

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

Videojuegos, violencia y niños. Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante.

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

HILARIÓN HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

Directora del trabajo recepcional

Dra. Pilar Ramiro Esteban

Ciudad de México, Agosto de 2016

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Dedicatoria:

A mi madre Noemí, aunque ya no estas presente
Fuiste y serás lo más preciado de la vida.
Tú me diste todo, palabras de aliento y fuerza
Para seguir adelante. Gracias por cuidarme,
Guiarme y quererme tal como soy.
¡Te adoro! Y ¡Te extraño!

A mi padre Porfirio, por enseñarme la humildad,
Fortaleza y responsabilidad, Gracias a ti
Soy lo que soy. Te agradezco tú cariño, tú
Sinceridad y la gran amistad que sea forjado.
¡Te quiero! Y eres todo un ejemplo a seguir.

Por último y no menos importante a mi hermana
Nallely, te dedico este y muchos más logros que
Se viene, eres el motor de mi vida, me motivas y
Cambias mi precepción de mi vida a cada instante.
¡Te quiero muchísimo! “Nichan”

AGRADECIMIENTOS:

En primera instancia, quiero agradecer a mi padre Porfirio y madre Noemí que me dieron la vida, así como los recursos y la oportunidad de realizar mi carrera universitaria, son lo más grande que tengo en esta vida, los quiero y siempre ocupan un lugar en mi corazón.

También agradezco a mi hermana Nallely Xunaxi, que con su cariño, afecto y siempre palabras de aliento me ha sacado delante de todas mis adversidades, ¡te quiero! y eres el motivo de continuar hasta el fin, así como a mi cuñado Daniel Arvizu que su cariño, apoyo, comprensión y consejos hacen que se convierta en un segundo padre en el que puedo confiar.

A mis tres sobrinas: Daniela, Karen y Alexa, son la alegría de mi vida, cada una de ustedes aporta un complemento a mi vida, sin su motivación nada de esto hubiera sido posible, las quiero y deseo de corazón que sus metas siempre se cumplan y yo estaré ahí para lo que necesiten.

Agradezco a mi mejor amiga y compañera Cristel Rodríguez, tú apoyo, tus risas, tú conocimiento, son cosas que valoro y agradezco tu amistad, te deseo lo mejor en la vida y espero que Dios nos permita conservar nuestra amistad por muchos años más, eres una persona increíble y admirable.

A Sandra Rodríguez, agradezco su apoyo, sus muestras de cariño, el jamás dejarme rendir, el ser responsable, el siempre sonreír ante cualquier cosa que pase, agradezco el tiempo que pasamos juntos y la lección de vida que me diste.

A mis compañeros y amigos: Erika, Areli, Bertha, Vero, Isaí, Eddy, presentes y pasados, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas, a todos ellos que durante estos años estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Agradezco a la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, por haberme aceptado ser parte de ella, así también a los diferentes docentes que me brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día con día. Pero lo más importante enseñarme que “NADA HUMANO ME ES AJENO.”

Agradezco también a mi Directora de tesis la Dra. Pilar Ramiro, por haberme brindado la oportunidad de recurrir a sus capacidades y conocimientos, así como también haberme tenido paciencia ante mis dudas en la realización de esta investigación.

Para finalizar, debo decir que este nuevo logro se debe en gran parte a ustedes; he logrado concluir con éxito un proyecto que en un principio parecía inalcanzable e interminable. No hay palabras para agradecer, su cariño y apoyo incondicional, a todos ustedes mis seres queridos los llevo en el alma con admiración y respeto.

¡Gracias a todos!

“Si es que quieres ser tan bueno, si lo sueñas de verdad, inténtalo, empiézalo seguro y veloz.”

Índice

Introducción	1
Capítulo I	2
Construcción del objeto de estudio	2
Capítulo II	12
Antecedentes y contexto	12
2.1.- Concepto videojuego	12
2.2.- Historia del videojuego.....	13
2.3.- La llegada de videojuegos a México.....	16
2.4.- La violencia en los videojuegos.....	17
2.5.- Clasificación de los videojuegos.....	18
2.6.- Consumo de consolas en México.....	22
Capítulo III	24
Estado del Arte	24
3.1.- Los videojuegos como entretenimiento e innovación tecnológica.....	25
3.2.- Videojuegos y su interacción desde diferentes edades: de niños hasta adultos.....	29
3.3.- Violencia y videojuegos.....	33
3.4.- Los videojuegos y el desarrollo infantil.....	36
Capitulo IV	40
4. Marco Teórico	40
4.1 Teoría del juego de Johan Huizinga.....	41
4.1.1 Definición de juego.....	42
4.1.2. Definición juego virtual.....	43
4.1.3. Características de Videojuego.....	44
4.2. Teoría Anatomía de la destructividad Humana de Erick Fromm	45
4.2.1. Concepto Agresión.....	47
4.2.2. Agresión Benigna.....	47
4.2.3. Agresión Maligna.....	48
4.3 LA INDUSTRIA CULTURAL.....	49
4.4 Teoría Critica “Hombre unidimensional” de Herbert Marcuse	51
4.4.1 Necesidad.....	52
4.4.2 Adicción	53

4.4.3 Falsas Necesidades.....	54
4.4.4 Enajenación.....	55
4.5 Teoría psicología infantil de Jean Piaget.....	57
4.5.1. La función semiótica.....	58
4.5.2. Imitación diferida.....	59
4.5.3. Juego simbólico.....	60
4.6 Integración de las cinco teorías.....	61
Capítulo V.....	65
5.- Estrategia metodología de la investigación.....	65
5.1.- Metodología Cualitativa.....	66
5.2. Observación participante.....	69
5.3. Entrevista Semidirigida.....	71
6.- Protocolo.....	73
6.1. Tabla de observación participante.....	74
6.2. Entrevista- semidirigida.....	75
6.3. Ruta Metodológica.....	79
6.4. Resultados Metodológicos.....	80
6.5. Primera Observación Participante A Un Grupo De Cinco Personas.....	81
6.6. Segunda observación participante a un grupo de seis personas.....	93
6.7. Tercera observación participante a un grupo de cinco personas.....	104
Capítulo VI.....	114
6. Conclusiones.....	114
Bibliografía.....	122
Anexos.....	125
Primera entrevista transcripción.....	125
Segunda entrevista transcripción.....	129
Tercera entrevista transcripción.....	134
Cuarta entrevista transcripción.....	138
Quinta entrevista transcripción.....	142
Sexta entrevista transcripción.....	147
Séptima entrevista transcripción.....	151
Octava entrevista transcripción.....	155

Novena entrevista transcripción.....	159
Decima entrevista transcripción.....	163

Introducción

Culturalmente vemos que el ser humano desde muy pequeño siempre ha tenido la necesidad de divertirse y gastar tiempo en el esparcimiento. En un principio eran los juegos que fomentaban el trabajo en equipo, la amistad y el compañerismo, debido al avance de la tecnología estos juegos se fueron transformando. Ahora, la mayoría de los niños buscan entretenimiento de una forma virtual, que se ha convertido en atracción de grandes y pequeños.

En los últimos años, vemos que ha crecido el desarrollo tecnológico, especialmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) las cuales incluyen: televisión, radio, videojuegos, telefonía e internet, pero estos avances están teniendo una gran influencia en su desarrollo.

Es por eso que esta investigación tiene el propósito de indagar y conocer el papel que juegan específicamente los videojuegos en el desarrollo de niños y jóvenes de la ciudad de México en la época actual, ya que en este siglo XXI, gozan de una gran demanda como instrumento de diversión. Por otro lado, son objeto de crítica, debido a lo dañino que puede llegar hacer, con esta investigación se quiere lograr romper con toda especulación y verdaderamente ver qué sucede en el desarrollo de las personas que los juegan.

La investigación, está dividida en seis capítulos, en el primer capítulo se lleva a cabo la construcción del objeto de estudio, en dicho capítulo hago referencia a mis áreas de estudio, objetivos, preguntas generales y particulares, también argumento sobre mis justificaciones sociales y académicas, asimismo abordo mis supuestos de partida en esta investigación.

En el capítulo dos, retomo los antecedentes y contexto de esta investigación, es decir, comienzo por el concepto de videojuego, después abordo la historia del videojuego, como llegan los videojuegos a México, también en este capítulo hablo de las clasificaciones de los videojuegos y por último el consumo de consolas en México.

Ahora bien, en el capítulo tres se realizó un estado de arte, es decir, se buscan aquellas investigaciones que se han hecho sobre tema de los videojuegos, para poder ver qué fue lo que se estudió y de ahí partir para poder hacer una investigación diferente y que aporte algo nuevo a nuestra sociedad.

En el capítulo cuatro, es el marco teórico, en él se retoman aquellas teorías que ayudaran a la investigación, en este capítulo veremos algunas teóricas y conceptos como son: Teoría del juego, definición de juego, juego virtual, teoría de la anatomía de la destructibilidad por mencionar algunas.

Después, en el capítulo seis se lleva a cabo la estrategia metodológica, aquí podremos ver qué tipo de metodología se utilizó, así como los protocolos, la ruta metodológica y los resultados obtenidos.

Por último, en el capítulo seis se darán a conocer las conclusiones a las que se llegaron en esta investigación, en ellas se retomaran aquellas preguntas y objetivos que se plantearon al inicio de la investigación.

Capítulo I

Construcción del objeto de estudio

Los videojuegos se están estableciendo como una de las formas de entretenimiento más populares en la actualidad y su presencia ha aumentado debido a la industria que va desde consolas, tablets, smartphones y consolas portátiles, hacen que sean un objeto en la cotidianidad en nuestra sociedad.

Hoy en día resulta muy común ver a niños, adolescentes y adultos inmersos o ampliamente interesados en el uso de este tipo de entretenimiento, primeramente voy a explicar que es lo que he decidido abordar durante esta investigación y el motivo de emprender la búsqueda de respuestas a mi objeto de estudio seleccionado.

Por lo que decidí escribir sobre: El uso de videojuegos con contenido violento y su papel en el desarrollo personal de niños de 8 a 14 años, porque intento mostrar ¿Qué causa en el desarrollo personal del niño el uso de videojuegos violentos? Para comprender a identificar el papel de los juegos violentos en el desarrollo infantil.

Si bien suena un poco complejo como se va a desarrollar esta investigación, comenzaré a explicar paso a paso que es desarrollé en esta tesis.

Por lo que se refiere a esta indagación debemos definir las áreas de interés a abordar en esta investigación, que son dos de vital importancia en la vida cotidiana: Los niños y la tecnología.

Los niños son el área sobresaliente y de vital importancia, ya que son los cimientos para una nueva sociedad, si no nos empezamos a preocuparnos por acciones y conductas de niños puede que nuestra sociedad no avance, también mi interés viene porque en la actualidad son pequeños descuidados por los padres, este descuido se debe porque los padres trabajan y no tienen el tiempo necesario para dedicarse de tiempo completo a sus hijos.

La segunda área de interés es la tecnología. Hoy en día la tecnología ha avanzado de manera sobresaliente, ayuda en diferentes ramas de estudio y en algunos casos ha ayudado a las necesidades de los seres humanos. Es importante recalcar que la tecnología se ha vuelto indispensable en nuestras vidas cotidianas. Por otro lado creo que el interés más notable de esta área para mí, es conocer que papel está jugando la nueva tecnología (los videojuegos) en el desarrollo infantil.

Ahora bien como toda investigación debe partir de preguntas generales y particulares para que usted lector pueda entender más a fondo que es lo que investigue en esta tesis.

Por lo consiguiente formulo mi pregunta general la cual es: ¿Qué causa en el desarrollo personal del niño el uso de los videojuegos violentos? Con esta

pregunta voy a saber si cambia o no el desarrollo del infante con el uso de los videojuegos violentos.

De esta pregunta general surgen tres preguntas particulares en esta tesis, las cuales ayudarán a sustentar la importancia de esta averiguación.

La primera es: ¿Cómo perciben los niños que juegan videojuegos los hechos violentos de la vida real? Con esto me refiero a cómo es que los videojuegos violentos llegan a modificar la forma de pensar en los niños.

Ya que al estar en un constante uso de esta tecnología debe surgir algún tipo de cambio en su forma de ver los hechos de la vida cotidiana, es decir que mi tesis busca saber si hay una insensibilidad por parte de los infantes ante los hechos violentos o por el contrario hace que estos videojuegos les ayude a comprender más los hechos de la vida cotidiana.

La siguiente pregunta es: ¿Por qué los niños prefieren los videojuegos violentos? Es de vital importancia esta pregunta porque debemos saber que está pasando en la mente del infante, mostrar si los videojuegos hacen que los niños cambien sus gustos para que prefieran el contenido violento, o si es que nuestro entorno social ha hecho que los niños quieran cada vez más acercarse a los hechos violentos y su única forma o una de las formas de acercarse a la violencia es por medio de los videojuegos.

Creo que esta pregunta es lo que diferencia a otras investigaciones, en mi tesis se abordará si los mismos hechos violentos de nuestro país hacen que los niños prefieran jugar videojuegos violentos.

Y la última pregunta que planteo en esta investigación es: ¿Cuáles son las conductas de los videojuegos que tienden a imitar los niños en su vida personal? Lo que se busca saber es si en verdad los niños copian conductas de los juegos, pero no solo esta tesis se va a puntos negativos ante los videojuegos, demuestro si es que hay algunas conductas favorables, como valores, tradiciones, etc. Se

busca saber si en verdad se imitan acciones o la gente juzga la tecnología incorrectamente.

El objetivo de esta investigación como ya se ha mencionado es Identificar el papel de los videojuegos violentos en el desarrollo infantil. Debemos determinar qué pasa en los infantes y en su desarrollo personal por jugar videojuegos, con esto identificare los beneficios lúdicos del videojuego y lo que puede perjudicar el juego en su desarrollo.

Al igual que las preguntas esta tesis también tiene objetivos particulares el primero es conocer la percepción de los niños que tienen un uso frecuente con los juegos violentos ante los hechos violentos que suceden en nuestra sociedad, como ya se había mencionado antes buscamos saber si hay una desensibilización por parte de los infantes ante los hechos de nuestra actualidad por el uso de los juegos.

El siguiente objetivo particular consiste en identificar si los niños reproducen conductas vistas en los videojuegos, anteriormente había comentado que tenemos que ver las conductas positivas y negativas que adopta el infante a causa de los videojuegos, en conclusión a lo que me refiero es conocer las ventajas y desventajas de los juegos violentos.

El último objetivo de esta tesis mostraré el desarrollo del comportamiento infantil de un grupo de niños que juega videojuegos, creo que esto es muy importante ya que con esto se comprobara cuáles son los cambios en el desarrollo personal de un niño Gamer.

Por lo tanto después de explicar a fondo mi objeto de estudio debemos comenzar a pensar que éste es un problema social muy importante ya que, actualmente los niños están inmersos en las nuevas tecnologías, lo que implica que tengan acceso a juegos con contenidos sumamente violentos sin supervisión de un adulto, la gran preocupación que me surge es saber qué es lo que pasa en su desarrollo personal al tener un contacto frecuente con este tipo de escenas violencias en los videojuegos, con esto quiero decir que me preocupa saber si

existe o no una insensibilidad en los niños en los hechos de la vida real por el uso constante de las consolas de videojuegos.

Otra preocupación que tengo es que los niños en la actualidad viven en un contexto lleno de violencia en nuestro país, creo que si se genera más violencia con dichos juegos nuestra sociedad no tendrá un avance favorable ante la situación que se vive, pero también en esta investigación no quiero ser negativo también sabremos qué aportaciones se obtiene de jugar esos tipos de juegos.

También cabe recalcar que los niños son el futuro para nuestro país y se tiene que cambiar la forma que se están educando, lo que me preocupa es que las nuevas generaciones al estar inmersas en un mundo de tecnología no tengan el conocimiento necesario para en verdad sacar un aprovechamiento de las nuevas tecnologías, con esto quiero decir que si no se resuelve este tipo de problemas tal vez nuestras generaciones se quedarán estancadas o se reproduzca una generación más violenta que la actual.

Además quiero agregar que me preocupa que si no se resuelve estos problemas los niños sean menos activos en la sociedad, aunque también con este trabajo mostraré si existen algunas ventajas de jugar este tipo de videojuegos.

Por último es preocupante saber que si no se tiene una educación sobre el uso constante de estas tecnologías, probablemente en lugar de beneficiarlos con sus aportaciones en su desarrollo personal estas tecnologías pueden perjudicarlos.

Ahora bien después de explicar por qué es preocupante este objeto de estudio debo decir mi interés por el tema esto fue debido a que desconozco cuál es el papel de los videojuegos en el desarrollo infantil, que es lo que pasa si se tiene un constante uso de estas consolas de videojuegos, también mostraré qué causas tienen en los niños el jugar videojuegos con alto contenido de violencia.

Mostraré con este trabajo saber si los niños reproducen algún tipo y que tipo de acciones copian de lo que ven en los juegos, también en esta investigación veremos si los niños que están expuesto a más horas de imágenes violentas por

causa de los juegos se vuelven o no insensibles a los acontecimientos violentos que se viven en la actualidad, ya que es relevante saber si se vuelven indiferentes ante actos de violencia.

Igualmente al abordar este tema, demostraré cual es el lado positivo de tener este tipo de nuevas tecnologías al alcance de los pequeños.

Es importante volver a precisar que este tema va de la mano con dos Áreas ya antes vistas las cuales son: los niños y las tecnologías. Estamos viviendo una época donde la tecnología se ha vuelto parte importante en la vida de las personas en especial de los niños, cada vez más la industria ha desarrollado juegos con contenidos violentos, con lo cual es sobresaliente investigar qué papel tienen los videojuegos el desarrollo personal del niño el estar mucho tiempo con este tipo de nuevas tecnologías.

Por último voy a explicar que si este tipo de problemática no se resuelve se podría estar haciendo un daño severo a nuestras futuras generación, por lo tanto con este trabajo espero fomentar en los padres tome en cuenta los riesgos que le están causando a sus hijos al comprarles este tipo de tecnología.

Pero no solo ver los puntos negativos de la tecnología también mostrar que ventajas se tienen al utilizar estos videojuegos, también si no hacemos que los padres revisen el contenido que compran a sus hijos jamás se logrará una educación adecuada hacia los pequeños.

Después de hablar que esto es un problema social y que pasaría si no se resuelve este problema, pasare a sustentar y diré desde donde partiré en esta investigación.

Debo decir que la industria de los videojuegos ha crecido, creando distintos aparatos electrónicos ya sea desde Tablets, consolas, maquinitas y videojuegos portátiles. Debido a tanta demanda los niños en nuestro país, pueden llegar a tener alguno de estos accesos o simplemente existen negocios específicos en donde se pueden jugar esta clase de juegos violentos.

Una investigación hecha por La empresa The Competitive Intelligence Unit (CIU) en investigación del mercado global, publicó una investigación sobre el mercado de videojuegos en México donde estima que esta industria alcanzó un valor de 15 mil 290 millones de pesos al final de 2012, lo que representa un crecimiento de 10 por ciento con relación a los 14 mil 194 millones de pesos generados un año antes. En este estudio se observa que únicamente 25 por ciento de los usuarios de videojuegos usan consolas fijas como medio de acceso a los contenidos. Por su parte, los teléfonos móviles son el punto de acceso que presenta mayor preferencia, siendo usados por 31 por ciento de los gamers.

Las personas que cuentan con una consola de videojuegos en su hogar son jugadores intensivos; es decir, compran juegos regularmente, juegan diario, usualmente dos horas o más, y hacen uso de la conexión a internet disponible en sus dispositivos. (Redacción EL UNIVERSAL, 7 agosto 2013)

Con esto podemos comenzar a suponer que los niños al estar en un contacto frecuente con este tipo de videojuegos hacen que tenga una causa en su vida cotidiana, lo que puede dar paso a nuestra primera pregunta ¿Qué causa en el desarrollo personal del niño el uso de los videojuegos violentos? Por lo tanto nos supone que el uso constante de los videojuegos hace que los niños pasen mucho tiempo sentado en una posición, lo que haría una inactividad física por consiguiente uno de los efectos sería el sobrepeso que a su vez en el desarrollo de su vida podría provocar burlas, agresiones, bullying y agresividad.

Por esta última razón al tener mucho tiempo un contacto con imágenes violentas podemos intuir que la agresividad es un factor importante en los niños, lo que daría paso a nuestra siguiente pregunta. ¿Cómo perciben los niños que juegan videojuegos los hechos violentos de la vida real? Si pasan tanto tiempo mirando imágenes violentas, podemos intuir que esto tiene un resultado en su forma de ver los acontecimientos de nuestro país, parto de la idea que los niños de ahora no les sorprenden la violencia y llegan a tener un grado de indiferencia ante los hechos violentos de nuestro país, intuyo que hay un grado de insensibilidad en los niños como derivación a jugar este tipo de juegos.

