



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Plantel Iztapalapa

División Ciencias Sociales y Humanidades

TESIS:

**“LA FUNCION DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN LA
ATRIBUCIÓN DE LOS ADOLESCENTES”**

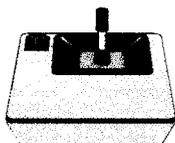
que para obtener la
Licenciatura en:

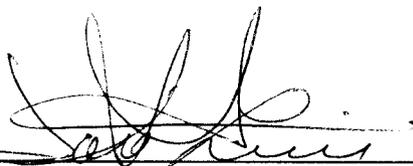
****Psicología Social****

presenta

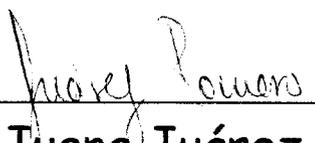
Jiménez Montúfar Mónica del Carmen

Julio 1999.





Maestro José Luis Torres Franco
ASESOR



Maestra Juana Juárez Romero
LECTOR



Licenciado Salvador Arciga Bernal
LECTOR

Dedico este pequeño esfuerzo a
aquellas personas que desde un
principio han impulsado mis estudios
con su aliento y sabiduría
compartidos a lo largo de
nuestra convivencia.
Gracias.

En especial a mi Madre,
que es digno ejemplo
a seguir
y que sin decirlo
me ha guiado a
los logros que comparto hoy
con ella.

A mis pequeñas sobrinas,
que con su ayuda incondicional,
contribuyeron para llevar a cabo
esta investigación, de la cual fueron
mi principal fuente de inspiración.

A los hombres más importantes en mi vida:
a mi Padre que he cuidado de mí
desde donde está,
a mis hermanos que son
a toda dar, y a ti,
Victor Hugo ('Taddy'), que
me has apoyado siempre.

A mis profesores
que han inculcado
en mí el amor a
mi profesión y que
han sembrado
una semilla que
dará fruto en un
mundo ávido y
necesitado de
Psicólogos Sociales
para salir adelante.

GRACIAS



INDICE

	Pág.
Introducción	4
CAPITULO I "Antecedentes de los Video juegos"	7
1.1 Contexto Histórico	9
1.2 Adolescentes y Tiempo de Ocio	16
1.3 Problema actual	19
1.4 Situación de los Video Juegos en México	20
CAPITULO II ¿Qué son los Video Juegos?	25
2.1 Qué es el Juego para los adolescentes	26
2.2 Características de los Video Juegos	29
2.3 Historia y desarrollo de los Video Juegos	33
2.4 Tipos de Aparatos de Video Juegos en el Mercado	36
2.5 Los amos del Juego	39
2.6 Categorías de los Video Juegos	41
2.7 Una nueva cultura del entretenimiento en México	44
CAPITULO III "La Percepción de los Video Juegos entre los adolescentes urbanos a finales de los años 90"	48
3.1. Teorías de la atribución y la percepción de la realidad	54
3.2 La atribución y los Video juegos	62
3.3 Caracterización y Categorización de los Video Juegos: Una Propuesta Metodológica.	68
Resultados	73
Conclusiones	87
Bibliografía	90
Anexos	94

INTRODUCCIÓN

*Today we're beginning to realize
That the new media aren't just
Mechanical gimmicks for creating
Worlds of illusion, but new
Languages with new and unique
Powers of expression.¹*

Marshall McLuhan

Si echamos una mirada a nuestro alrededor, notaremos que todo cuanto nos rodea, o casi todo, está conectado a un circuito o simplemente es un aparato inalámbrico, que necesita baterías, que al cabo de un rato, necesitan ser cargadas para el uso de este maravilloso aparato, llámese teléfono, radio, televisor, video juego u otro aparato de moda.

Hoy en día nos es difícil imaginarnos un mundo sin esta clase de aparatos que creados para cubrir ciertas necesidades, han sabido mantenernos ocupados la mayor parte de nuestro tiempo. Todo sea por acortar distancias; comunicándonos con lugares recónditos antes inimaginables; para pasar un rato entretenido jugando algún tipo de video juego fuera o dentro del hogar tal vez viendo algún programa televisivo de interés; o simplemente para escuchar nuestra canción favorita en algún "walkman" o "discman".

Actualmente la revolución tecnológica, demanda una gran parte de nuestro tiempo para el uso de cualquiera de estos aparatos, en nuestro hogar y trabajo el uso constante de teléfonos, radios, computadoras y faxes, entre otros, han sido de vital importancia para todas las actividades que realizamos durante el día, incluso el transportarnos de un lugar a otro ha requerido de algún tipo de tecnología que busca cubrir nuestras necesidades de manera inmediata, evitándonos al máximo cualquier molestia; como la pérdida de tiempo, dinero y esfuerzo, sumado a los malos ratos, que en ocasiones pasamos por las largas

¹ "Hoy en día hemos empezado a darnos cuenta, que los medios no son sólo trucos mecánicos, para crear mundos de ilusión, sino que crean también lenguajes con poderes de expresión nuevos y únicos.", Marshall McLuhan, La comprensión de los medios de comunicación como las extensiones del hombre, Diana, México, 1975, trad. Mónica J. Montúfar.

filas para hacer una llamada en un teléfono público o la larga espera en filas de cajeros en supermercados o bancos.

Si pensamos todo lo que esta revolución nos ha impuesto, tendríamos que remontarnos a épocas de nuestra vida en las que sin darnos cuenta, la tecnología se fue inmiscuyendo en nuestras vidas sin darnos cuenta de ello. Todo cuanto nos rodea y la forma de vida que llevamos, es algo común en nosotros, es decir, ha sido dado por la naturaleza misma. Hemos evitado preguntarnos el cómo y el porqué han sucedido todos estos cambios, que han llevado consigo, por ejemplo, la pérdida de reuniones o encuentros sociales por el uso del teléfono, computadoras, etc.

La falta de esfuerzo físico es uno de los fenómenos más acentuados que hemos sufrido últimamente por la invención de este tipo de aparatos electrónicos; pensemos que al estar frente a un televisor ya no es necesario levantarse para sintonizar bien una imagen o para cambiar de programa, sólo basta con apretar un botón y el control remoto los hará por nosotros. La práctica de algún deporte ya no es lo mismo, gracias a los juegos virtuales, podremos gozar de un bello panorama en cualquier montaña del mundo, para "simular" practicar deportes de invierno que por falta de recursos económicos y por la carencia de este tipo de deportes en países con climas cálidos, no podemos realizar.

Sin embargo mucho se ha dicho que el uso excesivo de este tipo de aparatos de entretenimiento, afectaran para bien o para mal la conducta de sus usuarios de manera importante. Por un lado dicen que se tornan más agresivos por el contenido de juegos virtuales bélicos, donde el jugador tiende a imitar lo que se le presenta en pantalla, y por otro lado que los video jugadores son cada vez más solitarios y retraídos; en fin una serie de cuestiones que a lo largo de este estudio iremos presentando. Pero y cómo percibimos esta nueva generación de inventos virtuales, qué piensan sus jugadores de ellos, estas cuestiones son el sustento de esta investigación.

A través de los resultados obtenidos, nos daremos cuenta si percibimos las bondades o maldades de dicho invento, que de alguna manera ha intervenido, en el desarrollo de aptitudes y habilidades oculares y manuales. Ha modificado nuestros gustos, nuestros sentimientos y nuestro ritmo de vida, que en la relación dada entre padres e hijos es fácil percibir el cambio de vidas aceleradas e impulsadas por la era de las computadoras.

CAPITULO I

CAPITULO I

Antecedentes De Los Video Juegos

No cabe duda de que las nuevas tecnologías transforman la sociedad, no sabemos si vivimos ahora mejor que antes y los científicos no se han podido poner de acuerdo para respondernos. Los tecnooptimistas dicen que sí, ya que nos aseguran que tenemos más control que nunca sobre nuestras vidas, nuestros cuerpos, nuestras mentes y hasta nuestros genes. Las nuevas tecnologías hacen el trabajo duro más fácil, concentran nuestros esfuerzos en nosotros mismos y en nuestro bienestar, permiten que accedamos a cantidades de información antes inimaginables, nos acercamos a lugares más remotos, dificultan la tarea de control de los tiranos, aumentan la libertad individual.

Por otro lado el tecnopesimismo al uso no deja de llamarnos a la reflexión con imágenes de adictos a Internet, hombres y mujeres desarraigados, solitarios televidentes, trabajadores reemplazados por máquinas, niños hiperactivos por culpa de los video juegos. Sin embargo hace falta conocer hasta que punto las tecnologías han cambiado nuestras vidas, para saber cual de los dos polos tiene razón.

En la actualidad las nuevas tecnologías han provocado un cambio de perfil de los trabajadores y han generado otras formas de expresión. Se percibe como ha habido un descenso del número de empleados en aquellas empresas que han invertido de forma masiva en la automatización, según John Tierney, analista de The New York Times, explica que "los obreros de hoy son más cultos, más ricos y están integrados más socialmente que los del siglo pasado. Las máquinas han sacado a los seres humanos de las cadenas de montaje o de los telares para convertirlos en escritores, maestros, agentes de seguros o restauradores de museos", nos dice que "se prevé una modificación de la sociedad a causa de la automatización. La nueva economía se desligará de la productividad del trabajo humano, lo cual implica la modificación de las formas tradicionales de riqueza, basadas en el salario. Pero además se reformarán el ocio y las relaciones humanas en función del aumento tiempo libre".

Lo cual nos deja la duda si realmente en el caso de México se opta por las mismas actividades, que en nuestro caso y por la mala situación de este tipo de

trabajadores no tienen la oportunidad de ocuparse en otra actividad que no sea ver televisión.

Por otro lado Goffrey Godbey, autor del libro "Time for life", nos dice lo contrario: "las máquinas no nos dan más tiempo libre, simplemente nos cambian la manera de estar ocupados, en lugar de cartearnos con seis o siete amigos, hoy podemos hacerlo con 100 personas a través del correo electrónico en menos tiempo".

La mayoría del tiempo libre de los países ricos empieza a ser empleado en actividades tecnológicas como ver la televisión, disfrutar de algún video juego o navegar por la red. Según estudios a nivel mundial, los poseedores de computadoras en casa le dedican más horas a ella que a la tele o a la lectura de libros y prensa. Pero otros hábitos como escuchar música, hacer deporte o estar con amigos y la familia siguen teniendo mayores atenciones, pues según un estudio que se llevó a cabo en la Universidad de Maryland, que ha seguido el uso del tiempo libre de los norteamericanos en los últimos 30 años, demuestra que cada vez se va más al cine, se sale más con amigos y se tienen más horas para los hijos.

En el caso de México, país que no forma parte del primer mundo se puede observar lo contrario, ya que la crisis económica a la que nos enfrentamos actualmente, ha llevado tanto a padres como madres de familia a laborar no sólo en uno, sino hasta dos trabajos a la vez, para poder resolver su situación económica, por lo que es común el abandono de sus hijos en el hogar se ha incrementado. Esto a empujado a niños y jóvenes a ocupar su tiempo libre en ver la televisión, jugar con video juegos, o navegar en la red, cuando tienen Internet, todo esto debido a la peligrosidad de las calles en México y en todo el mundo, donde están expuestos a ser asaltados, al consumo de drogas, crímenes, y demás.

Este nuevo tipo de entretenimientos depende en gran medida del estrato socioeconómico al que pertenece una persona, ya que de esto dependerá el que tenga acceso a ellos o no, así como la facilidad que tenga para adquirirlos, por lo menos eso es lo que suponemos.

Esto por supuesto los padres de familia quieren impedirlo manteniéndolos lo más alejado posible de las calles, a cambio de estar enajenados en casa

haciendo algo menos riesgoso, que a la larga podría revertirse en contra de aquel niño que tendrá que enfrentarse al mundo por sí sólo cuando sea más grande.

La vida de los seres humanos se regula primordialmente por el tiempo y el espacio en que acontecen diversos eventos en los que se ven involucrados, en donde el ocio juega un papel muy importante en la vida de los seres humanos.

Según Munne y Codina M (1996), el tiempo lo dividimos principalmente en: a) tiempo psicobiológico, básicamente destinado a las necesidades fisiológicas y psíquicas; b) tiempo socioeconómico, fundamentalmente referido al trabajo; c) el tiempo sociocultural, en el que nos dedicamos especialmente a la vida en sociedad, y d) el tiempo para el ocio, destinado a actividades de disfrute personal o colectivo.

Este tiempo excedente del que debemos gozar todos los seres humanos es de vital importancia, ya que a través de él podemos desarrollar habilidades motoras para jugar cualquier tipo de deporte al aire libre.

También lo empleamos para desarrollar la memoria, imaginación o creatividad a través de lecturas, relatos de cuentos o historias anecdóticas,

Lo podemos emplear también para despertar habilidades artísticas como la pintura, las artes gráficas, música, redacción de poemas, libros, novelas, creaciones manuales.

Por último el tiempo libre o excedente nos sirve para desarrollar habilidades para comunicarnos con los demás; que en la interacción con grupos de trabajo, escuela, asociaciones religiosas, y en otras instituciones no podemos desarrollar, en este caso hablamos de aquellos códigos que se crean sólo en las variadas maneras que tenemos de entretenernos.

1.1 Contexto Histórico

No hay que perder de vista que con el acelerado ritmo de vida que llevamos, especialmente en las áreas urbanas, este tiempo se ve muy reducido debido a las exigencias que tenemos de las diferentes instituciones y agrupaciones de las cuales formamos parte.

La sociedad actual esta dominada por el consumismo que nos estimula a adquirir bienes y/o servicios, que nos invita a divertirnos haciendo uso de la industria cultural, la cual se ve impulsada por los grandes avances tecnológicos por un lado, y por el otro, promovidos por los *mass media*, que tienen una relevancia en el estilo de vida que adopta una persona, ya que en los lugares más íntimos de una persona se puede ver la influencia de estos medios comunicativos tan poderosos.

Por la facilidad que tienen de ser adquiridos y por la influencia que ejercen en sus receptores, los mass media hacen uso de diferentes estrategias de mercadeo para ser consumidos por usuarios de diferentes grupos sociales que sin importar su clase o condición social se ven envueltos por la necesidad de hacer uso de algún medio de información o entretenimiento, que los ayuda a saciar esa necesidad manifestada en el materialismo.

"El poder que tienen los medios de comunicación para disfrazar los motivos reales de que la gente vea lo que tienen que ofrecer, control unilateral de la orientación discursiva de los medios permite que sus directrices de sentido sean manipuladas sobre la base de los requerimientos de existencia y reproducción que presentan las necesidades materiales políticas y significantes del sector en el poder, es decir, a través del sello de clase que imprime el grupo hegemónico sobre la producción, circulación y consumo de los bienes culturales que generan los medios, éstos canalizan la atención de su auditorio hacia el conocimiento exclusivo de los intereses coyunturales necesarios para la expansión de los intereses de la minoría social que retiene el poder material, político y cultural de la sociedad." ²

La televisión por ejemplo, alcanza hasta los lugares más íntimos de un sujeto o grupo de individuos con características, ideologías, valores, cultura, lenguaje y actitudes similares, muchas veces adquiridas por este medio comunicativo al que tienen acceso y que desde su creación ha buscado imponer una realidad conveniente para los grupos de poder, quienes son los que dominan este medio pretendiendo homogeneizar un público que muchas veces por la carencia de un elevado capital cultural, asume la realidad presentada en la televisión como dada; en el caso de Internet y el uso de las computadoras personales han buscado siempre la comodidad de las personas en diferentes aspectos de su vida como son el acortar las distancias y los tiempos para comunicarse con

² Seminario de Comunicación Social, UAM-A, 1983, p53.

personas en cualquier parte del mundo, sin embargo, lo que da como resultado es una creciente individualización, ya que con las exigencias de las diversas actividades que realizamos durante nuestra vida nos mantienen ocupados en su uso largo y prolongado en un mismo sitio sin tener que transportarnos de cuerpo presente a algún lugar determinado, ya que por medio del uso de las computadoras nos es posible cubrir esa necesidad con la proyección de imágenes de los usuarios transmitidas a través de sistemas de video incluidos en estas poderosas máquinas.

Por otra parte, desde hace aproximadamente una década hemos asistido al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de ocio; los video juegos. Esta reciente forma de entretenimiento no tiene otros antecedentes, puesto que resulta una derivación del auge de la tecnología informática y especialmente de la difusión entre el gran público, que ha tenido en los últimos años. Desde las primitivas consolas de TV, donde no existía una representación ideográfica de la realidad (el jugador de tenis era un trozo mayor y más grueso que la pelota), pasando por juegos derivados del microprocesador Z80 (los juegos mejoraron gráficamente, pero seguían poseyendo algoritmos de relativa sencillez), hasta llegar a los actuales paquetes de Software lúdico (que requieren procesadores de las últimas generaciones), se ha recorrido un largo camino en poco menos de una década.

Una evolución paralela han seguido las máquinas de video juegos de las salas recreativas, iniciándose el camino surrealista de simuladores deportivos, llegándose a una segunda generación con las primeras máquinas de "masacrar extraterrestres" y "come cocos" o "Pac-man", hasta los actuales simuladores de coches deportivos o aviones de combate que además de un realismo gráfico añaden la simulación de movimiento que experimentaría el actor en realidad.

Una última etapa la constituyen las actuales consolas, de sobremesa y portátiles, que acercan toda la sofisticación gráfica de las máquinas propias de las salas recreativas al televisor doméstico, si bien mantienen sus limitaciones en cuanto al tipo de juegos que pueden desarrollar.

Esta creciente popularidad de los video juegos, ha producido un intenso debate acerca de los efectos de la práctica de esta forma de ocio. No obstante, la investigación rigurosa es escasa y prácticamente monopolizada por autores norteamericanos, ya que en nuestro país no ha sido posible hallar más

referencias excepto algunos artículos periodísticos, o de revistas nacionales en los que exponen los tópicos especulativos más conocidos.

Las declaraciones de los oponente y defensores de estos juegos han producido contrastadas afirmaciones concernientes a las posibles consecuencias derivadas de la exposición a este nuevo medio de actividad recreativa.

Entre los argumentos ofrecidos por cada uno de los grupos podemos citar:

Opositores:

- El tiempo empleados en ellos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y "educativas". Los partícipes de esta opinión dicen que podría reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados.
- Podría también favorecer la pauta de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que juegan con video juegos violentos. Incluso se argumenta que podrían predisponer a los niños a aceptar la violencia con gran facilidad como algo común a ellos.
- Jugar con video juegos agresivos conducirá a una conducta más agresiva y con menor disposición a la asistencia a los demás.
- También se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales no puede tener lugar mientras se "destruye al enemigo".
- Otra razón hace referencia al dinero. Algunos jugadores gastan el dinero destinado a la comida en la escuela en video juegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir dinero para jugar.
- Finalmente la conducta adictiva de estos jugadores inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente sociales) y puede dar lugar a problemas con el manejo del dinero, similares a algunos ludópatas.

Selnow (1984) basado en observaciones anecdóticas y sin sistematizar, argumenta que los video juegos "producen aberraciones en la conducta de los niños" o convierten a sus usuarios en "adictos en cuerpo y alma"³.

Los video juegos nos aseguran que su usuario pasará un largo rato de entretenimiento enajenado en su interacción con ellos, así como el constante o prolongado uso de las computadoras puede provocar una escasa relación con las

³ Selnow, G. W. (1984) "Playing Videogames: The electronic Friend". Journal of communication, Spring.

personas que lo rodean, ya que el papel de la máquina en este tipo de entretenimiento juega el papel de otros sujetos con los que podría realmente interaccionar físicamente, aunque no hay que perder de vista que existen video juegos de competencias que se pueden jugar desde uno hasta seis jugadores al mismo tiempo, por ejemplo; Mario Kart, Fútbol, etc.

El tiempo que nos dedicamos a jugar con algún tipo de video juego, puede traer ciertas consecuencias que al paso del tiempo van a perjudicar no sólo a sus usuarios, sino que pueden modificar sus relaciones con las demás personas.

Este tipo de medios transforma la realidad de manera importante, ya que de una realidad natural están siendo llevados a una realidad artificial por más real y virtual que esta pretenda ser. Los video juegos y los juegos de ordenador son un tipo de ocio tecnológico de punta, dotado de una gran atracción, generado principalmente por la interacción entre el sujeto y el objeto, involucrando campos no sólo lúdicos, sino también campos en el ramo educativo, como lo son los museos interactivos que invitan al visitante a formar parte de ese mundo fantástico y fascinante que puede ser la ficción.

