultados de la codificación , en la computadora, utilizando el software estadístico pertinente (NCSS), esto con la finalidad de eliminar los reactivos que no eran convenientes y obtener el instrumento de medición final para la investigación.

Ya con el instrumento final , se decidió dividir la Delegación Iztapalapa en tres zonas sociodemográficas, tomando en cuenta los servicios, los recursos y la ubicación dentro de la misma delegación, las zonas quedaron divididas en nivel alto, nivel medio y nivel bajo.

Posteriormente se eligieron dos secundarias que corresponden al nivel sociodemográfico alto, dos de nivel medio y dos de nivel bajo. Esto con la finalidad de obtener una información homogénea en los resultados.

El cuestionario se le aplicó a 180 alumnos pertenecientes a las secundarias de los tres niveles ya mencionados, es decir, 60 a los de nivel alto, 60 a los de nivel medio y 60 a los de nivel bajo. Así también en cada secundaria se eligieron 10 alumnos de 1er. grado, 10 de 2º grado y 10 de 3er. grado.

**Ya concluida la aplicación del instrumento se procedió a codificar los resultados obtenidos y a realizar el análisis correspondiente, mismo que se presenta en el siguiente capítulo**

# **CAPITULO V**

## PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

El instrumento que se utilizó para recabar la información fue un cuestionario conformado por una escala de actitudes tipo Likert, un apartado con afirmaciones de opción múltiple, una sección de imágenes y una sección de dibujos.

El cuestionario se aplicó a 180 alumnos de secundaria cuya edad está entre los 11 y 16 años que estudian en la delegación Iztapalapa. El criterio para la elección de las secundarias donde se aplicó el cuestionario fue dividiendo la delegación en tres zonas socio demográficas: nivel alto, nivel medio y nivel bajo. Las zonas se definieron tomando en cuenta la ubicación de las colonias, así como los servicios con los que cuentan. Así se seleccionaron 2 colonias de la zona socio demográfica de nivel alta, 2 colonias de la zona socio demográficas de nivel medio y 2 colonias de nivel socio demográfico bajo. Esto con la finalidad de obtener una información homogénea de la población que habita en la delegación Iztapalapa.

### 1.- DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA

En primer lugar se muestra un cuadro donde se especifica el nombre de las secundarias, el nivel socio demográfico al que pertenecen, así como el número de alumnos a los que se le aplicó el cuestionario.

Cuadro 1.1

Nombre de la Secundaria	Nivel Socio demográfico	Número de Alumnos	%
República de Chile	Alto	30	16.6 %
Defensores de Puebla	Alto	30	16.6 %
Federico Froebel	Medio	30	16.6 %
República de Venezuela	Medio	30	16.6 %
Luis Pasteur	Bajo	30	16.6 %
Plutarco Elías Calles	Bajo	30	16.6 %
Total	6	180	100 %



Como se observa en el cuadro 1.1 la muestra fue no probabilística por cuotas, y de las seis secundarias elegidas se seleccionaron seis grupos de primer grado, seis de segundo y seis de tercero.

El cuestionario se aplicó a 60 alumnos de primer grado, 60 de segundo y 60 de tercero.

Cuadro 1.2

Grado	Número de alumnos	%
1er Grado	60	33.3 %
2° Grado	60	33.3 %
3er Grado	60	33.3 %
Total	180	100%

El siguiente cuadro presenta la distribución de la muestra de acuerdo a la edad de los alumnos encuestados

Cuadro 1.3

Edad	Número de alumnos	%
11 años	2	1.1 %
12 años	24	13.3 %
13 años	45	25 %
14 años	63	35 %
15 años	38	21.1 %
16 años	8	4.4 %
Total	180	100 %

El siguiente cuadro muestra cómo están distribuidos los alumnos en grupo de acuerdo a la edad , así como su porcentaje.

Cuadro 1.4

Edad	1er Año	2° Año	3er Año	Total de Alumnos	%
11 años	1	1	0	2	1.1
12 años	22	2	0	24	13.3
13 años	31	10	2	45	25
14 años	4	41	18	63	35
15 años	0	6	82	38	21.1
16 años	0	0	8	8	4.4
Total de Alumnos	60	60	60	180	100
%	33.3	33.3	33.3	100 %	100 %

El promedio de la edad es de 13.75 , esto indica que más del 50% de los alumnos encuestados tiene entre 13 y 14 años de edad.

## **2.-ESCALA DE HÁBITOS DE LOS ADOLESCENTES EN RELACIÓN CON LOS VIDEO JUEGOS.**

La escala de hábitos fue diseñada para medir la frecuencia y tipo de interacción de los adolescentes, con referencia a la relación que establecen con los video juegos y con otros adolescentes. La escala estaba conformada en un principio por 22 reactivos de los cuáles fueron omitidos el ítem 6 , el ítem 14 y el ítem 16 por tener baja confiabilidad.

Posteriormente se eliminaron los ítems 5 y 21, ya que al agruparlos por factores presentaron una baja confiabilidad, los ítems mencionados no serán tomados en cuenta para el análisis de resultados.

La escala de hábitos se codificó de la siguiente manera:

Cuadro 2.1

Opción	Valor
Siempre	5
Casi Siempre	4
A Veces	3
Casi Nunca	2
Nunca	1

Los indicadores que se emplearon para medir la frecuencia de interacción son los siguientes:

### **1.-Interacción Adolescente-Videojuego (I-A-V)**

La frecuencia con que el adolescente utiliza el Video juego.

### **2.-Interacción Adolescente-Adolescente (I-A-A).**

Las actividades y la frecuencia con las que realizan los adolescentes con otros adolescentes.

### **3:-Interacción Adolescente-Videojuego-Adolescente (I-A-V-A)**

Las actividades que realizan los adolescentes estando de por medio el videojuego en forma física.

#### 4.-Interacción Adolescente-Adolescente-Sin estar presente el Vide4ojuego (I-A-A-S-V)

Las actividades que realizan los adolescentes con otros adolescentes estando el videojuego en forma simbólica.

A continuación se presenta un cuadro donde se especifica el indicador al que corresponde cada ítem de la escala de hábitos.

Cuadro 2.2

Número de Ítem	Contenido de ítems	Indicador
ítem 1	Cuando voy al cine lo hago en compañía de mis amigos.	I-A-A
ítem 2	Tengo los mismo gustos que mis amigos.	I-A-A
ítem 3	Voy a centros deportivos a practicar algún deporte.	I-A-A
ítem 4	De regreso a casa lo hago en compañía de un amigo.	I-A-A
ítem 7	Plático con mis amigos cuáles son los mejores videojuegos del momento.	I-A-A-S-V
ítem 8	Me gusta hacer ejercicio con mis amigos.	I-A-A
ítem 9	Prefiero los videojuegos en donde puedan jugar dos personas.	I-A-V-A
ítem 10	Cuando voy al parque lo hago con mis amigos.	I-A-A
ítem 11	Me gusta competir con mis amigos en algún videojuego.	I-A-V-A
ítem 12	Me agrada estar con mis amigos.	I-A-A
ítem 13	Me agrada estar rodeado de gente cuando estoy jugando con los videojuegos.	I-A-V-A
ítem 15	Plático mis experiencias personales con mis amigos.	I-A-A
ítem 17	Me divierto mucho con mis amigos.	I-A-A
ítem 18	Trato de conseguir cartuchos de videojuegos con mis amigos.	I-A-A-S-V
ítem 19	Me gusta jugar con un amigo algún videojuego.	I-A-V-A
ítem 20	Invito a mis amigos a jugar a mi casa algún videojuego.	I-A-V-A
ítem 22	Me aburro jugando solo videojuegos en mi casa.	I-A-V

En el siguiente cuadro se presentan los siguientes items agrupados de acuerdo al indicador de interacción que pertenecen

Cuadro 2.3

Indicador	Número de Item
Interacción Adolescente-Videojuego	item 22
Interacción Adolescente-Adolescente	item 2 , item 3 , item 4, item 8 ,item 10 item 12, item 15, item 17.
Interacción Adolescente-Videojuego-Adolescente	item 9 , item 11, item 13, item 19 , item 20
Interacción Adolescente-Adolescente-Sin estar presente el Videojuego	item 18

Al realizar una estadística descriptiva de los items de la escala de hábitos se obtuvo el promedio de la media y la desviación estándar de cada uno. Enseguida se presenta un cuadro donde se observa el resultado específico de cada item, donde el polo negativo es 1 y el polo positivo es 5.

Cuadro 2.4

Item	Contenido	Media	Desviación estándar.
1	Cuando voy al cine lo hago en compañía de mis amigos.	2.851851	1.110214
2	Tengo los mismos gustos que mis amigos.	2.518519	.8931918
3	Voy a centros deportivos a practicar algún deporte.	3.864197	1.100571
4	De regreso a casa lo hago en compañía de un amigo.	3.018519	1.311545
7	Plático con mis amigos cuáles son los mejores videojuegos del momento.	3.506173	1.315209
8	Me gusta hacer ejercicio con mis amigos.	3.500001	1.28174
9	Prefiero los videojuegos en donde puedan jugar dos personas.	3.975308	1.235855
10	Cuando voy al parque lo hago con mis amigos.	3.055556	1.232329
11	Me gusta competir con mis amigos en algún videojuego.	4.123458	1.107655
12	Me desagrada estar con mis amigos.	4.395061	.9415068
13	Me agrada estar rodeado de gente cuando estoy jugando con los videojuegos.	3.141975	1.284728
15	Plático mis experiencias personales con mis amigos.	2.746914	1.247665
17	Me divierto mucho con mis amigos.	4.092593	1.119036
18	Trato de conseguir cartuchos de videojuegos con mis amigos.	3.537038	1.314699
19	Me gusta jugar con un amigo algún videojuego.	3.851852	1.104605
20	Invito a mis amigos a jugar a mi casa algún videojuego.	2.999999	1.190021
22	Me aburro jugando sólo videojuegos en mi casa.	2.716005	1.311531

De acuerdo a los resultados obtenidos en el cuadro 2.4, se presenta a continuación el contenido de los items que presentaron el promedio más bajo en sus respuestas

**Cuadro 2.5**

Items con promedio más alto	
Item 17	Me divierto mucho con mis amigos
Item 11	Me gusta competir con mis amigos algún videojuego
Item 12	Me agrada estar con mis amigos.

**Cuadro 2.6**

Items con promedio más bajo	
Item 2	Tengo los mismos gustos que mis amigos
Item 15	Plático mis experiencias personales con mis amigos
Item 1	Cuando voy al cine lo hago en compañía de mis amigos

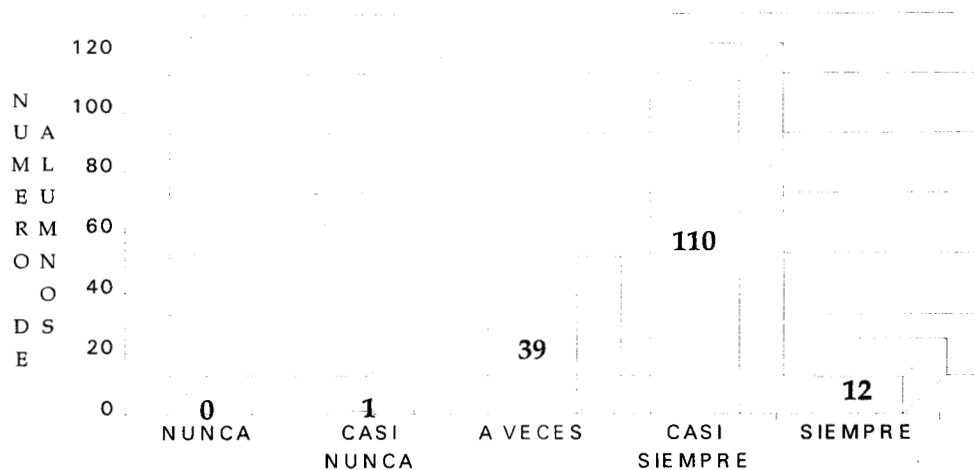
Haciendo una comparación entre el promedio más alto de los items y el promedio más bajo de ellos se infiere que a los adolescentes les agrada convivir con otros adolescentes, en algunas ocasiones por medio de los videojuegos , en otras sin que el videojuego este de por medio. Además se puede decir que los adolescentes encuestados tienen en común la atracción por los videojuegos , pero no por ello comparten los mismos gustos que sus compañeros. Otro punto importante es el echo de que los adolescentes no acostumbran a platicar experiencias personales con otros adolescentes. En este apartado se aplicó una prueba de estadística descriptiva para obtener la variable promedio de la suma del item 1 al item 22. La variable promedio es igual a 3.336258 con una desviación standar de .5004515. Esto indica que la mayoría de los alumnos encuestados contestaron en la opción de "A VECES", sin embargo la media no es un dato que por si mismo explica la tendencia a la

calificación, ya que las calificaciones del promedio están distribuidas de la siguiente forma.