Ahora bien pasamos a la siguiente pregunta, ¿Por qué los niños prefieren los videojuegos violentos? El mercado de los videojuegos tiene una clasificación de edad para los juegos, pero en este caso la publicidad o los mismos avances de los juegos hace que los niños quieran el juego de moda y se podría suponer que los padres no revisan el contenido, simplemente satisfacen las peticiones de sus hijos sin saber qué juego es, encima de esto se cree o más bien los niños creen que los juegos educativos son aburridos lo que hace que se piense que los juegos violentos son más divertidos y entretenidos.

Pasaremos a la última pregunta ¿Cuáles son las conductas que tienden a imitar de los videojuegos los niños en su vida personal? Si partimos de la idea que existe una indiferencia por parte del niño ante los hechos que lo rodean, parto de la idea de que tiende a copiar acciones inadecuadas inmersas en los videojuegos, como pensar que asesinar a un ser humano es algo normal y que tiene que pasar en la vida.

Con lo anterior creo que tienden a imitar la violencia vista en el juego, es decir, los niños a interactuar con otras personas sus conductas o respuestas serán más a la defensiva y agresivas.

Es importante justificar este trabajo desde mi carrera comunicación y cultura, este tema en comunicación nos muestra como el medio masivo en este caso los videojuegos tiene un papel en el desarrollo personal del niño, es decir que con esta investigación veremos si es que se está afectando o no el desarrollo del infante con la sociedad.

Otro punto de interés pero ahora en el campo de la cultura es como los niños al ver contenido violento tienden a formarse una nueva forma de vida en la cual algunos de los casos reproducen acciones vista en el juego, también un punto a destacar del porqué de esta investigación es conocer si al estar expuesto a la violencia el niño se hace insensible a los actos de violencia que se viven actualmente en este país.

Por otro lado es de vital importancia el tema ya que los niños son la siguiente generación a la cual deberemos dejar un aprendizaje mejor, más crítico y que tengan la capacidad de comprender su entorno, por consecuente tenemos que hacer hincapié en cómo se forman las nuevas generaciones, además mostraré cuáles son las ventajas y desventajas que se tiene al estar expuesto a este tipo de violencia en los juegos.

Por último con esta investigación demostraré qué papel tiene los videojuegos en los niños y qué tanto afecta en su desarrollo en la vida cotidiana, así como las repercusiones con las personas en su vida diaria.

Como bien sabemos la tecnología crece a pasos agigantados pero hay demostrar si este tipo de nuevas tecnologías ayudan a los niños o los perjudican en su desarrollo de vida. Es por eso mi interés por abordar este tema.

Para terminar de explicar todo lo que se abordó en esta investigación describiré los tipos y criterios para investigar correctamente este problema social.

El objeto de estudio mencionado durante todo este capítulo tiene un propósito mixto, lo que quiero decir es que va partir de la teoría en los conceptos de, videojuego, la historia de los videojuegos, la llegada a México hasta llegar al análisis del papel de los juegos en el desarrollo infantil.

El medio para la recolección de datos se utilizará las prácticas en el campo, como son: sondeos a niños en la delegación Iztapalapa, así como un grupo focal en el que podamos comparar el comportamiento de un niño con constante uso de videojuegos y otro que no juega esto.

La tesis pretende adquirir un conocimiento explicativo, es decir busca explicar qué papel tienen los videojuegos en el desarrollo del infante, para poder llegar a conocer cómo se puede resolver este problema social.

Así mismo el método empleado en esta tesis será el analítico que como su nombre lo indica busco analizar cómo es que pasa en el desarrollo personal de los menores que juegan muchos videojuegos violentos.

Para concluir puedo decir que la técnica de investigación empleada serán la observación participante y entrevistas semi-dirigidas a los niños de 8-14 años de edad con un constante uso de videojuegos y por otra parte también se analizarán niños que no tengan contacto con estos tipos de juegos, para ver en verdad si los videojuegos violentos tienden a cambiar su desarrollo personal.

Capítulo II

Antecedentes y contexto

2.1.- Concepto videojuego

Es fundamental tener un acercamiento histórico de los videojuegos, es decir, conocer cómo es que han surgido y los cambios que han tenido socialmente y culturalmente.

Actualmente nuestra vida está inmersa en el capitalismo, donde la cultura, el arte, las ideas, etc. Se han transformado en mercancías de consumo, donde la tecnología no es la excepción y se ha convertido en una de los principales artículos de consumo para la sociedad.

En el presente los videojuegos y los niños tienen un contacto más frecuente, debido a la gran industria que ha surgido desde teléfonos celulares (smartphone), tablets, maquina arcade, consolas etc.

Primeramente para poder entender este fenómeno es importante tener un concepto clave en esta tesis que es: ¿Qué es un videojuego? Retomaré diferentes conceptos de autores para poder llegar a una buena respuesta.

Levis (2009) nos dice que son una herramienta cultural y que su característica es la interactividad del usuario, para proponerle una simulación de la realidad.

Revueltas y Guerra (2011) lo definen como un instrumento que incluye diversos tipos de lenguaje, como son el visual, el sonoro, el literario, gestual,

Se podría decir que los videojuegos son juguetes creados a partir de nuevas tecnologías, donde implican reglas y situaciones de la sociedad (Behrens, Cava, y Strelczenia, 2004)

Aranda, Navarro y tabernero (2009) lo definen como un software de entretenimiento, textual o gráficos que emplee una plataforma electrónica como un

ordenador o consola que involucre a uno o múltiples jugadores en un espacio físico o virtual.

Bueno retomando a estos autores podemos llegar a la respuesta de la pregunta planteada al principio ¿Qué es un videojuego? Se puede definir que un videojuego es un programa interactivo de entretenimiento que tienen como objetivo la interacción entre una o más personas por medio de una pantalla y el uso de un aparato electrónico donde se ejecute el programa, y se simulan situaciones.

2.2.- Historia del videojuego

Ahora bien ya sabemos que es un videojuego por lo tanto tenemos un poco más de contexto para entender la problemática, aunque nos falta saber ¿Cómo es que ha surgido este tipo de tecnología?, ¿Dónde surgió? ¿Cuál es o era el objetivo de esta tecnología? Para esto tenemos que regresar en el paso de la historia y conocer más sobre esta tecnología.

Por lo tanto hablaré de algo crucial en la existencia de los videojuegos y es el nuevo uso que se le dio a la televisión, los videojuegos como ya sabemos son programas que necesitan de un medio en este caso la televisión para ser visualizado y con ello tener la interacción con el usuario.

Desde los años treinta existían los pinballs un juego de una pelotita que no tenía que caer, en ese tiempo eran los más jugados por los niños y jóvenes, pero al crear un juego para el televisor fueron desplazados rápidamente.

A mediados de los años setenta la televisión jugaba un papel muy importante en la vida de las personas en sus hogares, esto hizo que los videojuegos pudieran incorporarse a la vida de los niños por su fácil uso.

Levis (1997) nos dice que los videojuegos al principio fueron aceptados como juguetes que necesitaba del televisor para funcionar y que aquí se ve la importancia que tiene la televisión, sin embargo los videojuego agregaban un nuevo factor de comunicación a la televisión; la interactividad, es decir que

“gracias a los videojuegos el usuario, por primera vez, podía controlar lo que sucedía en la pantalla” (Levis, 1997: 31)

La fecha exacta de la creación de los videojuegos no está establecida, se manejan fechas desde finales de los cincuentas, mediados de los sesentas, pero donde más autores coinciden es en la década de los setenta ya que es la fecha en un auge de los videojuegos.

Creo que es importante retomar la investigación de los autores Belli y López (2008) son ellos que nos dicen la fecha más antigua de los videojuegos ellos mencionan que en el año de 1958 William Higginbotham creo un simulador de tenis de mesa a partir de un programa de cálculo trayectorias y un osciloscopio el cual llamo Tennis for two. Y solo era para entretenimiento de visitantes en un laboratorio en new york.

Ahora bien, no es hasta 1962 cuando un estudiante del Massachussets llamado Steve Russell, crea un juego para computadora llamado Spacewar, el cual consistía en poner a dos jugadores donde cada uno controlaba una nave espacial. El objetivo del juego era disparar entre ellas para derribar a una de las naves. Wolf y Perron (2003)

(Belli y López, 2008) nos dicen que en 1966 se diseña el primer prototipo de videojuegos que se podría utilizar en cualquier televisor diseñada por Ralph Baer, después de unos años específicamente en 1972 es cuando se lanza a la venta la primera consola doméstica, tenía la capacidad de ser conectada a un televisor y así poder jugar juegos precargados.

El juego del PONG creado también por el mismo Ralph Bear en 1972 dio un avance en la industria del videojuego y a una empresa llamada ATARI. Este juego consistía en una emulación de un juego de tenis, desde esa fecha los avances en cuestión de los videojuegos fueron creciendo cada vez más.

Levis (1997) menciona que ya en 1975 el ATARI era la consola más popular casera en donde únicamente tenía dos botones para controlar las acciones del juego PONG mencionado anteriormente.

Ya en la década de 1980, donde se vivía una etapa muy creativa en el desarrollo de juegos se anunció el lanzamiento de un juego que cambio la industria del mercado el juego PACMAN.

Este juego que tuvo una gran aceptación por parte de los jugadores, el objetivo de este juego consistía en avanzar por un laberinto en el que había que evitar que unos fantasmas te tocaran y al avanzar ibas comiendo puntos y frutas para poder pasar de nivel. El juego se convirtió en todo un clásico.

Después del éxito de pacman comienza un gran crecimiento en la industria de los videojuegos, esto quiere decir que hay más desarrollo en elaboración de los videojuegos, surgen avances en materia de lo visual cada vez es superior y con esto surgen empresas como Sega y Nintendo.

Según Belli y López (2008) Nintendo es una parte esencial de la historia de los videojuegos ya que crea un videojuego muy popular y de alta demanda en el mercado y es Mario Bros.

El juego consistía en ir saltando enemigos o bien pisándolos, que fue una característica principal en las plataformas de Nintendo, Mario Bros para ese tiempo contaba con una gran cantidad de pequeños detalles y colores que lo hacía muy atractivo.

Levis (1997) nos dice que Nintendo siempre fue la empresa líder del mercado de videojuegos y consolas seguida de Sega en los años 1990, estas dos empresas siempre estuvieron en constante pelea por ser los mejores en el mercado, sin embargo a finales de la década de los noventa, la empresa Sony japonesa lanza al mercado la nueva consola Playstation con gran éxito haciendo que Nintendo pierda la hegemonía.

Por último cabe mencionar el surgimiento de la consola Xbox por parte de la empresa Microsoft en el año 2001, desde entonces Sony y Microsoft tienen una lucha constante por ser la empresa número uno en consolas de videojuegos.

2.3.- La llegada de videojuegos a México

Según Gonzales (2000) la llegada de los videojuegos a México se da en los años setentas, esto fue una enorme innovación en la tecnología, los primeros aparatos fueron ATARI que solo servían cuando se les introducía una moneda, después de unos años en la década de 1980 había consolas en México pero solo en negocios especiales.

No fue hasta el año 1985 y el 1989 cuando se hizo una apertura comercial en nuestro país, esto hizo que en México surgieran armadores de las maquinitas, las maquinitas era un invento en el cual se conectaba un televisor casero en una base de madera, donde también se colocaban la consola, botones y palancas para que el usuario pudiera jugar los juegos.

La llegada de los videojuegos hizo que empresarios invirtieran en refacciones de dichas maquinitas, estas refacciones se convirtieron en cadenas comerciales de videojuegos en México. Los estados de la república fueron: México, Puebla, Michoacán y Monterrey.

Con esto surgieron más mayoristas que comenzaron a producir más Maquinitas de Arcade lo que hacían estas máquinas en sí era que al depositar una moneda el juego se iniciaba y duraba por un determinado tiempo.

Para nuestro país esto se convirtió en un negocio cada vez más grande, las máquinas de Arcade eran puestas en negocios donde el dueño del negocio recibía el 30 por ciento de las ganancias de la máquina.

Para México el juego street fighter II el cual era un juego de pelotas cuerpo a cuerpo, que marco el éxito en los videojuegos, ya que la demanda de las maquinitas con ese juego fue muy superior a lo esperado, este juego impulso los

videojuego en México y da paso a una nueva generación de maquinitas Arcade que se necesitaba catorce botones en total.

Como podemos ver al principio lo videojuegos era un negocio dentro de establecimientos comerciales, pero que poco a poco fue ganando aceptación por la sociedad mexicana.

2.4.- La violencia en los videojuegos

Ahora bien ya vimos como los videojuegos han cambiado en el transcurso de los años y cómo es que se fueron desarrollando, esto nos lleva al siguiente punto importante en la tesis, cómo la violencia ha llegado al mundo de los videojuegos.

Laniado y Pietra (2005) nos dice que al presentar el videojuego Pacman ya mencionado anteriormente en esta investigación, causó polémica, porque para muchos era maligno se preguntaban cómo un personaje amarillo devoraría con gran apetito espectros, el Boston Globe un diario de la ciudad de Massachusetts lo califico como violento, mientras que los círculos católicos decían que si estaba permitido que los niños estuvieran expuestos a este tipo de violencia ya que les afectaría en su desarrollo.

A partir de este juego surge el concepto de violencia y marca un punto crucial en la historia de los videojuegos, Laniado y Pietra (2005) también nos menciona que en 1993 surge en el mercado un juego llamado Mortal Kombat, que como su nombre lo indica es un combate mortal. Al utilizar la letra “k” en el nombre le dio más carga agresiva.

Sin embargo este juego alcanzó un éxito rotundo entre los jugadores vendiendo más de 6.5 millones de copias en todo el mundo. Este juego consistía en un combate cuerpo a cuerpo entre dos peleadores, el objetivo es matar a tu rival a golpes.

Lo que caracteriza a este videojuego que es el primer juego en donde las escenas de violencia son fuertes, existe mucha sangre y llega hasta decapitar al contrario,

si se llega a lograr una secuencia de pulsaciones de botones a lo que se le denomina combo.

A partir de este videojuego fue creciendo el número de videojuegos con este tipo de temáticas, actualmente las escenas de violencia son cada vez más fuertes y con los nuevos gráficos desarrollados se asemejan más a la realidad.

2.5.- Clasificación de los videojuegos.

Es importante mencionar como ya vimos que los juegos comenzaron siendo muy minimalistas, simples, pero que con el avance de la tecnología y nuevos gráficos los juegos se han convertido visualmente muy atractivos, ya cada vez representan gráficamente la realidad.

Con un mercado lleno a distintos tipos de usuarios y gustos diferentes, se han creado variedad de tipos de juegos, donde se puede encontrar contenidos y temáticas muy diversos, es decir que con esto el Gamer tiene una gama para elegir la cual se adecuara a sus preferencias.

En este mercado se les ha asignado diversas clasificaciones a los juegos, es de vital importancia saber esto en esta investigación ya que con esto podremos identificar los tipos de juegos que hay en el mercado.

Mencionaré y daré las características más importantes de las diferentes clasificaciones, levis (1997) y Laniado (2005) son dos autores que precisan entre las diferencias que hay en los videojuegos aunque para cada uno tienen un nombre diferente. Los juegos son los siguientes:

- Juegos de plataforma o también llamado Árcade: consiste en que el personaje principal, el que controla el jugador debe pasar por diferentes escenarios muy activos donde se concentra mucha acción para llegar a cumplir una determinada misión o tarea. Tiene la característica que el personaje principal siempre es el héroe que rescata a una mujer ya sea princesa, novia o también rescata a su pueblo de los villanos.

- Deportes: estos juegos son una copia de los juegos que pasan en la vida real, adoptándolos o mejor dicho en personajes virtuales copiando su forma física de los jugadores profesionales, sus y en la actualidad se copian su sello personal como por ejemplo sus celebraciones. Algunos de los deportes son: como el fútbol soccer, futbol Americano, el Tenis, básquetbol, etc.
- Juegos de lucha o también llamados de pelea: consiste en una lucha cuerpo a cuerpo ya sea con armas o solo la fuerza física, uno de los personajes es escogido por el usuario, mientras que el otro, es operado por el programa, su característica principal es que entre más vences a peleadores el nivel de dificultad aumenta, también otra característica que tanto las imágenes, expresiones de dolor y los sonidos hacen que se piense que es un combate real entre personas.
- De disparo también llamados de tiros: el objetivo de este juego es disparar sobre los diferentes objetos que aparezcan en pantalla como por ejemplo: animales, personas, zombies, etc. La característica de estos juegos es que se recrea todo un escenario en el cual se tiene que recorrer para encontrar a tus objetivos y vencerlos en este caso es matarlos, el tiempo de reacción del usuario debe ser muy rápida.
- Survival horror: en estos juegos el usuario adopta la identidad de un personaje, y este debe ir enfrentando situaciones en las cuales le va causando un terror, es decir, juega con los pensamientos del usuario para adentrarlo a la temática del miedo. La característica de este tipo de videojuegos son las ambientaciones gráficas y sonoras que hace manipulaciones a los sentidos y a los miedos psicológicos del jugador
- Simuladores o también llamados de carreras: consiste en recrear el funcionamiento ya sea de un automóvil o una motocicleta, en donde el usuario conduce el vehículo para ganar competencias entre otros vehículos

manipulados por el programa o simplemente conseguir objetivos particulares como terminar una vuelta en el menor tiempo posible.

- Juegos de estrategia: este juego consiste en que el usuario debe tomar decisiones por sí solo, con esto quiero decir que puede decidir en seguir la historia o buscar otros objetivos en la trama del juego, la característica importante que estos juegos tienen una duración más larga y puede ser muy complejo en la trama.
- Por último pero no menos importantes están los juegos educativos o también llamados Ludo-educativos: esos juegos fomentan la educación en su contenido, la característica es que busca hacer dinámicas para que el usuario aprenda y se divierta al mismo tiempo.

Adicionalmente y debo hacer hincapié en esta parte mencionar que los videojuegos también tienen una clasificación por rango de edad, esto se ha creado para promover un control en el contenido a los infantes menores.

(García, 2003) nos dice que debido al juego ya mencionado en esta investigación "Mortal Kombat" y su violento contenido, Estados Unidos en el año de 1944 tuvo que crear una institución que se encargara de hacer una evaluación de los contenidos en los juegos para determinar en qué edad era idóneo jugarlo. Esta institución es llamada Entertainment Software Rating Board (ESRB) a continuación pondré los tipos de clasificaciones que señala por esta institución.

- Early Childhood ("infancia temprana"): el contenido de estos juegos está dirigido a niños de 3 años en adelante, su orientación es lúdica, es decir que son juegos con contenido educativo
- Everyone ("Para todos"): este juego es para usuarios de 6 años en adelante, están enfocados en que los personajes son dibujos animados, así como fantasía y violencia moderada.

- Everyone + 10 ("Todos los mayores de 10"): estos juegos ya tienen un vocabulario más moderado y un poco más de violencia, como su nombre lo indica está dirigido a niños de 10 años en adelante.
- Teen ("Adolescentes"): son juegos dirigidos al público de 13 años en adelante, sus características son que tienen violencia limitada, un poco de sexualidad sugerente, el contenido es sangriento y tienen un lenguaje fuerte.
- Mature ("Adultos +17"): el material de estos videojuegos es apto solo para personas de 17 años o más, sus características son que muestra una violencia intensa, puede contener género de terror y horror, temas sexuales, lenguaje fuerte.
- Adults Only ("Sólo para Adultos"): estos videojuegos son solamente para adultos que van partir de los 18 años en adelante, contienen escenas muy fuertes de temas sexuales, así como sangre en exceso y violencia extrema.
- Por ultimo están los Rating Pending ("Pendiente de clasificar"): son videojuegos que apenas van a salir al mercado y que están siendo clasificados por la ESRB (Entertainment Software Rating Board), es decir solo los demos tienen esta clasificación.

En el caso de México nos dice García (2003) que el gobierno del Distrito Federal elaboró una clasificación de contenidos en los videojuegos, en donde está prohibido el contenido sexual y actos sexuales. La cual tiene cuatro categorías para controlar el contenido de los juegos.

- La primera se denominó A: que significa que el contenido es inofensivo para los infantes, son todos aquellos que tengan que ver con deportes, simuladores de autos, motos y nada que tenga que ver con imágenes de violencia.