Si analizamos en detalle la función que tienen los video juegos en la vida de las personas, podremos entender la manera en cómo se comporta la nueva generación de adolescentes que tiene acceso a este tipo de actividad, ya que si miramos atrás podremos ver el cambio majestuoso que se ha dado a partir del rápido desarrollo de la tecnología en estas últimas décadas.

El surgimiento de los video juegos responde a esta revolución tecnológica que se vio obligada a crear otra manera de ocupar nuestro tiempo libre. Sin embargo con el paso del tiempo ha demostrado ser parte de una modalidad cultural que le compete sólo a aquellos que tienen acceso a este tipo de actividades lúdicas, el cual cada día va abarcando más territorios y más adeptos en todo el mundo de las más diferentes condiciones sociales.

El acceso a estas actividades, se va modificando con el paso del tiempo, para que mayor número de gente tenga oportunidad ya sea de poseer un aparato de video juego, o pueda asistir a una sala especializada en ellos. Los juegos se van mejorando y acondicionando para cubrir las necesidades surgidas entre sus usuarios, dejando abierta una posibilidad para desarrollar habilidades diferentes a las practicadas en deportes aeróbicos. Existe, sin embargo, no

sólo puntos de vista en contra de los video juegos, sino opiniones a favor de ellos.

Algunos de los argumentos ofrecidos por los defensores de esta forma de ocio son:

- Para algunos jugadores, estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento de lo que les falta en la vida.
- Además el interés adictivo a los video juegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otros problemas propios de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc.).
- Estos juegos pueden constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento.
- Tales actividades pueden promover y desarrollar la coordinación oculo-manual, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Los niños podrían también adquirir estrategias más amplias para "aprender a aprender" y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio (mayormente relacionadas a la informática o cualquier materia relacionada con la computación).
- El dominio de estos juegos es visto como un potencial de aumento de autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales.
- Pueden constituir una forma de preparación o iniciación en las demandas cognitivas del mundo de la tecnología informática.

A partir de estos argumentos, podríamos decir que en efecto, la práctica de este tipo de actividad lúdica, podría beneficiar en ciertos aspectos el desarrollo de la personalidad de sus usuarios, no sin antes evocarnos a analizar el tipo de juegos que existen en el mercado nacional e internacional, para poder rescatar aquellos que serían aun más provechosos para el desarrollo de habilidades cognitivas en los video jugadores, como el desarrollo de la memoria, resolución de problemas por un lado, y por el otro para habilidades manuales.

Los video juegos son una manera nueva de ver la realidad, de vivirla y de interactuar con ella. La vida que se les presenta a través de ellos, se caracteriza por ser dinámica, explosiva y muy cambiante, existen juegos en los que se les permite ver como sería el mundo en un futuro de continuar siendo tan agresivo como lo es ahora.

Los prepara para mundos empobrecidos, en los que se viven luchas constantes por sobrevivir, expuestos a seres autoritarios regulados por un sistema que favorece a los que más tienen, los pone en contacto con seres cibernéticos que aspiran a gobernar nuestro planeta tierra.

Tienden a alistarlos para la conquista de nuevos planetas y/o mundos que tal vez podrán ser alcanzados por ellos algún día, inspirados por las investigaciones y los viajes que ha hecho la NASA en los últimos años, y que es tema de mucha de las películas "Hollywoodenses" presentadas en todo el mundo.

El mundo de los video juegos les facilita imaginarse y plantearse las posibles consecuencias favorables o desfavorables de un mundo que se rige principalmente por los avances tecnológicos, dejando de lado el bienestar social, fomentando la preocupación por un consumismo material y armamentista, que cuide de los bienes adquiridos al través de sus vidas, en vez de procurar un mundo sin tanta violencia, como la que se vive actualmente, en donde lo que hace falta es volverse a un humanismo más preocupado por los que sufren y carecen de los privilegios a los que están acostumbrados aquellos que lo tienen todo, en donde la democracia, ética e igualdad social triunfen sobre el vandalismo, la corrupción, la discriminación, las desventajas, la desigualdad económica, social y política que limitan el desarrollo de las personas en diferentes ámbitos para el bien social, ecológico, económico y político mundial.

Es evidente que este tipo de temas pueda ser remotamente incluido como tópico de cualquier video juego, pero si se puede de alguna manera disminuir el grado de violencia presentada en los mismos, recordando siempre que los más expuestos a este tipo de tecnología, son aquellos que atraviesan una época difícil en sus vidas, la cual se ve envuelta de cambios tanto físicos como psicológicos, en donde este pasar de la etapa infantil a la adulta, requiere de cierto seguimiento y ayuda para que se logre llegar a ser un hombre de bien, con aspiraciones y retos que lo obliguen a superarse en un ámbito profesional que a la larga le traiga a él y a los que lo rodean satisfacciones personales que lo hagan un hombre feliz de bien, que de no lograrlas le traería serias repercusiones manifestadas tanto en el exterior, como en su interior.

1.2 Adolescentes y Tiempo de Ocio

"El caso de los adolescentes quienes viven una realidad compleja en la que aparte de los muchos cambios y transformaciones físicos, culturales, familiares, etc., no pueden evitar ni omitir los cambios realizados en el área de su personalidad." ⁴

El particular modo de sentir y de comportarse de la infancia es seguido de una etapa de grandes cambios psicológicos y sociales que los ponen en una situación de tener que constituir su identidad personal, al mismo tiempo que tienen que hacer frente a nuevas formas de vida, que se ven alteradas por la desinstitucionalización que la modernidad ha traído consigo, es decir, las instituciones ya no les ofrecen una respuesta que les de nuevas opciones de vida, aportándoles una gran incertidumbre que va creciendo al transcurrir el tiempo, y debida a su corta experiencia los obliga a asumir roles determinados por una sociedad que coarta su libre expresión, la creación de nuevos estilos de vida creados por ellos mismos se ve limitada por la gran presión de este tipo de instituciones, junto a la creciente imposición de estereotipos impuestos por los medios de comunicación y entretenimiento.

En ciertas épocas y en otras culturas el paso de la niñez a la vida adulta era relativamente simple, sin embargo, hoy en día y en nuestra cultura el proceso de convertirse en adulto es sumamente difícil y complejo. Antiguamente:

"El problema de la adolescencia era formar la personalidad, en nuestros días, tras los escritos de Erikson, el problema clave de la adolescencia es la *búsqueda de la identidad*, o saber *quien es y cuál es su papel* en la sociedad. El adolescente reconoce que no es lo que era, o ignora lo que será, y frente a esta situación emprende una ansiosa búsqueda de su identidad personal, *quiere saber quién es y hacia donde va.*"⁵

Esta búsqueda de identidad en los adolescentes se haya dentro de un marco institucional en diferentes ámbitos, por ejemplo, la familia, la escuela, el trabajo, etc., que se halle dentro o fuera de ellas, van a contribuir al desarrollo de su identidad.

⁴ Labajos Alonso José en Psicología de la adolescencia, "Identidad del adolescente", Ed. Alfaomega marcambo, México, 1996, p173.

⁵ Ibid

Lo que intenta un adolescente en esta etapa de su vida es integrarse a un grupo con el cual se identifique, es decir, donde exista la tendencia a practicar lo mismo, donde los valores que tengan sean similares, donde se compartan códigos y símbolos con significados que sólo ellos van a entender, transformar e intercambiar a través del lenguaje tanto verbal como no verbal para llegar a una forma de comunicarse peculiar en ellos, pero que también les plantea una imagen de su futuro: lo hacen porque su expectativa es *no ser* como sus padres.

Con el comienzo de la pubertad, se producen intensas modificaciones en los gustos recreativos, tanto en los muchachos como en las jóvenes. Sin embargo en ninguna época varían los gustos y atracción de manera súbita o radical, más bien, los cambios de intereses, como los de tamaño de proporción del cuerpo, se producen lentamente. El ritmo de las modificaciones de los intereses parece hallarse determinado por el ritmo de las modificaciones somáticas.

Durante este periodo, los intereses por los juegos infantiles dan paso a un tipo más maduro de recreación. Hay distintos tipos de modificaciones de los intereses recreativos de los adolescentes que no hay que olvidar, por ejemplo, el tiempo dedicado al esparcimiento se ve disminuido debido al aumento de las responsabilidades y tareas que se les impone en el hogar y la escuela. Cuando el tiempo libre es escaso, el individuo aprende a ser más exigente en su selección de actividades, eligiendo aquellas actividades que le proporcionan mayor satisfacción.

El número de actividades recreativas se ve reducido por el abandono de juegos infantiles. Esto se debe muchas veces al reducido número de diversiones dedicado especialmente a los jóvenes, quienes en el tiempo disponible para recrearse se ven faltos de oportunidades para sentirse atraídos, o simplemente por la falta de dirección de la energía concentrada en los jóvenes hacia normas saludables acorde a su edad.

El cambio de compañeros de juego de los adolescentes es otro factor que contribuye a modificar sus actividades lúdicas. Antes de la adolescencia, las actividades lúdicas se hallan reducidas a los grupos de un solo sexo, que al entrar en la pubertad el interés por el sexo opuesto se acentúa, provocando el cambio de amistades, integrando en sus agrupaciones personas de ambos sexos, por lo que dedican gran parte de su tiempo libre con jóvenes del sexo opuesto a ellos.

La energía concentrada en los jóvenes se gasta de manera diferente a su niñez. Ya entrados en la adolescencia muestran gran interés en actividades más sedentarias como: reunirse con amigos y amigas, prácticas deportivas, ir al cine o a centros de video juegos, reunirse en casas de amigos para ver algún programa de TV, surfear en Internet, jugar algún video juego, o escuchar música entre otras cosas, es decir, que los juegos vigorosos son reemplazados gradualmente por las diversiones "sin esfuerzo", actividades caracterizadas por ser divertidas, a pesar de la carencia de elementos que contribuyan al desarrollo de su mente (creatividad) y cuerpo (músculos) de una manera más sana.

Los video juegos se crearon con el fin de entretener a las nuevas generaciones de niños, adolescentes y adultos, que se ven afectadas por los espacios reducidos de las grandes ciudades principalmente, en donde día a día los padres buscan mantener a sus hijos encerrados y ocupados en sus hogares, para evitar vivir situaciones de peligro como las que se viven en las grandes urbes; como es el caso de la violencia y los robos a mano armada, que son tan comunes en la ciudad de México en nuestros días, motivo por el cual la proliferación de los video juegos ha crecido abruptamente, buscando tener un mayor auditorio que consuma este tipo de entretenimiento.

La manera en como han evolucionado es increíble ya que de ser una realidad simplemente artificial, han pasado a ser juegos que copian casi por completo la realidad natural, este tipo de juegos llamados *simuladores*, como su palabra lo indica, simulan en gran medida los diferentes eventos y experiencias que vivimos en nuestras vidas, como el pretender manejar una moto en una competencia real, ya no nada más incluye el manubrio, sino que el usuario se monta en una moto similar a las reales, imitando los movimientos y los sonidos que ésta produce en la vida real. Como consecuencia, los video juegos han buscado satisfacer las necesidades que un usuario pueda tener al hacer uso de cualquier juego de este tipo.

Gracias a la variedad de video juegos que existen actualmente, se pueden escoger aquellos que cubran las necesidades que al usuario le interese satisfacer según sean sus gustos o preferencias por actividades lúdicas.

2.3 Problema Actual

Puesto que el ambiente que rodea a un adolescente lo expone a ciertas atracciones, tentaciones o formas de aprovechar su tiempo libre, que muchas veces no suele ser el apropiado, induciéndolo a adoptar hábitos nocivos para su salud; tanto mental como física, creemos que entendiendo sus preferencias, podremos atender sus necesidades de una manera más eficaz certera y adecuada a su edad.

Motivo por el cual, la presente investigación se preocupa por conocer las preferencias de los jóvenes por ciertas actividades lúdicas que los mueve a comportarse, así como desarrollarse, de manera diferente a lo que la sociedad actual considera como lo más apropiado para los chicos de su edad.

Es sabido que los jóvenes de finales del siglo XX, están expuestos a otro tipo de entretenimientos, que los experimentados en años anteriores por sus padres, donde las habilidades desarrolladas fueron diferentes, de acuerdo a las necesidades creadas en su época.

Sin embargo al no tener otra alternativa para su entretenimiento, los adolescentes se ven empujados a llevarla a cabo, en parte por la gran manipulación de los medios masivos de comunicación, por las mismas amistades, y algunas veces por la influencia que ejercen instituciones tan importantes en la vida de los jóvenes como lo es la escuela misma y la familia.

Conocer el motivo principal que mueve a los adolescentes a consumir este tipo de recreaciones, no ha sido del interés de los estudiosos de este tema en particular.

Y sin embargo seguimos desconociendo la contra cara de los video juegos, es decir, qué hay de aquellos que gustan de jugarlos. Según los resultados que han presentado diversas investigaciones, se ha tratado de identificar el mal o el bien que trae consigo la práctica de los video juegos en un niño, adolescente y adulto. Por años se han estudiado los posibles efectos de su uso constante, pero hace falta que desde un enfoque Psicosocial, se cuestione y se llegue a conocer cual es la percepción de los usuarios de este tipo de entretenimiento.

Entender la atribución que los video jugadores, que en su gran mayoría son adolescentes, tienen de la función de los video juegos en sus vidas, es el estudio que se pretende seguir en esta investigación, ya por medio de las experiencias personales de los usuarios, podremos entender mejor la relevancia de los video juegos en un mundo regulado principalmente por la tecnología de punta.

Pero seguimos desconociendo su opinión, es importante conocer de que manera se piensan los video juegos, que manejando variables de sexo, posición socioeconómica, y nivel educativo en los video jugadores, podremos llegar a conocer los diferentes atributos que reciben los video juegos a su nivel de consumidores experimentados.

Las impresiones, creencias y experiencias propias de los entrevistados nos permitirán acceder a un panorama más amplio de su realidad como jóvenes video jugadores, las cuales obviamente diferirán de los individuos que desconocen el mundo de los video juegos como tal, ya que de hacer una mera observación, a ser partícipe de las experiencias recogidas a través de la interacción constante de su uso, se podrá apreciar de una manera más estructurada y la función que cumplen los video juegos en la vida de los adolescentes.

Es importante por otro lado, hacer un análisis de los video juegos más solicitados por los jóvenes, para conocer si con lo que están jugando es conveniente que sea fomentado por los padres o responsables de la educación de la nueva generación de adolescentes que se ven invadidos por un mundo más agresivo, ya que uno de los objetivos de los video juegos es representar parte de nuestra vida cotidiana en ellos.

1.4 Situación de Los Video Juegos en México

Muchas veces, o la mayoría de ellas, los video juegos contienen un mensaje poco recomendable para los jóvenes, donde se incluyen altos índices de violencia física, oral y visual, las cuales se manifiestan en los mismos jóvenes, alterando su comportamiento en la interacción con ellos mismos y con aquellos que los rodean. Podemos encontrarnos con jóvenes más retraídos, o por el contrario con individuos que quieren imitar lo presentado en este tipo de juegos.

Si los video juegos realmente cumplen con la tarea asignada por los mismos usuarios de entretener sanamente, podremos decir que un individuo video jugador se adaptará de manera fácil y positiva a la sociedad, brindándole una buena salud física y mental (Física por la existencia de video juegos que simulan movimientos reales a los realizados en los deportes favoritos de los jóvenes como el basketball, ski y otros; así como mental, porque lo experimentado con la práctica de los video juegos no afecta su psique), dándole la oportunidad de liberar ciertas agresiones por medio del uso de video juegos, actividades que no tienen otro escape debido a las restricciones de la escuela, trabajo y hogar, presentándole ocasiones para ser constructivo o creador, otorgándole un tipo de relajación que alivia las tensiones creadas por la vida cotidiana.

El adolescente necesita de estas oportunidades para divertirse por un lado y realizarse por el otro como persona. Es necesario participar en juegos o video juegos, deportes y otras actividades al aire libre, para adquirir experiencias creadoras, desarrollando una vida social plena teniendo acceso a divertirse en el hogar o centros de recreación juvenil donde se les incite a descubrir habilidades que no hayan sido experimentadas por ellos anteriormente.

No podemos dedicar todas las investigaciones a puntos de vista alejados a la realidad que viven los más interesados en este tipo de recreación, debemos preocuparnos también por ellos así como por el mundo de interrogantes que se suscitan en la lucha por ser comprendidos por aquellos seres que les cuestionan todo cuanto hacen de su vida.

Conociendo la función de los video juegos que tienen en los jóvenes podremos comprender no sólo sus estilos de hablar, de divertirse, o de formar agrupaciones, sino también cómo van creando nuevas formas de entretenimiento que de una manera u otra, los prepara para necesidades futuras que se les van a ir presentando a lo largo de sus vidas.

Sólo basta echar una mirada al mundo que nos rodea y nos veremos inmersos en un mundo computarizado, que busca cubrir necesidades creadas por la misma revolución tecnológica, que por otro lado nos crea ciertas necesidades que nos hace dependientes de su uso y proliferación. Nos es imposible imaginarnos un mundo sin algo tan básico como puede ser el uso de la electricidad, buscamos que todo sea más fácil y rápido de realizar.

Los amos de este monopolio industrial resultan ser siempre los más beneficiados, ya que con la apropiación de los medios de comunicación, facilitan su adquisición a través de ofertas atractivas para los consumidores potenciales, que harán hasta lo imposible por consumir ese bien.

"La verdadera función del juguete industrial es un trabajo de significación, es decir, de comunicación abstracta codificada que induce a un proceso colectivo de traducción y reproducción del código que convierte al propio en ajeno y al código ajeno en propio" ⁶

Estos nuevos códigos van a regular no sólo al juego mismo, sino que a su vez van a cambiar las relaciones del individuo con su grupo de referencia, tomando en cuenta el tipo de juego que se practique y del cual se adquieren actitudes reflejadas en la integración o creación de un grupo con normas creadas por ellos mismos, los cuales dependen muchas veces de la influencia de las actividades lúdicas y del bajo capital cultural determinante para la adquisición de estos nuevos códigos.

Es decir que aquellos elementos psicosociales que recibimos a través de los diferentes medios de comunicación, e instituciones que pretenden homogeneizar cultural, económica, política y socialmente a los sujetos no se van a asumir del todo, sin su constante repetición y aceptación dentro de los grupos identitarios de los que formamos parte, ya que la influencia de los elementos que conforman estos grupos de referencia, van a construir nuestra identidad como sujeto con normas, valores, y creencias similares a las compartidas por el mismo grupo, el cual nos asigna uno o varios roles, por medio de los cuales nos formaremos una imagen de lo que somos, a partir de las representaciones o imágenes adquiridas en nuestra experiencia cotidiana, siempre como resultado de la relación con los demás.

La tarea que tenemos como Psicólogos Sociales, es tratar de balancear este tipo de diferencias sociales que como la discriminación, la falta de equidad para tener acceso a las mismas oportunidades de desarrollo personal en el aspecto laboral y educativo, entre otras, son el resultado de que una persona que haya asistido a una escuela pública o pertenezca a una familia de bajos recursos que

⁶ Reboredo Aída, Jugar es un acto político: el juguete industrial, recursos de dominación, Nueva imagen, México, p23.

no puede darse el lujo de mandar a su hijo(a) a una escuela de renombre, le asegure una vida segura sin restricciones.

Lo que nos queda por hacer es mucho más complicado de lo que aquí se ve, ya que se necesita no sólo nuestra intervención, sino que necesita la participación y cooperación de instituciones gubernamentales, organizaciones civiles, gobiernos internacionales y todas aquellas agrupaciones que se interesen por regular esta situación que ha dado como resultado la falta de identidad de los sujetos que debido al desgarramiento social, institucional, económico y político que la modernidad o desmodernidad, como dice Touraine, ha traído consigo:

"La desmodernización se define como la disociación de la economía y las culturas, y por la degradación de una y otras que es su consecuencia directa [...]esta destrucción de los conjuntos organizados y autorregulados, civilización, sociedad, sistema político, alcanza también la experiencia personal, puesto que la unidad de ésta se encontraba en el espejo de las instituciones: la imagen del ciudadano, la del trabajador, interiorizaban las normas y los valores de las sociedades de orden y de las sociedades de progreso."⁷

Necesitamos una educación social que nos enseñe a apropiarnos de nuestros recursos naturales y tecnológicos en una mayor medida, previendo las consecuencias que su abuso pueda traer consigo, es necesario aprender a respetar las diferentes culturas que en un mismo lugar y espacio puedan existir, recordando siempre que la vida de los humanos se regula especialmente por las relaciones espacio-temporales que en su paso por la vida tenga.