Gráfica1

1

DISTRIBUCION DE FRECUENCIAS DE LA VARIABLE PROMEDIO



En la gráfica de la distribución de frecuencias de la variable promedio se muestra como quedaron distribuidos los alumnos de acuerdo a la opción de respuesta. En esta gráfica se observa que el 61.1% de los alumnos respondió entre la opción 3 y la opción 4. Esto indica que a diferencia de la media promedio de la escala de hábitos, más de la mitad de los alumnos encuestados respondió entre la opción "A VECES" y "CASI SIEMPRE". Se estimó la confiabilidad, a través del Alpha de Crombach, de la escala de hábitos obteniendo una confiabilidad de .7323. Esto indica que hay consistencia en los puntajes de los ítems, es decir, que la escala mide realmente la frecuencia de interacción de los adolescentes en relación con los videojuegos y con otros adolescentes. También indica que a partir del análisis de resultados que se realice de esta escala se pueden hacer inferencias que sean confiables.

## A) COMPARACIONES POR EDAD, GRUPO Y NIVEL SOCIODEMOGRAFICO.

Se realizó un análisis de varianza cotejando la variable promedio de items con la variable edad, la variable grupo y la variable nivel sociodemográfico de las secundarias. En el siguiente cuadro se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del análisis de varianza con las variables antes mencionadas.

Cuadro 2.7

	Variable Edad	Variable Grupo	Variable Nivel Sociodemográfico
	Prob>F	Prob>F	Prob>F
Variable Promedio de Items	0.8933	0.3159	0.5946

Como se observa en el cuadro 2.8, al cotejar la variable promedio con la variable edad ( $F=0.33$  ;  $\alpha=.8933$ ), muestra que no existen diferencias significativas que indiquen que la edad de los alumnos influya en las respuestas de la escala de hábitos.

Al aplicar el análisis de varianza de la variable promedio de items con la variable grupo ( $F=1.16$ ;  $\alpha=.3159$ ), se observa que no existen diferencias significativas que indiquen que el grupo tenga alguna relación con las respuestas obtenidas en la escala de hábitos.

Finalmente al aplicar un análisis de varianza de la variable promedio de items con la variable nivel sociodemográfico ( $F=0.52$ ;  $\alpha=.5946$ ), se

observa que no existen diferencias significativas que indiquen que el nivel sociodemográfico de las secundarias influya en las respuestas de la escala de hábitos.

### 3.-ANALISIS FACTORIAL

Al realizar un análisis factorial de la escala de hábitos, los ítems quedaron agrupados como se muestra en los siguientes cuadros.

Cuadro 3.1

Factor I Interacción Adolescente-Videojuego			
Item	Contenido	Confiabilidad	Media
9	Prefiero los videojuegos donde puedan jugar dos personas	.7036	3.583057
11	Me gusta competir con mis amigos en algún videojuego		
13	Me agrada estar rodeado de gente cuando juego con videojuegos		
19	Me gusta jugar conmigo algún videojuego		
20	Invito a mis amigos a jugar a mi casa algún videojuego		
7	Plático con mis amigos cuáles son los mejores videojuegos		
18	Trato de conseguir cartuchos de videojuegos con mis amigos		

Cuadro 3.2

Factor II Interacción Adolescente-Adolescente			
Item	Contenido	Confiabilidad	Media
1	Cuando voy al cine lo hago en compañía de mis amigos	.5495	3.344007
3	Voy a centros deportivos a practicar algún deporte		
4	De regreso a casa lo hago en compañía de un amigo		
8	Me gusta hacer ejercicio con mis amigos		
10	Cuando voy al parque lo hago con mis amigos		
12	Me agrada estar con mis amigos		
22	Me aburro jugando solo videojuegos en mi casa		



Cuadro 3.3

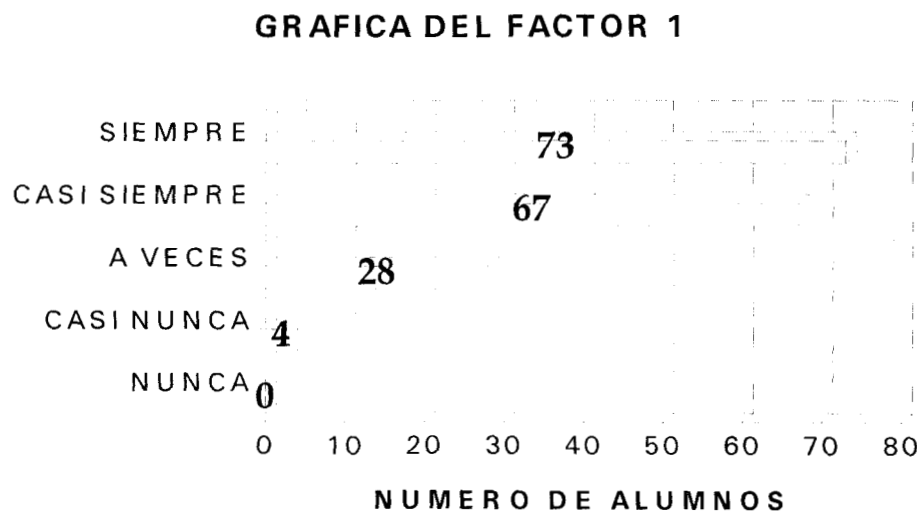
Factor III Interacción Adolescente-Adolescente			
Item	Contenido	Confiabilidad	Media
2	Tengo los mismos gustos que mis amigos	.5229	3.127341
15	Plático mis experiencias personales con mis amigos		
17	Me divierto mucho con mis amigos		

Como se observa en los cuadros anteriores, en el primer factor quedaron agrupados 7 items de los cuáles 5 se refieren a la interacción adolescente-videojuego-adolescente y los 2 restantes se refieren a la interacción adolescente-adolescente sin estar presente el videojuego.

El promedio de la media del factor 1 es de 3.583057 y una confiabilidad de .7036

Enseguida se presenta una gráfica de la distribución de frecuencias de respuestas de los alumnos en el factor 1.

Gráfica 2



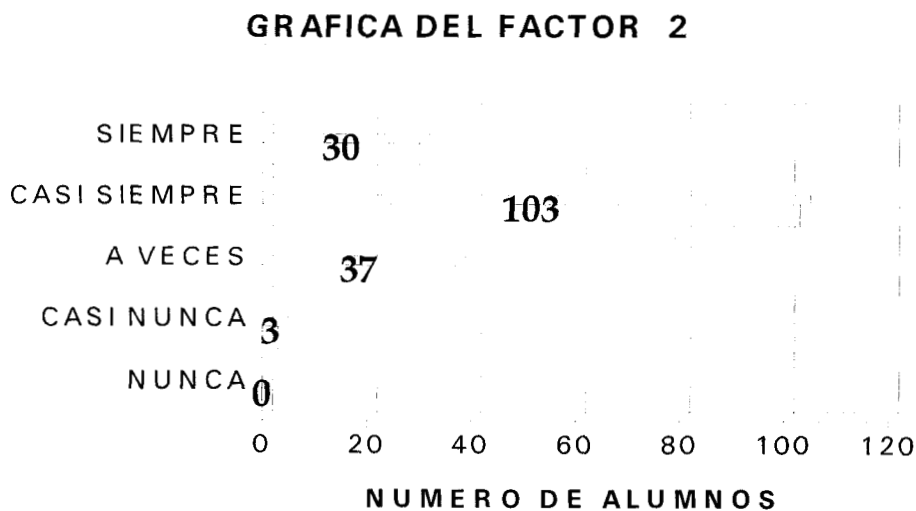
En la gráfica anterior se observa que en el factor 1, el mayor número de alumnos se situó en la opción "CASI SIEMPRE" y "SIEMPRE".

El factor 2 contiene está conformado por 7 ítems de los cuáles 6 pertenecen al indicador de interacción adolescente-adolescente, y 1 se refiere a la interacción adolescente-videojuego.

El promedio de la media del factor 2 es de 3.344007 y tiene una confiabilidad de .5495.

A continuación se presenta la gráfica de la distribución de frecuencia de respuestas de los alumnos en el factor 2.

Gráfica 3

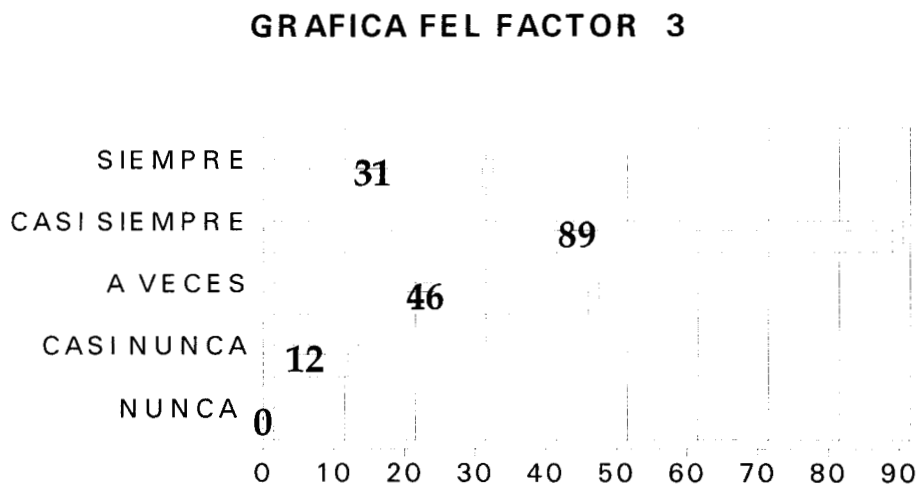


Como se observa en la gráfica del factor 2 la respuesta del mayor número de alumnos se situó , a diferencia de l factor 1, entre la opción de "A VECES" y "CASI SIEMPRE"

El factor 3 agrupa 3 items, los cuáles se refieren a la interacción adolescente-adolescente. El promedio de la media de este factor es igual a 3.127341 con una confiabilidad de .5229.

Enseguida se presenta una gráfica donde se muestra como fué la distribución de la frecuencia de respuestas de los alumnos.

Gráfica 4



Como se observa en la gráfica del factor 3 la opción donde se situó el mayor número de alumnos es entre la opción 3 y 4, lo cual indica que su respuesta fue entre la opción de "A VECES" y "CASI SIEMPRE".

Haciendo una comparación entre los factores de la escala de hábitos, se observa que en el factor 1 que se refiere a la interacción de adolescente-videojuego-adolescente, los alumnos se sitúan más en la opción de "CASI SIEMPRE" y "SIEMPRE", lo cual indica que los adolescentes encuestados conviven más con otros adolescentes cuando está de por medio algún aparato de videojuego. En los factores 2 y 3 que se refieren a la interacción adolescente-adolescente el mayor número de respuestas de los alumnos se encuentra entre la opción "A VECES" y "CASI SIEMPRE", lo cual indica que los adolescentes encuestados interactúan con otros adolescentes en menor grado cuando no están de por medio los videojuegos, como se ve en el factor 1. Pero estos resultados no indican que los adolescentes convivan con otros adolescentes únicamente por medio de los videojuegos.

#### **B) COMPARACION POR EDAD, GRUPO Y NIVEL SOCIODEMOGRAFICO.**

Posteriormente en este apartado se realizó un análisis de varianza cotejando la variable puntaje promedio del factor 1, del factor 2 y del factor 3, con la variable edad, la variable grupo y la variable nivel sociodemográfico.

Enseguida se presentan los resultados obtenidos del análisis realizado para cada una de ellas.

Cuadro 3.4

FACTOR 1			
	Edad	Grupo	Nivel Sociodemográfico
	Prob>F	Prob>F	Prob>F
Variable promedio Factor 1	.5562	.0663	.9838

Como se puede ver en el cuadro 3.4, no existen diferencias significativas que indiquen que la edad de los alumnos, el grupo al que pertenecen ó el nivel sociodemográfico donde se ubican las secundarias influya en las respuestas del factor 1 de la escala de hábitos.

Cuadro 3.5

FACTOR 2			
	Edad	Grupo	Nivel Sociodemográfico
	Prob>F	Prob>F	Prob>F
Variable promedio Factor 2	.5950	.8757	.5844

Al cotejar las variables que se presentan en el cuadro 3.5 se observa que no hay diferencias significativas que señalen que la edad de los alumnos, el grupo al que pertenecen o el nivel sociodemográfico de las secundarias incidan en los resultados del factor 2 de la escala de hábitos. Sin embargo en la variable grupo se encuentra una probabilidad menor al .067, lo cual indica que esta variable es sensible al factor 1 con lo cual se puede pensar que el grupo escolar de pertenencia es relevante para analizar los patrones de interacción entre adolescentes.

**Cuadro 3.6**

<b>FACTOR 3</b>			
	<b>Edad</b>	<b>Grupo</b>	<b>Nivel Sociodemográfico</b>
	<b>Prob&gt;F</b>	<b>Prob&gt;F</b>	<b>Prob&gt;F</b>
<b>Variable promedio Factor 3</b>	.9355	.6510	.1997

Finalmente se puede observar en los resultados del cuadro 3.6 que al cotejar las variables, no existe diferencia significativa entre ellas. Esto indica que la edad de los alumnos, el grupo al que pertenecen así como el nivel sociodemográfico de las secundarias no tienen ninguna relación con las respuestas obtenidas en el factor 3 de la escala de hábitos.

#### **4.-PREGUNTAS DE OPCION MULTIPLE**

En el instrumento utilizado para la investigación hay un apartado de preguntas de opción múltiple, esto con la finalidad de conocer en forma general las costumbres de los adolescentes con relación a los videojuegos. En este apartado se presenta la frecuencia de respuestas de los alumnos.