- El siguiente es B: este tipo de videojuegos deben de ser pocos violentos, son para personas mayores a 13 años, tienen la categoría de ser dibujos animados y no debe de contener nada de sangre.
- Clasificación C: son considerados los videojuegos agresivos con contenido violento, pero sin cuerpos mutilados, ni desangramiento.
- Y por último Clasificación D: son los juegos con alto contenido violento, peleas, uso de armas, muertes, derramamiento de sangre y lenguaje fuerte.

Esta clasificación también autoriza a los vendedores de juegos, a que si un niño o adolescente no cumple con las características de edad para un determinado juego no le sea vendido.

Lamentablemente en México no se ha respetado esta clasificación de contenido y muchas de las veces los padres no saben de estas clasificaciones y compran los juegos a sus hijos sin saber qué categoría son, es importante saber que esta clasificación puede ayudar que los padres tengan un mejor control en el contenido que se les da a sus niños.

2.6.- Consumo de consolas en México

Una investigación hecha por La empresa The Competitive Intelligence Unit (2012) líder en investigación del mercado global, publicó que el mercado de videojuegos en México ganó más de 15 mil millones de pesos al final del 2012, es decir que el 25 por ciento de gamers juega con consolas caseras ya sea Xbox 360, Play Station y Wii, con esta investigación se dieron cuenta que las personas que cuentan con consolas en casa, compran constantemente juegos y con esto se llega a la conclusión que juegan diario aproximadamente entre dos o más horas.

La misma empresa The Competitive Intelligence Unit (2013) recientemente realizó un estudio donde nos dice que los teléfonos celulares están siendo utilizados por el 41% de los gamers. También dice que las tablets todavía no han sido muy populares pero que va en aumento su uso como consola portátil.

Podemos concluir que en los últimos años el aumento en la industria del videojuego ha ido creciendo bastante, esto hace que muchas más personas estén en un contacto directo con estos juegos. Sin embargo no solo el crecimiento de consolas caseras si no también se está adoptando una nueva forma de jugar y es mediante los teléfonos inteligentes o tablets

Creo que aun siendo un país con crisis económica en los habitantes, la mayoría de niños pueden llegar a tener un acceso a cualquiera de estas tecnologías es por eso que se plantea este tipo de problemáticas a resolver, ya que nuestra sociedad está inmersa ante la industria.

Capítulo III

Estado del Arte

En este capítulo retomaré algunas investigaciones que se han hecho a través del paso de los años, primeramente es importante decir que la organización del estado del arte parte de lo general a lo particular y retomaré los distintos campos de investigación.

Para comenzar nos centraremos en ver las investigaciones que se han realizado sobre los videojuegos en general, es decir trataré de realizar un breve informe de cuáles son los tipos de temas que se manejan en torno a los videojuegos, esto con la finalidad de tener un acercamiento a qué tipo de investigaciones se están haciendo.

Además se buscará un panorama general de las investigaciones y la relación con la sociedad, es decir investigaciones que se hayan hecho desde niños hasta adultos.

Después es importante tener un acercamiento a nuestras otras áreas de interés que son los niños, abordaré las investigaciones que se relacionen en el uso de las nuevas tecnologías en los niños.

Ahora bien partiré un poco más a lo específico y realizaré una indagación de los diferentes temas en torno a los videojuegos y los niños, con esto me podré acercar más a mi objeto de estudio.

Otro punto a buscar en los distintos artículos académicos sería la agresión o violencia en distintos tipos de juegos.

Lo que me llevaría a mi siguiente punto realizar una búsqueda de qué investigaciones se han hecho en torno a los videojuegos y el desarrollo infantil.

Ya casi para finalizar revisaría los distintos enfoques que se le estén dando es decir que si las investigaciones están tomando un enfoque positivo o negativo en el desarrollo de los infantes.

Para finalizar esta organización indagaré en los diferentes campos que se han realizado investigaciones sobre los videojuegos y el papel que juegan en el desarrollo infantil, los campos a indagar serán la sociología, psicología y la comunicación.

Ahora bien, ya mostrado como se ha organizado el estado del arte, paso a desarrollar cada apartado con investigaciones que se me hagan pertinentes retomar, es decir, solo abordaré aquellas investigaciones que son convenientes y que en mi punto de vista están mejor desarrolladas.

3.1.- Los videojuegos como entretenimiento e innovación tecnológica en la sociedad.

Primeramente abordaré cómo es que los videojuegos se han convertido en una innovación, para esto retomaré la investigación doctoral de Óliver Pérez Latorre del año 2012 titulada *EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO: Análisis de la significación del videojuego*. Este libro nos dice que los videojuegos se han convertido en un producto de masas y de la industria que hace que los jóvenes los adopten como un objeto cultural.

Óliver comenta que los videojuegos han pasado de ser una innovación tecnológica a ser parte de la cultura entre los jóvenes, también nos plantea es que el diseño de videojuegos se convierte en un nuevo lenguaje que a su vez esto construye un significado a través de los videojuegos.

En particular creo que esta investigación es pertinente ya que nos muestra una metodología basada en el análisis del discurso, lo que hace es utilizar los videojuegos más populares en ese momento y aquellos que representan un mundo realista.

Para determinar cuáles son sus estructuras discursivas y cómo es que los jóvenes le dan un significado en su vida cotidiana.

Otro aspecto a recalcar de esta investigación es que está muy completa. Ve a los videojuegos desde diferentes campos como la Ludología, Semiótica, Narratología y Psicología Cognitiva, esto hace que haga un mejor análisis de los juegos más vendidos

Esta investigación llega a diferentes conclusiones debido a su gran amplitud, lo más sobresalientes para mí, es que nos dice que muchas veces se cree que el videojuego es el que en su totalidad dota de una significación al jugador, pero en este caso este trabajo nos muestra que el jugador también es el que da un significado debido a su contexto cultural.

“Estamos acostumbrados a interpretar las obras narrativas o semi-narrativas a partir del eje Sujeto-Objetivo como núcleo fundamental del discurso, por ejemplo: ‘el joven que busca el tesoro’, ‘el solitario que busca amor’ o ‘el traicionado que busca venganza’. Los videojuegos contienen, efectivamente, este eje semántico en su estructura interna, pero con frecuencia no poseen un único objetivo relevante; de hecho, a menudo es el jugador quien se marca sus propios objetivos, en juegos de estructura abierta como p. ej. Los Sims. Por este motivo, a diferencia de la narrativa convencional, el eje discursivo fundamental en el discurso de los videojuegos (y los mundos narrativos) no puede ser el de Sujeto-Objetivo, sino que debe ser otro. Según los resultados de esta investigación, sería el eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno.”

Otra conclusión importante de este autor nos muestra que los juegos en sus discursos están basados en falsedades, planteando soluciones tontas a problemas de la sociedad es decir en un ejemplo que la guerra es la solución a los problemas.

Por otro lado he retomado un libro del campo de la comunicación el cual tiene por título: *Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuego*. Elaborado por Daniel Aranda y Jordi Sánchez (eds).

El libro aborda el tema de los videojuegos desde los puntos de vista social y cultural, lo que se busca en esta investigación es demostrar al lector, qué los videojuegos están llenos de mitos, ya que siempre se ha tenido la idea que los videojuegos no benefician en nada, al contrario perjudican.

Es por eso que esta investigación es relevante, porque tiene la particularidad de ir a favor del uso de los videojuegos, es decir, la mayoría de investigaciones muestran los puntos negativos de los videojuegos, pero estos autores quieren mostrar la idea de que los videojuegos mejoran la calidad de nuestras relaciones sociales.

Daniel en su libro parte de los supuestos en indagaciones realizadas por otros autores, es decir, utiliza una recopilación de investigaciones y analiza los resultados de éstas, pero no solo se queda ahí también muestra un acercamiento a la industria del juego.

“es evidente que los videojuegos se han convertido en una de las fuentes de entretenimiento principales de buena parte de la población de las sociedades plenamente industrializadas, con todo lo que esto con lleva. Además a lo largo de sus tres décadas de existencia, los videojuegos se han convertido en una de las expresiones de creatividad humana más relevantes de la cultura contemporánea.”

Este libro llega a la conclusión que los videojuegos van más allá de un simple juego, nos muestra que debido a las nuevas plataformas utilizadas en los videojuegos que te permiten interactuar con otros usuarios y al hacer espacios dedicados a los videojuegos, las personas mejoran su relación de comunicación con otras personas.

También llega a la conclusión que los juegos pueden ser una herramienta para el aprendizaje pero que actualmente no se ha tomado muy en cuenta.

Por otro lado debido al gran crecimiento de los videojuegos abordaré un artículo de la revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, con el tema “VIDEOJUEGOS, CONSUMO Y EDUCACION” escrito por Félix Etxeberria en el año 2008.

Este artículo nos muestra como los videojuegos son una novedad y tienen un crecimiento en la industria, también comenta que actualmente hay un gran consumo de este tipo de entretenimiento, la idea principal que aborda esta investigación es que debido a que surge esta tecnología los padres de familia tienen la sospecha que el entretenimiento de los videojuegos solo causa efectos malignos en la salud mental de sus hijos, así como una adicción a dichos aparatos.

También se busca mostrar a los padres de familia tienen que ver en la problemática, ya que si no se cuenta con un control adecuado por parte del tutor el jugador puede caer en la adicción “No se trata únicamente de proteger a los menores de los riesgos del uso de los videojuegos sin un mínimo control o cuidado por parte de los padres o los educadores.”; así también es importante recalcar que el artículo también habla de los contenidos explícitos como la violencia.

Por última idea en este artículo también demuestra que a pesar de toda la problemática que causan los videojuegos, se puede utilizar esta tecnología en la educación.

Felix dice: “Desde hace muchos años han tomado cuerpo las tesis que defienden que, a pesar de sus riesgos, los videojuegos tienen una potencialidad educativa importante y pueden ser utilizados desde un punto de vista constructivo y educativo.”

También argumenta que para que lo videojuegos no sean vistos como un objeto que solo causa daño se debe respetar las regulaciones de contenidos.

La investigación llega a la conclusión que no se trata únicamente de proteger a los jugadores de los riesgos del uso de los videojuegos sin no que debe haber control o cuidado por parte de los padres ya que si no se hace esto, siempre existirá una problemática con los videojuegos.

En resumidas cuentas podemos observar a partir de estas investigaciones, los videojuegos son vistos como un entretenimiento, pero con el paso de los años se ha transformado en un consumismo por parte de los jugadores.

Al pasar los años esta tecnología se ha sido considerado como un fenómeno que se debe estudiar, desde el punto de vista de la adicción, las probabilidades y ventajas que tiene los videojuegos al utilizarlos en la educación, así como las grandes desventajas y uso lúdico que se le puede dar.

3.2.- Videojuegos y su interacción desde diferentes edades: de niños hasta adultos.

Para revisar las investigaciones con respecto a la interacción de los jugadores en diferentes edades, me gustaría retomar como primera investigación la de Ixchel Berenice del año 2012 titulada *Factores de riesgo y consecuencias de una posible adicción a los videojuegos: una alternativa de prevención. México: UNAM 2012*

Berenice menciona que la idea principal de su tesis es distinguir si hay una adicción a los videojuegos o simple afición a divertirse, así mismo la investigadora busca saber cuáles son los riesgos de jugar.

Esta tesis hace en una recapitulación de investigaciones pasadas en el campo de la psicología, es muy pertinente comentar esta investigación ya que nos muestra el videojuego es una parte importante para los riesgos pero, que existen más factores.

Esta investigación llega a la conclusión que los daños o la adicción que se genera por medio de los videojuegos, dependerá de los rasgos de personalidad de los jugadores, como también dependerá del tiempo en que lo juega, lo que se quiere decir que los riesgos y adicción dependerán de cuánto tiempo pase sentado frente al televisor.

Otro último punto a concluir en este trabajo, es que las conductas dependerán de su relación con la sociedad al no sentirse en un cierto grupo o al ser rechazado preferirá ser un consumista de la industria de los videojuegos.

Esta investigación contiene lo más destacable en cuestión de investigaciones de psicología, pero a mi criterio le falta una metodología en la cual ella pueda llegar a sus propias conclusiones.

El trabajo realizado por Berenice es importante, porque nos menciona que los videojuegos no tienen un límite de edad, es decir, la mayoría de las personas pueden estar expuestos a la tecnología ya que se ha demostrado que tanto jóvenes y adultos también están inmersos en este consumo, pero que los niños son los que tienen un uso más frecuente en nuestra sociedad.

Ahora bien retomaré el libro del autor Levis, D. en el año 1997. *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual.*

Diego menciona que los usuarios más frecuentes en el uso de los videojuegos son adolescentes y niños, pero también comenta que los adultos no están exentos de esta tecnología si existen pero son en menor cantidad.

Este libro nos va contando la historia del videojuego, cómo poco a poco ha crecido la industria del videojuego y cómo se ha ido transformando, también nos habla del comercio de los videojuegos y su expansión.

El libro habla de la gran unión entre la televisión y la informática, esto han formado una tecnología innovadora, que nos da paso a otra realidad y que cada vez más

con los avances los videojuegos visualmente avanzan creándonos una realidad alterna pero muy semejante a nuestra vida cotidiana.

Retomé este autor por qué hace una interpretación muy completa del fenómeno, ya que no solo se basa en un campo, si no que abunda en diferentes, es decir, hace una combinación en su análisis en los campos de: Sociología, Antropología, Psicología social y Semiótica.

Sus conclusiones a las que llega son que nuestra sociedad está avanzando muy rápidamente y que el videojuego se está convirtiendo en un medio de difusión masiva, que cambia la ideología y pensamiento de quien lo utiliza.

“los posibles efectos de los excesos de violencia y sadismo de los juegos, de los modelos de comportamiento que proponen o de la visión del mundo que transmiten. Sin embargo, los contenidos de la mayoría de los juegos no parecen ser los más adecuados para la formación de niños y adolescentes”

Para mi es uno de los mejores libros, es el más completo, muestra cómo ha sido el avance del videojuego y cómo lo la sociedad interpreta el contenido de los juegos. Cuenta con un apartado de cómo el videojuego entra en relación en la vida social, pero en esa parte no es muy extenso, se enfoca más a en el cambio industrial del videojuego.

Es sobresaliente esta investigación como ya dije es la más completa para mi gusto y aunque no llega a extenderse mucho en la relación vida social y el videojuego, su punto fuerte es entender el desarrollo del videojuego como una nueva cultura y una nueva forma industrial.

Por otro lado mencionaré un artículo publicado en la UAM hecho por Ruiz, Pablo llamado “El videojuego después de los treinta” en el año 2011 este pequeño artículos nos dice cómo es que un hombre de aproximadamente 30 años de edad percibe el mundo de los videojuegos.

El artículo habla como si fuera una simple anécdota de una persona, lo que hace atractivo y fácil comprensión.

La idea principal del texto es demostrar qué los adultos entre treinta años de edad son las personas que tuvieron un contacto más directo con los videojuegos, es decir, las personas que cuentan con una edad entre los treinta años, son las personas que de niños estuvieron en los años del auge del videojuego y conocen todas las transformaciones de dicha tecnología, lo que los hace compradores más activos.

Nos dice que la industria del videojuego ha crecido mucho debido a la nueva publicidad que tienen los juegos y no solo la publicidad sino las nuevas innovaciones a los aparatos, esto hace que los compremos rápidamente. Esto se debe a que al hacer consolas de videojuegos cada año, accesorios innovadores y juegos más frecuentes entramos en un consumismo imparable.

Por otro lado comenta que el jugar videojuegos depende del círculo social al que perteneces, es decir si en tu grupo hablan todo el día de las consolas y nuevos juegos harán que la persona que no tiene juegos los compre solo para pertenecer al grupo social.

También otra parte importante de este artículo es el tiempo dedicado a estas consolas, nos dice que los adultos que cuentan con videojuegos tienden a ser más rutinarios ya que el tiempo que tienen libre lo dedican a jugar, podemos decir que los videojuegos causan un serio problema de adicción.

Ruiz nos dice: “cuando te regalan un videojuego, te regalan al videojuego, uno se convierte en su esclavo. Es así como uno tiene que hacer tiempo para el videojuego, porque jugar uno es como casarte con tu pareja: te comprometes con ella, te casas y si la descuidas te castiga. Así, el videojuego te espera en casa al regreso de tu trabajo, del súper, de ir al cine con tu novia, paciente espera el momento para pasar un tiempo juntos. Cuando lo descuidas después de jugarlo un tiempo, al regresar habrás perdido práctica, y te tomará más llegar a su conclusión: el videojuego te castiga.” (2011: 75)

Por último nos dice que la economía de un jugador siempre se va ver afectada, porque siempre va querer comprar nuevos productos, juegos y que no importa el costo solo con el hecho de quererlo hace lo imposible para comprarlo.

Como vimos la mayoría de investigación parten de la idea que los que tienen más contacto directo con los juegos son los niños y jóvenes, pero también vimos con el último artículo que los adultos son los principales consumidores de esta tecnología ya que desde niños tienen la costumbre de consumir los videojuegos.

3.3.- Violencia y videojuegos.

Al llegar a la violencia y videojuegos nos vamos más acercando a nuestro objeto de estudio, pero en términos de violencia me gustaría retomar primeramente una investigación en el campo de la psicología hecha por Octavio Castillo y Eduardo Quezada del año 2009 titulada “*Videojuegos en primera persona de índole violenta y su repercusión en el área de socialización medida con el BAS-3 en sujetos de entre 12 a 15 años de edad. México: UNAM 2009*”

La problemática que plantean en esta investigación es que a causa de un constante uso de juegos se llega al aislamiento de la sociedad, una deficiente atención, una adicción al juego, bajo rendimiento académico y que reproducen conductas agresivas.

La metodología empleada en esta investigación es la cuantitativa se le realizaron preguntas a jugadores de entre 12 a 15 años de edad, al hacer una análisis de estos sondeos, se muestra que el factor de aislamiento por parte de los jugadores de debe al rechazo de otras personas, es decir, al no compartir las mismas ideologías con otras personas los hacen víctimas de bullying, lo que hace que por eso los jugadores prefieran un aislamiento de la sociedad.

Me parece pertinente la forma empleada de su metodología, ya que no solo se quedan con datos de hombres, sino que también investigan el comportamiento de las mujeres amantes de los videojuegos, esto hace que se tenga un panorama más amplio de cómo es que cada uno interpreta los videojuegos.

En el caso de las mujeres se llega a la conclusión que son más sutiles en su interpretación y que rara vez repiten conductas agresivas. Mientras que los hombres son los que tienden más a ser agresivos si están en un constante uso de esa tecnología.

La conclusión en general que llegan Castillo y Eduardo es que si altera el comportamiento social de aquellos que tienen un uso frecuente de esta tecnología, “en conclusión puede resumirse que los jugadores de videojuegos violentos presentan alteraciones en la conducta social. Más específico aún, surgieron diferencias significativas dentro de las escalas de socialización.”

Ahora bien mencionaré el artículo realizado en la UAM en el año 2011, realizado por Soltero Gonzalo llamado “Videojuegos y violencia” esta investigación nos dice que al pasar bastante tiempo jugando videojuegos incrementa las consecuencias en salud de los jugadores nos dice que los principales efectos causados por los videojuegos son: la obesidad por estar mucho tiempo inactivo, la adicción ya que no se hace otra cosa más creativa si no solo jugar videojuegos, por último y más importante al jugar juegos con violencia aumenta la agresividad de quien lo juega.

El artículo fundamenta que con investigaciones pasadas se puede llegar a la conclusión que los videojuegos influyen directamente en los jugadores ya que al estar sentados tanto tiempo son receptores pasivos, claro esta que esta investigación esta vista por el ámbito psicológico.

Pero también retoman el campo de la comunicación y la antropología, ya que su segunda idea central es que los videojuegos no tienen la misma influencia sobre todos los individuos, sino que ésta tiene que ver diferentes factores.

Llega a la conclusión que la edad infantil es donde nosotros aprendemos más cosas, puede ser que con el paso del tiempo reproduzcamos conductas aprendidas en la infancia, pero que siempre va depender de cada tipo de persona.

Esta investigación es pertinente porque muestra la percepción de los jugadores en torno a la violencia, es un buen trabajo porque recopila varios estudios realizados y sus conclusiones.

Bueno ahora mencionaré una tesis que en particular me gusto por la forma en la que la desarrollaron. En el campo de la comunicación, fue elaborada en el año 2007 por Ponce de León, Norma llamada *Efectos de los videojuegos violentos en adolescentes*.

La problemática que se plantea es que los videojuegos violentos pueden causar efectos a quien los juega y si dichos juegos los motiva a que jueguen más y más, llevándolos a una adicción; así como adoptar comportamientos del juego.