"it's argued that the influence of the environment is cumulative at each stage in the child's life from the birth to the maturity its influence must be given increasing weight as a determinant of the differences between individuals and particularly of those differences which are measured by tests of intelligence and attainment on which, in the main, we base our educational decisions about them"⁸

⁷ Touraine Alain, ¿Podremos vivir juntos?, Una discusión pendiente: El destino del hombre en la aldea global, FCE, México, pp45, 49 y 50.

⁸ Es discutido que la influencia del ambiente se va acumulando en las diferentes etapas en la vida de un niño, desde su nacimiento hasta su madurez, su influencia debe darse incrementando su peso como determinantes de las diferencias entre los individuos, particularmente esas diferencias que son medidas a través de pruebas de inteligencia y logros en los que principalmente basamos nuestras decisiones educacionales acerca de ellas" de P. E. Vernon en, Class, Codes and Control, p23, trad. Mónica J. Montúfar.

El computarizarnos por completo nos ha permitido dar una sola orden para que una máquina haga el trabajo que la mano del hombre hizo en algún tiempo, la creación de controles remotos y de video juegos han sustituido en gran medida la práctica de deportes que eran practicados en su mayoría por jóvenes.

Para un mejor aprovechamiento de los video juegos sería conveniente ampliar el panorama de los adolescentes y niños que gustan de jugarlos, es decir que se les enseñe a tomar ventaja de su uso, formando parte de una de las varias opciones que tienen para emplear su tiempo libre, enseñándolos ha tomar lo mejor de ellos para su propio beneficio, que en situaciones de peligro donde requieran soluciones inmediatas sepan sortear estas dificultades gracias a la práctica de situaciones similares en estos video juegos.

"La creatividad requiere de desviarnos o tal vez de deshacernos de experiencias pasadas, necesitamos romper con lo establecido para poder descubrir que hay un número infinito de soluciones a un mismo problema, podemos *pensar fuera de la caja* (pensamientos), por medio de técnicas simples de pensamiento creativo. Estas técnicas nos habilitan para concentrarnos en la información de diferentes formas y darle así diversas maneras de interpretación, la lección es que todos creamos nuestros pensamientos (cajas) y que podamos salir de ellas cuando queramos, lo que se necesita son técnicas de pensamiento creativo que rompa con los viejos patrones de pensamiento y explore una alternativa futura."⁹

⁹Thinkertoys in "Thinking Outside the box", Special Advertising section, Newsweek the International Magazine, part4, Future of Tecnology Series, Florida,1998, p36, Trad. por Mónica J. Montúfar.

CAPITULO II

CAPITULO II

"Los Video Juegos"

3. ¿Qué Son Los Video Juegos?

Los video juegos son una nueva modalidad del ocio, donde las actividades físicas son mínimas, comparadas a los juegos de antaño, o deportes de moda. El video juego es básicamente un ordenador electrónico, diseñado para alimentar una pantalla o un monitor de video con imágenes y sonidos que responden a mandatos manuales con la finalidad de hacer lo que el usuario le ordena a través de sus controles.

Cada video juego encierra un enigma que hay que resolver a través del juego; ya sea destruir a los malos, rescatar princesas, competir y ganar copas, etc. Es un mundo diseñado especialmente para las nuevas generaciones que viven rodeados de tecnología de punta, que los hace más habilidosos en su uso cotidiano, no sólo a través de juegos, sino por medio de Internet, PCs, lo más novedoso en comunicaciones, etc.

Resultan ser lo más desarrollado en tecnología, ya que todo aquello que este de moda aparecerá en un cartucho o en un CD para video juego. Esta nueva modalidad de entretenerse fue creada para satisfacer todo tipo de necesidades para sus jugadores más asiduos, con un mínimo de esfuerzo físico.

2.1 Qué es el Juego para los Adolescentes

"Para nosotros los juegos son, al mismo tiempo, instituciones sociales y sistemas de relaciones personales"¹⁰

El juego es un concepto clave y necesario para poder explicar el desarrollo de los organismos jóvenes en muchas especies, especialmente en el caso de los humanos.

Tanto el juego de ficción, como el juego imaginativo o juego de adopción de papel (términos de representación lúdica de una situación que no está presente para el niño), han experimentado un considerable aumento en su investigación.

¹⁰ " La Psicología del desarrollo del deporte y el juego" p22

La teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1966) y su interés teórico en la noción de cooperación, tratan de entender la ontogénesis de la interacción social, aquí las reglas constituyen la última manifestación de la actividad lúdica infantil. Al ocuparse del conocimiento práctico que los niños tienen de las reglas sugiere cuatro categorías diferentes (juego motor, egocéntrico, comienzo de la cooperación y codificación de las reglas), relacionándolas directamente con las estructuras cognitivas de los jugadores (esquemas motores, pensamiento intuitivo, operaciones concretas y operaciones formales).

Distingue este conocimiento práctico de lo que él llama "conciencia" de las reglas (antecesor de nuestras actuales "capacidades metacognitivas"); propone tres etapas para el desarrollo de esta conciencia:

- La primera es la ausencia de esta conciencia,
- La segunda es la concepción de las reglas como inmutables y de origen adulto;
- Y por último la conciencia de las reglas como producto del mutuo acuerdo entre los jugadores.

El mecanismo que permite todos estos cambios es la cooperación. La teoría de Piaget establece un contraste claro entre espeto unilateral y el respeto mutuo, en relación con los otros. Este respeto mutuo permite la aparición de la cooperación. La diferencia de edad entre niños y niñas para etapas de conciencia equivalentes se explica en la teoría como consecuencia en la preferencia de los juegos simples (para niñas) o juegos complejos (para niños).

Hay una continuidad entre las tres formas de conducta social (motora, egocéntrica y cooperativa), y sus correspondientes reglas: como las regularidades motoras, reglas debidas al respeto unilateral y reglas debidas al respeto mutuo.

Debemos ser conscientes de la regla general porque los hechos son motores, individuales y sociales al mismo tiempo, las reglas de la cooperación son de algún modo el resultado de la imposición y de las reglas motoras, al niño se le imponen cosas desde sus primeros días de vida y las relaciones sociales más tempranas contienen algo de cooperación.

Un juguete empieza a ser atractivo en el momento en que el adulto lo manipula en presencia del niño. Bruner habla de un concepto de *andamiaje* para referirse a la estructuración que el adulto proporciona al niño pequeño y que le permite actuar en el límite superior de sus capacidades, parecido a lo que Vigotski llama el desarrollo potencial (ZDP).¹¹

Los juegos sociales, como otras interacciones con otro niños los que llama "formatos" pueden ser concebidos como coordinaciones entre individuos, prediciendo y anticipando las acciones del adulto y viceversa.

Los juegos reflejan en buena parte la vida y la sociedad a los que los jugadores pertenecen, surgen y se modifican según el lugar y cultura guardando semejanza con juegos infantiles de otras naciones. "El juego responde en gran manera a la cultura de la que procede, 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"¹²

Los juegos son intemporales e interculturales, al expandirse se ven afectados por la temporalidad y 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 desaparece o sufre transformaciones.

En la actualidad los juegos son más compartidos en su mayoría por ambos sexos, los que se consideran sólo para niños están siendo jugados por niñas también, como es el caso del fútbol. Los medios de comunicación tienen un papel 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 nuevas series o programas de televisión las prácticas del juego cambian.

Pero los juegos que prevalecen son los de violencia, antes se hablaba de indios y vaqueros, ahora se habla de héroes espaciales o super héroes, que no obedecen a los roles familiares, sino a la imitación de lo que los niños ven en la televisión o en los video juegos.

¹¹ Bruner, 1989, p218.

¹² Tripero, 1991, p48.

"Los juegos y los juguetes no son cosas intrascendentes que puedan 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 el que se mueve. Podemos decir que el juego no es una simple diversión para el niño, forma parte de la evolución mental y de su apreciación del mundo en general"¹³

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.

2.2 Características De Los Video Juegos

Consideremos ahora algunos aspectos relativos a las características de los video juegos. La mayoría de los video juegos incluyen un elemento de fantasía (Malone, 1980), donde parecen o simulan otro juego, o actividad. En este aspecto el juego de "derrumbamiento" se convierte en un video juego puro, en el sentido de que no existía nada parecido antes de la llegada de los microprocesadores.

La llamada realidad virtual pretende asemejarse a nuestras actividades cotidianas, sumadas a aquellas que son inalcanzables, y que sólo a través de video juegos, películas o series de televisión podemos llegar a ellas, involucrándonos en la manera en como su van formulando las historias de aquellos héroes a los que les damos vida a través de este juego. Este juego es una consecuencia directa de la tecnología de las video-computadoras, tanto en su forma como en la ejecución así como su concepción (Atari Inc. 1978).

Otros juegos parten de un elemento real, como pueden ser las carreras de coches o el combate aéreo, requiriendo ciertas aptitudes en los que se hayan implicados tiempos de reacción, elementos perceptuales y espaciales (Dunlap y Bilodeau, 1987).

Según el trabajo de Mehrabian y Wixen, los video juegos con un mayor componente de azar y aquellos que requieren tiempos de reacción más rápidos, son los que evocan mayores niveles de arousal, pretendiendo por otra parte

¹³ Revista del consumidor, 1976, p54.

comprobar esta posibilidad, argumentando que "una potenciación de la preferencia por los video juegos que además elicitarán sentimientos de dominio en el caso de los varones, mientras que proponían que los juegos más placenteros, con menor carga arousal y menores sentimientos, serían los preferidos por las mujeres"¹⁴.

Entre las conclusiones de este trabajo cabe destacar:

- El impacto de los video juegos tiende a ser placentero a la vez que incrementa el nivel arousal y también induce de forma moderada a la sensación de dominio. De esta forma la respuesta emocional a los video juegos es agresiva y de enfado u Hostilidad. Estos hallazgos coincidieron con observaciones de Greenfield (1984) en las que se indica que "los video juegos tienden a provocar un estado displacentero", los autores recomendaron la realización de mayores esfuerzos para diseñar video juegos con impactos más placenteros, considerando especialmente los niveles de arousal y percepción de dominio conseguidos.
- Los sujetos del estudio tendían a preferir aquellos juegos que les eran más familiares. Estos acostumbraban a ser aquellos que les permitían sentirse más dominantes o con mayor percepción de dominio y de alerta mientras jugaban. De este modo el elicitar mayores sentimientos de placer durante el juego conduce a un mayor grado de preferencia del mismo. Los juegos más placenteros serían aquellos que eliciarían mayores preferencias y mayor participación del público de este tipo de actividad lúdica.

Atendiendo a las diferencias entre sexos se observó: Los mayores sentimientos de dominio afectaron a las preferencias únicamente en el caso de los varones. A la inversa la variable placer afectó significativamente a las preferencias de ambos sexos, pero de manera importante más alto en el caso de las mujeres. No obstante los resultados del estudio nos indicaron que entre los video juegos estudiados, aquellos que generan mayor placer, más arousal y mayor dominio son los preferidos por los varones. De esta forma los video juegos tienden a ser más populares si generan esta particular combinación de sentimientos en los jugadores.

El grado de placer puede incrementarse mediante el uso de presentaciones gráficas complejas (colores y resolución), personajes conocidos, efectos de sonido, reforzadores verbales o musicales. El grado de arousal se puede

¹⁴ Mehrabian, A, Wixen, J: (1986) "Preferences for individual Video games as a function of their Emotional Effects on Players". Journal of applied Social Psychology. 16, pp. 3-15.

incrementar mediante mayor información (complejidad, variabilidad, novedad) o estimulación mediante la opción de permitir al jugador manipular, alterar o seleccionar los niveles de información y ayuda. Si los jugadores tienen la opción de controlar el juego o programas teniendo opción de utilizar niveles de mayor dificultad, o bien de ampliar o eliminar los efectos de sonido, se conseguirá un aumento de sensación de dominio del juego.

Cuando en los juegos educativos no sea posible el aumento del grado de placer, se podrá intentar aumentar el grado de arousal y dominio para hacerlos más atractivos. Cabe destacar como las recomendaciones efectuadas por los autores de este estudio se han hecho realidad a partir de los años 90. Probablemente la evolución que han sufrido los video juegos diseñados para ordenadores domésticos, ha tenido más que ver con la saturación del mercado de video juegos tipo Arcade que con la investigación de los especialistas, puesto que el tipo de juego descrito de estas experiencias todavía es privativo en salas recreativas y consolas domésticas, quedando relegado en el terreno de los ordenadores personales.

Por otro lado hay que destacar una serie de datos que gira en torno al público infantil y adolescente respecto a la tecnología informática así como del uso de los video juegos.

Lind y Lepper (1987) estudiaron la conducta agresiva derivada del uso de video juegos paralelamente a la impulsividad, sociabilidad y rendimiento académico. Su hipótesis de trabajo se basó en que los video juegos provocaban impulsividad por medio de la reacción a un ambiente frenético de aprendizaje, en el que los niños estaban comprometidos con fantasías agresivas de un tipo u otro. Debería haber una correlación positiva entre el uso de tales juegos y los resultados en la escala de los profesores acerca de la impulsividad y agresividad. Una segunda hipótesis común es que los video juegos promueven la alienación o aislamiento social y la inhibición de la sociabilidad. Ello implicaría una correlación negativa entre los resultados de la sociabilidad de los niños y el uso de los video juegos.

La última hipótesis hacía referencia al rendimiento escolar, que debería verse negativamente influido por este tipo de entretenimiento. Los resultados obtenidos demostraron que en los chicos la correlación con la impulsividad era

consistentemente positiva y elevadamente significativa. En el caso de las chicas la correlación fue consistentemente positiva pero no significativa.

En contraste las correlaciones entre los video juegos en casa y estas mismas puntuaciones dadas por los profesores resultan triviales e inconsistentes para ambos sexos. Con respecto a la primera hipótesis los estereotipos existentes tan sólo serían válidos para los varones que juegan video juegos de Arcade en salas recreativas.

Respecto a la segunda hipótesis (sociabilidad), las correlaciones obtenidas indicaron la existencia de un patrón no consistente en ambos sexos. Refutando que el uso de video juegos anula la sociabilidad. Los resultados obtenidos para la hipótesis acerca del rendimiento escolar de los video jugadores indicaron que los niños obtuvieron una correlación negativa pero no significativa entre el uso de video juegos y el rendimiento escolar (evaluado como la habilidad para las matemáticas y la competencia general académica). Para las niñas la correlación es negativa pero sin alcanzar los niveles de significación.

De este estudio derivaron otras conclusiones, por ejemplo: Los jugadores de alta frecuencia tendían a organizar su tiempo libre en función de los video juegos La lectura disminuyo por la práctica de video juegos. La TV no perdió su posición en ambos grupos. Tanto los de elevada como baja frecuencia estimaron similar el tiempo hipotético que dedicarían a ver TV y el que emplearían para jugar con video juegos.

Wilder Mackie y Cooper (1985) efectuaron un estudio de actitudes diferenciales respecto a la informática en general y los video juegos en particular, constataron que tanto las niñas como los niños consideraban que el ordenador es más apropiado para los niños. Sin embargo las niñas lo consideraron menos masculino que los niños. El hallazgo más importante fue respecto a las actitudes hacia el ordenador, decreciendo estas en cuanto preferencia a medida que la edad aumenta, fenómeno que se observó a partir del sexto grado. Mientras que los video juegos los patrones fueron similares percibiéndolos esencialmente más masculinos.

Sin embargo a medida que aumentó la edad tendieron a perder esta característica de masculinidad. Respecto al grado de preferencia y aceptación

de los video juegos, se observó que disminuyó a medida que aumentaba la edad, a la vez que la aceptación fue mayor entre los varones que entre las mujeres.

Puede decirse que esta percepción de masculinidad en el uso de ordenadores viene determinado por los estilos diferentes en cuanto a la formación (los hombres toman más cursos de programación que las mujeres) y no tanto a las características de este tipo de tecnología. No hay que pasar por alto, que en nuestros días las mujeres están ganando territorios que se consideraban exclusivos para los hombres, y que han resultado ser tan hábiles como los hombres que llevan a cabo esas tareas o un poco mejor.

2.3 Historia y Desarrollo de los Video Juegos.

La enorme variedad que ofrecen los video juegos les ha permitido dejar de ser meros juguetes para convertirse en sofisticados productos de entretenimiento. Además, constituyen un negocio, que a escala mundial, vende 15,000 millones de dólares al año. Ha retado a los medios tradicionales que detentan el poder en ese rubro: hasta el 8 de Enero de este año, el diario The Wall Street Journal informaba que el video juego "The Legend of Zelda": Ocarina of Time había tenido ventas de 150 millones de dólares en sus primeras seis semanas, en comparación con películas cinematográficas como Bichos, que alcanzó en el periodo otoño-invierno 142 millones de dólares, es decir que el negocio del video juego (6,300 millones de dólares en Estados Unidos durante 1988), no se queda muy atrás de la industria cinematográfica (6,880 millones de dólares en boletos en 1988 en Estados Unidos).

El video juego es básicamente un ordenador electrónico, diseñado específicamente para alimentar una pantalla o monitor de video con imágenes y sonidos que responden a ordenes manuales con finalidades de divertir. En realidad, el uso de ordenadores con fines de juego es más antiguo de lo que se supone, los ordenadores se programaron desde la década de los 50's para la práctica del ajedrez, el primer juego de ajedrez por ordenador fue jugado en una máquina llamada Maniac I de los Alamos Nuevo México, en 1956, en la actualidad existen juegos de ajedrez mucho más sofisticados, con varios niveles de juego, dependiendo la habilidad del video jugador.

Poco después surgieron los llamados juegos de aventuras, que ya no eran los clásicos juegos de ajedrez o damas, sino juegos especialmente concebidos por

el ordenador. En un juego de aventura, el jugador viaja a través de un mundo diseñado por la máquina, para jugar es necesario indicarle al aparato la dirección que se quiere seguir y lo que se desea hacer, cada vez que el usuario vaya a hacer algún movimiento, el ordenador le describe el lugar al que ha llegado y lo que ocurre ahí; puede haber seres extraterrestres, peligros, tesoros que desenterrar o palabras mágicas que aprender.

Los ordenadores han sido aprovechados con fines de entretenimiento, sin embargo el uso de la tecnología de los ordenadores adquirió una importancia impresionante al hacer su aparición los video juegos en el mercado, provocando una "revolución del video", que se lleva a cabo en la década de los 70's.

En esta década surgieron novedades tecnológicas en el campo del video, es decir, de la transmisión y reproducción electrónica de imágenes y sonidos. Esta revolución aportó dispositivos adaptables a cualquier televisor, permitiendo la utilización de video grabadoras que a través de cassettes capturaba momentos irrepetibles de la vida cotidiana, que se podían reproducir en la comodidad de su hogar, la televisión por cable ofreció la oportunidad de tener una variedad más amplia de canales televisivos al gusto del usuario.

"Los video juegos 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 video juego hayan crecido de una manera considerable; tal es el caso de las compañías Sega y Nintendo"¹⁵

En 1961, Steve Russell, estudiante del Instituto Tecnológico de Massachusetts, crea el primer juego interactivo de computadora: *Space War*, que sólo podía ser jugado en una computadora del tamaño de una recámara.

El video juego existe desde 1970, cuando un estudiante de la Universidad de Lake City California, Ralph Baer, empezó a fabricar durante sus horas de descanso en las computadoras de la facultad lo que sería el primer video juego, que consistía en simular batallas extraterrestres.

¹⁵ Villalba Borga, Revista Proceso, 1993,p14.

Empleaba programas caseros y al dibujar una serie de puntos y rayas en el monitor simulaba batallas espaciales después, Nolan Bushnell, compró la compañía Atari, y empezó a trabajar con otro proyecto para video juegos. En 1972 fabricó su segundo video juego que consistía en un punto que simulaba una pelota y una raya que simulaba una raqueta de ping-pong. El video juego se distribuyó en bares y casas de juego teniendo gran éxito. En 1975, Atari fabricó y vendió el pong para los hogares expandiendo así su mercado.

A fines de los setenta, Atari y Mattel Electronics introdujeron los primeros video juegos caseros: *el 2600* y *el Intellivision*, respectivamente (con un costo de 250 dólares en E.U.). A esta fiebre siguió la fiebre de los *Arcade*, (versiones electrónicas de las máquinas traga monedas), cuyos juegos famosos fueron *Pac-Man* y *Space Invaders*. También sobresale la computadora Commodore 64, mucho más avanzada que cualquier consola.

En 1977, la compañía Warner Communications compró Atari y lanzó la primera consola VCS (Video Computer System), en el cual el lector cambiaba de juego a voluntad, ya que los video juegos eran manejados en cartuchos que introducían en el lector, este dispositivo conectado a un televisor podía proyectar cualquier video juego.