Enseguida se exponen los resultados obtenidos de cada afirmación, los comentarios a estos se realizan de manera agregada

## AFIRMACION 1

"CREO QUE LOS VIDEOJUEGOS SON:

Cuadro 4.1

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
Un entretenimiento	125	69.4
Un juego divertido	29	16.1
Un vicio	22	12.2
Enajenantes	3	1.7
Aburridos	1	0.6
Total	180	100%

Como podemos observar en el cuadro 4.1, según la opinión de los estudiantes encuestador se puede ver que el 85% de ellos creen que los videojuegos son un entretenimiento y un juego divertido y el 15% de los estudiantes consideran que es un vicio, enajenantes y aburridos. Con esto podemos ver que el videojuego se ha constituido dentro de la cultura juvenil como algo positivo para ellos.

## AFIRMACION 2

"LOS VIDEOJUEGOS QUE MAS ME GUSTAN SON DE":

Cuadro 4.2

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
Todos	48	27
Peleas	38	21.3
Deportes	35	19.7
Aventuras	15	8.4
Niveles	13	7.3
Habilidad	13	7.3
Destreza	11	6.2
Carreras	4	2.2
Total	180	100 %

Como se observa en el cuadro 4.2 el 40% de la población de los alumnos encuestados nos dicen que los videojuegos que más atraen son los de peleas y deportes. Estas preferencias y elecciones de determinado juego, nos habla de una cultura significativa y diferenciada, indicandonos un amplio conocimiento.

### AFIRMACION 3

"PARA ELEGIR LOS VIDEOJUEGO LO MAS IMPORTANTE QUE TOMO EN CUENTA"

Cuadro 4.3

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
Que tengan buenas gráficas	50	28.4
Que sea difícil	46	26.1
Que tenga acción	39	22.1
Que las imágenes sean reales	22	12.5
Titulos	10	5.7
Que sea fácil	7	4
El instructivo	2	1.1
Anulados	4	
Total	180	100 %



#### AFIRMACION 4

#### "VOY AJUGAR A ESTABLECIMIENTOS DE VIDEOJUEGOS"

Cuadro 4.4

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
Cada 15 días	35	19.6
5 días a la semana	13	7.3
4 días a la semana	10	5.6
3 día a la semana	32	17.9
2 días a la semana	19	10.6
1 días a la semana	17	9.5
Diario	22	12.3
Ningun día	31	17.3
Anulados	1	
Total	180	100%

#### AFIRMACION 5

#### "JUGANDO CON LOS VIDEOJUEGOS GASTO EN UNA SEMANA"

Cuadro 4.5

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
Nada	45	25.1
1 a 5 pesos	68	38
5 a 10 pesos	31	17.3
10 a 15 pesos	12	6.7
15 a 20 pesos	7	3.9
20 a 25 pesos	7	3.9
Más de 25 pesos	9	5.5
Anulados	1	
Total	180	100 %

## AFIRMACION 6

### "COMENCE A JUGAR CON LOS VIDEOJUEGOS APROXIMADAMENTE"

Cuadro 4.6

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
Hace más de 5 años	89	49.7
Hace 4 años	33	19.6
Hace 3 años	24	14
Hace 2 años	12	8.4
Hace 1 año	11	4.5
Hace 1/2 año	9	2.2
Hace 3 meses	2	1.7
Anulados		
Total	180	100 %

Como se observa en el cuadro 4.6 el 70 % de los estudiantes encuestados tienen jugando de 4 años en adelante, y comparando con la edad que ellos tienen en este momento empezaron a jugar desde muy pequeños, por lo tanto ya tienen experiencia en el arte de videojugar. Por lo tanto podemos indicar que el videojuego forma parte de su vida cotidiana y por lo tanto de su socialización con los demás, haciendo más estrechas sus relaciones interpersonales.

## AFIRMACION 7

**"CADA OCASION QUE JUEGO CON LOS VIDEOJUEGOS LO HAGO APROXIMADAMENTE"**

Cuadro 4.7

Opción de Respuesta	Número de alumnos	%
De 1 a 2 horas	89	50
De 2 a 3 horas	33	18.5
Menos de 1 hora	24	13.5
De 3 a 4 horas	12	6.7
Más de 5 horas	11	6.2
De 4 a 5 horas	9	5.1
Anulados	2	
Total	180	100 %

De acuerdo a los resultados obtenidos en el apartado de opción múltiple se puede observar un panorama general de los adolescentes encuestados y su relación con los videojuegos. Se observa que más de la mitad de estos adolescentes consideran que los videojuegos son primordialmente un medio de entretenimiento como cualquier otra actividad que se realice con la finalidad de divertirse. Para ellos los videojuegos no son aparatos nocivos que puedan afectar la salud mental, ni la salud física.

Los videojuegos que mas les atraen son los de "peleas" ó "luchas" entre 2 personajes que se enfrentan en la pantalla, así como los de deportes. La atracción por este tipo videojuegos es por que en ellos tienen la oportunidad de competir con la máquina y con otros adolescentes por medio del mismo.

Cuando se trata de elegir, y en ocasiones adquirir un cartucho de videojuego, los puntos más importantes que toman en cuenta son : que el videojuego presente buenas gráficas y que sea difícil. Esto se debe a que

consideran que en cuanto mejor sean sus gráficas , las escenas que se proyectan en la pantalla son más reales; en cuanto a que sean difíciles es por que entre más obstáculos existan dan pauta para que se escenifique una competencia más ardua y difícil, ya sea con la máquina ó con otros fanáticos, no es divertido y se pierde el interés rápidamente cuándo se logra vencer fácilmente a la máquina de ó al contrincante con el que se compite.

Otro punto importante es que tengan acción, es decir que exista constantemente el peligro y obstáculos a vencer en todas las etapas del cartucho de videojuego.

También otro dato importante que se observa en los resultados, es que a pesar de que los alumnos encuestados poseen un aparato de videojuego en su hogar, estos acuden a los establecimientos de videojuegos por lo menos un día a la semana. Esto con la finalidad de demostrar las habilidades adquiridas en su hogar jugando con los videojuegos, así como para jugar y competir con otros adolescentes.

Se puede, además, observar que los adolescentes han adquirido el hábito de destinar, por lo menos, de \$1 a \$10 semanales a los videojuegos, logrando satisfacer esa necesidad que han adquirido y ha pasado a formar parte de sus prácticas cotidianas, ya que más del 80% de los alumnos encuestados juegan, aproximadamente más de tres años, lo cual indica que este tipo de práctica se ha adentrado en parte de sus labores diarias y forma parte de la cultura misma del adolescente actualmente.

El 50% de las personas encuestadas dedica, por lo menos, de 1 a 2 horas diarias, lo cual reafirma lo mencionado anteriormente, y es que el entorno en el que el adolescente se desenvuelve ha permitido tener la facilidad de tener el acceso a este tipo de tecnología que abarca diversos

aspectos de la misma vida de él, como lo es el esparcimiento y los ratos de diversión, que los videojuegos ofrecen a este tipo de público.

## 5.- IMAGENES

En el instrumento que se aplicó a los alumnos de las secundarias hay un apartado donde se muestra un conjunto de 6 cuadros en forma desordenada, en este apartado la instrucción es que los alumnos ordenen los cuadros en forma correcta. Para la codificación este apartado se tomaron en consideración 2 opciones de respuestas: Correcto en Incorrecto. En este apartado se aplicó una Tabla de Cross Tabs para obtener la frecuencia de respuestas de los alumnos. Enseguida se presenta un cuadro donde se muestra como fueron las respuestas de los alumnos.



Cuadro 5.1

Tipo de respuesta	Número de alumnos	%
Correcto	79	43.9
Incorrecto	101	56.1

Como se ve en el cuadro 5.1 de los 180 alumnos encuestados, 101 contestaron incorrectamente, mientras que los restantes contestaron correctamente. Esto equivale a que más del 50% contestó en forma incorrecta.

Los resultados obtenidos en este apartado indican que la práctica cotidiana de los videojuegos no influye de manera importante en el desarrollo de la capacidad visual de ordenar imágenes en el desorden, como podría esperarse por el hecho de que jueguen constantemente con los videojuegos y estos aparecen distintas imágenes.

A continuación se presenta un cuadro donde se muestra la distribución de las respuestas de acuerdo a la edad de los alumnos.

Cuadro 5.2

Tipo de respuesta.	Alumnos de 11 años.	Alumnos de 12 años.	Alumnos de 13 años.	Alumnos de 14 años.	Alumnos de 15 años.	Alumnos de 16 años.	Total
Correcto	0	8	13	36	17	5	79
Incorrecto	2	16	32	27	21	3	101
%	1.11	13.3	25	35	21.1	4.4	100 %

Como se observa en el cuadro 5.2, el mayor número de alumnos que contestó correctamente fueron los que tienen 14 años de edad, pero este dato no indica que los alumnos de esta edad tengan más capacidad visual que las demás, ya que la edad de los alumnos no está distribuida de manera uniforme.

En el siguiente cuadro se presentan los resultados de los alumnos de acuerdo al grado (1º, 2º, 3º).

Cuadro 5.3

Tipo de Respuesta	1º Año	%	2º Año	%	3º Año	%	Total
Correcto	19	10.5	30	16.6	30	16.6	79
Incorrecto	41	22.7	30	16.6	30	16.6	101
%	33.3	33.3	33.3	33.3	33.3	33.3	100 %

El cuadro 5.3 muestra que los alumnos de 2º año y 3 er grado tuvieron un porcentaje de 50% de respuestas correctas y el 50% de respuestas incorrectas. Sin embargo en los alumnos de 1er grado se observa una diferencia notable, ya que el 31.6% de alumnos contestó correctamente, y el 68.3% contestó incorrectamente.

En el siguiente cuadro se presenta como quedaron distribuidas las respuestas de acuerdo al nivel sociodemográfico de las escuelas.

Cuadro 5.4

Tipo de Respuesta	Nivel S.D Bajo	%	Nivel S.D Medio	%	Nivel S:D Alto	%	Total
Correcto	30	10.5	25	19.4	24	13.3	79
Incorrecto	30	10.5	35	13.8	36	20	101
%	60	33.3	60	33.3	60	33.3	100 %

Como se puede observar en el cuadro 5.4 los alumnos del nivel sociodemográfico alto tienen el 50% de respuestas correctas y el 50% de respuestas incorrectas. Los alumnos de nivel sociodemográfico medio

presentan el 41.7% de respuestas correctas y el 58.3% de respuestas incorrectas. Así mismo los alumnos de nivel sociodemográfico bajo presentan el 40% de respuestas correctas y el 60 % de respuestas incorrectas.

En este cuadro lo que se puede observar, aunque la diferencia es mínima, es que los alumnos de nivel sociodemográfico alto fueron los que obtuvieron el mayor número de respuestas correctas.

En este apartado se hizo un análisis de varianza cotejando la variable Imagen con la variable edad, variable grupo y la variable nivel sociodemográfico de las secundarias.

Enseguida se muestra un cuadro donde se presentan los resultado del análisis de varianza de las variables antes mencionadas.

Cuadro 5.5

Nombre de la Variable	Variable Edad	Variable Grupo	Variable Nivel S.D
	Prob >F	Prob>F	Prob>F
Variable Imagen.	0.0268	0.0655	0.5014

Como se puede observar en el cuadro 5.5 al realizar el análisis de la varianza de la variable edad con la variable imagen, en el resultado se observa que si existe diferencias significativas que indiquen que la edad incide en las respuestas de los alumnos. Es decir que conforme va aumentando la edad de los alumnos, van disminuyendo las respuestas incorrectas.