La metodología utilizada en esta tesis es la cualitativa en específico la entrevista a profundidad, se me hace pertinente la manera que aborda ya que con esta técnica podrá obtener resultados más profundos para poder demostrar sus supuestos de partida.

Norma llega a la siguiente conclusión “A lo largo de este trabajo se ha considerado la influencia de los videojuegos en los niños y adolescentes, al darse cuenta que sus efectos tienen que ver con dos aspectos principalmente: el tiempo que le dedican y los temas que juegan, en donde el mensaje predominante y principal medio para resolver problemas y lograr objetivos es la violencia.”(2005: 156)

Esta investigación dice que para resolver el problema es que no hay una cierta educación por parte de los padres sobre este tipo de tecnología, también hay un desinterés por saber qué es lo que juegan sus hijos. Propone que los padres supervisen más a sus hijos y los contenidos que hay en sus juegos.

También comenta que se debe promover las nuevas consolas de videojuegos en donde hay una actividad más física por parte de los videojuegos, esto ayudara al sobrepeso en los niños y jóvenes.

En síntesis de estas últimas investigaciones sobre violencia y videojuegos, todos llegan a la conclusión que los videojuegos si afectan o cambian conductas en los adolescentes y niño.

3.4.- Los videojuegos y el desarrollo infantil.

Comenzaré por una investigación realizada en la UNAM del año 2011 por Hernández Alejandra. Llamada *Videojuegos, Droga Virtual. Análisis De Los Efectos Que Ocasionan en Los Niños Y Jóvenes De La Ciudad De México En La Época Actual.*

Esta tesis es vista desde el campo de la comunicación, parte de la idea que los videojuegos tienen influencia sobre el desarrollo de los niños y jóvenes, es decir, quiere demostrar que los videojuegos causan efectos en el desarrollo de los niños. La finalidad del trabajo, es transmitir datos al sector salud y comunicación, para ayudar a la sociedad.

La metodología empleada es la cuantitativa, la autora realizo sondeos a niños para saber que tanto se ha modificado su vida cotidiana.

Llega a la conclusión de que la industria del videojuego ha creado falsas necesidades en los niños, por ello dice “se promuevan más juegos educativos, sean informativos, de mayor calidad y verdaderamente interactivos.”

En el desarrollo de su vida del infante demuestra que al estar mucho tiempo jugando este se aísla, nos dice que también el problema está en los padres porque muchas de las veces los dejan jugar más de cinco horas, no hay un control o supervisión que le ayude al niño a tener un dominio de la tecnología no la tecnología sobre él.

Ahora bien, he encontrado una investigación que muestra cómo los videojuegos también pueden ayudar al desarrollo infantil.

La investigación se realizó por la revista RED Revista de Educación a Distancia por el autor Revuelta Domínguez Ignacio en el año 2012 con el título “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.”

Este artículo muestra que los videojuegos no tienen que ser siempre generadores de problemas, así mismo se pueden emplear para un uso de aprendizaje. La idea principal de esta investigación es ver cómo los videojuegos pueden aportar a la educación, dentro de las escuelas así como afuera de ellas y si es posible convertir al juego en un instrumento formal educativo.

La metodología que fue empleada en esta investigación es la cuantitativa mediante aplicación de encuestas, además del estudio exploratorio, lo cual ayuda a mostrar los rasgos particulares del videojuego, así como diferenciar que beneficio tiene en lo académico esta tecnología.

La conclusión a la que llega el artículo, es que los videojuegos educativos no son muy atractivos para los niños, pero que a los niños les gustaría mejor aprender por medio de juegos, haciendo más atractiva la forma de estudiar.

Por esta razón resulta importante abordar, el desarrollo del infante pero, desde su relación interpersonal, para esto utilizare una tesis de la UAM del año 1996, realizada por Carrillo Inés y Jiménez Marco llamada: *Videojuegos y relaciones interpersonales*.

La idea principal de la investigación, es mostrar si los videojuegos están haciendo que lo niños se aíslen de la vida, haciendo que estos aparatos formen nuevas costumbres o cultura en torno al videojuego.

La metodología que escogieron estos dos autores es cuantitativa se realizaron sondeos a niños para comprender como es su relación social y demostrar que si sus amistades de estos infantes tienen los mismos gustos que ellos, esto se hace para saber si los niños gamers pertenecen a un círculo de amigos con mismos gustos.

Por lo tanto concluyen que la mayoría de los niños pertenecen a un cierto grupo social específico, es decir, su relación con las demás personas tiene dependerá que compartan los mismos gustos en el tema de los videojuegos.

También demuestra que con los juegos se pierde un poco más la relación personal, lo que quiere decir que al estar enajenado al videojuego el niño se aísla, pasa mucho tiempo frente al televisor y provoca daños en su salud.

Es importante esta investigación porque te muestra la relación tienen los niños con otras personas, las relaciones personales no desaparecen solamente se transforman, es decir, que se genera un proceso de cambios socioculturales en la relación de los niños.

Para concluir el tercer capítulo llamado estado del arte, hay que hacer un balance de la recopilación de tesis, libros y artículos. En principio vemos que la metodología empleada, en la mayoría de las investigaciones predomina la metodología cuantitativa, en particular usan la encuesta o el sondeo como recolector de datos, en mi punto de vista es cierto que los sondeos o encuestas proporcionan datos contundentes, pero al también ver investigaciones con metodología cuantitativa veo que es más pertinente usar esa técnica ya que con ella se llega a profundizar en la problemática. Justifico que mi tesis es importante investigar porque en ella utilizaré las dos metodologías tanto cuantitativa como cualitativa.

Ahora bien otro aspecto importante que note es que las investigaciones que llevo hasta el momento solo ven al videojuego como una herramienta tecnológica que afecta a los niños, solo se analiza el lado negativo de dichos juegos, es decir, no llevan a cabo un análisis profundo, ahora bien creo que mi tesis se destaca en querer porque mi intención es desmentir los mitos que hay acerca de los videojuegos y mostrar cuál es la interpretación de los contenidos explícitos en los videojuegos en los infantes y como esto juega un papel en su desarrollo infantil.

Acto seguido hasta el momento, la mayoría de trabajos realizados sobre el tema son abordados desde el punto de vista psicológico, no digo que solo haya

investigaciones en este campo, pero la mayoría que he encontrado sí. Ahora bien creo que al tener un nuevo enfoque de la combinación de la comunicación y la cultura mi tesis aportara un nuevo conocimiento para poder resolver la problemática en torno a los videojuegos.

Por último podemos ver que mi investigación es adecuada para elaborarla, es cierto que ya existen muchas investigaciones sobre el área de interés y que cada día surgen más, pero con el enfoque que se le está dando, pretendo que ayude a nuestra sociedad y se mire a los videojuegos en una nueva perspectiva.

Capítulo IV

4. Marco Teórico

Para comenzar a dar cuenta del problema social del juego y la agresividad, para saber si los videojuegos tienen un papel en el desarrollo de los infantil, es imprescindible partir de un marco teórico que sirva como sustento para explicarlo, de tal manera que en cada una de las teorías abordadas en este capítulo permitirá interpretar y el problema de investigación.

Para poder comprender cómo los videojuegos fungen un papel en desarrollo infantil, abordaré tres teorías que considero fundamentales, la primera es *la teoría del juego* de Johan Huizinga en 1995, en la cual el autor hace referencia al juego como algo más allá de una simple necesidad física y que tiene un significado para quien lo practica, esto me ayudara a identificar que todo juego tiene un significado y a su vez los jugadores siempre persiguen algo, persiguen un objetivo en común, también con esto explicaré cuáles son las imitaciones o “Reglas” concepto de Huizinga que los niños tienden a reproducir de los videojuegos en la vida personal.

Posteriormente abordaré los elementos de *la teoría de la Anatomía de la Destructividad Humana* de Erick Fromm, que nos plantea que la agresión forma parte del carácter humano y es una de las pasiones, como el amor, la ambición y la codicia. Con esta teoría explicaré cómo lo medios han utilizado a la violencia como elemento central de su programación en los videojuegos y mostrar si esto está afectando al desarrollo infantil.

Después retomaré una de las teorías críticas del autor Herbert Marcuse llamada el *hombre unidimensional*, se ha demostrado que cada medio de comunicación ejerce sobre la audiencia diferentes tipos de influencia como pueden ser la función persuasiva y la enajenante. Con esta información demostraré si los niños que tienen un contacto frecuente con los videojuegos violentos entran en un consumismo de la industria cultural para satisfacer las falsas necesidades en su vida.

Por último y no menos importante retomaré la psicología infantil hecha por Jean Piaget, esto como su nombre lo indica me ayudara a conocer más a fondo la relación del juego con el desarrollo infantil.

4.1 Teoría del juego de Johan Huizinga

Para comenzar abordaré la teoría del juego propuesta por el holandés Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* publicado en el año 1955. Desde un principio lo que nos da a entender es que el juego debe ser visto como una acción que ha ocurrido prácticamente desde siempre, sin la necesidad de que factores culturales tengan que ser establecidos para la creación del juego. Y simplemente se necesita un sistema de reglas establecidos por los jugadores.

Ahora bien se debe entender que el juego va más allá de una simple necesidad física o biológica, sino que para jugador tiene una significación propia, es decir, todo juego significa algo y además tiene una función que ha tratado de ser explicado desde diferentes campos como por ejemplo: la psicología o la fisiología.

En pocas palabras lo que quiero decir con lo anterior, es que el juego obedece una función biológica en el cuerpo la cual hace que se haga una descarga de energía vital para satisfacer impulsos como la imitación, relajación o para el dominio de una actividad. Podríamos decir que los seres humanos siempre buscamos la competitividad.

Por lo tanto el punto primordial sería una pregunta la ¿qué significa el juego para el jugador? Con esto se puede lograr entender que los niños jugadores de videojuegos tienen una propia significación del contexto presentado por el videojuego, haciendo que el jugador imite situaciones referentes al contenido de dicho juego virtual. Huizinga nos menciona que todo juego:

Huizinga nos dice: “Es antes que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya que este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales.” (1998: 20)

Lo que nos quiere decir el autor es que el juego, es una actividad libre ya que se juega por gusto propio, no pertenece a algún aspecto cultural aunque es útil para la cultura, es algo que nos nace del espíritu, o sea del deseo propio, del juego es como si se salieran de las actividades diarias, salirse de la realidad.

Si lo relacionamos con nuestra problemática vemos que los videojuegos son una actividad de entretenimiento que causa un gusto propio al jugarlo, pero que le da un escape de la realidad, esto hace que el jugador se coloque en un espacio y tiempo donde ya no es real. También nos menciona Huizinga que un juego:

“Tiene una gran cantidad de impulsos que generan cualquier tipo de sentimiento, orden, tensión, angustia, entusiasmo, serenidad. Se agrega un nuevo elemento cuando se entiende que un juego expresa algo. Una idea de vida.” (1998: 11-44).

Con esto quiere decir es que los jugadores siempre persiguen algo, persiguen un objetivo en común, una lucha por algo, también una representación de algo, aquí entra la imitación.

Podemos entender que mediante los videojuegos los niños siempre tienden a reproducir acciones vistas en pantalla y se les crea una idea de vida, por ejemplo en un videojuego violento, la meta es matar para convertirse en millonario, el jugador puede malinterpretar el contenido haciendo que este pueda llegar a imitar conductas vistas en el juego y ponerlas en práctica en la vida real.

Otra característica a destacar de Huizinga con relación al tema es que el juego tiene un inicio y un final. A partir del final es como se retroalimenta el jugador, lo que hace que se quiera volver al juego, si lo relacionamos a los videojuegos esto va a depender del tiempo que se pase jugando, es decir, entre más tiempo juegue un niño videojuegos más se quedará en su memoria lo que hará que piense constantemente en la realidad del juego y querrá volver a jugar generándole una enajenación.

4.1.1 Definición de juego.

A continuación se define juego, de acuerdo con los planteamientos e ideas del libro *Homo Ludens* de Johan Huizinga.

Lo que hace el autor es tomar en cuenta todos los elementos que forman el juego, para que a partir de eso se pueda definir. En palabras de Johan Huizinga lo define como:

(...) el juego no es algo determinado por algo exclusivamente fisiológico. Todo juego significa algo, ya que incluso para los animales representa algo que va más allá del instinto inmediato de conservación natural. (1998: 14)

Lo que nos quiere decir es que el juego es una actividad que se realiza de forma voluntaria en un tiempo y lugar determinado, en donde el ser humano tiene sensaciones de competencia, alegría o tensión y todo esto tiene o busca obtener un logro. Busca quedarse en la mente de los que lo juegan para que se repita la actividad nuevamente y el juego es un elemento que conforma la cultura.

Por lo tanto como ya se mencionó, el juego es un elemento que conforma la cultura, Según Huizinga.

El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente de haber terminado [...] (Huizinga, 1998: 23)

Lo que se quiere dar a entender con la cita anterior es que, sabemos que el juego es un elemento en la vida del ser humano, pero el conocimiento o idea que queda jugando y después de jugar a eso se le designa cultura, ya que la interacción lúdica en un cierto grupo transmite pensamientos o formas de pensar que llegarán a ser cultura.

4.1.2. Definición juego virtual

Para poder dar una definición, lo veremos desde otra de sus principales características de la teoría del juego de Johan Huizinga donde él decía “se juega dentro de límites de espacio y tiempo que agotan su propio sentido, curso y significación de sí mismo.” (1998: 25).

En nuestra problemática el espacio se denominara juego virtual, en otras palabras es lo que trasmite el videojuego en la pantalla con el que el infante tienen una interacción constante, este espacio será la simulación, representación de un determinado juego de entretenimiento en donde habrán hechos que tal vez no sean reales.

Cuando el autor nos habla de la significación, es que el contenido del juego virtual cobra un significado por parte del jugador haciendo un hueco en lo real y lo ficticio, se quiere decir, que cada vez que un niño esté jugando un videojuego, éste le dará un significado a las acciones vistas en la pantalla, poniendo en duda de que es real o ficticio.

Por ejemplo, si un videojuego con contenido violento su meta del juego, es acabar con otras personas para poder obtener una cierta cantidad de dinero, podría el niño entrar en una duda de cómo interpretar ese contenido. Por qué en la vida real es penado la muerte de una persona, pero un narcotraficante mata muchas personas y su ganancias de dinero son bastantes considerables. He ahí donde el infante entrará en conflicto de cómo interpretar dicho mensaje del videojuego.

Finalmente el tiempo del que habla Huizinga, tiene que ver con el tiempo que el infante pase jugando frente al televisor, entre más juegue más tendrá en su pensamiento el videojuego, lo que lo hará que esté pensando en él hasta que lo vuelva a jugar, causando posiblemente una adicción hacia el juego.

Cabe resaltar que también Huizinga dice: “El juego se desenvuelve en la tensión, el azar y la incertidumbre” (1998: 29) Es decir, retomando el ejemplo visto anterior, cada infante tendrá su diferente significación del contenido del juego.

4.1.3. Características de Videojuego

Para poder comprender este concepto en término de la teoría del juego de Huizinga sería la actividad “Lúdica” esta es juntar todas las características ya mencionadas con anterioridad.

La primera característica es la unión de lo espacial con lo temporal: Los videojuegos parten de un espacio el cual es el escenario virtual, además todo

juego tiene un tiempo de terminado en la historia, por ejemplo hay videojuegos que transcurren en la edad media.

La segunda característica son las reglas, cada videojuego como cualquier juego se compone de determinadas reglas que se deben cumplir, esto hará que haya un control sobre el jugador. Esto conlleva como dice Huizinga a una “sensación de libertad”, es decir al jugar un juego uno puede decidir las acciones que se llevaran a cabo, claro siempre y cuando estén sujetas a las reglas establecidas por el juego.

La tercera característica dentro de la teoría del juego de Huizinga es la “abstracción de la realidad”, esto hace que el jugador entre en un imaginario al jugar saliendo de la realidad de su vida, en mucho de los casos es un escape de la realidad en su vida cotidiana.

La cuarta característica es la Imitación, ésta se da cuando los jugadores adoptan características, ideologías y roles de personajes presentados por los videojuegos y es tanta su fascinación por ellos que tienden a imitar comportamientos semejantes.

Por último las “representaciones” son las diferentes interpretaciones que tiene cada jugador del mensaje que les trasmite cada juego violento, cabe aclarar que nos dice Huizinga que cada representación va ser diferente por cada jugador, podrían tener similitudes pero jamás van a ser iguales.

4.2. Teoría Anatomía de la destructividad Humana de Erick Fromm

En este marco teórico hemos visto diferentes conceptos que abordan el juego, demostrando que el juego va más allá de una actividad física y que siempre tiene un significado para quien lo realiza. Pero a continuación toca el turno a una parte muy importante de esta investigación y se trata de conceptos que tienen que ver con la agresión y la agresividad por parte de los seres humanos.

Antes de esto debemos definir que es la violencia, se ha definido como hechos visibles y manifiestos de agresión física que provocan daños capaces de producir

la muerte, o como formas de agresión de individuos o de una comunidad que no se traducen necesariamente en un daño físico.

Ahora bien se reconocen dos formas de violencia, Azaola Elena (2010) nos dice que por un lado la violencia que se presenta como hecho directo, tangible, que afecta la vida o integridad física de individuos o grupos y se le reconoce como violencia manifiesta.

Por otro lado también nos menciona Elena Azaola que existe la violencia estructural, que se evidencia cuando la vida política y social aísla y margina del bienestar social a importantes sectores de la población.

Es ahí cuando he decidido utilizar al psicoanalista alemán Erich Fromm que crea un libro el cual, ve que el ser humano que está cada vez más hundido en la violencia, pero ¿por qué pasa esto?

Fromm retoma varias de las investigaciones y terminologías de la agresión y se basa en el autor Lorenz que a continuación abordaré.

Erich Fromm no comienza a decir que por el paso de los años se ha utilizado el término de agresión a diferentes actos nocivos y que esto causa una confusión de lo que es realmente el término. Ya que al utilizarlo en diferentes actos no diferenciamos lo que realmente es la agresión.

El equívoco empleo que se ha venido haciendo de la palabra "agresión" ha ocasionado gran confusión en la abundante literatura sobre este tema. Se ha aplicado al comportamiento combativo del hombre que defiende su vida frente a un ataque, al asaltante que mata a su víctima para conseguir dinero, al sádico que tortura a un prisionero. La confusión aún va más allá: se ha empleado la palabra para el impetuoso acercamiento sexual del varón a la hembra, para los dinámicos impulsos hacia delante de un alpinista o un agente vendedor y para el campesino que labra briosamente su tierra. (Fromm 1998: 3)

Fromm se da cuenta que la agresión y la destructibilidad del hombre van más allá, de lo ya establecido por muchos autores, ya que estamos confundidos de lo que es naturaleza del humano y la destrucción por placer.

4.2.1. Concepto Agresión.

Ahora bien él autor decide retomar a Konrad, Lorenz que el definía a la agresión como “un impulso biológicamente adaptativo, desarrollado por evolución, que sirve para la supervivencia del individuo y de la especie.”(Lorenz 1966)

Nos dice Fromm que lo que quiere dar a entender Lorenz es que, con el paso del tiempo el ser humano tiene un impulso violento, lo que lo hace derramar sangre y crueldad pero que todos estos impulsos son innatos por naturaleza. Todas las guerras que se han llevado acabo es una tendencia destructiva innata de la naturaleza humana.

Esta propuesta de Lorenz hizo que muchos investigadores llevaran a indagar más sobre el tema, pero siempre se demostraba que todo era instinto biológico del hombre a lo que Fromm cuestiona que si en verdad solo es instinto o más bien como dice Fromm “Esta teoría de la agresividad innata fácilmente se convierte en ideología que contribuye a calmar el temor de lo que sucederá y a racionalizar la sensación de impotencia.” (1998: 12)

Se puede entender de lo anterior que el ser humano solo estaba justificando las acciones de agresión, como las guerras por la impotencia de no poder hacer nada ante ellas.

Fromm decide distinguir dos tipos de agresión en el hombre los cuales son “benigna” y “maligna”.

4.2.2. Agresión Benigna

La primera agresión, la “Benigna” es todo aquello que son impulsos genéticos, es decir, por naturaleza de hombre, que se presentan solo cuando es ser humano está en peligro y desaparece cuando termina el peligro, en palabras de Fromm seria así:

El primero, que comparte con todos los animales, es un impulso filogenéticamente programado para atacar (o huir) cuando están amenazados intereses vitales. Esta agresión "benigna", defensiva, está al servicio de la supervivencia del individuo y de la especie, es biológicamente adaptativa y cesa cuando cesa la amenaza. (Fromm 1998: 19)

Este tipo de agresión la retomamos a nuestra problemática de la siguiente manera:

En todo tipo de videojuego violento hay una reacción por instinto natural es decir, pongamos el ejemplo de un videojuego de guerra, al estar jugando se escuchan disparos de fuego por cualquier lado, lo que hace que el jugador entre en un ambiente hostil donde tiene que matar para sobrevivir, al recibir un disparo del contrario lo que hace el jugador es accionar el botón de disparo. Esto lo podemos relacionar como instintivo según en el rol del jugador se está defendiendo de un ataque hacia su persona.