A partir de 1979, en el mercado se incremento su venta alcanzando 130 millones de dólares; 300 millones en 1980, en 1981 un billón y dos billones en 1982. En E.U: nunca se había visto tan acelerado un mercado en tan corto tiempo. Conforme pasaba el tiempo y con el desarrollo del video juego surgieron nuevos juegos, más sofisticados y más perfeccionados, cambió su diseño gráfico, la temática, los escenarios, así como sus coloridos.

Un punto a favor en este tipo de tecnología, es haberse creado como pretexto para que a la computadora se le diera un uso doméstico, siendo una máquina más inteligente y más sofisticada, para responder a dicha necesidad.

A mediados de los ochenta, sobreviene la caída de la industria del video juego, por lo que muchas compañías desarrolladas de *hardware* y *software* cierran. Poco después, se desarrollaron software para computadoras que ofrecían más ventajas frente a los tradicionales video juegos; en efectos sonoros, mejor definición gráfica y rapidez del juego; lo que significó que empresas líderes en este ramo se fueran a la quiebra.

En medio de esta etapa, en 1985, se lanza otra consola histórica: el NES (Nintendo Entertainment System), un video juego de ocho bits que hasta la fecha ha vendido 62 millones de piezas y 500 millones de juegos. La década de los noventa dio paso a juegos más complejos, con aceleración gráfica de 16 bits (Super Nintendo), 32 bits (Sony PlayStation, 1995), 64 bits (Nintendo 64, 1996), y dentro de poco, de hasta 128 bits (Sega Dreamcast, 1999/2000) (Figura 1).

	NINTENDO	PLAYSTATION
PODER GRÁFICO	64 bits	32 bits
VELOCIDAD	93.75 MHz	33.86 MHz
MEMORIA EN RAM	4 MB (*)	2 MB
COLORES	16.7 millones	16.7 millones
SOFTWARE	Cartucho	CD Rom

*Expansible a 8 MB

Figura 1

2.4 Tipos de Aparatos de Video Juegos

El video juego desde su creación ha tenido un despliegue técnico ascendente, desde puntos y rayas, o los clásicos programas caseros que representaban batallas extraterrestres, y hasta los últimos con programas de realidad virtual; en 32 bits, 64 bits y próximamente alcanzará hasta los 128 bits, dando paso a la creciente trayectoria tecnológica. Actualmente, podemos identificar por lo menos cuatro tipos diferentes de sistemas de video juegos:

1. **ARCADE:** También conocido como consolas; pioneros en la evolución de los video juegos, los primeros eran muebles grandes tipo consola que contenían un televisor como monitor, es la tradicional máquina traga monedas de juegos. Es la más potente, pues tiene un *hardware* dedicado por completo a un solo juego. Además de las grandes filas, su principal problema sigue siendo que hay que invertir entre 2.50 y 4 pesos por juego, lo que a la larga es una cantidad considerable. Estas máquinas se encuentran en los establecimientos, su manufactura es cara y su definición es buena.

2. **CONSOLAS CASERAS:** Es un módem que se conecta al televisor, con este tipo de video juegos es posible utilizar una gran variedad de juegos ya que estos son manejados en cartuchos, su definición es aceptable. Aunque los video juegos son un fuerte desembolso inicial, su complejidad hace que puedan ser jugados durante meses o años y que sigan representando un reto y una diversión. Los líderes son Nintendo 64 y Playstation. Un sistema de menos de 64 bits ya es considerado como obsoleto.
3. **CONSOLAS PORTATILES:** Son los juegos que se reconocen como los de bolsillo, son de manufactura económica y cara, hay definiciones buenas y malas dependiendo de su costo (game boy, tetris). Aunque son divertidos y cada vez más complejos, su poder apenas alcanza los 8 bits, por lo que no son recomendables para jugadores "serios".
4. **PC:** Posiblemente sean las más rápidas, con mejor poder gráfico y las más versátiles. No obstante, muchos consumidores ven como un desperdicio el que el usuario utilice su computadora para video juegos, en vez de aplicaciones más provechosas. La definición varía dependiendo de las características del procesador y monitor, por lo regular son buenos, este tipo de video juegos puede utilizar una variedad de juegos gracias al CD-ROM; por lo tanto su manufactura es más costosa.

Una posibilidad técnica destacable en los video juegos es además de la interactividad con uno o hasta seis usuarios al mismo tiempo por medio de los video juegos, sumado a la interacción del hombre y la máquina.

Existen algunas diferencias entre los video juegos que podemos agregar:

" Con la expansión de micro computadoras se hace posible explotar video juegos no sólo para el entretenimiento, sino para la educación. De esta manera el chip permite complicar el juego mostrando retos al usuario: habilidad mental, deducción, etc. O juegos que se puedan programar" (Gómez, 1992, p141).

Una de las diferencias entre los video juegos es el nivel de participación; es decir, lo que el medio técnico exige y lo que ofrece; esto es, que algunos video juegos como los de peleas son en su trama lineales porque el único conocimiento que se requiere es saber que si se golpea al adversario lo podrá o no vencer, o si por el contrario el adversario golpea al peleador que representa al usuario éste perderá el combate; además el usuario no tiene otra alternativa más que pelear y no huir de esto.

Otros simuladores son catalogados como menos lineales, porque exigen un mayor conocimiento de las condiciones del juego; por ejemplo, en los despejes aéreos hay que saber a que velocidad elevarse, hay que conocer la altitud en detección por radar; estos simuladores cuentan con medidores de temperatura, combustible, reserva de armamento, etc., sin embargo aunque se seleccione lo antes mencionado, sigue existiendo una cierta linealidad, ya que estas prestaciones tienen límites y se debe recorrer un camino establecido y cumplir con una meta determinada.

Con los programas para computadora, los video juegos al igual que todas las nuevas tecnologías de comunicación, comparten el concepto de lo digital, de esta manera empleado en el CD-ROM como cartucho de los video juegos caseros, con el concepto de lo digital se agilizó la lectura del programa, haciéndolo más rápido, con mejor definición gráfica, mejores efectos sonoros, etc.

Es decir, con niveles más altos de información; incluso amplía el uso de nuevas y diferentes interfaces; esto es la evolución en el que los juegos de video tradicionales están inscritos, pero se abre otro con los video juegos donde es posible experimentar las sensaciones de la realidad virtual con otro tipo de interfaces como visiones de cristal líquido (LCD), y guantes con cable de fibra óptica, ampliando de este modo la gama de posibilidades de interacción, tanto con otros usuarios, como con la máquina misma.

En Japón está a punto de salir un módem de 14.400 bps para Playstation desde el que se podrá utilizar el correo electrónico y navegar por la Web. También habrá uno para Game Boy, parece que se utilizará para jugar en red, y por lo menos este último se tendrá que combinar con un ordenador ya que incluye además un disquete de software para la PC. Gracias a su DVD, se podrá emplear además para ver películas y escuchar música.

Por otro lado Nintendo está preparando un nuevo sistema que superará todo lo visto hasta el momento. Este nuevo software diseñado por Silicon Graphics, estaría compuesto por un chip dual de 400 Mhz, de 128 bits reales. Por otra parte, se acabaron los cartuchos ya que según Nintendo ha pensado en las siguientes alternativas:

- Sistema propio: un sistema de almacenamiento propio, parecido al CD pero no igual, con una capacidad de 1.5 Gb (50% más que Dreamcast).

- Un DVD: Nintendo está sorprendido con la capacidad que tiene este formato, hasta 5.7 Gb y es por ello que se está planteando muy en serio adquirir esta tecnología en su nueva consola.

De igual manera que el Playstation, la nueva consola de Nintendo, irá acompañada de un módem, que nos permitirá jugar en red o a través de Internet, sumado a las ventajas que este módem traería consigo como navegar por Internet, gracias a un acuerdo con Netscape, Servicios gratuitos de E-mail, canales de Chat etc., todos estos servicios serían gratuitos. Incrementando la posibilidad de comunicarnos a todo el mundo vía video juego.

Como complemento al módem, Nintendo sacaría otro nuevo componente que permitiría almacenar datos de forma masiva, parecido a una disquera de mayor capacidad y velocidad. Sería utilizado, entre otras cosas, para grabar partidas, edificar circuitos o coches y grabarlos, grabar páginas de Web, almacenar correo electrónico, descargarse de la red nuevas faces de los juegos favoritos de los usuarios, o nuevos circuitos.

Esta nueva consola se podrá conectar a Game Boy Color e intercambiar datos, así como poder jugar a ciertos tipos de juegos en una u otra consola y luego intercambiar datos, utilizando la base de los millones de Game Boy Color que hay en todo el mundo. La lluvia de información que se adquiera por medio de los video juegos, acaparará aún más no sólo la atención de sus adeptos a un 100%, sino que el tiempo emplea en su uso incrementará drásticamente.

2.5 Los Amos Del Juego

En 1988, la industria del video juego generó ventas por 6, 300 millones de dólares sólo en Estados Unidos. Esta cifra rompió, con mucho, la marca de 1997 (5,100 millones de dólares). A continuación se enlistan las 10 compañías protagonistas del auge de este negocio tecnológico.

PRINCIPALES FABRICANTES DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESTADOS UNIDOS¹⁶

1. Nintendo

¹⁶ The NPD Group, 1999.

2. Sony
3. Electronic Arts
4. InterAct Accessories
5. Acclaim Entertainment
6. Midway Home Entertainment
7. 989 Studios
8. TQH
9. Capcom
10. Namco

Sin duda alguna, el N64 y el Sony Playstation son los sistemas de video juegos más populares de México. Aunque enterraron al Sega Saturn, están esperando la llegada de Dreamcast (otoño 1999), la revolucionaria consola de Sega que dará mucho de que hablar.

Por su parte Nintendo 64 tiene 8 millones de unidades vendidas en Estados Unidos desde 1996. Por un lado es el rey de los juegos de 3D. El "hardware" es el más poderoso del mercado y tiene disponible una enorme librería de video juegos, los más destacados para el mercado infantil. Por ejemplo: el "Expansion Pak" (a 8MB), "Star Wars", "Rogue Squadron" o "Zelda", "Ocarina of Time". Pero por el otro lado, sus altos precios: los periféricos y el "software" son más caros que los de la competencia, y los jugadores de alta frecuencia se quejan de que les hace falta más actitud, es decir, más violencia explícita, más groserías, más ruido visual, justo lo que los padres de familia prefieren del N64. (Precio: 2, 800 pesos).

Mientras que el Sony Playstation ha vendido 11.5 millones de unidades en Estados Unidos, desde 1995. Sus juegos están orientados a un mercado más adulto. Éstos, al producirse en CD Rom, son más baratos y pueden hacerse copias de seguridad en una "quemadora". Su galería de juegos es muy extensa y tiene excelentes títulos exclusivos, como "Tomb Raider" o "Crash Bandicoot". En su contra nos encontramos que la lentitud del Sony para comercializarlo en nuestro país lo convirtió en producto de fayuca, más barato pero sin ningún tipo de garantía. Como sea, Sony Computing Electronics of America se lanzó a venderlo directamente a tiendas departamentales en México lo que incrementará la confianza y la calidad para el consumidor. (Precio: 2, 800 pesos).

2.6 Categorías De Video Juegos

A raíz de toda la polémica generada por el contenido violento de los video juegos y las presiones de grupos políticos y organizaciones familiares, se creo en 1994 la ESRB (Entertainment Software Rating Board), la cual trabajaba de forma independiente a las compañías productoras de video juegos y se encarga de calificar el contenido de los video juego, lo cual lo ha venido haciendo desde finales del 94 hasta la fecha. Las formas en las que esta compañía califica los juegos, son a través de sus analistas, los cuales aplican los criterios que la ESRB ha creado para los juegos. La intención de la ESRB no ha sido la de restringir la venta de estos juegos según sus calificaciones, sino de servir de ayuda a los padres, quienes estén interesados en saber cual es el contenido del video juego antes de que ellos los compren o renten para sus hijos, estas categorías aplican para todo juego interactivo de cualquier plataforma o PC. La ESRB los ha clasificado en seis categorías principales:

EC **Early Childhood** (Niños). El contenido es ideal para niños de 3 años en adelante y normalmente estos juegos son educativos y es raro verlos en general.

T **Teen** (Jóvenes). De 13 años en adelante. En esta área se encuentran Los juegos de acción y de combate de violencia ligera y casi sin sangre como Goldeneye 007.

E **Everyone** (Todo público). Para video jugadores de 6 en adelante, esta Clasificación antes llamada Kids to Adults (K-A), es en la que están la mayoría de los juegos que se pueden encontrar en géneros como deporte, puzzles y acción.

AO **Adults** (Adultos). Estos juegos son para jugadores de 18 años en esta clasificación se puede encontrar mucha violencia, mucha sangre, alto contenido sexual, palabras obscenas y otras monerías.

M **Mature** (Audiencia madura). De 17 en adelante, aquí se ubican los juegos violentos, con sangre o muy poco contenido sexual (juegos como Hexen, Quake).

RP **Rating Pending** (Categoría pendiente). Este escudo es para todo Aquel juego que salió a la venta antes de ser clasificado o que aún no pasa por ese proceso.

Esta no es la única información que se puede encontrar en las cajas de los video juegos, también se incluyen descripciones más detalladas del contenido del video juego:

- *Mild Animated Violence*

(Violencia animada ligera)

Contiene violencia al estilo animación, con situaciones peligrosas como ponerle a alguien un cartucho de dinamita en la boca (como en los Looney Tons), no es violencia muy "fuerte" y no tiene sangre.

- *Mild Realistic Violence*

(Violencia realista ligera)

Contiene sangre y situaciones peligrosas con detalle fotográfico.

- *Comic Mischief*

(Comicidad maliciosa)

Comicidad vulgar de risas grabadas o cosas no muy gratas al estilo Earthworm Jim.

- *Animated Violence*

(Violencia animada)

Contiene situaciones agresivas en las cuales participan personajes animados, como en cualquier juego de peleas.

- *Realistic Violence*

(Violencia realista)

Es toda aquella con imágenes fotográficas o similares que tengan violencia, por ejemplo Mortal Kombat.

- *Animated Blood and Gore*

(Sangre animada con "destripamiento")

Es toda aquella escena de mutilación, decapitación o similares, con sangre poco animada (tipo caricatura), por ejemplo Doom.

- *Realistic Blood and Gore*

(Sangre y "destripamiento" realista)

Tripas y mutilaciones. Escenas hechas de fotos o dibujos que parecen reales.

- *Animated Blood*

(Sangre-animada)

Los típicos chorros de sangre o similar, pero caricaturizada.

- *Realistic Blood*

(Sangre realista)

Escenas con representación de sangre en forma muy realista.

- *Suggestive Themes*

(Temas sugestivos)

Con referencias a temas sugestivos, sugiriendo alguna situación sin que llegue a ser explícita.

- *Mature Sexual Themes*

(Temas Sexuales)

Contiene temas provocativos con algunos desnudos de cuerpos humanos, ya sean animados o reales.

- *Strong Sexual Content*

(Temas de fuerte contenido Sexual)

Es toda aquella imagen, o comentario similar a los que se ven en las revistas pornográficas. Tienen descripciones de sexo y desnudos; sean animados o reales.

- *Mild Language*

(Lenguaje fuerte)

Por lo general utilizan palabras como "Maldición" o "Diablos".

- *Strong Language*

(Lenguaje de adultos o con obscenidades)

Este lenguaje v emplea palabras de 4 a 6 letras de forma ofensiva.

- *Gaming*

(de Juego)

Llámesse Pokar, Veintiuno, Ruleta, Black Jack u otro en el que tengas que apostar.

- *Use of Tabacco and Alcohol*

(Uso de Tabaco y Alcohol)

El producto trae imágenes de personas fumando o tomando alcohol.

- *Use of Drugs*

(Uso de drogas)

Con imágenes de gente drogándose o similar.

- *Informational*

(De información)

Contiene datos o material de referencia.

- *Edutainment*

(Educativo o de Entretenimiento)

Quizá el género menos comercial. Estos productos enseñan al usuario habilidades o refuerzan las enseñanzas de la escuela, estos suelen ser poco atractivos para los niños y de poca diversión.

- *Some Adult Assistance May Be Needed*

(Se puede necesitar asistencia de adultos)

Esto es normalmente para los programas dirigidos a pequeños usuarios.¹⁷

¹⁷ Revista Club Nintendo, No. 10 año 7, (Octubre 1998) "¿Qué hay dentro de...?" Pp. 68-70.

2.7 Una Nueva Cultura Del Entretenimiento en México

El juguete provoca el impulso de actividad que 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, es en última instancia. Sólo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo.

El juguete es por lo tanto el objeto material que se utiliza para realizar actividades lúdicas. Así los juguetes infantiles no sólo merecen tal nombre, sino que los instrumentos utilizados por los adultos para sus actividades de esparcimiento lo son, por ejemplo: los balones y las pelotas, los guantes de 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.

Soranzas y Bandet, 1982, nos dicen que hablar de una evolución de los juguetes resultaría muy arriesgado, ya que sería como considerar superiores a los juguetes más complicados o a subestimar los producidos en épocas anteriores. Por lo cual nos recomiendan, hablar de la historia de los juguetes, la cual dividen en tres periodos:

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

Es indiscutible que los hábitos de ocio han cambiado hacia lo audiovisual, como lo demuestra el éxito de los video juegos. Y lo que hemos visto hasta ahora es el comienzo de una cultura que rodea a los niños y adolescentes, que paulatinamente se ha ido extendiendo al resto de la sociedad.

La cual se preocupa no sólo por entretener, sino por educar de manera divertida a los jóvenes y no tan jóvenes. Actualmente, en España, se lleva a cabo una feria "Fexpo(99)", la cual es una iniciativa que convoca la asociación de Centros Familiares de Diversión (ACEFA), con la colaboración de INTERALIA y La Fundación de Estudios del Ocio, que en este año se llevó

acabo la segunda feria en el recinto de la Feria de Barcelona (los días 18, 19 y 20 de Marzo de 1999).

Los objetivos de la Fexpo son:

- Crear un entorno adecuado para convocar la oferta y demanda del sector.
- Reunir a todos los profesionales del sector: Industriales, Distribuidores, Importadores, Operadores, Servicios y más, para potenciar el intercambio de ideas, novedades y proyectos entre las empresas especializadas en este negocio.
- Promocionar el consumo ordenado de la oferta lúdica que este sector ofrece a la familia.
- Colaborar en la profesionalización del sector del ocio familiar.

El ocio familiar se considera como un espacio diseñado específicamente para toda la familia. La ocupación del tiempo libre, la educación y la cultura son aspectos de máxima atención en el entorno familiar. Los centros de ocio familiar, los parques infantiles, los parques temáticos y parques de diversión, acogen a las familias, tienen el mejor ambiente para la diversión y el esparcimiento, con una oferta amplia y variada para ocupar el tiempo libre de todos sus componentes y para todas las edades.

Las empresas en España tienen como estrategia de diversificación la implantación de centros de ocio. Lo recreativo está presente en todos estos centros, ya que en parques y atracciones, parques infantiles y parques temáticos siempre hay un área con máquinas -tipo A, deportivas o infantiles- accionadas por monedas.

En nuestro país la presencia de este tipo de ferias no ha tenido lugar todavía, pero es evidente que la proliferación de los video juegos ha sido tal, que nos hemos visto invadidos por diferentes medios de este producto.

Actualmente existen programas de TV que les enseñan a los jugadores de video juegos a entrar a mundos desconocidos por ellos, así como la búsqueda de tesoros, que no vienen en los pequeños manuales que acompañan al cartucho o CD, estos trucos son posibles sólo para los más habilidosos, haciendo más atractivo este producto.

Por otro lado, en el mercado encontramos más de una revista especializada en video juegos de moda, las cuales son publicadas por la marca líder: Nintendo, Nintendo 64, Sega y Palatino (Sony), entre otras.

Existen torneos que pocas veces son transmitidos en TV, pero que a través de revistas o Internet convocan a los jugadores o expertos en video juegos y PCs para que diseñen un "Web site", por medio de la creación de equipos conformados por estudiantes de diferentes nacionalidades, que a través de la red se pueden comunicar, intercambiando fotos y presentaciones personales, cada jugador tenía una tarea en específico, como diseñar el contenido de una página en la red, cargar el trabajo al servidor de la red, checar los hiperlazos, etc.