Al cotejar la variable grupo con la variable imagen el resultado muestra que si existen diferencia significativas que indiquen que el grado escolar influya en el tipo de respuesta. Esto indica que los alumnos que los



**alumnos de 1er grado, tuvieron un número de respuestas correctas menor, en comparación de los alumnos de 2º y 3er grado.**

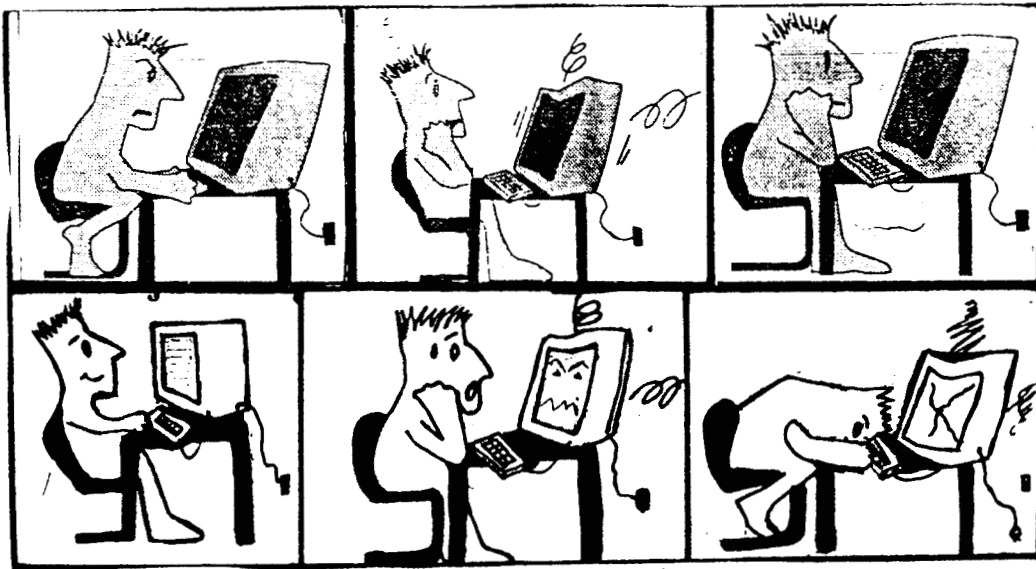
**Después al cotejar la variable nivel sociodemográfica de las secundarias con la variable imagen, el resultado muestra que no existen diferencias significativas que indiquen que el nivel sociodemográfico de las secundarias influya en el tipo de respuesta de los alumnos encuestados.**

**Uno de los objetivos de este apartado fue, saber si el hecho de que los adolescentes jueguen constantemente con los videojuegos, hace que desarrollen más la habilidad visual para ordenar imágenes, esta situación se plantea porque en los videojuegos aparecen continuamente, imágenes y gráficas, donde se tienen que descubrir lo más rápido posible los obstáculos y dificultades, si se pretende avanzar en las etapas que se plantean en el videojuego.**

**Basándose en los resultados obtenidos en el cuestionario podemos decir que el hecho de practicar con los videojuegos, NO hace que se adquiriera mayor habilidad visual, para ordenar imágenes, esto se infiere ya que más del 50% de los alumnos contestó en el apartado de manera incorrecta; otro punto que se debe considerar es que las imágenes que se presentan en el cuestionario son diferentes a las que ellos están acostumbrados a ver en los videojuegos.**

## 6.- ANALISIS DE HISTORIETA.

En este apartado del instrumento se presentan 6 cuadros con los diferentes dibujos, las instrucciones que se precisan son observar los dibujos y describir en forma escrita que sucedio en los dibujos. Esto con la finalidad de saber cuál es el total de palabras que utilizan los alumnos para describir los cuadros y el número de secundarias que narran para describir lo que sucede en los dibujos.

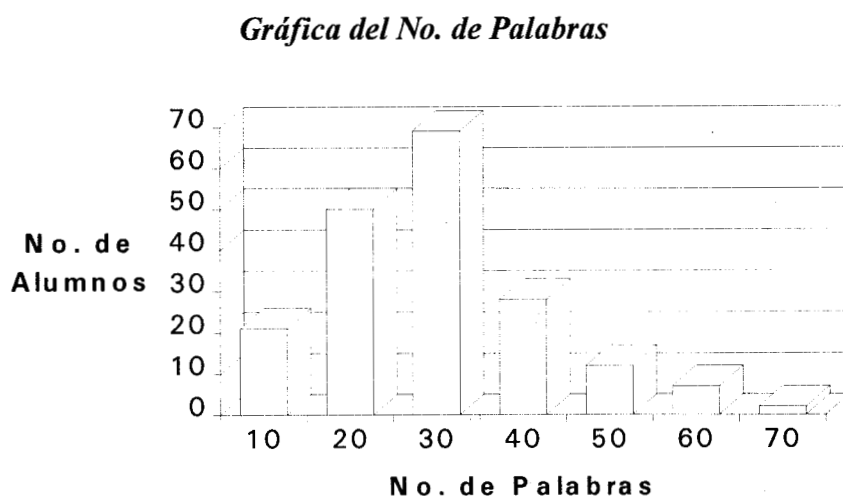


Para analizar este apartado, se realizó una prueba de estadística descriptiva, para obtener la variable promedio de palabras que utilizaron los alumnos en la descripción de los dibujos.

La variable promedio de palabras utilizada por los alumnos es igual a 33.50279 con una desviación standar de 12.62305.

A continuación se presenta una gráfica donde se observa como quedaron distribuidos los alumnos de acuerdo al número de palabras que utilizaron para describir los dibujos.

Gráfica 5.



Como se puede observar en la gráfica 5, aproximadamente el 49% de los alumnos utiliza menos de 30 palabras para describir los dibujos, mientras el 33% de los alumnos utilizo más de 35 palabras, y el 16 % está situado en la media promedio de palabras que está entre 31 y 35 palabras. Lo cual es un primer indicador de la capacidad de expresión escrita. Se asume como supuesto que mayor número de palabras refleja mayor capacidad de desciframiento y expresión.

## COMPARACION DEL NUMERO DE PALABRAS CON EDAD, GRUPO Y NIVEL SOCIODEMOGRAFICO.

Para obtener más información de esta parte del cuestionario, se realizó un análisis de varianza, donde se confrontan la variable del número de palabras con edad, grupo, y nivel sociodemográfico al que pertenecen las secundarias. A continuación se presenta un cuadro donde se exponen los resultados.

Cuadro 6.1

	Edad	Grupo	Nivel S.D.
	Prob>f	Prob>f	Prob>f
Número de palabras	.9963	.4134	.0146

Como se puede observar en el cuadro 6.1 donde si existe diferencia significativa es al cotejar el número de palabras con el nivel sociodemográfico de las secundarias, esto muestra que los alumnos que pertenecen al nivel sociodemográfico bajo describieron con mayor número de palabras la historieta en comparación con los de nivel sociodemográfico medio y alto.

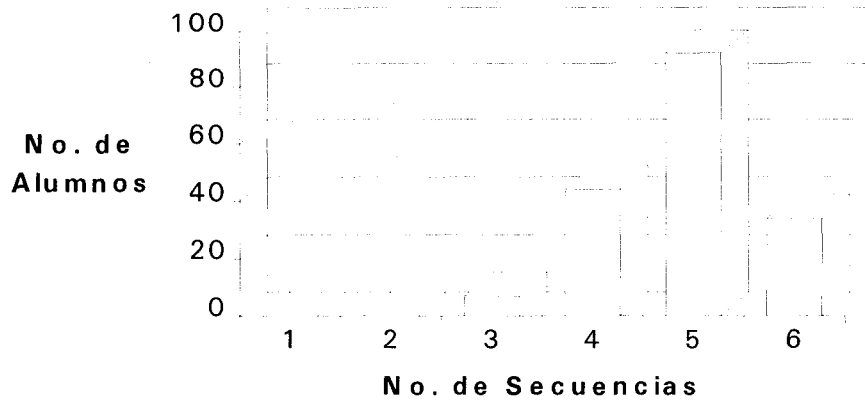
También se realizó una prueba de estadística descriptiva para tener la variable promedio del número de secuencias que narran los alumnos a partir de los dibujos, así como su desviación standar.

La variable promedio del número de secuencias es igual a 4.307262 con una desviación standar de 1.180603.

Enseguida se presenta la gráfica de la distribución de alumnos de acuerdo al número de secuencias que utilizaron para describir los dibujos.

## Gráfica 6

*Gráfica del No. de Secuencias*



Como se observa en la gráfica 6.2, más del 60% de los alumnos escribió más de 4 secuencias para describir los dibujos mientras el 27% restantes escribieron menos de 4 secuencias en la descripción de los dibujos.

Continuando con el análisis de este apartado, se aplicaron varias pruebas de Cross Tabs. Esto con la finalidad de obtener las frecuencias del número de secuencias que escribieron los alumnos, el tipo de persona que describe así como del tema que tratan los dibujos.

En este apartado se presenta; la frecuencia de los elementos no visuales que mencionan los alumnos en las diferentes secuencias. Enseguida se presentan resultados obtenidos de cada variable mencionadas.

## NUMERO DE SECUENCIAS QUE ESCRIBIERON LOS ALUMNOS.

Cuadro 6.2

Número de secuencias	Número de alumnos	%
4	53	29.6
3	44	24.6
5	39	21.8
6	34	19.0
2	7	3.9
7	2	1.1
Anulados	1	
Total	180	100%

## TIPO DE PERSONA QUE SE DESCRIBE EN LA HISTORIETA

Cuadro 6.3

Tipo de persona	Número de alumnos	%
Ninguno	81	45
Niño	47	26.1
Chavo	36	20
Persona	8	4.4
Muñeco	4	2.2
Monito	2	1.1
Adulto	1	0.5
Videojugador	1	0.5
Total	180	100%

## TEMA QUE SE TRATA EN LA HISTORIETA

Cuadro 6.4

Tema	Número de alumnos	%
Videojuego	167	92.7
Trabajo	1	0.55
Ninguno	12	6.6
Total	180	100 %

## ELEMENTOS NO VISUALES EN LA SECUENCIA No.1

Cuadro 6.5

Elementos no visuales	Número de alumnos	%
Juego	140	77.7
Ninguno	21	11.6
Enojo	10	5.5
Alegria	4	2.2
Desesperación	2	1.1
Ganar	1	0.5
Aburrido	1	0.5
Miedo	1	0.5
Total	180	100 %

## ELEMENTOS NO VISUALES EN LA SECUENCIA No.2

Cuadro 6.6

Elementos no visuales	Numero de alumnos	%
Ninguno	64	35.5
Pensar	23	12.77
Enojo	20	11.1
Juego	18	10
Desesperación	16	8.8
Perder	15	8.3
Matar	7	3.8
Ganar	6	3.3
Aburrimiento	6	3.3
Alegria	2	1.1
Total	180	100 %

### ELEMENTO NO VISUALES EN LA SECUENCIA No. 3

Cuadro 6.7

Elementos no visuales	Número de alumnos	%
Ninguno	74	41.1
Enojo	19	10.5
Desesperación	17	9.4
Pensar	16	8.8
Juego	15	8.3
Perder	9	5
Alegria	6	3.3
Aburrimiento	6	3.3
Tristeza	5	2.7
Matar	5	2.7
Destruir	4	2.2
Ganar	3	1.6
Dormir	1	0.5
Total	180	100%

### ELEMENTOS NO VISUALES EN LA SECUENCIA No.4

Cuadro 6.8

Elementos no visuales	Número de personas	%
Ninguno	103	57.2
Juego	17	9.4
Enojo	10	5.5
Desesperación	8	4.4
Perder	8	4.4
Destruir	8	4.4
Ganar	6	3.3
Matar	5	2.7
Dormir	5	2.7
Alegria	4	2.2
Tristeza	3	1.6
Aburrimiento	2	1.1
Total	180	100 %



## ELEMENTOS NO VISUALES EN LA SECUENCIA No. 5

Cuadro 6.9

Elementos no visuales	Numero de alumnos	%
Ninguno	145	80.5
Perder	7	3.8
Tristeza	6	3.3
Enojo	5	2.7
Ganar	4	2.2
Dormir	4	2.2
Destruir	3	1.6
Desesperación	3	1.6
Juego	3	1.6
Total	180	100 %

## ELEMENTOS NO VISUALES EN LA SECUENCIA No.6

Cuadro 6.10

Elementos no visuales	Número de alumnos	%
Ninguno	159	88.3
Tristeza	6	3.3
Perder	4	2.2
Matar	3	1.6
Destruir	3	1.6
Enojo	1	0.5
Desesperación	1	0.5
Ganar	1	0.5
Dormir	1	0.5
Aburrimiento	1	0.5
Total	180	100 %

A continuación se presenta la frecuencia de los elementos no visuales en cada secuencia.

Cuadro 6.11

Nombre	Sec.1	Sec.2	Sec.3	Sec.4	Sec.5	Sec.6	Total
Juego	140	18	15	17	3	0	193
Enojo	10	20	19	10	5	1	65
Desesperacion	2	16	17	8	3	1	47
Pensar	0	23	16	0	0	0	39
Perder	0	15	9	8	7	4	43
Alegria	4	2	6	4	0	0	16
Aburrimiento	1	6	6	2	0	1	16
Tristeza	0	0	5	3	6	6	20
Matar	0	7	5	5	0	3	20
Destruir	0	0	4	8	3	3	18
Ganar	1	6	3	6	4	1	21
Dormir	0	0	1	5	4	1	11

En el cuadro 6. 10 podemos ver que los elementos que más se utilizan es el elemento Juego que un total de 193 alumnos lo utilizaron en alguna secuencia de la historieta.

#### COMPARACION DEL NUMERO DE SECUENCIAS CON EDAD, GRUPO, Y NIVEL SOCIODEMOGRAFICO.

A continuación se presentan los resultados del análisis de varianza que se aplicó al número de secuencias que describieron los alumnos en la historieta, con la variable edad, grupo, y nivel sociodemográfico que pertenecen las secundarias.