Existen también muchos juegos que abordan la temática de la edad media, el construir un impero y tener a toda una monarquía a tu cargo, pero que pasa ¿cuándo el videojuego decide atacar el imperio creado? Esto hace que por instinto el jugador cree defensas, es decir, batallones de guerra y se justifica el acto de si me atacan pues yo también ataco y mato gente.

Según el instinto de jugador sabe que puede ser atacado y por eso crea infantería para poderse defender de aquellos que quieran perturbar el orden es su sociedad.

Ahora bien con el ejemplo anterior también el jugador entrar en una ideología de que si no ataca no hay progreso, lo que hará es pensar que la guerra es un acto de supervivencia del más apto.

4.2.3. Agresión Maligna

Fromm lo define como:

“El otro tipo, la agresión "maligna", o sea la crueldad y destructividad, es específico de la especie humana y se halla virtualmente ausente en la

mayoría de los mamíferos; no está programada filogenéticamente y no es biológicamente adaptativa; no tiene ninguna finalidad y su satisfacción es placentera.” (Fromm 1998: 19)

En otras palabras lo que quiere decir aquí el autor es que, la agresión maligna es aquella en donde se pone en juego la crueldad del ser humano, donde los instintos se dejan de lado y la única finalidad es destrucción causante de una satisfacción de quien lo haga.

Hay actos en la vida que el ser humano ha realizado por mera satisfacción de destruir algo, retomando nuestra problemática de los videojuegos. Existen juegos en los que representan un mundo muy parecido al nuestro aquí el jugador puede hacer lo que sea con el personaje, entonces en ocasiones al ver pasar a peatones en la calle, por diversión les disparan para ver o sentir una satisfacción de matar a alguien.

Esto no solo se da en juegos violentos también en los videojuegos de deportes, al jugar por ejemplo un partido de futbol, existen las barridas, lo que hace que el jugador haga esta acción solo porque le parece divertido, se barren a otro jugador en la piernas causándoles lesiones. Esto solamente se hace para ver el sufrimiento del otro y retomar su objetivo principal el cual es que siempre quiere ganar ante cualquier persona.

Por último, si retomamos el ejemplo de los juegos de guerra, entre mayor sea el número de muertos que haya hecho mayor será su puntaje, creando a infantes adictos a matar sin ningún sentido más que el de diversión. Esto podría estar causando algo en el desarrollo infantil de los niños.

4.3 La Industria Cultural

Es necesario para esta investigación retomar la industria cultural, esto comenzó cuando la escuela de Frankfurt cuestiona las bases que sustentan nuestra visión del mundo, de la sociedad y de la conciencia del hombre, poniendo de manifiesto sus reflexiones en un período histórico.

Esta teoría es una crítica a los mecanismos culturales de dominio de la sociedad. “El mundo entero es conducido a través de la industria cultural” (Wolf, 1987). erigida como guía de la cultura de masas, tomando forma a través la publicidad, la televisión, la radio o el arte, que funcionan como elementos a través de los cuales se ejerce el dominio de este tipo de razón tecnológica.

Adorno y Horkheimer subrayan el fracaso de los ideales de la Ilustración, reflexionando sobre la dialéctica y sus valores. La Dialéctica de la Ilustración se mantiene en la línea que caracteriza a la primera Escuela de Frankfurt, manifestando una actitud crítica ante las nuevas políticas en las que ha desembocado este tipo de razón dominante, reivindicando un cambio de valores, de perspectivas, de actitudes, que serán clave para propiciar la transformación de la sociedad.

Entre los elementos controladores y dominadores de la sociedad destacan el cine y la televisión, poniendo de manifiesto la intencionalidad que persigue a través de ellos la industria cultural, mostrando una serie de valores y actitudes a imitar, con la pretensión de contentar a las masas, ejerciendo al mismo tiempo el control sobre ellas. Tanto el cine como la televisión o la radio, pierden su valor y se convierten en meros productos al servicio de la industria cultural una vez que esta ha filtrado sus contenidos, evitando el desarrollo del pensamiento y la rebelión.

El arte es para los autores el elemento en el depositar las esperanzas de liberación, pues puede representar de forma plástica las contradicciones de la sociedad. Sin embargo se ha convertido en un objeto de consumo, domesticado por los medios de comunicación, perdiendo la capacidad crítica que le caracteriza, ocultando las contradicciones en vez de ponerlas de manifiesto. También resaltan la manipulación que la publicidad lleva a cabo para la industria cultural, directamente a través de los medios de comunicación, cuyos principales beneficios provienen precisamente de la publicidad, determinando el éxito o fracaso de los más media.

Todo aquello que la industria cultural quiere, se transmite a través de la publicidad que esconde un mensaje que va calando lentamente en la conciencia del individuo, convirtiéndose en la esencia de nuestras sociedades de consumo.

Bien ahora que ya sabemos sobre la teoría de industria cultural, lo podemos relacionar de la siguiente manera, también existe una industria del videojuego que están haciendo que nuestras generaciones sea consumidoras, es decir, el sacar videojuegos cada mes está haciendo que haya una manipulación, no solo eso sino que la industria puede utilizar los videojuegos para manipular las opiniones o hasta implantar ideas.

4.4 Teoría Crítica “Hombre unidimensional” de Herbert Marcuse

Ahora bien he decidido tomar una Teoría Crítica ya que la problemática de los videojuegos plantea interrogantes sobre el apoyo que presentan los medios de comunicación y sus mensajes ideológicos dominantes, en este caso creo que la más conveniente es la teoría crítica el “*Hombre Unidimensional*” por Herbert Marcuse del año 1954.

Herbert Marcuse nos explica que la sociedad en la que estamos viviendo se ha convertido en cerrada ya que nos estamos homogenizando es decir que nuestra libertad de pensamiento se está limitando y que no somos capaces de razonar debido al capitalismo. (1993: 32)

Ahora bien esto se relaciona con el tema de tesis porque en la actualidad es patente como la industria de los videojuegos crece de manera acelerada en gran medida por el desarrollo de nuevas tecnologías como celulares inteligentes, tablets y consolas hacen que los niños estén inmersos a estos productos y así limiten su libertad de pensamiento.

En este contexto una característica a destacar de Marcuse (1993) es que en nuestra sociedad estamos sometidos a las nuevas tecnologías, ya que estas nos hacen crear una idea de libertad, mientras que esto nos hace más dependientes a un cierto grupo de masas. El ser humano cada vez pierde más la capacidad de razonar por sí mismo ahora se ve sometido a las decisiones de los demás.

Esto tiene su relación con los videojuegos porque su industria solo funciona como una herramienta de consumo. Desde 2013, la industria de los videojuegos está en la bolsa de valores, hay muchos inversionistas en todo el mundo y controlan el crecimiento de dicha plataforma, hay que recordar que en los años 70 era solo un pasatiempo que aficionados en programación lo hacían para probar suerte, lo hacían porque les apasionaba.

4.4.1 Necesidad

Para comenzar debemos comprender que la necesidad del hombre es un papel muy importante en la vida del ser humano, para Marcuse la necesidad es la pieza clave dentro de una sociedad industrial avanzada e identifica algunos aspectos del capitalismo en nuestra sociedad, esta idea la retoma Marcuse de Marx.

Este concepto es de vital importancia para poder explicar las situaciones que van en torno al hombre unidimensional, Marcuse nos dice “La liberación comienza con la necesidad no sublimada, allí donde es primero reprimida” (1993: 8) El hombre en la actualidad ve la libertad en la totalidad que ofrece el sistema capitalista, es decir, en todo los artículos mercantiles que generan una satisfacción de necesidades algunas veces efímeras.

Nos menciona que la mejor satisfacción de la necesidades en nosotros la sociedad es el consumo de productos materiales y eso hace el fin de la liberación del pensamiento crítico. (Marcuse, 1993)

Pero hay que saber diferenciar entre las que son verdaderas necesidades y las falsas, las verdaderas son todas aquellas necesidades vitales del ser humano por ejemplo:

Todos necesitamos ropa para vestirnos pero las marcas hacen que se nos cree un imaginario en el cual necesitamos una ropa de X marca para pertenecer a cierto grupo social, esto hace que ya no solo sea una necesidad vital se crea una nueva necesidad más allá de la importancia de tener el cuerpo cubierto con ropa como lo dice en la siguiente cita

"Escoger libremente entre una amplia variedad de bienes y servicios no significa libertad si estos bienes y servicios sostienen controles sociales sobre una vida de esfuerzo y temor" (Marcuse 1993: 38)

Esto es a lo que Marcuse denomina falsas necesidades, que veremos y explicaremos a fondo más adelante. Pero la idea principal de la necesidad es que el hombre siempre necesita cosas para subsistir, pero que con el avance de la tecnología y la industria esto pasa a ser una idea homogeneizadora de la sociedad. Haciendo creer que necesitan algo que en verdad no necesitan.

4.4.2 Adicción

Para continuar en esta investigación es necesario hablar sobre la adicción, ya que el tiempo que pueden pasar los jugadores es mucho enfrente de la televisión y por consiguiente puede crear una adicción de querer jugar diario o varias veces al día.

En el sentido tradicional y definición de la Real Academia Española. (2001). la adicción es una forma de dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación debido a la satisfacción que esta causa a la persona. En otras palabras, se podría decir que la adicción es una conducta que esclaviza a la persona en una relación de dependencia basada en la búsqueda y gratificación de placer.

Pero cabe destacar que esto es solo en sentido muy biológico, ya hablando culturalmente podríamos definirlo de la siguiente manera:

(Jáuregui: 2002) en su artículo nos dice que podríamos decir que el modelo cultural actual sería el primer eslabón de la cadena en la construcción de la personalidad adictiva, es decir, necesita crear la idea en la población de que el valor personal depende de las posesiones y de la competencia, "uno vale por lo que tiene y por lo que tiene con respecto al que no tiene". En otras palabras "necesita crear consumidores", gente que esté convencida de que la integridad personal o status solo es consecuencia de los bienes que se tengan o logros que se alcancen.

Así la moda, los deportes, el juego, los medicamentos, el turismo, y así todo en estos tiempos está impregnado por la manipulación del deseo que orienta a las personas hacia el consumo. En nuestro caso lo vemos en que a cada momento los niños quieren jugar videojuegos, la manipulación o adicción no solo se queda en el tiempo sino también en querer comprar nuevas tecnologías que van saliendo día con día.

Esta forma de manipular las ideas de la gente está sostenida por una ciencia dedicada al estudio de los procesos del pensamiento en relación a los sentimientos y las conductas. Estos servicios son contratados por aquellos que quieren ingresar un producto al mercado, es decir, la industria del juego se dedica a indagar en los niños y jóvenes sobre qué es lo que más desean en los videojuegos o que tipos de juegos prefieren.

El hombre común de estos días no imagina hasta qué grado se encuentra condicionado por fuerzas de las cuales no es consciente, y que hacen que su vida tienda a convertirse invariablemente en una esclavitud voluntaria. En este caso los niños y jóvenes se ven inmersos en estas tecnologías pero no se dan cuenta que se están volviendo adictos al consumismo y adictos a estar sentados por más de seis horas frente al televisor.

4.4.3 Falsas Necesidades.

Como lo dice el título Marcuse tienen un concepto al cual llama falsas necesidades él lo define como:

“<<Falsas>>Son aquellas que intereses sociales particulares imponen al individuo para su represión: las necesidades que perpetúan el esfuerzo, la agresividad, la miseria y la injusticia. Su satisfacción puede ser de lo más grata para el individuo, pero esta felicidad no es una condición que deba ser mantenida y protegida si sirve para impedir el desarrollo de la capacidad (la suya propia y la de otros) de reconocer la enfermedad del todo y de aprovechar las posibilidades de curarla” (1993: 35)

Lo que se quiere decir con lo anterior, que las falsas necesidades son todas aquellas ganas de tener algo mercantil, que no son indispensables para el ser humano y que estas son todas aquellas creadas por el entorno cultural y social que parecen satisfacer necesidades pero son necesidades artificiales ¡no reales!

Podemos observar que los infantes actualmente buscan tener la mejores tecnologías, según para un progreso en su desarrollo estudiantil, pero vemos que solo es para pertenecientes a un estatus social, en los videojuegos pasa lo mismo el buscar tener la mejor consola solo implica quedar bien con sus amigos, creyendo el niño que ya es una persona a la moda.

Al jugar un videojuego vemos que algunas temáticas implica estar inmerso a un consumismo, lo que quiero decir es que en varios videojuegos el usuario puede comprarle cosas a su personajes, esto refleja que siempre va querer lo mejor para su personaje compra lo que en la vida cotidiana no puede comprar, pero si tuviera el dinero en la vida real lo compraría sin pensarlo.

La industria del juego siempre va a querer tener un control sobre los jugadores creando un consumismo masivo que va desde comprar cada año la secuela del videojuegos, hasta llegar a comprar miles de artículos con el logo de su juego favorito. Es ahí donde Marcuse nos dice “que impide su desarrollo”.

4.4.4 Enajenación

Las falsas necesidades de las ya mencionadas en este capítulo, son el resultado de todo un trabajo de la industria, donde se invierte muchísimo dinero y con intenciones realmente perversas tratando de enajenar a la sociedad.

En contraste con el concepto marxista, que denota la relación del hombre consigo mismo y su trabajo en la sociedad capitalista, la enajenación artística es la trascendencia consciente de la existencia enajenada: un "nivel más alto" o una enajenación mediatizada". (Marcuse 1993: 82)

Lo que nos quiere decir lo anterior es que la enajenación del hombre, esta trascendiendo en un nivel más alto, la cual es mediatizada por alguien en este caso sería el medio de comunicación y la industria.

Esta enajenación según Marcuse es de las industrias que reinan dentro de nuestra sociedad actual, creando en masa productos para satisfacer falsas necesidades, haciendo que la humanidad caiga en una enajenación como individuo.

Esta enajenación y falsas necesidades, sólo se crean para engañar a la población haciéndoles creer que necesitan cosas, objetos ficticios y materialista creados por la mercadotecnia de la industria, diseñado con la intención que cada persona se convierta, sin percatarse del asunto, en una máquina de deseos. (Marcuse 1993)

En palabras de Marcuse, las necesidades en las que se enajena la sociedad, son una defensa que hace la vida más fácil para un mayor número de gente incrementando el dominio del hombre sobre la naturaleza y de esta forma generando la enajenación del hombre mismo para conquistar los fines del sistema. (Marcuse 1993)

En los videojuegos hay tres formas de enajenar al jugador:

La primera sería en la industria esto hace que se generen distintos modelos de consolas y juegos para que el jugador entre en un consumismo sin sentido, que cada vez que se anuncie un producto, lleve una carga de ideología que si no se compra dicho producto jamás estarás a la moda.

La segunda enajenación, parte de la ideología que viene en los videojuegos, creando estereotipos de vida en los jugadores, que posiblemente terminaran por imitar. Esto se debe a que la industria busca que se pierda la capacidad de razonamiento por parte de los jugadores y con esto entren en un consumismo más fácil de los productos tanto del mundo gamer, como de un consumo de la industria general.

La tercera forma de enajenar a los jugadores, es el tiempo que pasen sentados delante de una pantalla, esto se debe a una adicción por parte de los infantes al querer pasar mucho tiempo jugando, las temáticas de los juegos hacen que los jugadores se identifiquen de alguna manera y con eso logran la empatía con los

niños haciendo que se escapen de la realidad que están viviendo, para poder cumplir muchos de los sueños que en la vida real no podrían lograr.

Por último se puede ver que debido a que la gran industria de videojuego y la tecnología están creciendo cada vez más, entramos en un consumismo de falsas necesidades, que están llevando a la enajenación a jugadores de videojuegos.

4.5 Teoría psicología infantil de Jean Piaget.

Ahora bien es indispensable mencionar en esta tesis una teoría que hable sobre el desarrollo infantil, es por eso que he decidido utilizar la psicología infantil del autor Jean Piaget.

Es importante recalcar que Jean William Fritz Piaget fue un psicólogo experimental. Filósofo, biólogo y creador de la epistemología genética. Famoso por sus aportes a la psicología evolutiva, sus estudios sobre la infancia y su teoría del desarrollo cognitivo.

En esta teoría se definirá, como el juego ha tiene una importancia relevante en el desarrollo de los infantes, ya que desde pequeños el desarrollo de esta actividad ha sido vital en la vida de toda persona.

Ahora bien también mencionaré una parte esencial en la vida de los niños la cual es denominada por el autor como “la función semiótica y la imitación” esta tienen que ver con el uso de símbolos mentales por partes de los infantes, y va de la etapa de los 2 a 12 años, en donde el niño se guía más por su intuición que por su lógica.

En otras palabras, es que el niño puede ser capaz de representar una cosa por medio de otra, que ha sido denominado como función simbólica que ayuda al niño a reforzar la interiorización de las acciones esto nos mostrara que existe una imitación diferida por parte de los niños. (Piaget, 2006)

Por último veremos el juego simbólico, este concepto ayudara entender más a fondo, que factor está interviniendo en el desarrollo infantil al hacer la actividad del juego.

4.5.1. La función semiótica

Para poder entender la función de la semiótica y la imitación primero debo decir que Piaget nos dice “Consiste en conferir significaciones. Pero si hay ahí significación de conjunto, es decir, dualidad entre "significados" (los propios esquemas con sus contenidos relativos a las acciones en curso) y "significantes", éstos son siempre perceptivos, indiferenciados en sus significados, lo que excluye hablar, a ese nivel, de función semiótica.” (2002: 60)

Por lo tanto hay una dualidad entre significado y significante de las cosas. El autor hace una clasificación en las etapas de los niños y en este apartado solo retomaremos el Estadio Preoperacional.

Se puede definir como periodo en el desarrollo del infante donde hace uso de símbolos mentales, es decir, con lo anterior es que se empieza a desarrollar en el niño la capacidad de utilizar palabras u otros símbolos para referirse a objetos que están ausentes y que son por tanto entidades mentales. (Piaget, 2002)

También puede ser denominado como "pensamiento simbólico" porque el niño empieza a pensar sobre sus entidades mentales, más que a ejercer sus esquemas motores directamente sobre el entorno como hacía antes. Se puede decir que el niño "ensaya" en su mente los movimientos o acciones antes de hacerlos realidad.

Si relacionamos esto con el objeto de estudio podemos ejemplificar de la siguiente manera, digamos que el jugador en este caso el niño debido al uso constante de los videojuegos tendrá un pensamiento simbólico, es decir, tendrá en mente cuales son las acciones o estrategias a seguir antes de que juegue en su mente crea un imaginario de que es lo que va hacer cuando juegue.

Otra prueba de esta capacidad mental es la habilidad del niño en este periodo para imitar modelos que no están inmediatamente presentes, lo que se le llama "imitación diferida"

4.5.2. Imitación diferida

Piaget definen como:

“La que se inicia en ausencia del modelo. En una conducta de imitación senso-motora, el niño comienza por imitar en presencia del modelo (p. ej., un movimiento de la mano), después de lo cual puede continuar en ausencia de ese modelo, sin que ello implique ninguna representación en pensamiento. Por el contrario, en el caso de una niña de dieciséis meses, que ve a un amiguito enfadarse, gritar y patear (espectáculos nuevos para ella) y que, pero sólo una o dos horas después de su marcha, imita la escena riéndose, esta imitación diferida constituye un comienzo de representación, y el gesto imitador, un inicio de significante diferenciado.” (Piaget, 2002: 61)

Lo que quiere dar a entender el autor es que los niños al observar su alrededor tienden a imitar conductas al instante, pero también la imitación sigue aunque ya no esté en contacto directo con el objeto, pero la imitación diferida puede darle un nuevo significado a lo que está imitando.

Relacionándolo con los videojuegos podríamos decir que un niño al estar jugando digamos un juego de peleas, puede imitar los golpes o frases de un determinado personaje y aun terminando el juego puede volver a repetir la imitación sin tenerla presente.

Ahora bien vemos que los niños al estar en el contacto directo imitaran conductas o diálogos presentados y a su vez terminaran reproduciendo las acciones sin estar presente el contenido en la pantalla, es decir, en su vida cotidiana, pero estas imitaciones pueden tener un significado muy diferente a lo presentado en pantalla. Ya que dependerá del infante el significado que le quiera dar a lo que va imitar.