El trabajo es analizado por jueces que de acuerdo al contenido, presentación y principalmente que también se organizan los estudiantes para trabajar en conjunto los premian con un viaje a Hong Kong, dándoles la oportunidad para conocerse personalmente a los componentes del equipo ganador. Dentro de poco se piensa ofrecer dos programas VC Clubhouse y VC race across time, que le da oportunidad a las nuevas generaciones de creativos jóvenes expertos en juegos, computadoras y tecnología en general, para poner a juego su imaginación y hacerse acreedores de fabulosos premios.

Mientras que las salas que exhiben este tipo de video juegos, se ven más concurridos debido a los famosos "simuladores", que no son fáciles de adquirir porque su costo es muy elevado. Bares y restaurantes familiares, incluyen este tipo de entretenimiento, para hacer un poco más atractivo su negocio, atrayendo otro tipo de clientes.

Los centros comerciales han incluido salas de este tipo, por el rotundo éxito que han tenido y por ser una fuente económica que realmente les reditúa.

Cuando hablamos de un aparato de video juego, no podemos dejar de lado que su costo es mucho muy elevado, este oscila entre \$2,000 y \$4,000 aproximadamente, y los cartuchos están entre \$100 y \$1,000 o más, afectando la economía de los padres de familia que buscan complacer a sus hijos con una compra de este tipo.

CAPITULO III

CAPITULO III

La Atribución

3. La Percepción De Los Video Juegos Entre Los Adolescentes Urbanos A Finales De Los 90's.

La percepción juega un papel muy importante dentro de la vida de los seres humanos, ya que a través de ella reunimos e interpretamos la información que recibimos diariamente. La percepción sirve como enlace mediador entre el individuo y su ambiente, nos llena de experiencias, que sin ellas no sería posible la sociedad humana.

Por medio de las percepciones sentimos el mundo que nos rodea, y a través de cierto proceso le asignamos una serie de significados a toda la información que estamos recibiendo constantemente.

Alfred Schutz, (1971), nos dice que no tendemos a responder de forma directa al mundo externo, llámese sucesos, objetos y/o personas; si no que más bien transformamos estos estímulos externos en un sistema interior al cual le atribuimos significado.

Todo nuestro conocimiento del mundo, tanto en el pensar del sentido común como en el científico, está envuelto de construcciones teóricas, es decir, una serie de abstracciones, generalizaciones formalizaciones e idealizaciones propias del respectivo nivel de organización del pensamiento. Son hechos interpretados.

Las personas sólo ven aquello que están preparadas para ver. Ralph Waldo Emerson, Journals, 1863.

El organismo biológico humano hace posible la percepción, pero también fija límites al proceso perceptivo. En este sentido los seres humanos están confinados a un mundo muy especial, sumamente distinto del que experimentan organismos con un tipo de aparato perceptual muy diferente. La percepción de las personas, como la de los objetos, se lleva a cabo mediante inferencias rápidas de fragmentos de información que recibimos a través de los sentidos. Pero por otra parte hallazgos relativos a los mundos perceptuales de otros

organismos ponen de relieve que no experimentamos el mundo tal como él es, sino tal como somos nosotros.

Si nos ponemos a pensar en la manera en como cada uno de nosotros percibimos e interpretamos todo cuanto nos rodea, extraeríamos una cantidad de significados que a nosotros mismos nos sorprendería, siendo que formamos parte de una misma raza y compartimos un mismo lenguaje para interpretar las experiencias que vamos adquiriendo.

Por lo cual no es de sorprendernos que aquello que pueda ser atractivo para unos, pueda no serlo para otros. En el caso concreto de este trabajo lo que nos interesa saber, es cómo percibe la nueva generación de jóvenes a los video juegos que resultan ser la nueva modalidad para entretenerse, y para los cuales pretendemos una "tradicción" interpretativa pues la presencia es nueva.

Los seres humanos a través del tiempo han tenido acceso a varias formas de entretenerse, y nos hace pensar que aquello que a nosotros nos hace felices o bien nos produce bienestar alguno, va a tener los mismos resultados en los demás.

Pero acaso nos detenemos a pensar que las necesidades de unos y de otros puedan ser diferentes, raramente lo hacemos y por desgracia esto nos lleva a hacer atribuciones falsas no sólo de las personas, sino de todo cuanto realiza en su vida cotidiana, atribuyendo el fracaso de sus actividades a su persona, sin considerar la situación que lo rodea.

Como en todos los procesos de suposiciones, el proceso de inferencias puede "equivocarse" y provocar decisiones incorrectas sobre las categorías de las personas o eventos que nos sobrecogen.

Toda esta serie de interpretaciones se deben a que estamos inmersos a una serie de estímulos que nos llevan a darle significado al mundo que nos rodea, así como los seres con los que interactuamos. La vida no es simplemente una cuestión de "sensibilidad" o de "sensación", sino que entraña una *interpretación*.

Se habla tradicionalmente de cinco vehículos o canales receptores que nos transmiten información acerca del mundo externo: la visión, la audición, el gusto, el olfato, y el sentido del tacto y kinestético (posición corporal). Cuando

un órgano sensorial es tocado por la energía, funciona como un estímulo, como una unidad de aflujo sensorial. Los estímulos desencadenan impulsos nerviosos (mensajes y señales) que, a su vez, son transmitidos a lo largo del sistema nervioso hacia el cerebro, donde el flujo es procesado.

No respondemos de manera pasiva a la estimulación procedente de una fuente externa. Nuestras extremidades móviles, órganos sensoriales nos permiten ir en busca de estímulos. Activamente empleamos nuestros receptores orgánicos para llenarnos de información. Desplazamos nuestros ojos, cabeza, manos, el cuerpo entero. Exploramos los campos luminosos, sonoros, odoríferos y táctiles que tenemos a nuestro alcance, seleccionando lo que es pertinente y extrayendo información de allí. Así pues, nuestro sistema perceptual no sólo recibe estímulos sino que anda a la caza de ellos, para alcanzar una comprensión clara de la naturaleza.

Pero siempre buscamos aquello que nos produce cierta satisfacción, tendemos a darle una explicación lógica a lo que hacemos, procurando siempre atributos favorables, y lo que por el contrario nos produce aburrimiento o carece de atractivo, tendemos a interpretarlo como algo malo para nosotros, o simplemente queda fuera de nuestro campo perceptivo ("no lo "vemos").

Agrupamos las percepciones en unidades, categorías o clases, basándonos en ciertas similitudes entre ellas, es decir, conceptualizamos la información que recibimos. La conceptualización se deriva de nuestra necesidad de orientarnos por la vida, de agrupar elementos que constituyen nuestro ambiente sobre la base de nuestras preferencias e intereses. Nuestros sentidos, están continuamente bombardeados por estímulos. Para enfrentarlos, es necesario dividirlos en unidades pertinentes y manejables, y asignarles conceptos abstractos.

Y la conceptualización nos permite hacerlo, filtrando y canalizando los estímulos en categorías dotadas de significación: azul, perro, profesor, vino, padre televisión, video juego, etc. La conceptualización nos habilita a simplificar y a generalizar, a "recortar" los elementos del mundo que nos rodea dentro de clases y categorías. Simplificando así la abundante información disponible.

Por otro lado es importante mencionar que la categorización nos brinda un sentido de que en el mundo hay orden, constancia y regularidad. Al encasillar los estímulos, podemos vincular las sensaciones actuales con las anteriores de organización y experiencia perceptual. Somos capaces de ver que un objeto sigue siendo el mismo pese a los cambios en el despliegue de estímulos que de él provienen, no importando las variaciones en las perspectivas ni los momentos.

Sólo así, organizando el mundo que nos rodea a través de conceptos, podremos compartir presupuestos o sobrentendidos con aquellos individuos que no viven una realidad similar a la nuestra, pero que a través de la comunicación y la interpretación de estos conceptos, podremos percibirla, sino de igual manera, por lo menos de alguna muy parecida. En otras palabras a través de la conceptualización conferimos sentido al mundo que nos rodea organizando o categorizando nuestras experiencias.

A través de la socialización adquirimos muchos de nuestros conceptos, pero la mente humana es capaz de formar categorías sin ayuda exterior. Fried y Holyoak concluyeron que la mente humana está estructurada para archivar las experiencias de modo que las similitudes se superpongan y se puedan extraer, de un grupo de sucesos conexos, lo que es común a todos. En consecuencia piensan que los seres humanos crean y mejoran automáticamente las experiencias categoriales. (Hunt, 1982)

Por otra parte la percepción no se hace en el vacío. Por el contrario, hacemos actuar en ella conocimientos previos que hemos estructurado y almacenado en nuestras mentes para el procesamiento de nueva información acerca de las personas o eventos. La memoria es la retención de lo experimentado o aprendido y su activación al recordarlo. La vida social dictamina que seamos algo más que seres momentáneos; las pautas duraderas de interacción (relaciones sociales) nos requieren retener cierta información sobre los demás y recuperarla mentalmente cuando la situación lo exige. Sin la memoria reaccionaríamos ante todo suceso como algo único. Y si no recordáramos hechos, seríamos incapaces de pensar o razonar.

Cuando recordamos una información ocurren tres cosas:

1. La *codificación*, proceso por el cual la información es introducida en el sistema de la memoria;
2. El *almacenamiento*, proceso por el cual la información es retenida hasta que se necesite; y

1. La *recuperación*, proceso por el cual se recoge la información cuando se la necesita.

Podemos hacer una analogía con una computadora, ya que de la manera en que codifiquemos cierta información, afectará la forma en como la almacenemos, y por consiguiente, la forma en la posteriormente la recuperemos.

Los procesos de la memoria tienen importantes consecuencias para la percepción. Por ejemplo, un creciente cúmulo de investigaciones revela que el proceso de codificación implica la selección activa de la información, Los individuos están más sensibilizados ante ciertos estímulos más que otros. Hay una forma en que la percepción de las personas es obviamente distinta.

Elizabeth F. Loftus (1979), nos señala que no sólo atendemos de manera selectiva a la información, sino que nuestros recuerdos de hechos y de personas sufren también alteraciones y distorsiones, mostrando en un estudio la manera en que la información brindada de un suceso puede influir en el testimonio de una persona acerca de ciertos detalles.

En suma, nuestra memoria es falible, pero a veces inventamos percepciones sin ninguna intención de hacerlo; más aun, ni siquiera nos damos cuenta de lo que hacemos. Por tal motivo nos es tan fácil atribuir causas a hechos o personas que desconocemos. De igual manera hemos aprendido a dar nuestra opinión acerca de cosas que nos son poco familiares, teniendo como resultado un error de atribución. Por medio de nuestras percepciones, en las cuales confiamos sin miedo a equivocarnos, nos dejamos llevar por lo que nuestros ojos ven y no por lo que la situación nos presenta como un hecho real con causas más cercanas a lo racional.

Nuestra experiencia adquirida a través de la vida nos va enseñando lo que es bueno, o malo; lo que nos conviene o no; a pesar de las elecciones que tengamos no sean compatibles con la mayoría de las personas, tendemos a preocuparnos porque nuestros gustos se asemejen a los de aquellas personas que guardan una valor especial en nuestras vidas.

Explicar entonces como a través de las atribuciones y categorizaciones podemos desentrañar significados de cosas. Entendiendo el significado que tienen los video juegos en la vida de los adolescentes, podremos entender que

sea tan importante tener acceso a ellos. Desde su perspectiva nos daremos una idea, por consiguiente, de las necesidades que tienen para entretenerse, a través de las características que les asignen, tendremos un panorama más claro de lo que los video juegos son y no de lo que nosotros o las compañías monopolizadoras de este tipo de entretenimiento, queremos que sean, conoceremos una serie de conceptos que encierra gran significado para sus usuarios, los cuales son los que los manipulan a su antojo y conveniencia.

Las actividades lúdicas que llevemos a la práctica, dependerán en gran manera de lo que consideremos atractivo y nos produzca cierto sentimiento de placer. Según Michael Dertouzos, director del Laboratorio de Informática del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), "el gran reto de la sociedad de la información es corregir los múltiples errores que se producen en relación entre hombre y máquinas creando computadoras que sean capaces de comprender las necesidades de la gente corriente y satisfacerlas sin más"¹⁸

El entretenimiento en nuestros días, se ve impresionante influenciado por la tecnología, la que nos obliga a escoger un pasatiempo cibernético, que procese la información a mayor velocidad, para obtener un disfrute inmediato, como resultado de las victorias en contra de seres invencibles o casi invencibles, que gracias a la máquina y nuestra destreza manual y mental, se pudo vencer.

El interactuar con seres de otros planetas, hace que los usuarios vivan una realidad virtual al 100%, ya que gracias a la magia de los simuladores, podemos vivir y experimentar cada acción como real acumulando estímulos que necesitan ser traducidos dentro de nosotros y diagnosticar el resultado de esa interacción con la máquina.

Pero seguimos ignorando cómo perciben los adeptos o expertos en este tipo de actividad lúdica a los video juegos. Podemos suponer que los estímulos varían de acuerdo a las experiencias, su afición, su posición e interés que tenga, los cuales van a reflejarse en gran medida en sus opiniones. Los adolescentes urbanos son una población "ludicamente cautiva" de los video juegos, ya que en las grandes urbes, como es el caso de México, es de fácil acceso la asistencia a salas que exhiben video juegos.

¹⁸ "Me informatizo luego existo", Jorge Alcalde, Revista Muy Interesante, año XVI, No. 1, pp10-11.

Sin embargo, siguen haciendo falta factores que necesitan tomarse en cuenta, para poder conocer la percepción que tienen y esto lo podremos obtener a través de un soporte teórico como el de las atribuciones que a continuación se describen, para darnos un panorama mejor de cuál es la función de los video juegos dentro de nuestra sociedad.

3.1 Teorías de la Atribución y la percepción de la realidad

A diferencia de las rocas, árboles y otros seres inanimados, las personas tienen intenciones, planes y personalidad. Esto significa que además de la tarea de percibir a otros existe la de "analizar" sus acciones para descubrir "quienes son" en realidad, o en el caso de los video juegos saber "como son" a través de lo que proyectan a sus usuarios.

Nuestras conclusiones respecto a porque las personas actúan como lo hacen son profundamente importantes; ya que determinan nuestras reacciones ante los demás y nuestras decisiones con relación a ellos.

En la vida cotidiana nuestras experiencias nos obligan a actuar como "pensadores constructivos". Nos vemos forzados a juzgar las causas e implicaciones de nuestro comportamiento y el de los demás. Y lo hacemos porque la percepción no es una mera cuestión de sensaciones, sino también de interpretación. Necesitamos sacar conclusiones acerca de las características y propiedades de las personas y situaciones con las que entramos en contacto.

A estas actividades cognitivas los psicólogos sociales las llaman; atribución, la cual puede definirse, como un proceso de inferencia causal, que consiste en comprender el sentido de las acciones de otra persona mediante la búsqueda de elementos estables, de invariables que permiten explicar determinados acontecimientos, cambiantes y directamente perceptibles. La atribución constituye un campo de estudio de la percepción social que se interesa, no solamente por la veracidad de esta percepción, sino también por el proceso subyacente.

Según Heider, 1958, la atribución cumple unas funciones de control y de predicción. Analizó la Psicología del sentido común, mediante la cual las personas explican los acontecimientos cotidianos. Concluyó que las personas

tienden a atribuir la conducta de alguien a causas *internas* (disposición de las personas) o a causas *externas* (situación de la persona). Para poder hacer atribuciones internas o externas, dependerá de la consistencia de acciones específicas en ésta y otras situaciones, y si otros actúan como él.¹⁹

Por otro lado el modelo de *inferencias correspondientes* de Jones y Davis, 1965, se limita a la predicción y control del comportamiento de otras personas, haciendo pasar el ambiente a segundo plano, observaron que a menudo *inferimos* que las intenciones y disposiciones de las demás personas *corresponden* con sus acciones.

La teoría de las inferencias correspondientes especifica las condiciones bajo las cuales son más probables dichas atribuciones. Por ejemplo la conducta normal o esperada nos dice menos de la persona que la conducta inusual.

Harold Kelley, 1967, por su parte aborda el estudio de la atribución desde una perspectiva más amplia, planteándose el problema de la validez atributiva; el cual nos habla de cómo las personas deciden que sus impresiones sobre un objeto son correctas.

Al realizar una persona una atribución, suele manejar una serie de elementos de información. Estos son: consenso, distintividad y consistencia. a) el observador cree que existe *consenso* cuando todas o la mayor parte de las personas responden al estímulo o la situación de igual manera que la persona observada. b) existe *distintividad* cuando la persona observada responde de forma diferente a otros objetos o entidades similares, y, c) finalmente existe *consistencia* cuando la persona responde siempre de la misma manera o parecida forma al estímulo considerado.

De modo que con frecuencia, nuestra Psicología del sentido común explica de manera lógica la conducta. Pero Kelley descubrió que en las explicaciones cotidianas, las personas a menudo ignoran una causa que contribuye a la conducta si ya se conocen otras causas plausibles. Si puedo especificar una o dos razones por las que un estudiante salió mal en un examen, puedo ignorar o descartar otras posibilidades.

¹⁹ Myers David. Psicología Social. Capítulo 3: Explicación de la conducta. P. 75.

Es importante recordar que los estudiantes de Psicología explican la conducta de manera simplista que los estudiantes de ciencias naturales igualmente capaces (Flecher y Cols. , 1986).

Así, recordar este objetivo primordial -desarrollar nuestra capacidad de pensamiento crítico- nos permite continuar viendo cómo las nuevas investigaciones sobre pensamiento social pueden fomentar nuestro razonamiento social.

Cuando explicamos la conducta de alguien, subestimamos el impacto de la situación y sobrestimamos el grado en que refleja los rasgos y actitudes del individuo. Este caso omiso de la parte desempeñada por la situación, llamada por Lee Ross (1977) *error fundamental de atribución*, aparece en muchos experimentos. El error de atribución es tan irresistible que aún cuando las personas sepan que están causando la conducta de otra persona, subestiman las influencias externas.

Diferencia actor-observador.

Jones y Nisbett (1971 y 1976), afirman que las heteroatribuciones tienden a ser internas, mientras que las autoatribuciones tienden a ser externas. Es decir, el observador suele atribuir la conducta del actor a las características personales de éste, pero el actor muestra la tendencia a explicar esta misma conducta, que es la suya, apelando a las características de la situación.

Con otras palabras señalan que tenemos una perspectiva diferente cuando observamos que como actuamos. Cuando actuamos el ambiente domina nuestra atención y cuando observamos actuar a otra persona, esa persona ocupa el centro de nuestra atención.

Por último, las diferencias motivacionales también son claras, eludir las responsabilidades que se pueden derivar de una conducta poco apropiada y mostrar su flexibilidad y capacidad de adaptación en otros. El observador a la hora de explicar la conducta, no tiene porque recurrir a este tipo de justificaciones.

Storm (1973) decía que se invertía la orientación del actor y del observador tras realizar la primera atribución. Encontrando que con este procedimiento la atribución del actor se hacía menos situacional y la del observador más

situacional. Una misma conducta se puede interpretar de formas completamente diferentes. A veces es fácil demostrar que una determinada interpretación es errónea. Sin embargo, en los juicios atributivos no existen, por lo general, criterios firmes de la realidad, y por ello se habla de sesgos.

Según Fiske y Taylor (1984, p73) una persona al hacer un juicio atributivo, incurre en un sesgo cuando distorsiona sistemáticamente algún procedimiento atributivo correcto.

Por otra parte las culturas también influyen en el error de atribución (Ickes, 1980; Watson, 1982). El punto de vista occidental del mundo, nos predispone a asumir que las personas, no las situaciones que causan los eventos.

El error de atribución es *fundamental* porque colorea nuestras explicaciones en forma básica e importante. Investigadores de Inglaterra, India, Australia y los Estados Unidos han encontrado, por ejemplo, que las atribuciones de las personas predicen sus actitudes hacia los pobres y desempleados (Feather, 1983).

Los investigadores franceses Jean-Leon Beavouis y Nicole Dubois (1988), reportan que las personas de clase media "relativamente privilegiadas" tienen mayores probabilidades que las personas con -ventajas de asumir- que las conductas de las personas tienen explicaciones internas.

Hemos dicho que el proceso atributivo se consideró originalmente como un procesamiento de información en el que se establecen directamente relaciones causa-efecto. Se suponía que la atribución sólo se pone en marcha cuando la persona se enfrenta a unos estímulos que no puede asimilar a su conocimiento anterior. Esto es la perspectiva de Heider, que Jones y Davis, por un lado, y Kelley, por otro, hicieron suya.

Wells (1981) la denomina perspectiva del procesamiento original, porque en ella se prescinde de los aspectos propiamente sociales para insistir únicamente en los cognitivos.