Cuadro 6.12

	Edad	Grupo	Nivel S.D.
	Prob>f	Prob>f	Prob>f
Número de Secuencias	.2331	.0176	.6169

Como se ve en el cuadro anterior en la confrontación del número de secuencias descritas en la historieta con el grupo al que pertenecen los alumnos, es donde si existen diferencias significativas que indican que conforme a los grado es diferente, en este caso los de 1er. grado describieron más secuencias en comparación con los de 2º y 3er año

En lo que se refiere al tipo de discurso que utilizaron los alumnos para describir la historieta, observamos que el 90% inventó una historia con referencia a los videojuegos, describiendo en ella, las etapas por las que pasa una persona cuando juega con estos. También describen como van cambiando los pensamientos y sentimiento del personaje en el transcurso del juego. Otro punto que es importante resaltar son los elementos no visuales que describen en la historieta, ya que al hacer un cuadro de frecuencias para saber cuales se mencionan más, lo que pudimos observar, es que en primer lugar se ubica la palabra juego, en segundo término aparece la palabra enojo, después la palabra desesperación; en fin, en el septimo sitio aparece la palabra alegría. Lo interesante de esta situación, es que cuando se práctica un juego, la finalidad por lo general es pasar un rato agradable y placentero, y en los resultados que obtuvimos de las frecuencias de los elementos no visuales se observa que antes de obtener ese momento placentero, existen sentimientos de molestia y desesperación por parte del jugador, a partir de esto podemos afirmar que cuando se juega con los videojuegos en una forma excesiva,

**llega el momento en que en lugar de sentir placer, sienten molestia, enojo, desesperación y angustia. Es decir un estado completamente opuesto del que supone tienen los adolescentes que practican algún tipo de juego.**

**Como se observó en la presentación de los resultados sólo se incluyo el reporte y la descripción de los resultados estadísticos que produjo la aplicación del instrumento. Y en ellos, apenas se perfilan algunas cuestiones que sin duda resultan importantes para el objetivo de este trabajo. De tal forma que la interpretación y las conclusiones pertinentes son motivo de un análisis más agudo, mismo que se expone en la siguiente sección.**

# CONCLUSIONES

## CONCLUSIONES

Dentro de las múltiples cuestiones que se debaten actualmente en el seno de los grupos sociales, y al interior de su vivencia cotidiana, podemos encontrar temas tan diversos y disímiles como la aceptación o rechazo de las minorías homosexuales, la legalización o no del aborto, el deterioro ambiental, los derechos humanos de la mujer, la política neo-liberal, y el impacto de la tecnologización en una esfera de las actividades más comunes de la vida diaria, etc.

Mucho se cuestiona, por ejemplo; el papel que los medios de comunicación juegan en los medios de comunicación de estilos de vida, de corrientes de opinión y de estereotipos conductuales; se afirman que moldean al individuo despojándole de su identidad y homogeneizándolo con los demás.

En el caso específico de los videojuegos, como producto representativo del avance vertiginoso de la tecnología, publicitado ampliamente en los medios de comunicación, se afirma que son enajenantes para el adolescente, que lo vuelven un ser asociable, que disminuyen su rendimiento escolar, que les crea adicción, que les exagera los impulsos de agresividad, todo ello da lugar a dos situaciones particulares. La primera es el rechazo de los adultos hacia la práctica y utilización del videojuego, la segunda, el consumo cada vez mayor del videojuego por parte de los adolescentes, siendo esto una consecuencia de lo primero con el fin de contrastar estas ideas que transitan dispersas en el saber común de la gente, nace este proyecto. Es decir, ¿qué tanto es cierto que los adolescentes adquieren todas estas características negativas al utilizar constantemente el videojuego?.

Una primera conclusión relevante es que no pueden hacerse afirmaciones sin antes conocer la perspectiva de los adolescentes, en torno a este tópico por lo cual consideramos importante resaltar, que cuando se hace un estudio de adolescentes o niños, es importante considerar lo que ellos dicen, ya sea en entrevista o en un cuestionario, y ponderarlo, no sólo registrarlo. Por esto mismo lo que se concluye aquí, parte directamente de lo que expresaron los adolescentes.

Ahora bien retomando los resultados obtenidos del instrumento aplicado en esta investigación, que se exponen en el capítulo anterior, habría que preguntarse ¿Por qué las respuestas de los alumnos encuestados fueron más positivas cuando estaba presente el videojuego, que cuando no lo estaba?, es decir, que la interacción entre adolescentes era más frecuente cuando existía el videojuego de por medio.

Efectivamente se observa que la interacción entre los adolescentes era más frecuente, cuando estaba el videojuego presente, que cuando no aparecía este. Este fenómeno es consecuencia de vivir en un escenario urbano que hace demandas tempranas de flexibilidad a los niños y adolescentes; es a partir de los sorprendentes adelantos tecnológicos que existen en nuestra época que originan un cambio constante en nuestras actividades diarias.

Uno de estos adelantos es la televisión. el cual es un medio de comunicación accesible a la gran mayoría de la población de la Ciudad de México por el cual se tiene la posibilidad de transmitir ideas, sucesos, opiniones, etc. Es también un medio de comunicación extraordinario, capaz de influenciar cuestiones de opinión, preferencias y actitudes de los televidentes; así como formar individuos con ciertas características y conductas específicas. Tal es el caso de los videojuegos que gracias a la

gran promoción de la que han sido objeto, son en nuestros días los "juguetes" preferidos por los adolescentes, dicha preferencia se va adquiriendo a través de la utilización de este tipo de juegos por parte de familiares, vecinos o amigos; y además la convivencia con otros adolescente que tienen esta practica con los videojuegos.

Estos son los principales factores que han ocasionado la adquisición de nuevas formas de diversión aprendidas por lo jóvenes y reflejadas posteriormente en conductas favorables con respecto a este tipo de juegos.

También se puede observar que en verdad los videojuegos cumplen con el objetivo de originar un juego, es decir, ellos proporcionan placer, incluso los obstáculos que con frecuencia se presentan; el juego proporciona un gran placer cuando se logran superar esos obstáculos que si no existieran perderían rápidamente el interés en ellos, es decir, que los juegos de video son un objeto material que se utiliza para realizar actividades lúdicas.

Partiendo de que los juegos de video cumplen con su objetivo general podemos afirmar que hoy en día son un factor muy importante de los vínculos interpersonales y grupales de los adolescentes; entrando en comunicación con los demás y estableciendo vínculos más sólidos sean estos de afinidad o antagonismo y de alguna manera socializándolos para una mejor adopción en la sociedad adulta.

Por lo tanto a la conclusión que nos lleva a lo expuesto anteriormente es que los videojuegos son una importante forma de relación interpersonal en los adolescentes y de gran importancia para su desarrollo posterior. Así también puede considerarse un medio por el



**cual los adolescentes pueden interactuar con otros, compartiendo emociones y construyendo pensamientos en mayor o menor medida.**

**En el apartado de opción múltiple, una pregunta que cabría hacer y que se considera de mucha importancia es la siguiente: ¿por qué la preferencia de estos adolescentes se inclina hacia los videojuegos?**

**Para responder a esta pregunta podemos basarnos primeramente, en que en todos los ámbitos, ya sea en las costumbres, gustos y preferencias, van cambiando conforme a la etapa y el contexto en que se vive, en este caso los juegos y el tipo de juguetes no podrían ser la excepción, pues como ya sabemos los videojuegos son una consecuencia del cambio constante que se ha desarrollado en la tecnología. Ahora bien, al cambiar las costumbres, los gustos y las preferencias, va modificando también el estilo de vida de las personas, junto con ello las formas de relacionarse con los demás.**

**Como sabemos la socialización depende del contexto en el que se desarrolla el individuo, es decir, que este aprendizaje es diferente y a la vez cambiante dependiendo de las condiciones, creencias y costumbres que la sociedad va imponiendo al individuo.**

**Hoy en día los hábitos de ocio, han cambiado hacia lo audiovisual como lo demuestran los videojuegos, que desde algunos años atrás comenzaron a modificar las preferencias en la forma de jugar de los adolescentes, esto nos lleva a pensar que estos juegos de video han comenzado a estructurar una nueva cultura entorno a los juegos. Pero algo muy importante que se podría preguntar acerca de esta situación es: ¿A partir de que elementos, se va construyendo esta nueva cultura de los videojuegos?. Este fenómeno puede ser explicado a través de la teoría del aprendizaje social y la incorporación de modelos como patrones de**

**conducta deseables que pueden ser imitaciones, en éste se puede afirmar que los mismos adolescentes adoptan el rol de modelo para que otros adolescentes a su vez utilizan cotidianamente el videojuego.**

**Esta conducta que se aprendió a partir de modelos se ve reforzada por cuatro procesos psicosociales que a continuación se describen:**

**Satisfacción, esta la obtienen los adolescentes al jugar con los videojuegos y lograr vencer los obstáculos.**

**Competencia, al momento de jugar contra la máquina o bien contra otro contrincante, por medio de la máquina.**

**Reconocimiento, cuando los adolescentes son excelentes jugadores del videojuego y los amigos o extraños lo hacen notarse entre los demás.**

**Comunicación, esta se da en el transcurso del juego, y después de él, ya que posteriormente se comunican utilizando el videojuego de manera simbólica, es decir, comentan lo referente a los videojuegos, aunque el videojuego no este presente de forma física.**

**En cuanto a las respuestas obtenidas en el apartado de opción múltiple se observa que el 40% de los adolescentes prefieren el juego de pele y de deportes, el 60% prefieren que tengan buenas gráficas, que sean difíciles y que tengan mucha acción. Podemos observar que más del 60% acuden por lo menos un día a la semana al establecimiento de "maquinitas" y que el 50% gasta, por lo menos, \$5.00 a la semana en practicar este tipo de juegos. Vemos también que el 70% lleva jugando con los videojuegos más de 4 años y que el 65% juega, por lo menos, de una a dos horas en las ocasiones que utiliza estos aparatos.**

**La respuesta a los adolescentes se puede interpretar de la siguiente manera: siendo de interés lúdica, se manifiesta la participación y cooperación en grupos, así como también prefieren los juegos en donde**

existan enfrentamientos individuales o en grupos pequeños, es decir, que buscan los ejercicios donde intervengan la fuerza física representada en los héroes artificiales creados por la realidad virtual.

Por lo expuesto, se puede afirmar que los videojuegos se han adentrado en el gusto de los adolescentes creando hábitos que posteriormente formarán parte de su cultura; esto se debe a que el entorno en que se desarrollan, les ha permitido tener la facilidad de acceso a este tipo de tecnología.

En lo que se refiere al apartado imágenes, se pudo observar, que los alumnos van aprendiendo a ver de diferentes formas las situaciones que se les presenta, es decir, que a partir de los videojuegos ellos van estructurando una forma particular de visualizar las cosas, lo cual nos lleva a afirmar que la visión es también aprendida y a la vez un factor muy importante en el proceso de socialización. Una pregunta importante que podríamos hacer a este tipo de respuesta, ya sea correcta o incorrecta, por parte de los alumnos sería: ¿porqué más de la mitad de los encuestados respondieron incorrectamente?, la respuesta a ello puede ser la siguiente. Los adolescentes hoy en día están acostumbrados a percibir imágenes en constante movimiento, a razón del uso periódico de los videojuegos puesto que sus imágenes son inestáticas a contraposición a las que se les mostraron en el cuestionario, con lo cual podemos observar que la visión también es parte de la socialización y que ellos han aprendido a mirar de una manera distinta su entorno y las situaciones que se presentan en él a consecuencia de los mismos avances tecnológicos y cambiantes en los que se hallan inmersos.

En el último apartado lo que es importante resaltar es el tipo de discurso que utiliza la mayoría de los alumnos para describir la

historieta, a partir de esta consideración surge una nueva pregunta ¿porqué utilizar este tipo de discurso y no otro?. Una respuesta sería que los alumnos se sintieron influenciados por el cuestionario que se les aplicó acerca de este tipo de entretenimiento; otra cuestión rescatable de este apartado es el tipo de discurso que utilizan, el cual deviene de un tipo de lenguaje que el adolescente ha aprendido no sólo para comunicarse, sino también a utilizarlo como instrumento de pensamiento, lo cual nos lleva a pensar que puede existir una globalización en el proceso de socialización de estos adolescentes, en el sentido de que la mayoría utiliza una descripción parecida a la de los demás y esta descripción es producto de un lenguaje que se va creando entorno al videojuego y que, además, a partir de este se da una comunicación interpersonal importantísima en las relaciones interpersonales de los adolescentes. Otro punto interesante es la desesperación y la molestia que presentan los adolescentes al momento de interactuar con los aparatos, esta situación se explica a partir de que el videojuego está programado de tal forma en que no se pueden romper las reglas que éste impone y como sabemos, los adolescentes a esta edad lo que pretenden es romper normas, reglas e imposiciones que su círculo social les impone, obviamente con el sistema computarizado no podrán lograrlo, esta situación les causa desesperación al sentirse vencidos por la máquina, y por otra, les origina molestia y enojo al no poder cambiar las reglas del juego.

Así, de forma general podemos concluir que la preferencia de los videojuegos es una conducta aprendida a partir de la observación de las conductas favorables que muestran los adolescentes en relación con los juegos de video.

Otra conclusión relevante, es que los videojuegos funcionan como un medio de socialización que a la vez conforma, una toma diferente de estructurar las relaciones interpersonales de los adolescentes que son asiduos a estos aparatos. Asimismo desechamos la posibilidad de que los videojuegos ocasionen que los adolescentes se vuelvan asóciales.

También se puede decir que los videojuegos propician un tipo de socialización acorde a la época actual, con ciertas características específicas, así también con algunas ventajas y desventajas para los adolescentes que se relacionan con otros por este medio.

Se afirma entonces que los juegos de video propician un tipo de socialización individualista, competitiva y automatizada, menos interpersonal y más interiorizada, que sustrae a los adolescentes de otras actividades y los aísla de los que no acostumbran a utilizar estos aparatos, creando en ocasiones, vínculos más estrechos únicamente con otros adolescentes que compartan el mismo gusto por los videojuegos.