4.5.3. Juego simbólico

A diferencia del juego de ejercicio, el cual no requieren de pensamiento, el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado con uno imaginado y una representación ficticia. Sin embargo, el símbolo no elimina al ejercicio, simplemente se subordina y se aparta cada vez más del simple ejercicio.

El juego simbólico surge como una necesidad por parte de los infantes, debido a que se ven obligados a adaptarse a un mundo social de mayores cuyos intereses les son extraños y no les permiten satisfacer las necesidades afectivas de su yo, por lo que necesitan disponer de una motivación que no sea precisamente lo real sino una asimilación de lo que puede ser real sin acciones (Piaget, 2006).

Vemos que en los videojuegos lo que hace los niños es escapar de una realidad que se vive, para entrar a una donde se le pueda permitir un poco más de libertad que en la vida cotidiana.

La principal característica del juego simbólico y su función principal es complacer la fantasía de los niños y niñas. Este señala indudablemente el apogeo del juego infantil y “no representa si no el pensamiento egocéntrico en su estado puro” (Piaget, 2006: 227).

Vemos que la industria de los videojuegos ha tomado en cuenta lo dicho por Piaget en la construcción de juegos, porque cada día se crean juegos que representan acciones que no se pueden a veces realizar en la vida cotidiana. Un ejemplo claro es que se crean videojuegos donde matar a tu adversario es sinónimo de progreso y estatus.

“El juego simbólico puede servir para la liquidación de conflictos; pero también para la compensación de necesidades no satisfechas inversión de papeles (obediencia y autoridad), liberación y extensión del yo, etc., pero son sobre todo, los conflictos afectivos los que reaparecen con más frecuencia” (Piaget, 2002: 67)

Con la idea anterior vemos que al jugar los videojuegos los niños tiende a satisfacer necesidades, en donde ellos en el juego son la autoridad dándoles una cierta libertad por un momento. Es aquí cuando el niño será capaz de crear sus propios significantes y darles un significado. Además a través del juego el niño podrá representar situaciones en las que el juego simbólico será remplazado por el juego de reglas, es decir tiende a una imitación de algunas características vista en los videojuegos.

4.6 Integración de las cinco teorías.

A lo largo de este marco teórico hemos visto diferentes teorías y las he ido aterrizando la problemática de los videojuegos violentos, ahora toca el turno de decir cuál es la relación o más bien como se integran estos conceptos y teorías entre ellas.

Escogí estas cinco aportaciones a las ciencias sociales, porque veo que tienen una relación, que posiblemente no muy pocos hayan visto

Como vimos el juego como tal, parte de una actividad física pero que va más allá de un simple juego, es decir que tiene una interpretación por jugador, en este caso en los videojuegos con contenido violento va a ver una interpretación del contenido presentado.

Huizinga lo dice de la siguiente manera

“Todo juego significa algo, ya que incluso para los animales representa algo que va más allá del instinto inmediato de conservación natural.” (1998: 14)

Mientras que Piaget menciona:

“Consiste en conferir significaciones. Pero si hay ahí significación de conjunto, es decir, dualidad entre "significados" (2002: 61)

Podemos ver que los dos autores tienen diferente significado del juego, Huizinga muestra que no solo es una actividad lúdica si no que va más allá, de igual

manera Piaget considera que en el juego existen dos maneras de interpretar el “significante” y el “significado”

Ahora bien esto también lo podemos relacionar con el hombre unidimensional vemos que esa interpretación del videojuego será manipulada desde la industria para hacer una sociedad más homogénea y con el afán de una pérdida de libertad y razonamiento.

“Escoger libremente entre una amplia variedad de bienes y servicios no significa libertad si estos bienes y servicios sostienen controles sociales sobre una vida de esfuerzo y temor” (Marcuse 1993: 38)

Bueno ahora toca el turno de Erick Fromm mostrándonos que la ideología de la agresividad no es más que un impulso del ser humano por la impotencia de injusticias en la sociedad.

“Esta teoría de la agresividad innata fácilmente se convierte en ideología que contribuye a calmar el temor de lo que sucederá y a racionalizar la sensación de impotencia.” (Fomm 1998: 12)

Esto tiene relación con Huizinga ya que él nos menciona que el ser humano al momento de jugar generan impulsos de sentimientos, angustia y tensión, es decir, cada vez que un niño juega videojuegos genera impulsos y a su vez los impulsos pueden llegar a la agresión como menciona Fromm.

Ahora bien otra relación que existe en las teorías es que todas nos hablaban que en el juego existe una imitación de ideologías y acciones.

Para Piaget la imitación es una conducta senso-motora, en donde los infantes tienden a imitar acciones con solo tener un modelo a seguir y después existirá una imitación basada en el pensamiento, es decir lo visto por el niño le da un nuevo significado y lo utilizara a su conveniencia, esto lo denomina “Imitación indirecta” (2006)

Para Huizinga (1998) la imitación tiene que ver con que los jugadores características, ideologías y roles, debido a la gran satisfacción que sienten al jugar o el querer parecerse a un personaje con el que se sientan identificados.

La imitación mencionada también es vista desde la teoría del hombre unidimensional. Marcuse (1993) menciona que actualmente vivimos en una sociedad cerrada y que todos nos estamos volviendo homogenizados, es decir, que copiamos lo presentado en la sociedad, tendemos a imitar ya que queremos pertenecer a un estatus social y simplemente no somos capaces de razonar por nosotros mismos-

Otra característica que tienen en común es que vemos que la industria del juego trata de crear una enajenación en los jugadores.

Marcuse (1993) lo menciona de la siguiente manera: "la enajenación artística es la trascendencia consciente de la existencia enajenada: un "nivel más alto" o una enajenación mediatizada". (1993: 82)

Con esto quiere decir que estamos enajenados debido al consumismo mediado, en los videojuegos se puede ver que a cada momento se generan nuevos juegos, haciendo que los niños quieran comprar las versiones más nuevas por estar a la moda, aquí se crea una enajenación de consumismo industrial, así como una enajenación por jugar a cada momento.

Lo anterior también lo retoma Johan Huizinga nos dice que hay un "tiempo que agota su propio sentido, cuso y significación del mismo" (1998: 25) esto quiere decir que entre más se juegue más adicción se generara por el juego. Vemos que hay una enajenación por parte del jugador que entre más tiempo pase frente al televisor más ganas le darán de continuar con dicha actividad.

Lo anterior también tiene que ver con una idea que es salirse de la realidad, esto es otra característica que comparten estas teorías.

Nos dice Piaget que los niños tratar de escapar de la realidad ya que les cuesta mucho adaptarse a las reglas establecidas en la sociedad

“El juego simbólico surge como una necesidad por parte de los infantes, debido a que se ven obligados a adaptarse a un mundo social de mayores cuyos intereses les son extraños y no les permiten satisfacer las necesidades afectivas de su yo” (Piaget, 2006).

Esto se relaciona también con lo dicho por Fromm de la agresión “maligna” nos dice:

El otro tipo, la agresión "maligna", o sea la crueldad y destructividad [...] no tiene ninguna finalidad y su satisfacción es placentera.” (Fromm 1998: 19)

Lo que quiero decir es que los niños al escaparse de la realidad generan una agresión maligna, es decir, satisfacen necesidades de su destructividad como humanos que posiblemente no puede hacer en la vida cotidiana. El ejemplo más claro es que los niños sienten un impulsó de matar alguien por pura diversión. Esto hace que se escape de la realidad y se genere una enajenación por estar inmerso en esa nueva realidad.

Huizinga nos dice que el juego, es una actividad libre ya que se juega por gusto propio, y pertenece a algún aspecto cultural, si lo relacionamos con Piaget esto se debe a que el juego desde muy pequeños se convierte en un mundo de distracción que nos entretiene. Pero estas distracciones han sido manipuladas por la industria cultural, como dice Marcuse se trata de hacer una civilización homogénea.

Ahora bien también vemos que Piaget menciona que “La principal característica del juego simbólico y su función principal es complacer la fantasía de los niños y niñas” (2006: 227). Esto puede ser relacionado con las falsas necesidades de Marcuse, ya que los juegos violentos solo buscan hacer que los niños sientan satisfacción por matar y así causarle una enajenación haciéndolo cada vez más adictos a los videojuegos.

Para finalizar vemos que estas teorías por si solas no pueden cubrir todos los aspectos de esta tesis, pero haciendo el uso de la transdisciplina se encuentra una

relación en cada una de ellas, la más destacable es inducir a los pequeños a una realidad diferente, pero que esto está jugando un papel importante en su desarrollo infantil, esto es de gran ayuda ya que se podrá profundizar más el conocimiento y perspectiva de los niños en torno a lo aprendido en los videojuegos violentos.

Capítulo V

5.- Estrategia metodología de la investigación

Este capítulo trata sobre la metodología de investigación. Asumí una postura cualitativa ya que un análisis cuantitativo no arrojaría información suficiente para conocer cuál es el papel que juegan los videojuegos violentos en el desarrollo infantil.

El análisis cualitativo servirá para recoger la realidad social en torno a cómo los niños perciben los juegos violentos y demostrar si estos están jugando un papel en su desarrollo, como el nombre de la tesis lo dice " Videojuegos, violencia y niños. Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante." Mis informantes serán niños de un rango de edad entre ocho a catorce años edad, que tengan un uso frecuente con los videojuegos, asimismo cabe resaltar que su posición socioeconómica es media alta, ya que al hacer una investigación preliminar me di cuenta que es un gasto recurrente los videojuegos y no cualquier persona puede llegar a tenerlo.

Ahora bien dentro de la metodología a emplear he decidido utilizar dos técnicas, las cuales serán: la observación participante y la entrevista semí-dirigida.

La observación participante me ayudó, ya que me permitió observar con detenimiento las actividades de los niños e incluso ser partícipe en ellas, esto con el fin de dar cuenta de la realidad social y cultural de ¿qué causa en el desarrollo personal del niño el uso de los videojuegos violentos?, e identificar si los niños reproducen conductas vistas en los videojuegos.

La entrevista semí-dirigida me proporcionó una mayor libertad y flexibilidad en la obtención de información. Ya que esta técnica alterna entre preguntas concretas y estructuradas con preguntas abiertas, con esto pude conocer más a fondo ¿cuál es su percepción de los niños ante los juegos violentos?, ¿por qué deciden jugar los videojuegos violentos? y ¿cómo es que perciben los niños los hechos violentos de nuestro país? ante un constante consumo de violencia en los juegos.

5.1.- Metodología Cualitativa

Según Taylor y Bogdan la definen a la metodología cualitativa como: “Se refiere a su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable.”(1996: 20)

Ahora bien Sampieri (2007), nos menciona que el método cualitativo se basa en la descripción de las cualidades del fenómeno, es decir, no tratar de medir o cuantificar el fenómeno si no que busca profundizar y con ello obtener la mayor información necesaria.

Las principales características de la metodología cualitativa mencionadas por Taylor y Bogdan (1996) son las siguientes:

- La metodología cualitativa es inductiva.

Con esto quiere decir, que el investigador genera conceptos por medio de lo observado y con esto puede tratar de entender los procesos y hechos de nuestra sociedad.

En esta tesis se han abordado diferentes conceptos desarrollados en capítulo anterior cabe destacar que esta el momento son deductivos, es decir, parten de la idea de supuestos generados mediante la búsqueda de información como lo son: juego, juego virtual, violencia, agresión, enajenación y juego simbólico por mencionar algunos, los conceptos nos han ayudado para identificar que es necesario la metodología cualitativa para profundizar y entender que está pasando en el desarrollo de los infantes por el uso de los videojuegos violentos y al

desarrollar el trabajo de campo se complementaran los conceptos logrando así que nuestra investigación sea deductiva.

- El investigador ve el escenario y a las personas en una perspectiva holística.

Lo anterior quiere decir que el investigador estudia a las personas en sus contextos sociales, es decir, considera al fenómeno como un todo.

Los videojuegos violentos forman parte del contexto en la vida de la mayoría de los infantes, es por eso que es importante investigar más a profundidad este fenómeno social, debemos recordar que los infantes son una parte esencial en nuestra sociedad y son las nuevas generaciones en esta vida, es por eso que es pertinente investigar más sobre qué es lo que nuestros infantes están jugando.

- Los investigadores son sensibles a los efectos que estos mismos causan sobre las personas que son objeto de estudio.

En otras palabras los investigadores interactúan con los informantes de manera natural.

Vemos que en nuestra sociedad el uso de la tecnología en los infantes es algo muy común, por eso el interés de esta tesis en abordar más a fondo sobre este tema, creo que es importante la interacción con los infantes ya que si no se les informa bien seguirá una ignorancia del uso de los videojuegos violentos.

- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.

Se trata de experimentar la realidad tal y como otros la experimentan.

Es importante esta característica ya que con ella podremos saber el papel que juegan los videojuegos violentos en los niños, también con esto podremos saber cuál es su mirada y entendimiento del contenido violento presentado en los videojuegos.

- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones.

Lo anterior nos dice que todo es un tema de investigación, es decir, todo se puede investigar.

Como comunicador social es importante mantener una postura neutral ante el tema de los videojuegos, puedo partir de supuestos, es decir dar una ligera opinión de lo que yo pienso de los videojuegos, pero con el paso de la investigación se tiene que hacer lo más neutral y dejando de lado mi creencia buscando hacer una investigación que aporte un beneficio a la sociedad.

- Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.

Lo que se busca es una comprensión detallada de las diferentes perspectivas del fenómeno en cuestión.

Como demostré en el capítulo anterior, es importante retomar diferentes teorías ya que esto hará que nuestra investigación sea más completa, el fenómeno de los videojuegos no solo debe ser visto de una teoría si no que se busca una transdisciplinariedad, es decir, una búsqueda desde diferentes perspectivas eliminando las limitaciones de los campos.

- Los métodos cualitativos son humanistas.

Lo que trata la metodología cualitativa es entender al ser humano desde su individualidad hasta su interacción social y experimentando lo que ellos sienten.

Con esta metodología se busca conocer qué papel juegan los videojuegos violentos en los niños y ver si está afectando o beneficiando en el desarrollo infantil. Además de saber si los niños al jugar tanto tiempo los videojuegos su interacción con las demás personas está siendo afectada.

- Los investigadores cualitativos ponen en relieve la validez de su investigación.

Escuchando, observando el investigador obtienen un conocimiento directo de la vida diaria.

Al estar en un contacto frecuente con niños que juegan videojuegos podré obtener resultados más amplios y así con ese conocimiento ayudar a las siguientes generaciones.

- Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.

Todos lo que nos rodea en la sociedad es digno de estudiarse.

Todo en nuestra sociedad se debe estudiar, en este caso los videojuegos violentos y los niños no es la excepción, el conocer más sobre este fenómeno podrá ayudar a tener un conocimiento más profundo del papel que juegan los videojuegos en el desarrollo infantil.

- La investigación cualitativa es un arte.

El investigador puede realizar diferentes métodos, es decir no es esclavo de uno solo método.

Actualmente hay que buscar un conocimiento más amplio y no solo quedarnos con algo superficial, al utilizar diferentes técnicas o método se pueden llegar a resultados más contundentes.

5.2. Observación participante

La primera técnica que utilizaré es esta tesis será la observación participante, antes de comenzar a profundizar en la observación participante es necesario saber que es la observación.

La observación consiste en percibir lo que sucede alrededor utilizando nuestros sentidos de una manera sistemática, esto con el fin de obtener los datos que necesitamos para nuestra investigación.

El observar a niños jugar videojuegos me dará un conocimiento de cómo están interpretando el contenido violento, así como acciones que haga el niño para identificar si la violencia presentada la disfruta o que interpretación tiene del juego.

Algunas de las características de la observación son las siguientes:

- Como técnica cualitativa, se preocupa más por la descripción y la explicación que por la medición y la cuantificación.

Lo que nos quiere decir la característica anterior es que la observación en el caso de los videojuegos nos ayudara a explicar el comportamiento a fondo de qué papel juegan los videojuegos en el desarrollo infantil. Ya que describirá a detalle que acciones o conductas imitan los niños de los contenidos en los videojuegos.

- El observador participante necesita utilizar todos sus sentidos para captar los ambientes y a sus actores.

Al interactuar con niños es necesario tener un ambiente tranquilo, para que el niño sienta confianza y pueda jugar con normalidad, obteniendo con esto información más favorable para mi investigación.

- Es importante que el observador tenga o desarrolle una buena memoria para recordar signos no verbales, palabras específicas y otros aspectos, además de que lleve registros escritos.

Para esta observación es necesario llevar una tabla de registro con la cual me ayudara a registrar todo lo observables en los niños.

Ahora bien Rosana Guber define a la observación participante como dos actividades:

“La observación participante consiste en dos actividades principales: observar sistemática y controladamente todo lo que acontecen tomo del investigador, y participar en una o varias actividades de la población. Hablamos "participar" en el sentido de "desempeñarse como lo hacen los

nativos”; de aprender a realizar ciertas actividades y a comportarse como uno más”. (2001: 35)

El uso de la observación participante como técnica de investigación para esta tesis sirve para develar cómo las tecnologías *“los videojuegos violentos”* son recibidos e incorporados a la vida cotidiana de los infantes, con esto podremos saber cuál es el papel que juegan los videojuegos en su vida cotidiana.

Esta técnica es la más común para la recolección de los datos en la investigación cualitativa, sin embargo es una técnica exigente ya que requiere de mucha concentración y memoria.

Dos características principales en la observación participante son:

- En general, el observador participante busca extraer el significado de las experiencias del grupo estudiándolo desde cada una de las perspectivas en su interior.

Con esto haré que el niño me cuente cuáles son sus interpretaciones sobre los videojuegos violentos, así como saber por qué decide jugar ese tipo de juegos y no otros más acordes a su edad.

- El enfoque empírico de la observación participante da énfasis a la participación como una oportunidad para el estudio sistemático y en profundidad de un grupo particular o actividad

Esta observación me permitirá comprender a profundidad, que es lo que hace que los videojuegos violentos sean más consumidos por los niños y si estos están jugando un papel en su desarrollo infantil.

5.3. Entrevista Semidirigida.

Para comenzar es importante decir que la entrevista ocupa un lugar destacado entre las técnicas de la metodología cualitativa, ya que es la más utilizada para investigaciones por que con esta técnica se puede entender en profundidad los

fenómenos estudiados, ya que se obtiene una recolección de testimonios más amplia y esto permite comprender a los entrevistados.

La entrevista la define López Estrada y Raúl E. como “el intercambio verbal entre dos o más seres humanos con un propósito expreso, esa interacción depende de la fuente, el mensaje, el canal, el emisor y el receptor. Cualquier alteración en algunos de estos factores contribuye a modificar el proceso de comunicación” (2011:6)

Ahora bien existen diferentes tipos de entrevistas entre ella se encuentra la entrevista semidirigida, la cual he decidido utilizar porque me ayudó asegurarme que los infantes me comuniquen sus puntos de vista de los videojuegos violentos, pero teniendo un control sobre qué tema en particular se quiere profundizar.

La entrevista semidirigida determina de antemano cual es la información relevante que se quiere conseguir. Se hacen preguntas abiertas en este caso a los jugadores, dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta y esto me permitirá ir entrelazando el papel que juegan los videojuegos en su desarrollo infantil.

Mediante esta técnica pretendo una aproximación a las percepciones y valores de los niños de 8 a 14 años, el entrevistado, es decir, los niños deben contar un perfil para ser entrevistados que mediante la observación participante determinaré, los perfiles deductivos serán:

- Tener un uso constante de videojuegos violentos.
- Clase media alta, ya que el consumo de los videojuegos, es más alto que el sueldo mínimo

A continuación expondré las características de la entrevista semidirigida. Esta técnica es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso convencional, es decir, se elaborara una serie de

preguntas que ayudaran a que la entrevista fluya de manera natural, pasando por distintas temáticas en torno a los videojuegos violentos.

En si la entrevista es una narración conversacional, creada conjuntamente entre el entrevistador y el entrevistado que contiene un conjunto interrelacionado de estructuras que la definen como objeto de estudio (Granle 1990: 112).

Las entrevistas tienen diferentes fases las cuales son:

- La entrada: esto es la creación de empatía con el entrevistador y el momento aclaratorio de la investigación. En el caso de esta tesis la entrada sirve para poder crear una confianza en los niños ya que entre más acercamiento tenga con el niño podré recuperar más información ya que el pequeño no tendrá pena de contarme sus diferentes experiencias con los videojuegos.
- Sintonía (Rapport): esto es el momento en donde el entrevistador recaba la información necesaria para la investigación, es decir, esto es la entrevista que le haré al niño, aquí es donde debo abordar los distintos tópicos de estudio para conocer cuál es su perspectiva de los videojuegos violentos.