Sin embargo se ha puesto en evidencia la necesidad de considerar una perspectiva de procesamiento socializado, que se basa en los aprendizajes pasados y en formas de pensar que se transmiten a través de la comunicación.

Kelley y Michela (1980) reconocen que las personas realizan en muchas ocasiones sus atribuciones partiendo de creencias previas, lo que simplifica enormemente el proceso atributivo. Esto es lo que ocurre cuando se mantienen unas expectativas previas sobre el actor personalmente, bien porque se sabe que pertenece a un determinado grupo o a una categoría social específica.

Si la conducta observada está acorde a la expectativa, la atribución será *interna*; si por el contrario, la conducta viola la expectativa, la atribución será *externa*. Es decir, las características esperadas acerca de la conducta de la persona o del fenómeno en cuestión, se las atribuimos a las características intrínsecas del objeto de estudio, de otra manera estaremos hablando de elementos de fuera, que de alguna manera modifican nuestro objeto de estudio.

Las cualidades de nuestro objeto sin ninguna dificultad serían atribuidas a los video juegos en sí mismos, si por el contrario habláramos de características negativas, se lo atribuiríamos a factores fuera de los video juegos mismos.

Así se explica, entre otros efectos paradójicos que la buena conducta de una persona que se detesta o la mala conducta de una conducta que se aprecia se atribuya, por lo general, a factores externos.

Sesgos y Errores Atribucionales.

En los estudios clásicos de la atribución se encontró de forma sistemática que:

- a) los sujetos utilizaban en muchas ocasiones el principio de la covariación, y
- b) que la información de consenso no era considerada, sobrevalorando los sujetos la generalidad de sus propias expectativas (Nisbett y Ross, 1980)

Aplicar la lógica formal para decir que un juicio causal es correcto, o para calificarlo como sesgo o error implica el análisis de la conclusión para ver si se ha llegado a ella desde las deducciones lógicas a partir de la información disponible. Cuando las personas juzgan el comportamiento de otras, en general atribuyen las causas de éste a los actores, más que a las situaciones en que éstos se desenvuelven, este tipo de error en el cual existe una atribución exacta lo llamó *error de atribución fundamental*. Es decir, como si tratáramos de controlar nuestro complejo mundo sobrestimando la capacidad de las personas para determinar su propio comportamiento y el resultado de sus actos. Hay más posibilidades de cometer un error fundamental de atribución

cuando pensamos sobre el comportamiento de otros más que del nuestro. Esto es porque tenemos más información sobre las circunstancias que contribuyen a nuestras acciones

La *preponderancia visual* es una determinante importante para la manera en como determinamos nuestras atribuciones, es decir, podemos observar y analizar a los demás, pero no hacer lo mismo con nuestros actos. Si pudiéramos más atención a la manera en como nos comportamos, tendríamos una perspectiva parecida a aquella que dan los demás de nosotros o de una situación en particular.

Otro sesgo de atribución consiste en nuestra idea de creer en un *mundo justo*, la causa del evento se atribuye a la persona más que a la situación aunque en otros casos, hay mucho más que eso, por ejemplo si pensáramos que una persona que es agresiva con los demás, prefiere juegos de peleas porque ahí puede adquirir otras formas de combate, mientras que nosotros sí tenemos acceso a este tipo de juegos vamos a saber evitar comportarnos de forma violenta de los demás, es decir que tranquilamente pensamos que esas cosas no nos sucederán a nosotros o a nuestros hijos.

Keren, 1990, nos dice que un sesgo es una desviación con respecto a una respuesta normativa correcta, e implica la asunción de la existencia de una única respuesta correcta, Mientras que el error; se refiere a una desviación respecto a una regla normativa.²⁰

En otras palabras, cuando en la vida cotidiana un sujeto emite un juicio causal, frecuentemente lo hace sin que toda la información esté disponible, y además sin que exista una respuesta correcta. (McDaniel y Lawrence, 1990).

Por otro lado la interpretación individualista de estos sesgos se ha considerado debido a un deficiente o inadecuado procesamiento de la información (explicaciones cognitivas) o a intentos del sujeto por resolver problemas psicológicos, como amenazas a su autoestima (explicaciones motivacionales) (Echebarria, 1991).

²⁰ J. Fco. Morales et. al. *Psicología Social*, Cap. 9 "Sesgos Atribucionales", p255.

Tendencias Confirmatorias

Snyder (1981) encontró que las personas, cuando tienen que emitir un juicio causal o formarse una imagen de otra persona tienden a seleccionar preguntas o recabar información que confirme sus hipótesis previas.

Por otra parte existe la tendencia a elevar nuestro autoconcepto; es decir, cuando la información es relevante para nosotros, la procesamos más rápido y la recordamos mejor (Higgins y Barh, 1987; Kuiper y Rogers, 1979; Reeder y cols. , 1987)

entromete un poderoso sesgo. Fácilmente atribuimos nuestras fallas a situaciones difíciles e igual de rápido nos damos crédito por nuestros éxitos. Alimentando así una autoimagen favorable. La necesidad de verse uno mismo de modo favorable puede seguir a un éxito o a un fracaso, "puede ser uno de los descubrimientos de la Psicología Social mejor establecidos y replicados con mayor frecuencia", según Michael Ross y Garth Fletcher 1985.

Falso Consenso

Se ha puesto en evidencia que existe cierta tendencia en los sujetos por incrementar la medida en que sus expectativas y juicios son compartidos por otras personas.

Según Ross (1981), el falso consenso se explicaría por el hecho de que en la vida cotidiana tendemos a interactuar con personas con elecciones y puntos de vista similares a los nuestros, por lo que dicha evidencia de consenso se generaliza al resto de la población.

Cuando nos comportamos mal o fracasamos en una tarea nos tranquilizamos pensando que tales errores son comunes, lo que se explicaría por la frase siguiente: "lo hice, pero todo el mundo lo hace".

Por otro lado en cuestiones de habilidad o cuando nos comportamos bien o exitosamente, ocurre un efecto de *unicidad falsa* (Gesthals y cols. , 1991). Servimos a nuestra autoimagen al ver nuestros talentos y conductas como relativamente inusuales, es decir que las personas ven sus fallas como normales, y sus virtudes como raras. Los contextos en los que se aparece este tipo de sesgo, según Fiske y Taylor, 1991, son:

1. en contextos intergrupales,

2. las situaciones amenazantes incrementan el falso consenso,
3. Este sesgo se incrementa ante temas relevantes para el sujeto;
4. Y el falso consenso se incrementa cuando se percibe que la conducta se debió en gran medida a factores situacionales, reduciéndose cuando se percibe, por el contrario, que la conducta estuvo sujeta a factores disposicionales.

Estilos Atribucionales

Leary y Miller (1986), nos dicen que es una forma habitual de responder a cuestiones sobre causalidad. Existen en ciertos sujetos formas más o menos generalizadas o estables de realizar o construir explicaciones causales que no se ajustan a los "modelos normativos de la Lógica"

El estilo atribucional Egótico consiste en atribuir a uno mismo los buenos resultados de su conducta y a factores externos sus resultados negativos, (self-serving)(Krauss, 1981). Su función es mantener los niveles altos de autoestima y la de buscar la aprobación de los otros.

El estilo atribucional insidioso, según Seligman, es el resultado de la evolución hacia la atribución de causalidad y por tanto hacia una vertiente cognitiva, del modelo conductual del desamparo. Seligman planteó una tarea de aprendizaje de evitación de una situación aversiva mediante la realización de una conducta adecuada ante un estímulo que anunciaba el castigo inminente. Este estilo plantea que la atribución de juicios de causalidad solemos utilizar tres dimensiones de juicio:

1. Estabilidad-Inestabilidad. Hace referencia a si la causa que produjo el efecto es persistente o no en el tiempo. Si la causa persiste en el tiempo será estable, sino será inestable.
2. Globalidad-Especificidad. Se refiere a si la causa que produce unas determinadas consecuencias es una causa que afecta a un gran abanico de situaciones (global) o si únicamente afecta a una situación concreta (específica).
3. Internalidad-Externalidad. Se refiere a si el sujeto sitúa la causa en sí mismo (interno) o si la sitúa en factores externos(externo).

Por lo tanto el estilo atribucional insidioso consiste en atribuir los éxitos a factores externos, específicos e inestables y, a atribuir los fracasos a factores internos, globales y estables (atribución propia de los depresivos).

Las explicaciones motivacionales sostienen tanto los procesos cognitivos como la atribución están fuertemente influidos por aspectos subjetivos relevantes (deseos, necesidades, etc.); como la autoestima y la autoimagen. (Snyder, Stephen y Rosenfield, 1976; Harvey y Weary, 1984), la necesidad de control ambiental mediante una percepción estable (Heckhausen Schmalt y Schneider, 1985), la motivación por encontrar aprobación social mediante la presentación de una imagen aceptable hacia los demás (Tedeschi y Riess, 1981), etc. Estas tendencias motivacionales explican las diferencias en los estilos atribucionales ego-protectores y egocéntricos.

La defensa del autoestima; explica el sesgo de positividad. Snyder propone la teoría de la ambigüedad atribucional. Y habla de que en ocasiones los sujetos tienden a ocultar u oscurecer las causas de sus acciones, y ello con una triple función: mantener la autoestima, salvar la cara ante los demás y, la más importante, mantener un sentimiento de centro sobre la propia conducta.

Desde la perspectiva perceptual, la relación percibida entre los resultados positivos y las acciones propias se deberían a la tendencia general a asumir la responsabilidad de los sucesos esperados (éxito), pero no de los inesperados (fracasados).

3.2 La Atribución y los Video Juegos

En las últimas dos décadas, los video juegos han sido el foco de atención para muchos investigadores, que se han preocupado por analizar los efectos que tiene su constante uso, en usuarios de diversas edades, sexo, nacionalidad, etc., desgraciadamente las investigaciones que se han llevado en México, son muy pocas debido tal vez por una parte, a que la incursión de los video juegos en nuestro país fue unos años después de su creación en los Estados Unidos, y no ha tenido la merecida atención que se debe (Además de que estas investigaciones no han tenido carácter científico).

Diferencias considerables podrían surgir de investigaciones previas realizadas en los Estados Unidos y México, ya que el impacto se podría ver reducido por diferencias tan notorias como la del lenguaje, que de alguna manera limita al usuario mexicano en su comprensión de los diálogos sostenidos con los caracteres presentados en los video juegos.

Las diferentes investigaciones que se han llevado a cabo en el campo de los video juegos se han visto enfocados desde la perspectiva del investigador, quien a través de observaciones nos han empapado de información que ha llegado a un desacuerdo para juzgar si su uso es adecuado o no, si altera nuestra conducta o no, en fin los datos que se han extraído muchas veces son contradictorios, y dependerá de nuestra orientación teórica lo que nos lleve a aceptar cierta información encontrada.

De los argumentos de oposición a los video juegos, el del fomento de conductas agresivas es el que mayor número de investigaciones ha generado, sin embargo es importante considerar las teorías de la estimulación y la catarsis en las conductas hipotéticamente agresivas que estos juegos puedan inducir.

En términos generales la teoría de la estimulación sugiere que aquellos que ven escenas de violencia, tienen una mayor probabilidad de cometer actos agresivos en la vida real. Desde la teoría de la catarsis, el punto de vista contrapuesto, nos explica como, la contemplación de la violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión, de este modo la vida real disminuiría.

La mayoría de estudios de laboratorio han encontrado escaso soporte para la teoría de la catarsis, inclinándose a favor de la teoría de la estimulación. No obstante existen similitudes y diferencias entre jugar con video juegos, ver TV y la naturaleza de la agresión que se experimenta con cada una de estas actividades. Frecuentemente se asocia la práctica de los video juegos con la TV, probablemente por la similitud tecnológica que ambos encierran y por la frecuencia de contenidos violentos que tradicionalmente se les ha atribuido (pese a que los video juegos empiezan a experimentar sustanciales diferencias en cuanto a su contenido).

La TV se halla en clara desventaja con respecto a los video juegos ya que esta sólo expone al modelaje de la conducta, mientras que los video juegos permiten además el refuerzo inmediato y contingente y el ensayo de conducta (Chambers y Ascione, 1986). Dominick, 1984, distingue entre la TV y los video juegos entre dos variables: concentración y actividad psíquica, reconociendo a los video juegos una intensa demanda de atención y mayor actividad psíquica que la TV. Este autor ofrece, además interesantes datos de carácter epidemiológico sobre esta actividad: el dinero gastado en la práctica de los video juegos se desestimó ya que resultaba ser una variable únicamente

relevante respecto a la pericia del jugador y no relacionada con el tiempo invertido en el juego.

Algunos de los resultados de trabajos acerca de la influencia de los video juegos en la conducta son:

Un sugestivo artículo de McLoure y Mears, 1986, con el título de "Video juegos y Psicopatología", trató de hallar correlatos psicopatológicos derivados de la práctica excesiva de este tipo de entretenimiento. Este estudio puso en evidencia que no existía relación alguna entre la frecuencia del juego con video juegos y los trastornos de la conducta. En este aspecto únicamente pudo constatar una mayor frecuencia de jugadores entre aquellos alumnos que eran remitidos a la "School Office". Ello puede considerarse como indicativo de que si bien los video juegos no generan en sí mismos especiales trastornos de conducta, existe una población adolescente- de marcado carácter sociopático- que se inclina claramente por esta actividad. De hecho este fenómeno no debe sorprendernos ya que antes de la aparición de los video juegos los alumnos con mayores problemas escolares solían invertir parte de su tiempo en juegos de salón (billares, futbolines, "Pin-balls", etc.) Tampoco se observa mayor consumo de alcohol, tabaco u otras adicciones entre los jugadores habituales.

Entre estos individuos tampoco se observa una mayor tasa de expulsiones de clase o interrupciones de los estudios. No es posible objetivar una mayor motivación por el logro entre los jugadores habituales de los video juegos, más bien se da una relación inversa. Los jugadores habituales no obtuvieron un mayor grado de neurotismo que los jugadores esporádicos. Los jugadores habituales tampoco informaron acerca de un mayor grado de infelicidad o conflictos con las figuras paternas. De ello puede inferirse que los video juegos son una válvulas de escape para afrontar situaciones familiares complejas. Finalmente hay que destacar la clara relación hallada entre la extroversión y los video juegos. Este último hallazgo resulta importante puesto que debilita la opinión generalizada de que este tipo de juegos, favorecen la alienación de sus usuarios.

Gibb y Cols. , 1983, evaluaron 280 jugadores de video juegos sin encontrar ningún tipo de relación entre la práctica en el juego y variables tales como: Rasgos de personalidad, autoestima-autodegradación, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, tendencia al gregarismo, obsesividades y motivación por el logro. La única conclusión de

interés hace referencia a que las mujeres con elevado interés en los video juegos presentaban una mayor necesidad de logro que las que no estaban interesadas en ello.

Selnow, 1984, estudió las características diferenciales respecto a la TV, constatando como, los jugadores de "alta frecuencia" tenían mayores necesidades de huida y aislamiento que los jugadores de "baja frecuencia" y un estilo de juego de características más compulsivas. Los índices de juego indicaron que los jugadores más asiduos percibían en los video juegos gratificaciones específicas a los siguientes factores: Preferencia de los video juegos sobre los amigos, aprender acerca de los demás, compañerismo, acción, soledad-huida.

Se observó como la TV proporcionaba una amplia serie de experiencias vicarias, pero no permitía al espectador participar activamente en la escena del mismo modo que lo hacía el video juego. Los usuarios la definían (74%) como solitaria y exenta de interacción social. Sin embargo pudo establecerse un tipo de interacción social entre el jugador y el propio juego, el que se percibía como un tipo de compañero sustituto. Desde este punto de vista los video juegos se consideraron como expendedores de modelos de interacción social. Los video juegos parecían ayudar a olvidar el estado de soledad experimentado por algunos de los jugadores más asiduos. Los usuarios de "alta frecuencia" pudieron satisfacer su necesidad de compañía con video juegos, si bien los percibieron como menos divertidos y excitantes que los compañeros humanos.

Anderson y Ford, 1986, abordaron el tema de la agresividad generada por los video juegos, desarrollando su hipótesis a partir de estudios de laboratorio, como el inicial de Bandura, que estudiaba el modelaje de la agresión en niños que demostró como la exposición a modelos agresivos puede conducir a un incremento de la agresividad. Una diferencia obvia entre los estímulos usados en la mayoría de los estudios de modelaje y los video juegos, es que en estos últimos la agresión es simbólica, mientras que en el modelaje la agresión incluye caracteres humanos o casi humanos.

Un análisis reciente de Berkowitz, 1984, sugiere que la hostilidad está semánticamente unida a la agresión. De este modo es de esperar que jugar con video juegos agresivos coloque a los video jugadores en una disposición más hostil. Los autores pretendieron comprobar si se producían diferencias en las

reacciones a los juegos que diferían en el nivel de su contenido agresivo. Los resultados obtenidos indicaron que jugar video juegos agresivos condujo a incrementar la hostilidad y la ansiedad, con relación a aquellos sujetos que no jugaron video juegos. El video juego medianamente agresivo incrementó sólo el nivel de hostilidad sin afectar el nivel de ansiedad.

Otro punto en consideración a este trabajo hace referencia a los efectos a largo plazo de los diferentes video juegos en los jugadores. El efecto negativo descubierto en el anterior estudio podría tener una vida corta y no presentar efectos mórbidos a medio o largo plazo. No obstante se podría argumentar que la experiencia de niveles moderados de ansiedad y hostilidad podría ser beneficiosa para algunos jugadores, proporcionándoles una oportunidad para aprender como manejar estas emociones. O bien, podría ocurrir el caso contrario, estos efectos podrían acumularse dando lugar a cambios negativos sobre la visión del mundo, lo que resulta típico de individuos ansiosos y hostiles.

Otra línea de investigación en el tema de los video juegos la han constituido los estudios sobre componentes cognitivos subyacentes a este tipo de actividad, tratando en algunos casos de explicar la preferencia por este tipo de juegos mediante la existencia de aptitudes cognitivas previas que favorecerían la sensación de dominio. Algunos autores plantean la hipótesis inversa, sugiriendo que la práctica de video juegos contribuiría a potenciar diferentes aptitudes intelectuales.

Existe una tercera hipótesis, planteada en el estudio de Jones, Dunlap y Bilodeau, 1987, que planteaba la existencia de habilidades cognitivas civilizadas en el juego de este tipo y que sin embargo se verían enmascaradas en los tests de lápiz y papel convencionales. Estos autores presentaron evidencias acerca de algunos video juegos ("ACM") resultaban ser lo mismo que algunos aparatos de tests conocidos en lo que a diferencias individuales se refiere. Este juego resultó una forma de predecir la ejecución de un sujeto en una escala de simulación de vuelo configurada para el aterrizaje de aviones sobre la cubierta de un portaaviones. El juego de carreras de coche fue esencialmente una medida de tiempo de reacción, lo que favoreció el desarrollo de una versión de este juego para su posible uso en "The Armed Services Vocational Aptitude Battery". "Antiaéreos" y "Derrumbamientos" incluyen atención activa, vigilancia, puntería entre otras habilidades implicadas en las actividades del mundo real.

Melancon y Thompson, 1985, hipotetizaron con la existencia en los video juegos de una mayor coordinación óculo-manual, y si ello fuese así se planteó si esta superioridad fuese causa o efecto de los video juegos. También se pretendió controlar las variables cognitivas del jugador. Los resultados en conjunto sugirieron que las variables cognitivas no explican el fenómeno del juego en estas máquinas. No obstante las variables de personalidad si estuvieron relacionadas con el uso de los video juegos.

Finalmente los autores dieron énfasis al hecho de que los jóvenes en general están utilizando cada vez más estos juegos, gracias tal vez a la proliferación de salas públicas de video juegos. Los efectos a largo plazo de este tipo de actividad quedan aún por explora, puesto que los efectos específicos hallados hasta este momento son esencialmente inmediatos.

Se han presentado diferentes estudios que se han llevado a cabo acerca de los video juegos, todos ellos preocupados por encontrar las manifestaciones en la conducta de los usuarios por el uso excesivo de estos juegos, pero podemos percatarnos que la opinión de los usuarios no ha sido tomada en cuenta aún, motivo por el cual el presente trabajo tiene como función primordial encontrar e interpretar el otro lado de este fenómeno, el punto de vista de los video jugadores que hasta hoy había sido ignorado.

A través de un enfoque psicosocial apoyado en la teoría de la atribución entenderemos la perspectiva de los jugadores que tienen de los video juegos. Es importante posicionarnos en el papel del actor, para entender los atributos positivos o negativos que arrojen los datos obtenidos de las entrevistas realizadas.