Así, los videojuegos pueden considerarse como una herramienta para interactuar con otros, creando a la vez individuos muy mecanizados, pero capaces de desarrollarse en una sociedad automatizada que así lo exige.

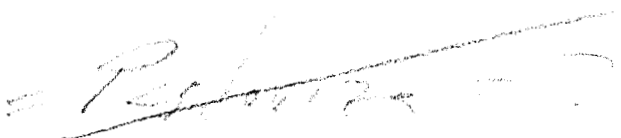
Finalmente se pueden sugerir que para otras investigaciones que se realicen posteriormente en relación a este tema, se tome en cuenta una muestra de otro sector, así como hacer una comparación de adolescentes hombres con adolescentes mujeres, y enfatizar en que género se utilizan más los videojuegos. Asimismo hacer una investigación acerca de las características de las relaciones interpersonales de los adolescentes, que no son afectos a los videojuegos, y a la vez hacer una comparación con los que sin lo son.

**Otra sugerencia es que al investigar este fenómeno se utilice metodología cualitativa por medio de la cual se podrían obtener datos interesantes y a la vez diferentes en relación con este tema.**

## **BIBLIOGRAFIA.**

- Braunstein Nestor.(1981) "Psiquiatría teoría del sujeto psicoanálisis"  
Edit, siglo XXI, México.**
- Bruner, Jerome.(1989) "Acción, pensamiento y lenguaje", Alianza  
psicología, Madrid, España.**
- Blauberg.(1975) "Diccionario Marxista". Ed. de la Cultura Popular,  
México.**
- Berger, P. y T. Luckman.(1979) "La construcción social de la realidad"  
Trad: Silvia Zuleta. Amorroutu Editores, Buenos Aires, Pág 165,  
166, 170, 171, 174, 177, 186, 191.**
- Grawford, Chris.(1986) "El arte del diseño de juegos con  
microcomputadoras" Editorial McGraw-Hill, México.**
- Corran, Susan y Curnow, Ray.(1984) "Juegos imágenes y sonidos",  
Barcelona, p.11.**
- Freud, Osterrieth, Piaget,et.(1972) "El desarrollo del adolescente".  
Editorial Paidos, Buenos Aires, Argentina.**
- Helen Bee.(1975) El desarrollo del niño. Edit. Harla, México Pág, 206**
- Jean Duvignaud.(1980) "El juego del juego". Edit. Fondo de Cultura  
Economica, México.**
- John Paul McKinney y otros.(1982) "Psicología del Desarrollo, Edad  
adolescente", Edit. El manual moderno, S.A, México.**
- Juizinga, Johan.(1972) "Homo Ludens" (1938) Cit.por Soranzanas,  
Rejane y Bandet, Madrid, p.20**
  
- Mann, León.(1979) "Elementos en Psicología Social", Ed.Limusa,  
México, p.20**

- Margulis, María.(1988) "La cultura popular en la cultura popular", colombares comp. Edit. Premía, México, Pág, 41**
- Marcuse, Herbert. (1972) "El hombre Unidimensional". Barcelona, p.32.**
- Munné, Federico.(1980) "Psicología social", Ediciones CEAC, Barcelona, Pág 64.**
- Perlman D y Cozby P.C.(1985) "Psicología social", Editorial. Interamericana,México, Pág 40-44**
- Rodriguez, A.(1975) "Psicología Social", Ed Trillas, México, p.p.46, 60, 90, 93.**
- Tripero, Tomás Andrés.(1991) "Juegos, juguetes y ludotecas". Publicaciones Pablo Montesino, España.**
- Varios autores.(1972) "Enciclopedia de la Vida" Sao Paolo, p.484.**
- Varios Autores.(1990) "Enciclopedia de Psicología Social" Tomo I Editorial Plaza Janes, España , p.p 22-28.**
- Vygotski, Lev Semionovitch.(1988) "Los proceso psicológicos superiores", Grupo Editorial Grijalbo, México.**
- Vygotski, Lev Semionovitch.(1992) "Pensamiento y lenguaje", Ediciones Quintos Sol, México**





## HEMEROGRAFIA

1.- "Computers in Human Services", 1994, Vol.11 (1-2) p.p 159-176, 121-140.

Cahill, John M.(1994) "Healt Works:Interactive AIDS education videogame", Electronic Tools for social work pract and educación. J.Computers in Heman Serveces, Vol 11(1-2) p.p 159-176.

3.- Clarke, Betty, Schoech, Dick.(1994) "Electronic Tools for social work practico and education" J. Computers in Human Services, Vol 11 (1-2) p.p 121-140.

4.- Doolittle, John H. (1995) "Using riddles and interactive computer games to tach problem-Soluing skills". Special Issves. Psychologists teach critical Thinking. Teaching of Psycology, feb, Vol 22(1) p.p33-36.

5.- Gomez, irene. (1993) "Ocio y diversión", Tiempo, México, Núm 2642, Septiembre, p.p 6-12

6.-Gopher, Daciel, Weil, Haya and Bareket, tal.(1994) "Transfer of skill from a computer game trainer to flight", Human factors, Sep. vol.36 (3) p.p 387-405.

7.- Hernández Salvador. (1994) "Ningún problema con la Generación Bit", Muy interesante, México, Junio p.p 24-31.

8.- "Human Factors". (1994), Septiembre, Vol.36 (3), p.p 387-405.

9.- "Journal of computing in Childhood Education". 1994, Vol.5 (2) p.p 153-156.

10.- Kelly Antony E. (1994) " O'Kelly, Jame B. Extending a tradition: Teache designed computer based game", Journal of Computing in Childhood Education, Vo. 5 (2), p.p 153 -160.

- 11.- Pastoriza, L y Garcia, J. (1989) "Videojuegos el entretenimiento que llegó del norte" Revista del consumidor, Mexico, Septiembre p.p 30-34.
- 12.- 12.-12.-12.-Psicologia Infantil. (1979) "Escoger un juguete no es cosa de juego" Revista del Consumidor. México, Núm 10, p.p 436-44
- 13.- Rojas, E.(1976) "Dime con qué juegas... y te diré quién serás", Revista del consumidor, México V.1 Número 2, Diciembre, p.p 54-60.
- 14.- Rubio, A. (1993) "Videojuegos: Esto es sólo el comienzo" Tiempo, México, Número 2644, Noviembre 1993, p.p 65-69.
- 15.- Souto Miguel Angel y Martínez José Antonio. (1993) "La cultura de los videojuegos" Nuestro Tiempo, España, Número 465, Marzo, p.p 38-53.
- 16.- "Special Issues". Psychologies teach critical thinking. Teaching of psychology, 1995 (feb), Vol.22 (1) p.p 33-36.
- 17.- Villanueva, R y Borga, J. (1993) "Sega vs. Nintendo", Progreso, México, V.26 Número 6, Octubre 1993, p.p 13-15

# **ANEXO 1**

## **GUÍA DE ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA**

- 1.- ¿POSEES ALGÚN TIPO DE VIDEOJUEGO EN TU CASA?**
- 2.- ¿QUE TIPO DE VIDEOJUEGO TIENES EN TU CASA?**
- 3.- ¿CON QUE FRECUENCIA JUEGAS CON UNA MAQUINA DE VIDEO?**
- 4.- ¿QUE ES LO QUE MAS TE LLAMA LA ATECION DE UN VIDEOJUEGO?**
- 5.- ¿QUE OPINAN EN TU CASA DE QUE TU PASATIEMPO FAVORITO SEAN LOS VIDEOJUEGOS?**
- 6.- ¿QUE TIPO DE VIDEOJUEGO TE GUSTAS MÁS?**
- 7.- ¿ CREES QUE HAS ADQUIRIDO ALGUNA HABILIDAD AL JUGAR CON VIDEOJUEGOS?**
- 8.- ¿QUE TE DICEN TUS MAESTROS CUANDO SE ENTERAN QUE TE GUSTA JUGAR CON VIDEOJUEGOS?**
- 9.- ¿ QUE SIENTES EN EL MOMENTO DE ESTAR JUGANDO CON UNA MAQUINA DE VIDEO?**
- 10.- ¿QUE HARÍAS SI NO EXISTIERAN LOS VIDEOJUEGOS?**
- 11.- ¿ACOSTUMBRAS A INTERCAMBIAR INFORMACIÓN CON TUS AMIGOS A CERCA DE LOS VIDEOJUEGOS?**

## **REPORTE DE LA ENTREVISTA AL GRUPO FOCAL.**

**La entrevista fue realizada a un grupo focal de 6 adolescentes en la secundaria "Presidentes de México", con una duración de más de una hora. A continuación mencionaremos, algunas frases que nos parecieron importantes del vaciado de la entrevista:**

- \* He adquirido habilidad mental y visual jugando con los videojuegos.**
- \* La máquina te ayuda a la retentiva.**
- \* El hecho de estar con la máquina hace que yo me aleje de los demás.**
- \* Cuando estoy con la máquina me olvido de mis amigos y pierdo la noción del tiempo.**
- \* Los videojuegos son malos, cuando te enajenas.**
- \* Me gusta más jugar videojuegos en la calle, que en la casa.**
- \* Cuando estoy jugando con los videojuegos me angustió.**
- \* Me gusta competir con los demás.**
- \* Los videojuegos es un medio de distracción.**
- \* Me molesta que alguien sea mejor videojugador que yo.**
- \* Juegas con tus papás, cuando te llevas bien con ellos.**
- \* Si a mis amigos no les gustan la maquina, si les afecta.**
- \* Prefiero jugar acompañado, para que te pasen tips.**
- \* La máquina es un medio de comunicación.**

# **ANEXO 2**

**VIDEOJUEGOS**

**¡Hola! Estamos realizando una investigación acerca de los videojuegos, para lo cual requerimos de tu valiosa cooperación para contestar el siguiente cuestionario.**

Por tu atención ¡Muchas gracias!

<b>EDAD</b>	_____
<b>GRUPO</b>	_____
<b>SEXO</b>	_____

**1.- DE LAS SIGUIENTES ADIRMACIONES MARCA CON UNA "X" DENTRO DEL PARENTESIS O RAYA LA OPCION CON LA QUE MAS TE IDENTIFIQUES (SOLO UNA POR CADA AFIRMACION)**

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.- Me gusta trabajar en equipo.	( )	( )	( )	( )	( )
2.- Cuando voy al cine lo hago en compañía de mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )
3.- Tengo los mismos gusto que mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )
4.- Voy a centro deportivos a practicar algún deporte.	( )	( )	( )	( )	( )
5.- De regreso a casa lo hago en compañía de un amigo.	( )	( )	( )	( )	( )
6.- Me gusta saber lo que piensan los demás.	( )	( )	( )	( )	( )
7.- Juego en compañía de mis amigos algún videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
8.- Si pierdo con la máquina de videojuegos me molesto	( )	( )	( )	( )	( )
9.- Prefiero jugar videojuegos que sean para una sola persona.	( )	( )	( )	( )	( )
10.- Me concentro totalmente cuando estoy jugando un videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
11.- Plático con mis amigos cuáles son los mejores videojuegos del momento.	( )	( )	( )	( )	( )
12.- Prefiero los videojuegos en donde puedan jugar dos o más personas.	( )	( )	( )	( )	( )

- |  |                       |                       |                       |                       |                       |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 13.- Comento con mis amigos cuáles son los mejores videojuegos del momento.                            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 14.- Cuando estoy ante un videojuego, si tengo coraje lo descargo al jugar.                            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 15.- Si se un aestrategia para avanzar de nivel de nivel en algún videojuego se los digo a mis amigos. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 16.- Cuando voy al parque lo hago con mis amigos.  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 17.- Me gusta hacer ejercicio en compañía de mis amigos.   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 18.- Me desagrada estar con mis amigos.  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 19.- Me divierto mucho con mis amigos.   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 20.- Prefiero realizar los trabajo escolares sólo.   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 21.-Me gusta competir con mis amigos en algún videojuego.  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 22.- me agrada estar rodeado de gente cuando estor jugando con los videojuegos.                        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 23.- Mis amigos se molestan conmigo porque juego con los videojuegos.                                  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 24.- Me desagrada que se burlen de mi cuando pierdo en un videojuego.                                  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 25.- Prefiero pasar el tiempo jugando con los videojuegos que con mis amigos.                          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 26.- Me desagrada que se burlen de mi cuando pierdo en un videojuego.                                  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 27.- Me molesto cuando estoy jugando algún videojuego y alguien me interrumpe.                         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 28.- Plático mis experiencias personales con mis amigos.   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 29.- Prefiero los videojuegos que vienen en computadora.   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 30.- Cuando estoy jugando con la máquina de videojuego me olvido de mis amigos.                        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 31.- Cuando estoy jugando algún videojuego pierdo la noción del tiempo.                                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 32.- Cuando no puedo jugar con los videojuegos me angustió.  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



33.- Los videojuegos son un medio de distracción cuando estoy aburrido.