Por último está el cierre: es donde se comunica a los entrevistados a que conclusiones ha llegado mi investigación. En este caso es importante dar conocimiento de cómo fue utilizada la información de los pequeños y mostrar a los padres de esos pequeños el resultado de esta tesis.

6.- Protocolo

Como ya se mencionó en la estrategia metodológica se ha decidido utilizar dos técnicas, a continuación presentare la tabla que utilizaré en la observación participante y después presentaré las preguntas correspondientes a la entrevista semí-dirigida.

6.1. Tabla de observación participante

Observación Participante: Papel que juegan los videojuegos en el desarrollo infantil	
<p>Conceptos: Los conceptos utilizados durante esta investigación ayudaran hacer el registro y de esta manera tener un control de observación.</p>	<p>Observación: En esta parte anotaré mis observaciones más destacables entorno a las conductas de los niños</p>
<p>Consumo: se observara cuantos dispositivos electrónicos de juego tiene, así como accesorios referentes a los videojuegos.</p>	
<p>Tiempo: se observará el tiempo que el niño juega y cuantas veces al día llega a jugar.</p>	
<p>Significación: Se pretende obtener la información de cual es interpretación de los contenidos presentados y si estos significados los lleva a cabo en la vida cotidiana.</p>	
<p>Violencia-Agresión: Observaré si el niño al jugar tiene comportamientos de frustración, agresión ante su grupo de amigos que juega etc. También se observara si en su vida diaria reproduce las conductas violentas.</p>	
<p>Falsa necesidades: Se indagará cuanto el niño desea jugar y con qué regularidad compra productos de los</p>	

videojuegos.	
Realidad alterna: se registrará si el niño al jugar busca un escape de la realidad o si ve al juego como una realidad.	
Enajenación: se observara si los juegos causan una adicción en los niños y si esto interviene en su desarrollo físico y mental.	

6.2. Entrevista- semidirigida

Antes de comenzar con esta entrevista es importante recalcar que he escogido como informantes de 8 a 14 años de edad, así mismo dichos informantes fueron seleccionados de diferentes delegaciones, los cuales deben de cumplir con el perfil de ser jugadores frecuentes de videojuegos violentos y una posibilidad económica media alta..

Esta entrevista fue clasificada de dos formas, la primera clasificación se basa en los conceptos abordados y las teorías vistas anteriormente. La segunda clasificación es determinada por los objetivos generales y particulares de esta tesis.

A continuación explicaré para cada bloque de preguntas y para que me servirá en la investigación.

Las siguientes preguntas me ayudaran a tener una primera aproximación con el infante, haciendo que comience a tener confianza en mí, para poder obtener la mayor información necesaria y que sus respuestas no sean muy concretas a lo largo de la entrevista.

1. ¿Dónde conociste los videojuegos?
2. ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?
3. ¿Por qué te gustan los videojuegos?
4. ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?
5. ¿Cuántos días a la semana juegas?
6. ¿Cuánto tiempo juegas?

Esta sería la primera sección en donde se abordan conceptos como: juego, virtualidad, espacio-tiempo y realidad. Dichos conceptos los encontramos en la teoría del juego de Huizinga y desarrollo infantil de Piaget. Esto me ayudara a cumplir los objetivos de ver cuál es el significado que le da el niño al juego, así como demostrar si el niño considera el juego como una realidad o un escape de su realidad cotidiana.

7. ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?
8. Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego?
¿Por qué?
9. Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?
10. En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?
11. ¿Cuantos dispositivos de juego tienes en casa?
12. ¿Qué sientes al jugar videojuegos?
13. ¿Qué significan los videojuegos para ti?
14. ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?
15. ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?
16. ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?
17. ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Las anteriores preguntas me ayudaron a demostrar qué opinión tienen sobre la violencia en los videojuegos, también con esto llegaré a la conclusión si el jugador se siente dominado por el juego o al contrario piensa que tiene todo un control sobre las ideologías impuestas en dicho videojuego. Ahora bien otro punto

destacable de este bloque es el concepto de imitación al preguntar sobre cómo se identifica con los personajes ayudaron a saber cómo el contenido presentado interfiere en el desarrollo infantil

18. ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego?
¿Qué haces en ese momento?
19. ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?
20. ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?
21. Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?
22. Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?
23. ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?
24. ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?
25. ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?
26. ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?
27. ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?
28. ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?
29. ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?
30. ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

El siguiente apartado es importante ya que son preguntas centrales a la teoría de la destructividad, lo que se pretende con ellas es saber qué tipo de agresividad genera el niño al jugar videojuegos violentos, si es benigna o maligna. También es importante decir que con estas preguntas veremos qué tanto está jugando los videojuegos en sus conductas diarias y su percepción de los hechos violentos de nuestro país.

31. ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?
32. ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?
33. ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

34. ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?
35. ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?
36. ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?
37. ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?
38. ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?
39. ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?
40. ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?
41. ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?
42. ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Por último se elabora un apartado en el cual se quiere ver como es el consumo de los niños en torno a los videojuegos, determinaremos si los niños al ver la publicidad están generando falsas necesidades y enajenación por comprar mercancías de videojuegos. Así mismo veremos una vez más el tiempo que pasan enfrente de la pantalla y determinar si al niño se le está generando una adicción de jugar más y más.

43. ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?
44. ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?
45. ¿Las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?
46. ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?
47. ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?
48. ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?
49. ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?
50. ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?
51. ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato?
¿Por qué?
52. ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?
53. ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?
54. ¿Qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

55. Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

56. Al terminar ¿Cómo te sentiste?

57. ¿querías jugar más? ¿por qué?

6.3. Ruta Metodológica

Para comenzar debo decir que mi ruta tiene como principio aplicar la técnica de la observación participante, como ya se mencionó esta técnica me ayudo a observar los comportamientos de los niños, pero con esta técnica no solo observe si no participé de manera activa dentro del grupo estudiado, esto con la finalidad de entablar una buena relación con mis informantes y ver su verdadera conducta, ya que al no ser así podrían sentirse intimidados ante mi observación y no comportarse de manera cotidiana. Ahora bien mis informantes no me debían de ver como un extraño, ya que si no sufriria un rechazo por parte de ellos, yo al tener conocimientos y experiencia en videojuegos me ayudara a entablar una buena relación.

Cabe destacar que al hacer las observaciones, puede que las edades varen ya que se trabajó de 8 a 14 años, pero en algunos grupos no se juntan los de 8 años con los de 14, están mezclados pero el rango de edad es el mencionado anteriormente.

Decidí aplicarlo primero esta técnica porque al observar conductas tendré los suficientes argumentos para elaborar una entrevista semí-dirigida más completa, podrían surgir más preguntas que me ayuden a entender como los videojuegos están jugando un papel en el desarrollo del infante, además que al observar a un cierto grupo de niños de ahí mismo podría encontrar a mis informantes idóneos para que ellos me contesten la entrevista semí-dirigida

Ahora bien después en esta ruta haré uso de la entrevista semí-dirigida seria el siguiente paso ya que esta terminará de darme la información suficiente para analizar y llegar a mis conclusiones.

Para justificar el uso de la entrevista debo decir que como ya vimos a lo largo de la investigación de esta tesis se ha manejado una serie de conceptos que se han determinado por medio deductivo hasta el momento. Cada concepto nos han llevado a diferentes teorías que tienen una relación en común, ahora bien al hacer uso de la transdisciplina podemos relacionarlas para tener una investigación más profunda y fructífera en cuestión de resultados.

La entrevista semí-dirigida tendrá el fin de ver más a fondo el papel que juegan los videojuegos violentos en el desarrollo del niño, primero que nada se busca conocer cuáles son los motivos por los cuales juegan videojuegos, es decir, comenzar a investigar por qué son tan atractivos los videojuegos violentos para los niños, después me enfocaré en las significaciones que tienen los infantes ante los contenidos violentos, después, en el carácter humano de la agresión, es decir, ver cuál es el tipo de agresión se puede generar al ver tantas escenas violentas.

Por último otro aspecto que busca esta entrevista es ver las conductas de imitación que pueden tener los niños y por último comprobar si está existiendo una enajenación por parte de los jugadores.

6.4. Resultados Metodológicos

En este apartado de la tesis mostraré cuales son los resultados de la observación participante y la entrevista semí-dirigida.

En las tablas de observación se muestra lo que dijeron los participantes así como una integración de las teorías y conceptos puestas en esta tesis esto se hace para que usted lector pueda comprobar como los videojuegos están jugando un papel en el desarrollo infantil.

Las entrevistas por cuestión de orden, las deje en los anexos al final de esta tesis para que se puedan consultar y ver tal cual son las transcripciones de lo comentado por los niños y adolescentes.

6.5. Primera Observación Participante A Un Grupo De Cinco Personas.

Para comenzar, se realizó esta primera observación a un grupo de cinco jugadores que van de la edad de 10-14 años. Estos niños han tenido contacto con los videojuegos constantemente y con esto podemos ver cómo va siendo su desarrollo con el paso de los años.

Dicha observación se realizó en la llamada plaza del entretenimiento y videojuegos ubicada en: Eje Central Lázaro Cárdenas 9, Cuauhtémoc, Centro, 06000 Ciudad de México, D.F. Asimismo los juegos utilizados por estos son:

- Grand Theft Auto V es un juego de acción y aventura con un mundo abierto, este juego tiene como principal característica que puedes manejar a tu disposición a un personaje haciendo misiones para convertirte en el mejor ladrón de la historia. Por lo regular este videojuego lo juega una persona pero también existe un multijugador pero mediante internet.
- Battlefield es un videojuego de disparos en primera persona, el juego tiene dos variantes jugar, la primera consiste en jugar la historia presentada por el video juego o bien existe una plataforma que hace que varios participantes jueguen simultáneamente para matarse entre ellos el que logre matar mas es el ganador
- Fifa 2015 es un videojuego de fútbol en el que puedes tomar control de un equipo de futbol y vencer a la computadora en un partido o también retar a un jugador.

Al ser observación participante y no conocer a ninguno de los jugadores, primero tuve que hacer un acercamiento, el cual no fue nada fácil, la mayoría que asiste a esa plaza son jóvenes que dedican mucho de su tiempo a los juegos, por lo cual se identifican entre ellos quienes son los que van con regularidad al sitio a jugar.

Al principio como la mayoría de las personas presentan una barrera que no permite ver con naturalidad las acciones de los jóvenes, pero con el paso de los días me fui integrando a ellos, consiguiendo que mostraran con más naturalidad sus acciones.

Observación Participante: Papel que juegan los videojuegos en el desarrollo infantil

<p>Conceptos: Los conceptos utilizados durante esta investigación ayudaran hacer el registro y de esta manera tener un control de observación.</p> <p>1. Competitividad: al jugar el hombre siempre busca la aprobación de lo que llamamos ganar, esto lo hace sentirse mejor y con mayor poder. Podríamos decir que los seres humanos siempre buscamos la competitividad ante otra persona.</p> <p>2. Descarga emocional: el juego obedece una función biológica en el cuerpo la cual hace que se haga una descarga de energía vital para satisfacer impulsos como la imitación, relajación o para el</p>	<p>Entre los conceptos que observo en los jóvenes está el juego pero el juego lo utilizan como una descarga emocional, al jugar y platicar con tres de los jóvenes que están en el grupo puede notar que para ellos el juego es una forma de liberar presión de los problemas que viven en su vida cotidiana, los otros dos me comentaba que solo es por diversión el jugar.</p> <p>Otro concepto que puedo observar en los jóvenes es la competitividad, como decía Huizinga existe en cada juego una competitividad al jugar, porque siempre se busca ganar, en los cinco jóvenes pasa lo mismo todos quieren ser el mejor y ganar en los juegos, al perder un partida ante otro note que causa una ira que hace que quiera volver a jugar contra quien le gano y así demostrar que él también puede ganar, en este caso demuestro que la competitividad pasa a segundo término y empieza una rivalidad en el entorno, debo decir que me sorprende que solo esa rivalidad se muestra cuando se está jugando una vez que terminan su tiempo de juego todo pasa a la normalidad y se llevan como buenos amigos. Solo en dos jóvenes note que ellos se lo tomaban más enserio y se iban a sus casa enojados.</p> <p>El siguiente concepto que noto es la Espacio y tiempo, cuando comienzan a jugar los muchachos se nota que no se dan cuenta del tiempo pueden pasar horas y horas sin notar o controlar su tiempo</p>
---	--

<p>dominio de una actividad.</p>	<p>que llevan jugando videojuegos esto hace que pierdan mucho tiempo valioso de sus vidas sentados frente a un televisor.</p>
<p>3. Espacio y tiempo: Los videojuegos parten de un espacio el cual es el escenario virtual, además todo juego tiene un tiempo de terminado en la historia, por ejemplo hay videojuegos que transcurren en la edad media.</p>	<p>El espacio es importante para ellos un sitio dedicado a los videojuegos los hace sentir confianza en ellos mismos al interactuar con ellos, les cuestiona que si en sus casa no tenían consolas de videojuegos 4 me contestaron que sí, pero que preferían venir aquí porque se sentían en un ambiente mejor, ya que había personas con los mismos gustos, asimismo podrían conocer a personas e interactuar con ellos y al retarlos ganarían más nivel, es decir, que siente que mejoran cada día más en los videojuegos. De lo anterior vemos que se rompe el primer mito en los videojuegos el de que los jugadores buscan el</p>
<p>4. Reglas: cada videojuego como cualquier juego se compone de determinadas reglas que se deben cumplir, esto hará que haya un control sobre el jugador. Esto conlleva como dice Huizinga a una “sensación de libertad”, es decir al jugar un juego uno puede decidir las acciones que se</p>	<p>aislamiento, ellos buscan personas con los mismos gustos para convivir y entablar una relación de amistad. También pude observar el concepto de Reglas, cada videojuego tiene sus reglas claro está pero no hablo de esas reglas noté que entre el grupo de jugadores existen reglas que deben seguir, es decir, crean un sistema de normas para que la convivencia y la experiencia sea mejor, un ejemplo muy claro que note es que comienzan a jugar dos en el juego de futbol, el que pierda sale para poderle dar el sitio al otro y esperar su turno. Ahora bien el concepto de abstracción de la realidad está presente, aunque en el grupo digan que es diversión solamente, juegan estos</p>

<p>llevaran a cabo, claro siempre y cuando estén sujetas a las reglas establecidas por el juego.</p>	<p>videojuegos para escaparse de la realidad, los jóvenes me comentaron que por sus preferencias por los videojuegos a veces causa que sean víctimas de bullying porque según los demás los videojuegos es no tener vida social, aunque dicen ellos que no les importa las burlas se ve que sufren por tener gustos diferentes a los demás.</p>
<p>5. Abstracción de la realidad: esto hace que el jugador entre en un imaginario al jugar saliendo de la realidad de su vida, en mucho de los casos es un escape de la realidad en su vida cotidiana.</p>	<p>Ya casi para terminar observé además la imitación, los cinco jóvenes imitaban aspectos de los videojuegos, como por ejemplo frases, vestimenta, pero no solo ese tipo de imitación, también vi que se imita la forma de jugar, es decir, mientras dos jugaban tres observaban el juegos y ellos copiaban la forma de jugar del otro para aplicarlo cuando les tocara jugar, vemos que con el juego se está en un constante aprendizaje, es decir no solo se observa la partida si no que se analiza y se ve que le puede servir al jugador para que lo aplique en su táctica, con esto se rompe otro mito, ya que el videojuego hace que el cerebro este en constante funcionamiento de análisis, se estimula para generar diferentes acciones.</p>
<p>6. Imitación: ésta se da cuando los jugadores adoptan características, ideologías y roles de personajes presentados por los videojuegos y es tanta su fascinación por ellos que tienden a imitar comportamientos semejantes.</p>	<p>Por último se hace presente el concepto de representaciones como todos los anteriores Huizinga manejaba este concepto, este concepto quiere decir que existen diferentes interpretaciones que te puede dar el juego, en los jóvenes se observa que cada quien tiene una su diferente visión ante el contenido para el primero los videojuegos no son nada real y solo son creados con el fin de divertirse, otro piensa que los</p>

<p>7. Representación: son las diferentes interpretaciones que tiene cada jugador del mensaje que les transmite cada juego violento, cabe aclarar que nos dice Huizinga que cada representación va ser diferente por cada jugador, podrían tener similitudes pero jamás van a ser iguales.</p>	<p>videojuegos relatan la realidad de la vida que existen guerras y maleantes que de ahí se inspiran para sacar muy buenos juegos, el tercero piensa que los videojuegos son parte de una ilusión con realidad, es decir, que los juegos basan sus argumentos en algo real, pero exageran y ponen muchas cosas falsas. Los últimos dos piensan que los videojuegos son herramientas de que ayudan a distraer y entretener a los jóvenes.</p>
<p>Consumo: Actualmente nuestra vida está inmersa en el capitalismo, donde la cultura, el arte, las ideas, etc. Se han transformado en mercancías de consumo, donde la tecnología no es la excepción y se ha convertido en una de los principales artículos de consumo por la sociedad. En la actualidad es patente como la industria de los</p>	<p>En este grupo de jugadores puede observar que su consumo en los jugadores es muy grande, es decir, la cantidad de dinero que invierten en sus gustos es grande. Para empezar todos tienen un celular, les comentaba que si utilizaban el celular para jugar y me contestaron que sí, pero que casi no les gustaba por que no era lo mismo ya que en las pantallas se ve mejor y los juegos en el celular no son de mucha calidad. Cuatro de los participantes dice contar con consola de casa, que si están muy aburridos en casa juega un rato, también me dijeron que cuentan con una consola portátil ya que muchas veces tienen que ir</p>

<p>videojuegos crece de manera acelerada en gran medida por el desarrollo de nuevas tecnologías como celulares inteligentes, tablets y consolas hacen que los niños estén inmersos a estos productos y así limiten su libertad de pensamiento.</p> <p>En este contexto una característica a destacar de Marcuse (1993) es que en nuestra sociedad estamos sometidos a las nuevas tecnologías, ya que estas nos hacen crear una idea de libertad, mientras que esto nos hace más dependientes y alienados a un cierto grupo de masas. El ser humano cada vez pierde más la capacidad de ser individualista, razonar por sí mismo ahora se ve sometido a las decisiones de los demás.</p> <p>En esta parte de la observación se observara cuantos dispositivos electrónicos de juego tiene,</p>	<p>con sus familiares a sus casas para convivir y que ellos se llevan su consola para jugar en el camino o con alguno de los mismos familiares.</p> <p>Ahora bien el consumo también viene en la rentada de las consolas en los locales, como ya mencione prefieren jugar en esas plazas por que les gusta convivir con personas de sus mismos gustos y por la competitividad la renta de la consola va desde 25 pesos la hora a lo cual ellos mínimo son 4 horas de juego.</p> <p>Debo decir que el consumo no solo son las consolas y videojuegos, también se consume mucho la vestimenta de los personajes favoritos, la mayoría del grupo les gusta tener playeras que traigan sus personajes favoritos, asimismo compran figuras de colección, posters y mochilas</p> <p>Como puede observar sus gastos en cuestiones de videojuegos son bastantes grandes, me atreví a preguntar qué era lo que pensaban sus padres de su gusto por los videojuegos, a lo que tres rápidamente respondieron que sus padres pues no les ponían mucha atención, que ellos solo pedían las cosas y se las daban sin cuestionar en que lo iban a gastar. Aquí se puede observar que los padres no están teniendo una buena comunicación con sus hijos, noté en ellos un cierto abandono por parte de los padres lo que hace que se inmerjan en el mundo de los videojuegos para cambiar su realidad.</p> <p>Otro contesto que sus padres le decían que era mejor los videojuegos a ser un drogadicto o</p>
---	--