Donde por otro lado, el ambiente en el que se desenvuelve el sujeto es de suma importancia, ya que de acuerdo a la teoría de las atribuciones la situación en la que se encuentre el individuo afectará los atributos que tenga de un suceso. Por lo que se considera importante este elemento para el estudio, en donde se hará una correlación de los datos obtenidos en dentro de una sala de juegos y fuera de ella.

Nuestra hipótesis se basa en el hecho de que actualmente es alarmante la forma en que los adolescentes y no sólo ellos, se ven atraídos por este novedoso artefacto, alejándolos de las prácticas deportivas comunes o

tradicionales. En este sentido es importante verificar si hay percepciones diferentes entre hombres y mujeres.

Necesitamos entender las necesidades de esta nueva generación, para poder crear medios y/o formas de llevarlos a cabo. Buscando incrementar la interacción de unos con otros especialmente aquellos sujetos introvertidos, que tienen cierta preferencia por una máquina que por un amigo.

A través de las atribuciones que se hagan, podremos acercarnos más al mundo real de los jóvenes y no hacer suposiciones de que son felices y les causa placer jugar con video juegos. Podremos conocer las causas reales de que este tipo de entretenimiento halla y siga siendo tan exitoso en todo el mundo.

Podemos decir que al principio su proliferación fue por cuestiones políticas y económicas, no obstante ser un modelo cultural "potencial" tecnológicamente hablando. Esto lo trataremos de corroborar por medio de la variable sociodemográfica del hecho de pertenecer a diferentes tipos de escuela; sea pública o privada, ya que como es sabida la educación en México impartida en escuelas de estos tipos difiere en gran medida, provocando tal vez por un cambio notorio en la manera de percibir un fenómeno, y aun más en la manera de explicárselo.

3.3 Caracterización y Categorización de los Video Juegos: una Propuesta Metodológica

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Cuál es la atribución que hacen los adolescentes entre 11 y 16 años de edad, de la función de los Video Juegos.

OBJETIVO GENERAL

Conocer los atributos de la función de los Video Juegos, concedidos por adolescentes mujeres y hombres entre 11 y 16 años de edad que estudien tanto en escuela privada como en pública.

OBJETIVO ESPECIFICO

Saber cuál es la percepción que el adolescente video jugador tiene de los video juegos, estableciendo si el ambiente dentro de fuera de una sala de video interfiere en su percepción. Conocer si el hecho de estudiar en escuela privada

o pública afecta la percepción que ambos sexos tiene de los video juego, determinando si los atributos presentados por jugadores femeninos, difieren de los atributos dados por jugadores del sexo masculino. Ya que se podría pensarse que las mujeres se hayan menos orientadas hacia la agresión y la violencia que de cierta forma siguen apareciendo en este tipo de aparatos.

TIPO DE INVESTIGACION

Para alcanzar los objetivos específicos anteriormente señalados se llevó a cabo una investigación de tipo descriptiva, para poder describir el fenómeno estudiado a través de los atributos concedidos por los adolescentes en cuestión. El estudio es de tipo exploratorio que intenta arrojar una interpretación lo más cercana a la realidad posible, dentro de nuestra muestra y población seleccionada.

Las técnicas que se emplearon fueron dos: la de categorización y la de análisis de similitud, ambas vinculadas con la teoría de la atribución. Son del tipo de observación indirecta; ya que la posición que tenemos como investigadores nos impide ver la realidad de los video jugadores, quienes debido a su experiencia directa con los video juegos tienen el acercamiento real requerido para llegar a los objetivos específicos de este estudio.

LA MUESTRA

Debido a que el estudio es de tipo exploratorio, se trabajo con una muestra intencional de 80 adolescentes; 40 hombres y 40 mujeres de entre 11 años y 16 años de edad, que estudiaran en escuelas públicas y privadas, procurando seleccionar 20 mujeres y 20 hombres de escuelas privadas y el resto de escuelas públicas.

El muestreo se llevó a cabo por cuotas de tipo no probabilístico por ser cómoda y económica, además de que se trata de un estudio exploratorio, y no buscamos generalizar los resultados a toda la población de adolescentes. Se procedió a seleccionar el lugar más cercanos a los centros de videos, que permitieran captar a los jóvenes de cualquier estrato socioeconómico. Por tal razón se eligió un centro comercial del sur de la ciudad, alrededor del cual se ubican escuelas secundarias, tanto públicas como privadas, dando como resultado Plaza Universidad, en la que además existen 4 salas de video juegos: "SEARS", "Chispas", "Fun and Games" y por último "Video Juego .

INSTRUMENTO DE TRABAJO

Para conocer la percepción de los estudiantes de secundaria sobre los video juegos, se tuvo que recurrir a 2 técnicas.

Primero, para conocer las atribuciones que hacen los estudiantes sobre los video juegos, se elaboró un cuestionario de 4 preguntas abiertas relativas a la caracterización que ellos hacen de dichos juegos (ver anexo)(Esto se aplicó primero a 15 muchachos como una prueba piloto y una vez hechos los ajustes necesarios, se aplicaron a la muestra total de hombres y mujeres, vale señalar que la mitad del piloteo se llevó a cabo en 2 salas de video juego ubicadas en avenida centenario, mientras que la otra mitad se aplicaron en la sala de video juegos ubicada en Plaza centenario en la colonia Lomas de Plateros.).

Del resultado de estos cuestionarios se seleccionaron 20 atributos más frecuentes y con ellos se construyó un instrumento de jerarquización que nos permitiera conocer la forma en que ellos se articulan en percepción de los video juegos, discriminando de manera polarizada los elementos que caracterizan a los video juegos de los que no los caracterizan (ver anexo).

Se consideraron las parejas de elementos contabilizando el número de veces asociados a cada elemento El índice de similitud es igual a la proporción de sujetos que asocian dos elementos; los cuales varían de 0 a 1. El árbol máximo que se forma retiene solamente las relaciones que tienen los índices de similitud más altos entre los ítems, evitando siempre llegar a formar un ciclo, es decir, que se cierre el árbol.(Rouquette Michel-Louis, 1997)

CAPITULO IV

CAPITULO IV

Resultados

El instrumento de jerarquización obtenido del piloteo realizado (explicado el procedimiento en el capítulo anterior), consistió de un listado formado por 20 ítems que mejor caracterizaban a los video juegos, según una entrevista semi-estructurada, previamente realizada, donde se les pidió que señalaran cuáles eran las características que mejor describían a los video juegos. De la información obtenida se seleccionaron las 20 categorías más frecuentes y que se agruparon en las siguientes tipos:

Como categorías internas nos encontramos con: *los video juegos son buenos, son complicados, son muy creativos, son bonitos, son juegos diferentes, son malos, son divertidos, son interesantes, son violentos, son entretenidos, son relajantes, son muy atractivos, son emocionantes.* De entre los cuales nos encontramos que de carácter valorativo son: "buenos", "agradables", "creativos", "bonitos", "desconocidos", "diferentes", "interesantes", "violentos", y "atractivos"; mientras que conductuales son: "entretenidos", "relajantes" y "emocionantes". Y por último como característica conductual nos encontramos el ítem "complicado".

Como características externas a los video juegos encontramos las categorías que siguen: "son una pérdida de tiempo", "son un pasatiempo", "hace pasivos a sus usuarios". "pueden provocar una adicción". "son nocivos para la salud", todos estos con carácter conductual. Y con rasgo valorativo esta: "son desconocidos para algunas personas".

Con los resultados obtenidos del instrumento de jerarquización, se procedió a hacer un vaciado para obtener los índices de similitud de los pares más relevantes, y así poder detectar las relaciones existentes entre los reactivos de los diferentes grupos (mujeres y hombres, así como en su conjunto), para terminar con una técnica de cliqués máximos que nos señalaron las relaciones más fuertes establecidas entre los elementos presentados, obteniendo un árbol máximo, es decir, un grafo construido reteniendo solamente las relaciones que tienen los índices de similitud más altos entre los ítems valuados de acuerdo a los resultados arrojados de las entrevistas.

A continuación se presentan los índices de similitud de las tres muestras que se manejaron.

Por el lado de los hombres, nos encontramos con un primer umbral de corte de .15, encontrando que la pareja con índice de similitud más alta, resulto estar formada por los ítems: *buenos y creativos* (Gráfica 1). Aludiendo a características internas de los video juegos, la categoría "bueno" es de carácter valorativo, al igual que el 2o elemento "creativo", indicándonos un grado de aceptación necesaria por la mayoría de los hombres para poder jugar con ellos. Por otro lado el segundo ítem, nos indica que el contenido de los mismos, debe ser diferente a las experiencias que viven diariamente, para atraer su atención.

Mientras que la muestra de las mujeres difiere un poco de la anterior, ya que el primer umbral de corte fue de .2, debido a que el índice de similitud más alto fue de .4, compuesto por el par de ítems: *divertidos y creativos* (Gráfica 2). Estas dos características son propias de los video juegos, y la primera, es una categoría de tipo conductual, y la segunda es de carácter valorativo.

Para lograr una comprensión pertinente de las atribuciones manejadas en nuestro instrumento, es indispensable seguir con la jerarquía de conexidad, que nos dará una atribución más precisa de l fenómeno a investigar. La medida de conexidad se hace más significativa sobre un grafo por medio de nudos, es decir, por las relaciones de aquellos ítems que tienen tres o más relaciones con otros elementos.

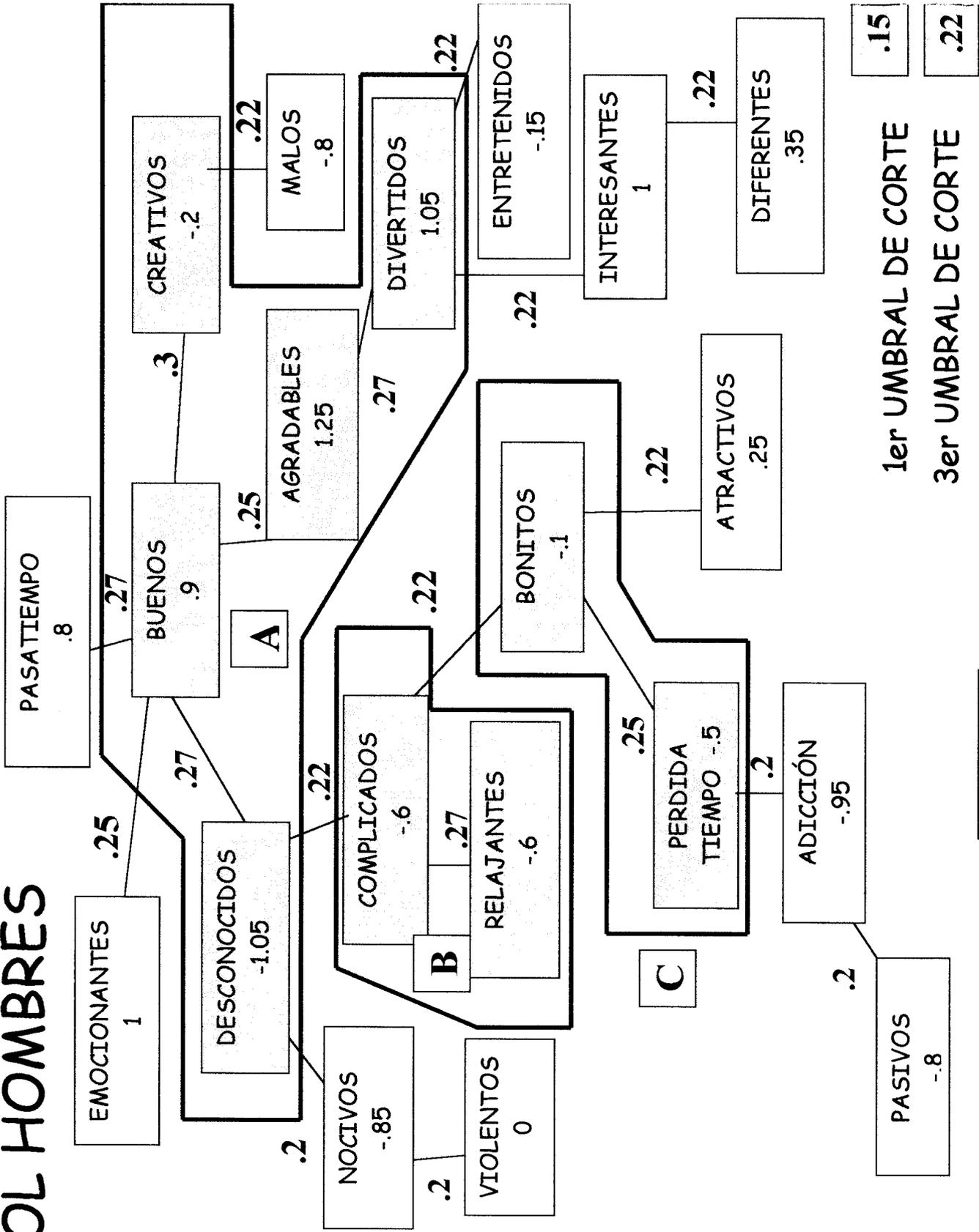
La relación de los pares con los valores de aristas más altos en las tres muestras resultaron como sigue:

En la muestra compuesta por 40 hombres, se destacan 3 bloques de atributos que contienen los elementos más fuertemente relacionados. Es claro que los bloques B y C, se refieren a lo que para ellos no caracteriza a los video juegos, es decir, en su percepción, los video juegos ni son complicados, ni son relajantes, ni son bonitos, ni causan pérdida de tiempo, por el contrario son buenos (bloque A), lo cual se asocia positivamente con ser agradables y divertidos, no así con el hecho de ser creativos o desconocidos (Gráfica 3).

En el caso de las mujeres, nos encontramos con un solo bloque de elementos fuertemente relacionados, ene le que al igual que en los hombres, la percepción incluye como características propias de los video juegos el ser agradables y

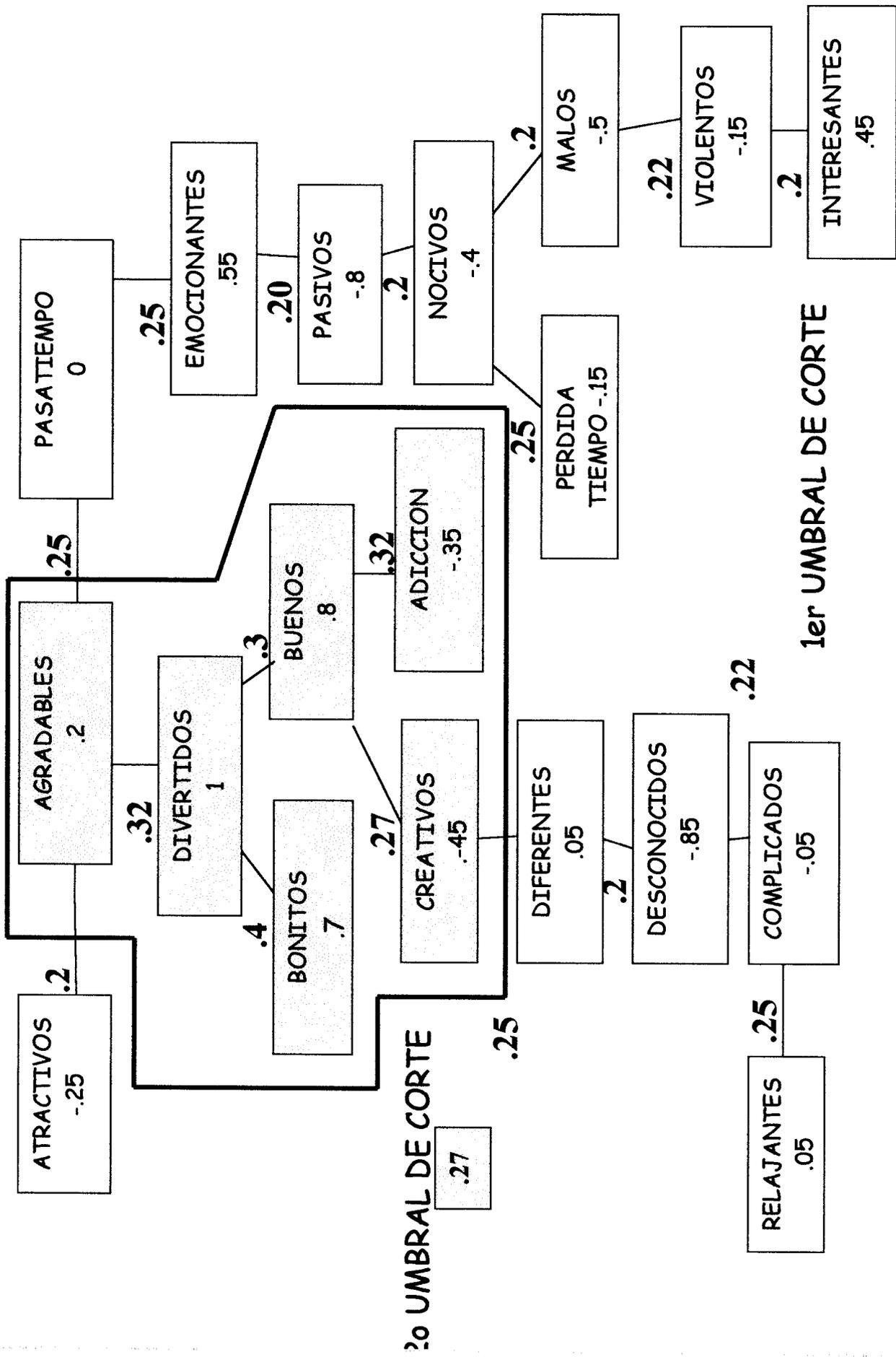
divertidos, bonitos y buenos. Es interesante destacar la definición de que son buenos en oposición a la adicción y la creatividad, ya que perciben a los video juegos como un medio que fuera de producir una adicción negativa en sus jugadores o de exigirles a sus usuarios crear nuevas formas de juego, son simplemente unos juegos bonitos y buenos que las divierte sanamente (Gráfica 4).

ARBOL HOMBRES



GRÁFICA 3

ARBOL MUJERES



Una vez detectado las relaciones estructurales de semejanza entre los elementos del conjunto considerado, a través del análisis de similitud, se procedió a reducir los enlaces de los elementos antes mencionados a través de la técnica de cliques máximos para cada una de las muestras, y así finalizar con un grafo valuado, para cada grupo.

En el clique obtenido por la muestra compuesta por los hombres, se formaron dos agrupaciones. La primera consiste en características positivas que le atribuyen al video juego funciones internas positivas, tales como: *agradables*, *emocionantes*, *buenos*, y como una característica externa al video juego nos encontramos con que son considerados como un *pasatiempo* (Figura 1).

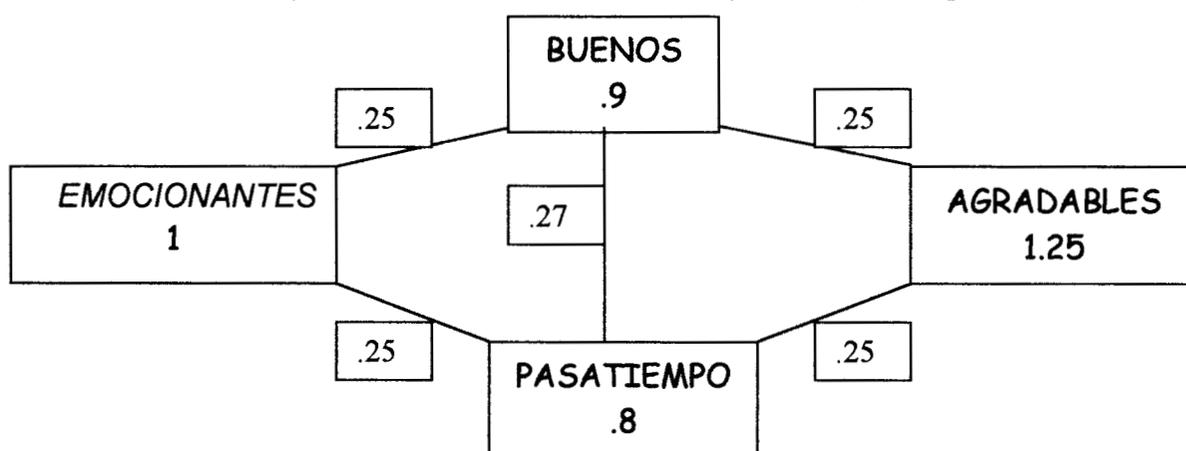


FIGURA 1

Mientras que la segunda agrupación se compone por características negativas, que se descartan para ser consideradas como rasgos importantes percibidos por sus usuarios, ya que las medias resultaron ser negativas. El sentido común nos ha dicho que una característica totalmente femenina es el elemento *bonito*, y los resultados obtenidos en esta muestra, nos lo confirman con una media de $-.1$, alejándose de ser tomada en cuenta por los jugadores de sexo masculino (Figura 2).