( )

( )

( )

( )

( )

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	en desacuerdo	Totalment er desacuerdo
34.- Me gustan los videojuegos del Supernintendo, sega, Sony, etc	_____	_____	_____	_____	_____
35.- Los videojuegos me permiten comunicarme con los demás.	_____	_____	_____	_____	_____
36.- Me gusta decir lo que pienso a los demás.	_____	_____	_____	_____	_____
37.- Participo constantemente en actividades deportivas( fuera de la escuela.	_____	_____	_____	_____	_____
38.- Me desagrada realizar trabajos escolares sólo.	_____	_____	_____	_____	_____
39.- Me gusta ser retado por la máquina.	_____	_____	_____	_____	_____
40.- Por jugar con los videojuegos he descuidado otras actividades.	_____	_____	_____	_____	_____
41.- Soy el mejor videojugador entre mis amigos.	_____	_____	_____	_____	_____
42.- Me desagradas los sonidos e imágenes.	_____	_____	_____	_____	_____
43.- Me he hecho de amigos en establecimientos que tienen videojuegos.	_____	_____	_____	_____	_____
44.- Obtengo el mejor puntaje cuando juego rodeado de mis amigos.	_____	_____	_____	_____	_____
45.- me gusta competir con otros en las máquinas de videojuegos.	_____	_____	_____	_____	_____
46.- Obtengo el mayor puntaje cuando juego sólo.	_____	_____	_____	_____	_____
47.- Cuando juego con la máquina de videojuegos me alejo de los demás.	_____	_____	_____	_____	_____
48.- He adquirido algunas habilidades jugando con los videojuegos.	_____	_____	_____	_____	_____

**Posees algún tipo de máquina en tu casa ( Super nintendo, Sega, Sony, Otros).**

**SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_**

**SI TÚ RESPONDISTE QUE "NO" PASA A LA ÚLTIMA HOJA POR FAVOR.**

	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>AVECES</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>NUNCA</b>
49.- Trato de conseguir cartuchos de videojuegos con mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )
50.- Juego con mis hermanos algún videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
51.- Me gusta jugar con un amigo o amiga algún videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
52.- Mi papá juega conmigo con los videojuegos.	( )	( )	( )	( )	( )
53.- Voy a casa de un amigo (a) a jugar algún videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
54.- En mi casa se molestan cuando me pongo a jugar con mi Supernintendo, Sega, otros.	( )	( )	( )	( )	( )
55.- Invito a mis amigos a jugar a mi casa algún videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
56.- Me aburro jugando videojuego en mi casa.	( )	( )	( )	( )	( )
57.- Tengo problemas en mi casa por pasar el tiempo jugando con el Supernintendo, Sega, otros.	( )	( )	( )	( )	( )
58.- A mis padres des disgusta que me pase el tiempo jugando con el Supernintendo, Sega, otros.	( )	( )	( )	( )	( )

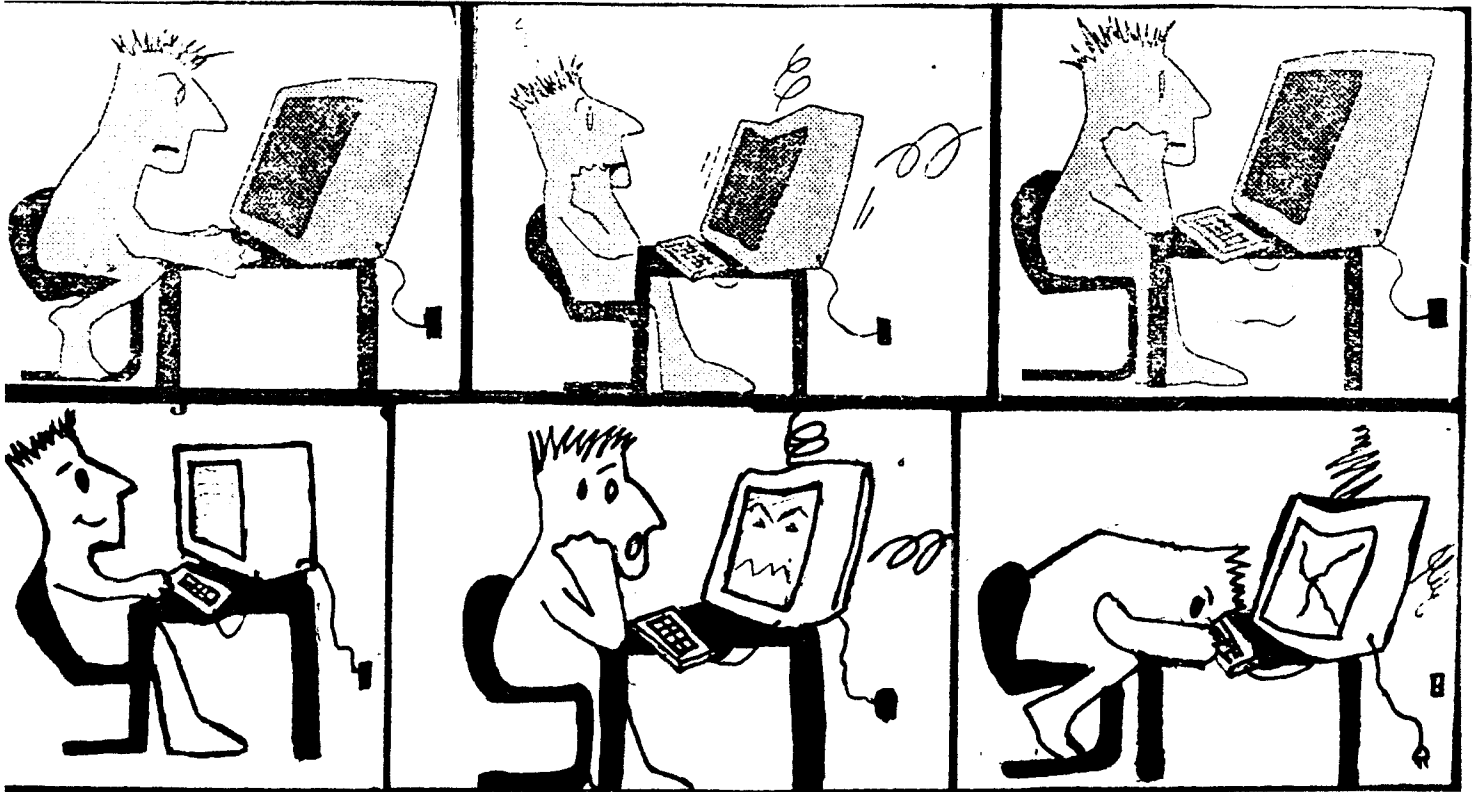
**59.- Mis hermanos juegan conmigo en los videojuegos.**

**60.- Prefiero jugar más con los videojuegos en mi casa que en los establecimientos.**

**61.- Cuando estoy jugando en mi casa , mi comportamiento es distinto al que tengo cuando juego en la calle.**

**INSTRUCCIONES:**

**OBSERVA CON MUCHA ATENCIÓN LOS SIGUIENTES DIBUJOS; Y A CONTINUACION DESCRIBE CON TUS PROPIAS PALABRAS QUE FUÉ LO QUE SUCEDIÓ EN ESTA HISTORIA.**



---

---

---

---

---

---

---

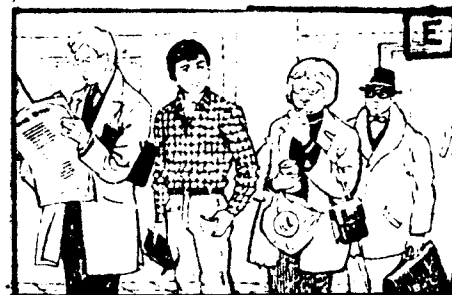
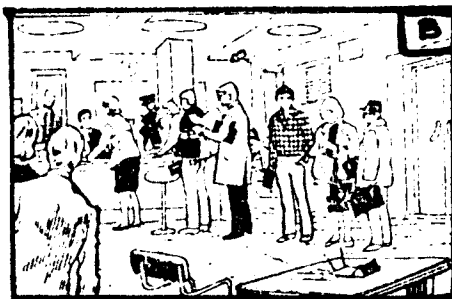
---

---

---

**INSTRUCCIONES:**

**OBSERVA CON MUCHA ATENCIÓN LOS SIGUIENTES DIBUJOS, Y A CONTINUACIÓN DALE UNA NUMERACION A LOS CUADROS PARA SABER QUE SUCEDIÓ AL PRINCIPIO Y QUE FUÉ LO QUE SUCEDIÓ AL FINAL.**



A	B	C	D	E	F

# **ANEXO 3**

## DESCRIMINACIÓN DE ITEMS

Para la discriminación de items, se hizo una prueba "t", con una confiabilidad del 95% comparando promedio de codificación de los grupos de más alto y bajo puntaje. De los cuales se aceptaron y se discriminaron los siguientes:

ITEM DEFINITIVOS	ITEM DESCRIMINADOS
2	1
3	7
4	8
5	9
6	13
10	14
11	19
15	22
16	24
17	28
18	29
20	30
21	31
25	32
26	33
27	36
34	38
35	39
37	42
40	44
41	46
43	49
45	52
47	53
48	54
50	
51	
<b>TOTAL 28</b>	<b>TOTAL 26 = 54 ITEMS</b>

Por lo tanto, el total de items aceptados fué de 28 items, más la variables de Edad, Grado, Sexo; son de 31 items que nos quedan para la elaboración del instrumento final.

<i>FOLIO No.1</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>CORRECTO</i>
01	2	5	1	3	4	6	2
02	2	1	3	6	2	4	2
03	3	1	6	4	2	5	2
04	5	1	3	6	2	4	1
05	3	1	2	4	6	5	2
06	5	1	3	6	2	4	1
07	6	2	3	5	1	4	2
08	3	1	4	6	2	5	2
09	3	1	4	6	2	5	2
10	5	1	3	6	2	4	1
11	6	1	2	5	3	4	2
12	3	1	4	6	2	5	2
13	6	1	3	5	2	4	2
14	5	1	3	6	2	4	1
15	5	1	3	6	2	4	1
16	3	1	4	5	2	6	2
17	5	1	3	6	2	4	1
18	5	1	3	6	2	4	1
19	5	1	3	6	2	4	1
20	5	1	3	6	2	4	1
21	4	1	3	6	2	5	2
22	5	1	3	6	2	4	1
23	4	1	6	5	2	3	2
24	5	2	3	6	1	4	2
25	5	1	3	6	2	4	1
26	5	1	3	6	2	4	1
27	5	2	3	6	1	4	2
28	5	1	3	6	2	4	1
29	4	1	5	6	2	3	2
30	3	1	5	4	2	6	2
31	5	1	3	6	2	4	1
32	6	4	1	5	3	2	2
33	5	1	3	6	2	4	1
34	5	1	3	6	2	4	1
35	5	1	3	6	2	4	1
36	5	1	3	6	2	4	1
37	5	1	3	6	2	4	1



38	5	1	3	6	2	4	1
39	5	2	3	6	1	4	2
40	5	1	3	6	2	4	1
41	5	1	3	6	2	4	1
42	4	1	3	6	2	5	2
43	5	1	3	6	2	4	1
44	5	2	3	6	1	4	1
45	5	1	2	6	4	3	2
46	5	1	3	6	2	4	1
47	1	2	4	6	3	5	2
48	5	2	3	6	1	4	2
49	3	1	4	6	2	5	2
50	5	1	3	6	2	4	1
51	3	1	4	6	2	5	2
52	3	1	6	4	2	5	2
53	5	1	3	6	2	4	1
54	5	1	3	6	2	4	1
55	4	1	3	5	2	6	2
56	6	2	3	5	1	4	2
57	4	1	3	6	2	5	2
58	5	1	3	6	2	4	1
59	5	1	3	6	2	4	1
60	6	1	2	5	3	4	2

**En este reporte, donde se les pidió a los adolescentes que observan los dibujos y describieran lo que observó en la historia, esta parte se codificó de acuerdo a algunos elementos usados en el discurso de la persona y esto fué de la siguiente manera: Número de palabras, suma de secuencias, secuencias de acción, persona a la que se refiere en la historia y elementos no visuales.**

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:34:26

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

PALABRAS | Count| Row %|Histogram

.	3		
1	13	22.4	FFFF
2	26	44.8	FFFFFFFF
3	11	19.0	FFF
4	8	13.8	FFF
Total	58	100.0	

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:35:13

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SUM.SECONDS | Count| Row %|Histogram

0	2	3.3	F
1	7	11.7	FFF
2	17	28.3	FFFFFFF
3	12	20.0	FFFFF
4	12	20.0	FFFFF
5	7	11.7	FFF
6	3	5.0	FF
Total	60	100.0	

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:36:02

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

ACCION | Count| Row %|Histogram

.	3		
1	5	8.8	FFF
2	9	15.8	FFFF
3	11	19.3	FFFFF
4	16	28.1	FFFFFFF
5	7	12.3	FFFF
6	9	15.8	FFFF
Total	57	100.0	

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:36:35

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

PERSONA | Count| Row %|Histogram

-----  
. | 19| |

-----  
1| 33| 80.5|FFFFFFF

-----  
2| 1| 2.4|F

-----  
3| 1| 2.4|F

-----  
4| 1| 2.4|F

-----  
5| 1| 2.4|F

-----  
6| 2| 4.9|F

-----  
7| 1| 2.4|F

-----  
8| 1| 2.4|F

-----  
Total| 41| 100.0  
-----

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:37:01

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SEC.1 | Count| Row %|Histogram

-----  
. | 5| |

-----  
1| 11| 20.0|FFF

-----  
2| 4| 7.3|F

-----  
3| 34| 61.8|FFFFFFF

-----  
4| 1| 1.8|F

-----  
6| 1| 1.8|F

-----  
8| 1| 1.8|F

-----  
9| 1| 1.8|F

-----  
11| 1| 1.8|F

-----  
15| 1| 1.8|F

-----  
Total| 55| 100.0  
-----

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:37:24

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SEC.2 | Count| Row %|Histogram

.	18		
1	14	33.3	FFFFFFF
2	4	9.5	FFF
3	4	9.5	FFF
5	1	2.4	F
6	2	4.8	FF
7	5	11.9	FFF
10	4	9.5	FFF
11	1	2.4	F
12	2	4.8	FF
13	3	7.1	FF
15	1	2.4	F
16	1	2.4	F
Total	42	100.0	



-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:37:49

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SEC.3 | Count| Row %|Histogram

.	27		
1	4	12.1	FFFF
2	2	6.1	FF
3	8	24.2	FFFFFFF
4	1	3.0	F
6	2	6.1	FF
7	7	21.2	FFFFFFF
10	3	9.1	FFF
13	5	15.2	FFFFF
16	1	3.0	F
<b>Total </b>	<b>33 </b>	<b>100.0</b>	

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:38:09

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SEC.4 | Count| Row %|Histogram

.	32		
1	5	17.9	FFFFFFF
2	4	14.3	FFFFFFF
3	3	10.7	FFFFF
4	2	7.1	FFF
5	3	10.7	FFFFF
6	1	3.6	FF
7	1	3.6	FF
11	1	3.6	FF
13	3	10.7	FFFFF
14	2	7.1	FFF
15	2	7.1	FFF
43	1	3.6	FF
Total	28	100.0	

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:38:36

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SEC.5 | Count| Row %|Histogram

.	50		
1	2	20.0	FFFFFFF
4	1	10.0	FFFF
5	2	20.0	FFFFFFF
6	1	10.0	FFFF
10	2	20.0	FFFFFFF
14	2	20.0	FFFFFFF
Total	10	100.0	

-----Cross Tabs-----

Date/Time 09-27-1996 15:38:52

Data Base Name B:historia

Description Data base created at 22:45:50 on 05-18-1996

Cross Tabulation Results

-----  
Page 1 -----

SEC.6 | Count| Row %|Histogram

.	49		
1	2	18.2	FFFF
2	1	9.1	FF
5	1	9.1	FF
9	1	9.1	FF
10	1	9.1	FF
13	1	9.1	FF
14	4	36.4	FFFFFFF
Total	11	100.0	

# **ANEXO 4**

**VIDEOJUEGOS**

**¡Hola! Estamos realizando una investigación acerca de los videojuegos, para lo cual requerimos de tu valiosa cooperación para contestar el siguiente cuestionario.**

Por tu atención ¡Muchas Gracias!

EDAD \_\_\_\_\_  
 GRUPO \_\_\_\_\_  
 SEXO \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:**

**1.- DE LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES MARCA CON UNA "X" DENTRO DEL PARENTESIS O RAYA LA OPCIÓN CON LA QUE MÁS TE IDENTIFIQUE (SOLO UNA POR CADA AFIRMACION).**

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.- Cuando voy al cine lo hago en compañía de mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )
2.- Tengo los mismos gustos que mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )
3.- Voy a centro deportivos a practicar algún deporte.	( )	( )	( )	( )	( )
4.- De regreso a casa lo hago en compañía de un amigo.	( )	( )	( )	( )	( )
5.- Me gusta saber lo que piensan los demás.	( )	( )	( )	( )	( )
6.- Me concentro totalmente cuando estoy jugando un videojuego.	( )	( )	( )	( )	( )
7.- Plático con mis amigos cuáles son los mejores videojuegos del momento.	( )	( )	( )	( )	( )
8.- Me gusta hacer ejercicio con mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )
9.- Prefiero los videojuegos en donde puedan jugar dos o más personas.	( )	( )	( )	( )	( )
10.- Cuando voy al parque lo hago con mis amigos.	( )	( )	( )	( )	( )

- |   |                          |                          |                          |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 11.- Me gusta competir con mis amigos en algún videojuego.                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12.- Me desagrada estar con mis amigos.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13.- Me agrada estar rodeado de gente cuando estoy jugando con los videojuegos. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14.- Me molesto cuando estoy jugando algún videojuego y alguien me interrumpe.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15.- Plático mis experiencias personales con mis amigos.                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16.- Prefiero los videojuegos que vienen en computadora.                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17.- Me divierto mucho con mis amigos.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18.- Trato de conseguir cartuchos de videojuegos con mis amigos.                | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19.- Me gusta jugar con un amigo algún videojuego.                              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20.- Invito a mis amigos a jugar a mi casa algún videojuego.                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21.- Mi papá juega conmigo con los videojuegos.                                 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22.- Me aburro jugando sólo videojuegos en mi casa.                             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

	<b>Totalmente de acuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Indeciso</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Totalmente en desacuerdo</b>
23.- Me gusta decir lo que pienso a los demás.	_____	_____	_____	_____	_____
24.- Me gusta ser retado por la máquina.	_____	_____	_____	_____	_____
25.- Soy el mejor videojugador entre mis amigos.	_____	_____	_____	_____	_____
26.- Obtengo el mejor puntaje cuando juego rodeado de mis amigos	_____	_____	_____	_____	_____
27.- Me gusta competir con otros en las máquinas de videojuegos.	_____	_____	_____	_____	_____
28.- Cuando juego con la máquina de videojuegos me alejos de los demás.	_____	_____	_____	_____	_____



**INSTRUCCIONES: DE LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES MARCA CON UNA "X" LA OPCION CON LA QUE MÁS TE IDENTIFIQUES (MARCA SOLO UNA (x) EN CADA AFIRMACION.**

**I.- CREO QUE LOS VIDEOJUEGOS SON:**

- UN VICIO
- UN ENTRETENIMIENTO
- UN JUEGO DIVERTIDO
- ABURRIDOS
- ENAJENANTES

**II.- LOS VIDEOJUEGOS QUE MÁS ME GUSTAN SON DE:**

- HABILIDAD
- DEPORTES
- PELEAS
- AVENTURAS
- CARRERAS
- DESTREZA
- NIVELES
- NINGUNO
- TODOS

**III.- PARA ELEGIR UN VIDEOJUEGO LO MÁS IMPORTANTE QUE TOMO EN CUENTA ES:**

- QUE SEA FACIL
- TITULOS
- QUE LAS IMAGENES SEAN REALES
- QUE SEA DIFICIL
- EL INSTRUCTIVO
- QUE TENGAN ACCION
- QUE TENGAN BUENAS GRAFICAS

**IV.- VOY A JUGAR A ESTABLECIMIENTOS DE VIDEOJUEGOS**

- DIARIO
- 1 DIA A LA SEMANA
- 2 DIAS A LA SEMANA
- 3 DIAS A LA SEMANA
- 4 DIAS A LA SEMANA
- 5 DIAS A LA SEMANA
- CADA QUINCE DIAS
- NINGUN DIA

**V.- JUGANDO CON VIDEOJUEGOS GASTO EN UNA SEMANA**

- NADA
- 1 A 5 PESOS
- 5 A 10 PESOS
- 10 A 15 PESOS
- 15 A 20 PESOS
- 20 A 25 PESOS
- MAS DE 25 PESOS

**VI.- COMENCE A JUGAR VIDEOJUEGOS APROXIMADAMENTE**

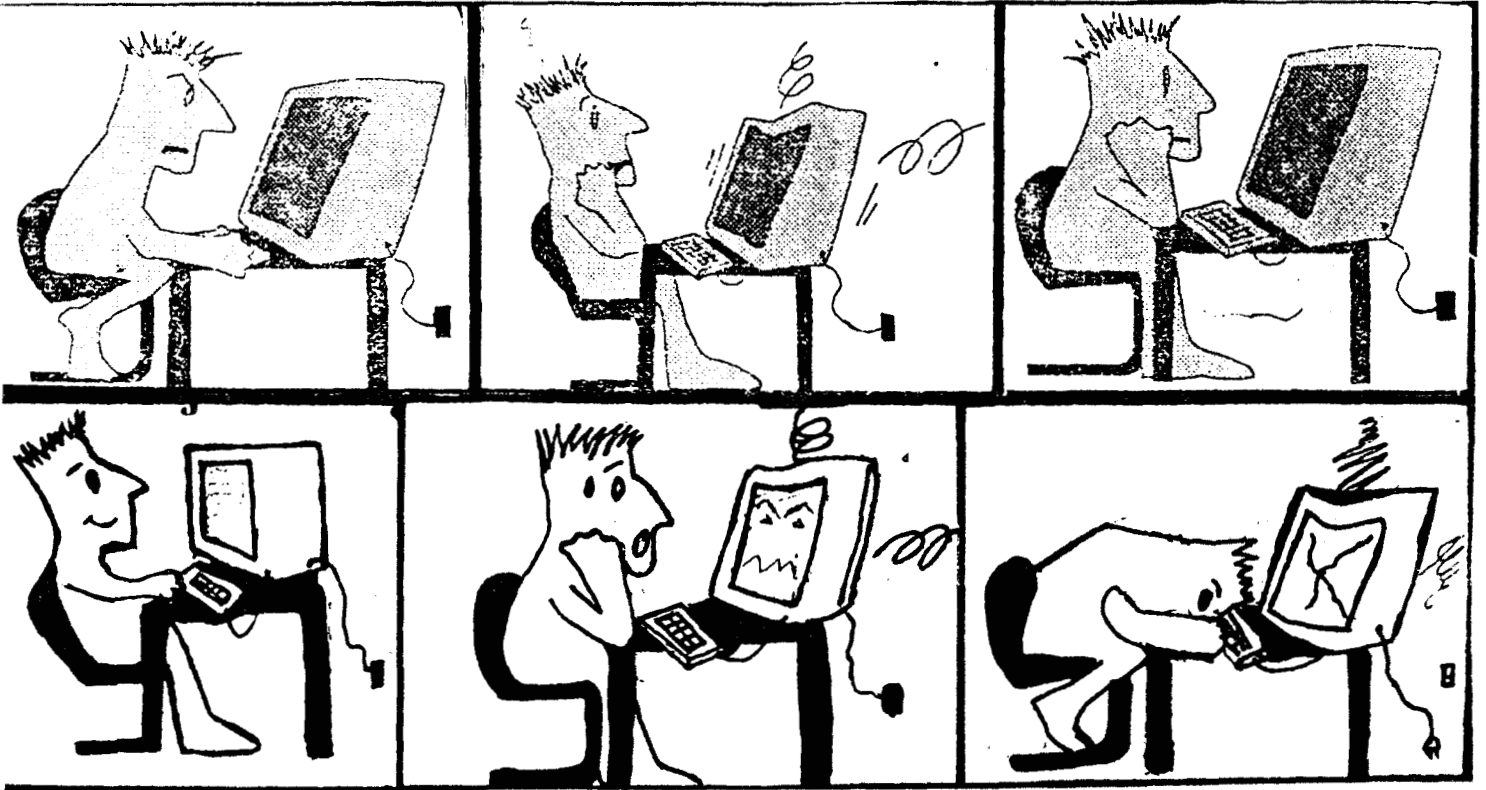
- HACE MÁS DE 5 AÑOS
- HACE 4 AÑOS
- HACE 3 AÑOS
- HACE 2 AÑOS
- HACE 1 AÑO
- HACE 1/2 AÑO
- HACE 3 MESES

**VII.- CADA VEZ QUE JUEGO CON VIDEOJUEGOS LO HAGO APROXIMADAMENTE**

- MENOS DE 1 HORA
- DE 1 A 2 HORAS
- DE 2 A 3 HORAS
- DE 3 A 4 HORAS
- DE 4 A 5 HORAS.

**INSTRUCCIONES:**

**OBSERVA CON MUCHA ATENCIÓN LOS SIGUIENTES DIBUJOS; Y A CONTINUACION DESCRIBE CON TUS PROPIAS PALABRAS QUE FUÉ LO QUE SUCEDIÓ EN ESTA HISTORIA.**



---

---

---

---

---

---

---

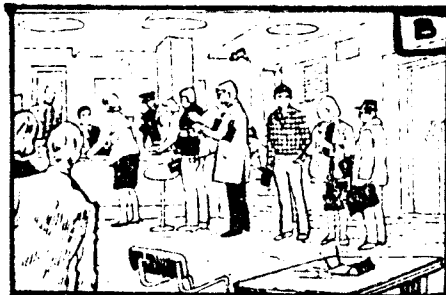
---

---

---

**INSTRUCCIONES:**

**OBSERVA CON MUCHA ATENCIÓN LOS SIGUIENTES DIBUJOS, Y A CONTINUACIÓN DALE UNA NUMERACION A LOS CUADROS PARA SABER QUE SUCEDIÓ AL PRINCIPIO Y QUE FUÉ LO QUE SUCEDIÓ AL FINAL.**



A	B	C	D	E	F