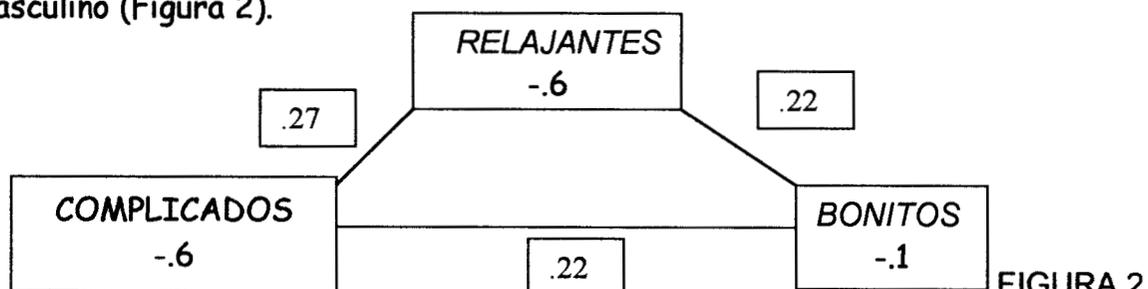


FIGURA 2

En el árbol formado por la muestra masculina, el elemento más fuerte con mayores conexiones fue *bueno*, con cinco ramificaciones, dos de ellas elementos negativos que se desacreditan como características de los video juegos.

Por otro lado las mujeres percibieron a los video juegos como *bonitos*, *divertidos*, y *buenos*, vale decir que estas características son propias del sexo femenino, ya que demuestran el grado de percepción tradicional asociado a las mujeres, caso contrario al de las características dadas por los hombres, los cuales buscan ante todo un tipo de ocio que fuera de ser *bonito*, sea *agradable* y *emocionante* principalmente (Figura 3).

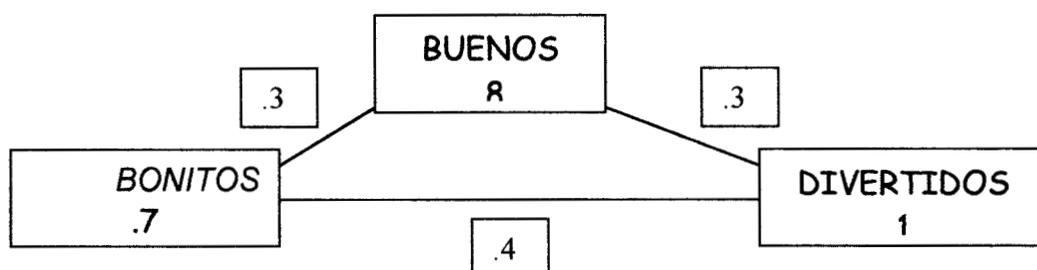


FIGURA 3

Ciertamente el elemento "bueno" puede ser fuertemente representativo de las mujeres, sin embargo, ya no buscan sólo eso sino que están interesadas en un tipo de juego que además les resulte divertido, fuera de lo que los sujetos hombres, por tradición, pensarían de juegos considerados sólo para mujeres como aburridos y tontos. Es claro que las mujeres jóvenes hoy en día, buscan integrarse a actividades masculinas, como en un principio fueron considerados los video juegos.

Atendiendo a la técnica de los cliques máximos que supone que las relaciones trianguladas entre pares de elementos con altos índices de similitud constituyen núcleos de una representación social, podemos ver que en el caso de los hombres su percepción se construye sobre los núcleos: en uno integran los elementos positivos que ya aparecerían como relevantes el árbol máximo que son agradables, buenos y emocionantes, sin embargo aparece un nuevo elemento con el que están enlazadas los 3 anteriores y es la idea de pasatiempo.

Es decir, finalmente, para los adolescentes hombres la razón de ser de los video juegos cae justamente en el hecho de ser un pasatiempo bueno, en tanto que son emocionantes y agradables.

Sin embargo, al mismo tiempo detectan como otro núcleo de su percepción, que no son complicados, ni son relajantes, ni "bonitos". Es importante destacar este último elemento, pues en opinión de las mujeres, este sería un elemento importante en su percepción como se vio en el apartado anterior.

En esta misma línea, la percepción de las mujeres parece estar orientada únicamente por aspectos positivos. Al igual que para los varones, los video juegos se caracterizan por ser buenos, pero a esto añaden la idea que son bonitos y divertidos. Llama la atención desde luego la poca similitud que hay entre el núcleo de percepciones.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Es indiscutible el poder de atracción que tienen los video juegos hacia sus más firmes adeptos, ya que por medio de esta investigación, nos podemos dar cuenta que no importa que tan violento, agresivo pueda ser un video juego, o que tan aburrido y tonto pueda ser, los resultados siempre serán los mismos.

El video juego es percibido como una forma de entretenimiento con características positivas desde sus factores internos, mientras que en desde factores externos, como el ambiente que se vive dentro de las salas de video juegos que nos ayuda a sugestionarnos e invita a los sujetos a manejar los juegos virtuales e internarse en mundos desconocidos, llenos de aventuras, trampas, tesoros, y demás, que los hacen irresistibles, y que una vez pasados de moda son sustituidos rápidamente por otro tipo de juegos virtuales, que tienen como objetivo simular la realidad, con aventuras a veces prohibidas por las normas sociales impuestas en nuestro mundo y que pueden romperse gracias a la fantasía vivida en el video juego.

Sin embargo parecería que el nivel de violencia presenciada y vivida en los video juegos, no se percibe del todo como algo ficticio, ya que se podría confundir que las experiencias adquiridas a lo largo de sus vidas, en donde la agresión esta por todos lados, esta reflejada en los juegos tomándolo como algo dado y aceptado por la sociedad, es decir, que no hay normas que prohiban su expansión, pues lo presentan como algo natural de lo que debemos estar preparados para saberlo sobrellevar.

De igual manera es evidente el aumento de la población femenina en esta actividad lúdica, que debido a la violencia vivida en nuestros días, se encuentran con la necesidad de hacer uso de la fuerza física para defender sus bienes físicos, materiales y espirituales. En este mundo lleno de fantasía se ven envueltas en situaciones casi reales de las que dan cuenta los diversos medios de comunicación. Los adjetivos tradicionales que escuchamos en una mujer se hayan presentes en los atributos que otorgaron a los video juegos, que son bonitos, etc. Sin tomar en cuenta o pasando por alto el alto índice de violencia presentado en los video juegos de su preferencia.

Bien sabemos que todo lo que esta de moda, en un futuro es presentado en artículos consumibles por el auditorio en su mayoría infantil. Bastaría con

analizar las caricaturas que actualmente presentan las televisoras extranjeras y nacionales, para tomar nota que si no hay violencia aunque sea animada dentro de dicho programa, los programas o juegos dejarían de ser atractivos, para convertirse en los favoritos del público infantil.

Acaso podemos imaginar el futuro que les depara a generaciones infantiles constantemente bombardeadas por situaciones bélicas sin importar si son reales o virtuales, tal vez sí, tal vez no, lo cierto es que forman parte de su vida, y los estímulos recibidos al entrar en contacto con estos juegos van dando forma a la identidad de los video jugadores. Lo que si podemos decir es que están bien preparados para recibir sin mayor sobresalto una situación de guerra, que para muchos puede ser hasta "divertido" o "bonito" o "emocionante" o "agradable".

Se dice que los video juegos, como los medios de comunicación enajenan a sus "blancos" de manera casi inevitable, volviéndolos seres solitarios, agresivos, donde su rendimiento escolar o laboral se ve afectado. Esto motivado por la falta de actividades recreativas propias a su edad, es decir, que la mayor parte de su tiempo libre, los video jugadores conocidos como de "alta frecuencia", lo dedican a descifrar enigmas presentados en los juegos, acaparando ese tiempo de ocio, que según sus padres, maestros o tutores, se ve malgastado en algo que lejos de beneficiarlos, los perjudica.

Sin embargo, lo que perciben los jóvenes, se aleja de la realidad percibida por sus padres, ya que lejos de considerarlos como un tipo de adicción dañina para su salud física y mental, resulta ser una actividad que los ayuda a pasar un rato agradable, entretenidos por un juego que es bonito y atractivo por sus gráficas, colores, situaciones y temas que manejan.

Son sin lugar otra forma de ocio que ayuda a homogeneizar los gustos y preferencias de los jóvenes. Modifica radicalmente la forma de jugar de los adolescentes y niños, estructurando una nueva cultura entorno a los juegos. Se han quedado atrás los juegos donde se practicaba cómo ser madre y educar hijos, o el cómo se preparaba a los hombres para incluirse al ámbito laboral y llevar el sustento al hogar.

Parecería que se preparan soldados de guerra, para mundos caracterizados por la carencia de alimentos, vestido y sustento, que más que buscar la paz, buscan la supervivencia.

La preferencia por los video juegos se da de acuerdo al sexo masculino, por ser un tipo de ocio agradable para pasar un rato entretenido, pero que por su calidad de pertenecer al sexo fuerte, son juegos que lejos de ser complicados o de proporcionarles un rato de confort, son lo suficientemente atractivos para jugarlos.

Las mujeres sólo buscan un tipo de juego que sea bonito, bueno y divertido, y eso resultaron ser los video juegos para ellas, algo que vaya de acuerdo a su personalidad.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

Alvaro José Luis, Garrido Alicia, Torrègrosa J: R:, Psicología Social Aplicada, (1996), 2ª. Parte, Aplicaciones de la Psicología Social, Cap. 16, Psicología del ocio y el tiempo libre, por Munné Frederick y Codina Nuria, McGraw Hill, Madrid, pp 429-447.

Aguirre Baztan Angel, (1996), Psicología de la Adolescencia, Alfaomega marcombo, México, D.F.

Berstein Basil, (1971), Class, Codes and Control, vol., Theoretical studies towards a Sociology of Language, London Routledge and Kogan Paul, Great Britain.

De Leonard Patricia (1986), Antología: La nueva Sociología de la Educación, La escuela como fuerza conservadora, desigualdades escolares y culturales por Bordieu Pierre, SEP, Ediciones el caballito, México, Primera edición.

Echebarria Agustín, Echabe. Psicología Social. Sociocognitiva. Tema 6 " La Percepción Social", pp97-117. A. Echebarria y Mikel Villareal. Tema 7 "Modelos clásicos de Atribución de causalidad", pp119-137, A. Echebarria y Mikel Villareal. Tema 8 "Procesos básicos de la atribución de la causalidad y errores de atribución" pp139-162, A. Echebarria. Colección Biblioteca de Psicología. Descleé de Brouwer, S. A.. Pp343. Bilbao, 1991.

Fischer Gustave-Nicholas (1990), Psicología Social, Conceptos Fundamentales, Capítulo 6 La identidad Social, Universidad de Metz, Ediciones Narcea S.A., Madrid, pp157-180.

Hurlock Elizabeth, B. Psicología de la Adolescencia" Cap. 8 "Intereses Personales", pp226-262. Cap. 9 "Diversiones de los Adolescentes", pp263-302. Paidós, Buenos Aires, 7ª Edición, 1989.

Linaza Josexu, (1992), Los Juegos y el Deporte en el desarrollo Psicológico del niño, España.

Morales J. Francisco, et. Al. Psicología Social. Sección VI. "Procesos de Atribución. Cap. 8 "Procesos de Atribución, pp239-252. Cap. 9 "Sesgos Atribucionales", pp253-368. McGraw Hill, 1994.

Myers David, G. Psicología Social. Parte I: "Pensamiento Social". Cap. 3 "Explicación de la conducta", pp 73-109. McGraw Hill, México, 1995.

Piaget J: y otros (1985), Epistemología y Psicología de la Identidad, Paidós, Psicologías del siglo XX.

Reboredo Aída (1983), Jugar es acto Político: el juguete industrial, recursos de dominación, Nueva Imagen, México.

Touraine Alain (1997), ¿Podremos vivir juntos?, Una discusión pendiente. El destino del Hombre en la aldea global, FCE, México, pp27-60.

Vander James, W. Zander. Manual de Psicología Social, Cap. 2 "Percepciones y Atribuciones Sociales", pp53-88. Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México, 1994, 3ª. Edición.

HEMEROGRAFIA

Alcalde Jorge. Nace El Homo Tecnologicus. "La tecnología nos está cambiando", pp5-9, "Me informatizo, luego existo", pp10-13 y Tecnoética", pp14-16. Revista Muy Interesante, Año XVI, #1. Televisa S.A. de C. V., México.

Bisrtain Levya Jorge et. Al. (1995), tesis: Video juegos y Realidad virtual, UAM-X.

Bucio Carrillo Inés, Jiménez Rivera J: Antonio (1996), tesis: Video juegos y relaciones Personales, UAM-I, México.

Juárez Romero, Juana. Una caracterización de los Mexicanos y las Mexicanas. Un estudio con dos grupos obreros. Ponencia presentada en el Tercer Congreso de estudiantes de Psicología, UAM-I. 28 de Enero de 1998.

¿Qué hay detrás de...?, Club Nintendo, Año 7, No.10

Rouquette Michel-Louis, Similitud, Conexidad y Valencia: tres propiedades Elementales de las estructuras de Representaciones. Universidad Paul Valéry. Montpellier III, París, Versión ampliada de la comunicación en el Congreso de la SIP, San Paulo, Julio, 1997. Traducción al castellano Ma. Teresa Acosta Ávila, UAM-I.

Seminario de Comunicación Social (1983), ensayos 10, UAM-A.

Thinking outside the Box, Special Advertising Section, Newsweek the Internacional Magazine, Part 4, Future of Technology Series, October 1998.

Video Juegos: Efectos Psicológicos. Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil, Número 2, 1992, pp106-116.

Xoconostle Ruy, Wayne. Los Mejores Video Juegos del Mercado, Sección de Informática. "Game Boys": una guía para que...,pp 92-97, Revista Quo, Número 18, Abril, 1999.

Virtual Classroom Web site: www.vc.attjens.co.jp

ANEXOS

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD IZTAPALAPA

¡Hola!, Estamos haciendo una investigación acerca de los video juegos, para lo cual requerimos de tu valiosa cooperación para contestar el siguiente cuestionario.

¡Por tu atención muchas gracias!

EDAD: _____ años. SEXO: () Femenino () Masculino

ESCUELA: () Pública () Privada.

TIEMPO QUE JUEGAS CON VIDEO JUEGOS: _____ horas.

¿CON QUIEN JUEGAS A LOS VIDEO JUEGOS? _____

¿CUÁL ES TU VIDEO JUEGO(S) FAVORITO(S)? _____

1. ¿PARA TI QUÉ SON LOS VIDEO JUEGOS?

2. ¿PORQUÉ JUEGAS CON VIDEO JUEGOS?

3. ¿CUÁNDO ASISTES A LAS CHISPAS?
a) entre semana _____ b) fines de semana _____ c) ambos _____ d) nunca _____
4. ¿EN DÓNDE TE GUSTA JUGAR MAS CON VIDEO JUEGOS: EN TU CASA O EN ALGUN ESTABLECIMIENTO? Y ¿PORQUÉ?

5. ¿QUÉ TIPO DE VIDEO JUEGO TE GUSTAN MÁS? Y ¿PORQUÉ?

6. ¿QUÉ VIDEO JUEGOS NO TE GUSTAN? Y ¿PORQUÉ?

7. ¿QUÉ HABILIDADES HAZ DESARROLLADO AL JUGAR CON VIDEO JUEGOS?

8. ¿CÓMO DESCRIBIRÍAS A UN VIDEO JUGADOR?

9. DESCRIBE TU VIDEO JUEGO FAVORITO

10. ¿QUÉ VIDEO JUEGO TIENES EN TU CASA?



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Unidad Iztapalapa

¡Hola!, Estamos haciendo una investigación acerca de la función que tienen los **video juegos en la vida de los adolescentes**, para lo cual requerimos de tu valiosa cooperación para contestar el siguiente cuestionario.

Por tu atención ¡muchas gracias!

SEXO: () Femenino () Masculino EDAD: _____ años.

ESCUELA: () Pública () Privada VIDEO JUEGO EN CASA: _____

TIEMPO QUE DEDICAS A JUGAR CON VIDEOJUEGOS: _____ horas.

¿CON QUIÉN JUEGAS CON LOS VIDEO JUEGOS? _____

A continuación presentamos un listado sobre las características de los video juegos:

a) selecciona las 4 más importantes para ti, señalándolas con una letra "A",

- Son buenos
- 1. Son una pérdida de tiempo
- 2. Me agrada jugarlos
- 3. Son complicados
- 4. Son muy creativos
- 5. Son un pasatiempo
- 6. Son bonitos
- 7. Son desconocidos para algunas personas
- 8. Son juegos diferentes
- 10. Hace pasivos a sus usuarios
- 11. Son malos
- 12. Son divertidos
- 13. Son interesantes
- 14. Son violentos
- 15. Pueden provocar una adicción
- 16. Son entretenidos
- 17. Son relajantes
- 18. Son muy atractivos
- 19. Son nocivos muy atractivos
- 20. Son muy emocionantes

b) de las que quedan selecciona las 4 características de los video juegos nada importantes, señalándolas con una letra "D",

c) de las que quedan, señala con una letra "B" las 4 características importantes de los video juegos,

d) y por último con la letra "C", señala las 4 características poco importantes, recuerda que deben de quedar 4 características vacías.

INSTRUMENTO DE JERARQUIZACION



**MUESTRA HOMBRES
INDICE DE SIMILITUD**

PARES	IND SIM	PARES	IND SIM						
(1,5)	0.3	(9,13)	0.225	(2,18)	0.175	(10,14)	0.15	(5,13)	0.15
(1,6)	0.275	(10,15)	0.2	(3,13)	0.175	(10,19)	0.15	(5,17)	0.15
(1,8)	0.275	(12,20)	0.2	(3,16)	0.175	(11,13)	0.15	(5,7)	0.15
(3,12)	0.275	(13,20)	0.2	(3,18)	0.175	(11,14)	0.15	(5,8)	0.15
(4,17)	0.275	(14,19)	0.2	(3,20)	0.175	(11,16)	0.15	(6,10)	0.15
(1,20)	0.25	(16,20)	0.2	(3,5)	0.175	(12,14)	0.15	(6,13)	0.15
(1,3)	0.25	(2,15)	0.2	(3,8)	0.175	(15,19)	0.15	(6,8)	0.15
(2,7)	0.25	(2,5)	0.2	(3,9)	0.175	(17,20)	0.16	(7,13)	0.15
(3,6)	0.25	(4,16)	0.2	(4,10)	0.175	(18,20)	0.15	(7,20)	0.15
(6,20)	0.25	(5,12)	0.2	(4,18)	0.175	(2,10)	0.15	(8,15)	0.15
(12,13)	0.225	(7,16)	0.2	(5,15)	0.175	(2,19)	0.15		
(12,16)	0.225	(8,19)	0.2	(5,9)	0.175	(2,6)	0.15		
(4,7)	0.225	(9,16)	0.2	(6,12)	0.175	(3,14)	0.15		
(4,8)	0.225	(11,19)	0.175	(9,18)	0.175	(3,7)	0.15		
(5,11)	0.225	(14,18)	0.175	(1,12)	0.15	(4,15)	0.15		
(7,17)	0.225	(14,20)	0.175	(1,7)	0.15	(4,20)	0.15		
(7,18)	0.225	(2,14)	0.175	(10,13)	0.15	(5,10)	0.15		

GRÁFICA 1

**MUESTRA DE MUJERES
INDICE DE SIMILITUD**

PARES	IND SIM	PARES	IND SIM	PARES	IN SIM
(7,12)	0.4	(3,7)	0.225	(5,14)	0.2
(1,15)	0.325	(4,8)	0.225	(5,18)	0.2
(3,12)	0.325	(1,20)	0.2	(6,12)	0.2
(1,12)	0.3	(10,19)	0.2	(6,17)	0.2
(1,7)	0.3	(10,20)	0.2	(8,9)	0.2
(1,5)	0.275	(11,19)	0.2	(9,17)	0.2
(2,19)	0.25	(13,14)	0.2		
(3,6)	0.25	(13,15)	0.2		
(4,17)	0.25	(2,10)	0.2		
(5,9)	0.25	(2,11)	0.2		
(6,20)	0.25	(2,13)	0.2		
(7,20)	0.25	(2,7)	0.2		
(11,14)	0.225	(3,18)	0.2		

GRÁFICA 2