<p>así como accesorios referentes a los videojuegos.</p>	<p>alcohólico. Asimismo se observa que hay desinterés de los padres por ver qué tipo de contenido son los videojuegos y que no se dan cuenta que la adicción no solo puede ser de alcohol y drogas, puede que los videojuegos en exceso también sean una droga para su hijo.</p> <p>El último dijo que sus padres si lo regañaban por tanto tiempo que juega y por lo que gasta, pero dice que a él le gustan y nadie le va a quitar ese gusto. Vemos que también existe una rebeldía por parte del adolescente, que hace que entre más le prohíbas más lo quiere hacer. Además hay que cuestionarnos que solo con regañar al joven no va hacer que cambien creo que los padres tienen una iniciativa por el bienestar por su hijo más sin en cambio no hacen nada por él.</p>
<p>Tiempo: El tiempo del que habla Huizinga, tiene que ver con el tiempo que el infante pase jugando frente al televisor, entre más juegue más tendrá en su pensamiento el videojuego, lo que lo hará que esté pensado en el hasta que lo vuelva a jugar, causando posiblemente una enajenación hacia el juego.</p> <p>En este apartado se observará el tiempo que el</p>	<p>El tiempo es algo que domina al jugador por completo, como ya lo había mencionado el jugador pierde noción del tiempo cuando está sentado frente al televisor, existe una enajenación por parte del jugador que no sabe cuándo parar, o más bien no domina el control de cuánto debe jugar, por lo regular son 4 horas mínimo lo que juega al día durante toda las semana, eso fue lo que observé, pero hay que recordar que dijo que jugaba en el celular y aparte en la consola que tiene en casa, esto me pone a pensar que el adolescente pierde muchísimo de su tiempo en los videojuegos es demasiado el tiempo que le dedica a los videojuegos, pasando el estudio y sus deberes a segundo o tercer término.</p>

<p>niño juega y cuantas veces al día llega a jugar.</p>	<p>En esta observación nos deja claro que está afectando en su desarrollo el tiempo que le dedica a los videojuegos, está bien que al jugar se estimule el cerebro a analizar y buscar respuestas rápidas, pero de qué sirve si se pone en riesgo los estudios que es una parte fundamental en su desarrollo.</p> <p>Más adelante en este trabajo se desarrollara una entrevista con eso podremos ver que tanto académicamente está afectando los videojuegos.</p>
<p>Significación:</p> <p>Con esto se puede lograr entender que los niños jugadores de videojuegos tienen una propia significación del contexto presentado por el videojuego, haciendo que el jugador imite situaciones referentes al contenido de dicho juego virtual. Huizinga nos menciona que todo juego:</p> <p>Es antes que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya que este carácter de libertad destaca al juego del cauce</p>	<p>La significación también depende mucho de qué tipo de juego se esté jugando, digamos en el juego de fifa 2015 mencionado con anterioridad que es un juego de futbol, ellos los 5 piensan que es un juego extraordinario que refleja lo que es el futbol actualmente ya que los jugadores se parecen bastante y la calidad de los gráficos son muy buenos.</p> <p>Si lo comparamos con un juego de zombies, vemos que la diferencia de significación en los 5 es muy diferente, al ser cuestionados por mí de que creían del juego de zombies que me dijeran que interpretación tenían contestaron de la siguiente forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El primero menciona que ese juego era totalmente una fantasía que los zombies jamás van a existir, pero que le gustaba mucho el juego, porque el juego le hace que explote sus miedos de su interior, que a veces si se espantaba pero que sabía que solo era un juego. <p>Pude observar que a pesar de saber que no era una</p>

<p>de los procesos naturales. (1998: 20)</p> <p>Se pretende obtener la información de cual es interpretación de los contenidos presentados y si estos significados los lleva a cabo en la vida cotidiana.</p>	<p>realidad los zombies, es tanto su concentración en la pantalla que lo hace sumergirse en una realidad paralela que explota sus temores de su subconsciente haciendo que se espante, con los videojuegos se puede observar que llegan a los sentimientos y hacen que momentáneamente uno se sienta ser el protagonista del juego.</p> <p>2. El segundo comentario que para el juego de los zombies tiene un significado de preparación, él piensa que con tantos medicamentos y curas en el mundo se puede provocar un virus el cual convierta a las personas en zombies. Piensa que el juego lo entrena para situaciones así en un futuro, al principio que lo comentó sus amigos se burlaron, pero la interpretación que tenía de ese juego era sincera y para mí me impresionó su respuesta ya que él interpreta que el videojuego es una ventana a lo que puede pasar en un futuro no muy lejano.</p> <p>Aquí se puede observar que la realidad virtual para él se está escapando de la pantalla, es decir, piensa que esto puede suceder que los videojuegos le están enseñando para que esté listo para ese acontecimiento. Una vez más las emociones y sentimientos de las personas son tocados por los videojuegos.</p> <p>3. El tercero en el grupo debido a las burlas de los demás y de él por el segundo del grupo siento que se cohibió en su respuesta, dijo que esos juegos eran muy padres, pero que</p>
---	--

	<p>si jugaban con su mente ya que cuando juega si siente que es el quien está jugando adentro de la pantalla que sabe que no es cierto que los zombies existen, pero que es demasiado emocionante ser otra persona en un videojuego.</p> <p>Aquí vemos que este jugador se adentra en la realidad virtual, es decir, entra a un espacio y tiempo diferente donde él es el protagonista del juego y que las decisiones que toma son las que verdaderamente haría en la vida real.</p> <p>4. El cuarto menciona que su interpretación es que esos juegos puede que algún día sean verdaderos, pero que los videojuegos exageran en sus historias que si pasara algo así no sería nada a como son en los videojuegos.</p> <p>Vemos que este adolescente no pierde una noción de la realidad, disfruta del juego pero sabe bien cuál es la diferencia entre fantasía y realidad.</p> <p>5. Por las repuestas de los demás el quinto solo dijo que ya casi todos decían algo cierto, que el solo le gustaba jugar y era lo importante.</p> <p>Observé claramente que su respuesta era imitar la respuesta de los demás no pensó por si solo una respuesta si no solo repitió lo de los demás.</p>
<p>Violencia-Agresión: La Agresión como “un impulso biológicamente adaptativo, desarrollado por evolución, que sirve para la</p>	<p>En este apartado observe bastantes cosas interesantes, la competitividad, pasa a ser una rivalidad lo que hace que si se agredan en los videojuegos es más veo que cuando juegan un videojuego de disparos cuando se mata se burla del</p>

<p>supervivencia del individuo y de la especie.”(Lorenz 1966)</p> <p>Existen dos tipos de agresión:</p> <p>La primera agresión, la “Benigna” es todo aquello que son impulsos genéticamente, es decir, por naturaleza de hombre, que se presentan solo cuando es ser humano está en peligro y desaparece cuando termina el peligro.</p> <p>La segunda agresión “maligna” es aquella en donde se pone en juego la crueldad del ser humano, donde los instintos se dejan de lado y la única finalidad es destrucción del otro causante de una satisfacción de quien lo haga.</p>	<p>otro provocando ira, que a veces se convierte en violencia y agresión, estas agresiones por lo regular no pasan a ser físicas si no que las agresiones son verbales y psicológicas, se utilizan groserías y el enojo es muy evidente.</p> <p>Pero esto es lo interesante se enojaran por un momento pero después vuelve todo a la normalidad, es decir, mientras se está jugando y perdiendo se insultan, pero cuando ya se van a sus casa siguen siendo amigos, la agresión muy rara vez pasa a ser física.</p> <p>A veces cuando juegan en equipos se disparan así mismos en forma de broma vemos que para ellos la violencia es maligna no hay una cuestión para la agresión solo es el placer de matar y esto les causa risa.</p> <p>También en el juego de Grand Theft Auto V atropellan a los peatones por diversión, la violencia del juego hace que ellos sean violentos sin ninguna razón, el peatón no lo agrede más sin en cambio él lo agrede y le causa risa.</p>
<p>Falsa necesidades:</p> <p>Las falsas necesidades son todas aquellas ganas de tener algo mercantil, que no son indispensables para el ser humano y que estas son todas aquellas creadas por el entorno cultural y social</p>	<p>La falsa necesidad se debe a la industria cultural, observé que los jóvenes hablaban de los estrenos y que ya se tenían que comprar el nuevo videojuego del año, la nueva playera o figura de un personaje, compran y compran productos que no pasa nada si se quedaran con lo que tienen, pero siempre la moda impone y se hacen unos consumistas extremos, haciéndoles creer que es una necesidad</p>

<p>que parecen satisfacer necesidades pero son necesidades artificiales ¡no reales!</p> <p>Podemos observar que los infantes actualmente buscan tener la mejores tecnologías, según para un progreso en su desarrollo estudiantil, pero vemos que solo es para ser pertenecientes a un estatus social, en los videojuegos pasa lo mismo el buscar tener la mejor consola solo implica quedar bien con sus amigos, creyendo el niño que ya es una persona a la moda.</p>	<p>primordial para su vida comprar las siguiente consola de nueva generación.</p> <p>Cada año sale un nuevo videojuego en la mayoría, otros tardan más pero vemos que existen muchos juegos, por lo tanto la industria hace que cada mes salga un diferente juego, los juegos de estreno originales tienen un costo de 900 pesos y si hacemos la cuenta por cada mes un nuevo juegos al año se gastarían 10,800 pesos que son una falsa necesidad para sus vidas.</p>
<p>Realidad alterna:</p> <p>Los videojuegos son una actividad de entretenimiento que causa un gusto propio al jugarlo, pero que le da un escape de la realidad, esto hace que el jugador se coloque en un espacio y tiempo donde ya no es real.</p> <p>En esta parte de la observación se registrará si el niño al jugar busca un</p>	<p>Como ya se ha mencionado anteriormente si observé claramente que el adolescente busca un escape de su realidad, no lo puedo dar por hecho por que no conozco su vida afuera de esa plaza, pero es evidente que la comunicación con los padres no es la más cercana, lo que hace que el joven busque asilo con personas que tengan los mismos gustos, sentirse aceptados por los otros y divertirse en lo que más les gusta.</p> <p>También se observa que mínimo dos adolescentes si creen que los videojuegos tienen que ver con la realidad que se vive en nuestro país o que</p>

<p>escape de la realidad o si ve al juego como una realidad.</p>	<p>posiblemente puede ser una ventana al futuro de lo que puede pasar en nuestra sociedad. Es claro que en los videojuegos existe más que un factor de realidad alterna, ya que en muchas ocasiones si reproduce lo que pasa en la vida y es por eso que a los jugadores les causa confusión</p>
<p>Enajenación: Esta enajenación según Marcuse es de las industrias que reinan dentro de nuestra sociedad actual, creando en masa productos para satisfacer falsas necesidades, haciendo que la humanidad caiga en una enajenación como individuo.</p>	<p>Si observo una enajenación clara en este grupo debido al tiempo pierden demasiado tiempo en los juegos, no se dan cuenta de cuánto tiempo valioso pierden, también la enajenación de los jóvenes consiste en comprar a cada rato productos que tenga que ver con videojuegos.</p>

6.6. Segunda observación participante a un grupo de seis personas

Esta segunda observación se realizó a un grupo de niños en un rango de edad de 10-14 años. Dichos jugadores llevan a cabo esta actividad los cinco días de la semana.

La observación se realizó en la planta baja de la Center Plaza ubicada en: Av. Carlos Hank González 50, Col. Valle de Anáhuac Sección A, 55210 Ecatepec de Morelos, México.

El acercamiento y obtener la confianza con las personas de este grupo fue más sencillo que el anterior, ya que estos jóvenes reciben con alegría a las personas

que compartan sus mismos gustos, no importa si es la primera vez que te vean en ese lugar rápidamente puedes entablar una plática con ellos. Esto hizo que se pudiera apreciar los comportamientos verdaderos de dichos participantes.

Los juegos utilizados por estos jugadores son los siguientes:

- Army of Two The Devils Cartel: Es un juego de disparos en tercera persona, el objetivo del juegos es que el jugador se convierta en un policía de estados unidos que combate a el “Cartel del Diablo” el cual son los mexicanos, contiene muchas escenas sangrientas y lenguaje altisonante.
- Pro Evolution 2015: Es un juego de futbol, en el cual tú tomas el control de un equipo y lo haces campeón de las diferentes copas que existen en el mundo.
- Dead Space 2: Es un juego de supervivencia al terror, el juego trata de explotar los miedos del jugador mediante sustos, la violencia que se muestra es impresionante, contiene muchas escenas de sangre y el objetivo es acabar con monstruos espaciales para poder sobrevivir.

Observación Participante: Papel que juegan los videojuegos en el desarrollo infantil

<p>Conceptos:</p> <p>8. Competitividad: al jugar el hombre siempre busca la aprobación de lo que llamamos ganar, esto lo hace sentirse mejor y con mayor poder. Podríamos decir que los seres humanos</p>	<p>Observe claramente que los jugadores son motivados por la competitividad, el motivo para reunirse todos los días es que les gusta mostrar sus habilidades ante los otros y ganar el mayor número de veces.</p> <p>La competitividad tiende a llegar a convertirse en furia ya que cuando un niño perdía constantemente ante otro comienza a mostrar enojo ya que su frustración lo obliga a gritarle al otro, debo decir que la violencia no se vuelve física simplemente llegan a</p>
---	--

<p>siempre buscamos la competitividad ante otra persona.</p> <p>9. Descarga emocional: el juego obedece una función biológica en el cuerpo la cual hace que se haga una descarga de energía vital para satisfacer impulsos como la imitación, relajación o para el dominio de una actividad.</p> <p>10. Espacio y tiempo: Los videojuegos parten de un espacio el cual es el escenario virtual, además todo juego tiene un tiempo de terminado en la historia, por ejemplo hay videojuegos que transcurren en la edad media.</p>	<p>gritarse pero no pasa a lo físico.</p> <p>También existe el concepto de descarga emocional, la mayoría de niños dicen que jugar les ayuda a olvidarse de sus problemas en la vida cotidiana, algunos de los niños comentaban que sus papas trabajan y pues no les gusta estar con sus abuelas preferían venir a la plaza a jugar.</p> <p>En este grupo todos decían que los videojuegos les ayudaba a relajarse, pero esto no es cierto, tienen ese concepto, pero yo al observarlos vi que cuando no ganaban se estresaban más.</p> <p>Ahora bien el siguiente concepto que veo en esta observación es el espacio y tiempo, el espacio en el que se encuentran es un lugar en donde asisten personas de sus mismos gustos, esto hace que se sientan en confianza, cabe resaltar que existe una socialización constante, ya que buscan acercarse no siempre al mismo grupo de amigos si no que buscan diferentes retos cada día.</p> <p>El tiempo si es factor para la mayoría de este grupo, ya que cuentan con poco presupuesto para jugar y eso hace que estén midiendo el tiempo constante que van a jugar. Sus padres de familia les dan indicaciones de cuánto tiempo pueden pasar en la plaza.</p> <p>Pero algo a destacar es que cuando empiezan a jugar el tiempo se les pasa demasiado rápido, si por ellos fueran quisieran estar jugando todo el día.</p> <p>Les cuestioné que si ellos contaban con consola de videojuegos en su casa solo 2 tienen consolas en casa pero no juegan ahí porque la televisión es</p>
--	---

<p>11. Reglas: cada videojuego como cualquier juego se compone de determinadas reglas que se deben cumplir, esto hará que haya un control sobre el jugador. Esto conlleva como dice Huizinga a una “sensación de libertad”, es decir al jugar un juego uno puede decidir las acciones que se llevaran a cabo, claro siempre y cuando estén sujetas a las reglas establecidas por el juego.</p>	<p>ocupada por los demás miembros de la casa. Para continuar también observé el concepto de Reglas los niños de ese lugar tienen la regla de juntar su dinero para poder tener más tiempo jugando, ellos adquieren una consola con 4 controles como el grupo es de 6 se van pasando el control a medida de que van perdiendo para que de esta manera jueguen todos por igual. En este mismo concepto se logra percibir que ellos creen que son los que ponen las reglas al juego y no al contrario, dicen que ellos dominan al juego no el juego los domina. Ahora bien puede observar que este grupo tiene una abstracción de la realidad, ya que los niños se ponen en lugar del personaje que están utilizando, es decir, al jugar ellos piensan que son el personaje es que esta en la pantalla y dejan de ser ellos. Esto lo note en cuatro de los seis niños de este grupo, al jugar el video juego de dead space 2 mencionado al principio de esta tabla el niño entraba en una realidad diferente, se dejaba envolver totalmente lo que lo hacía que tuviera miedo de las cosas que saldrían en el videojuego, llego varios momentos en que los niños brincaban por las escenas de terror del juego, pero aun así disfrutaban cada segundo del juego.</p>
<p>12. Abstracción de la realidad: esto hace que el jugador entre en un imaginario al jugar saliendo de la realidad de su vida, en mucho de los casos es un escape</p>	<p>La abstracción de la realidad también estaba presente por la cuestión familiar, con ello quiero decir que la mayoría de los jóvenes querían olvidar lo que viven en sus casas jugando, les pregunte que cuales son los principales problemas en sus casas y</p>

<p>de la realidad en su vida cotidiana.</p> <p>13. Imitación: ésta se da cuando los jugadores adoptan características, ideologías y roles de personajes presentados por los videojuegos y es tanta su fascinación por ellos que tienden a imitar comportamientos semejantes.</p>	<p>cinco de ellos contestaron que no les ponen atención en casa y que casi siempre no están sus padres por cuestiones de trabajo.</p> <p>Asimismo encontré la imitación como otro concepto en esta observación, la imitación se hace presente en querer ser como los personajes de los videojuegos, imitaban las groserías de los juegos causándoles risa para ellos esto era algo divertido, en dos ocasiones puede percibir cuando ya se iban a sus casas, que se agredían con golpes imitando el comportamiento del juego y frases altisonantes, el otro niño respondían de la misma manera y al final se reían para ellos sigue siendo algo divertido el insultarse.</p> <p>Por último y no menos importante fueron las diferentes interpretaciones de los niños de los videojuegos:</p>
<p>14. Representación: son las diferentes interpretaciones que tiene cada jugador del mensaje que les trasmite cada juego violento, cabe aclarar que nos dice Huizinga que cada representación va ser diferente por cada jugador, podrían tener</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El primer niño me comento que para él los videojuegos son cosas que existen en la realidad, es decir, para él la mayoría de los videojuegos se inspiran en sucesos de la vida cotidiana. comento que los videojuegos ayudan a los niños a tener mejores habilidades en reflejos y en tomas decisiones. 2. El segundo pequeño piensa que los videojuegos son muy adictivos, pero que son la tecnología más divertida que haya existido, el piensa que los videojuegos son un poco de la realidad, pero que noto lo que pasa en la pantalla es verdadero que existen también

<p>similitudes pero jamás van a ser iguales.</p>	<p>muchas cosas falsas.</p> <ol style="list-style-type: none">3. El tercer jugador de este grupo comento que para él los videojuegos son un escape de los que vive en la casa y en la escuela. Que cuando sea grande quiere estudiar mucho para convertirse en un buen programador y hacer su propio videojuego4. El cuarto comento que su interpretación de los juegos que son solo eso juegos que le permiten divertirse y que son muy entretenidos.5. El quinto dijo que para él los videojuegos eran algo muy complejo, para él los videojuegos tienen la cultura de alguna civilización, ya que él ha jugado diferentes juegos que le han ayudado a conocer más sobre la historia de diferentes países, me platico que gracias a los videojuegos el sabia más sobre los mitos de Grecia, roma y Egipto que los videojuegos no son solo juegos son portadores de conocimiento.6. El último de los niños de este grupo menciono que los videojuegos reflejan la realidad de la vida, ya que existen mucha delincuencia y por eso existían videojuegos en donde uno puede ser un policía o un gánster.
--	---

<p>Consumo:</p> <p>Actualmente nuestra vida está inmersa en el capitalismo, donde la cultura, el arte, las ideas, etc. Se han transformado en mercancías de consumo, donde la tecnología no es la excepción y se ha convertido en una de los principales artículos de consumo por la sociedad.</p> <p>En la actualidad es patente como la industria de los videojuegos crece de manera acelerada en gran medida por el desarrollo de nuevas tecnologías como celulares inteligentes, tablets y consolas hacen que los niños estén inmersos a estos productos y así limiten su libertad de pensamiento.</p> <p>En este contexto una característica a destacar de Marcuse (1993) es que en nuestra sociedad estamos sometidos a las nuevas tecnologías, ya que estas nos hacen crear una idea de libertad, mientras que esto</p>	<p>Bueno ahora en el apartado de consumo pude observar que este grupo de jugadores si tienen un consumo frecuentes sobre la mercadotecnia de los videojuegos, ya que van todos los día a la renta de los servicios.</p> <p>La renta de la consola en esta plaza es de 30 pesos la hora, por lo regular rentan una hora cada jugador entonces vemos que son 6 horas de consumo y el precio es de 180 pesos diarios a la semana gastan 900 pesos vemos que esto es un gasto bastante considerable ya que en la actualidad nuestro país tienen sueldos muy bajos.</p> <p>Ahora bien el consumo de videojuegos no solo viene en las consolas también los niños hacen un consumo en tecnología que son como teléfonos inteligentes y tablets de los jugadores en este grupo seis cuentan con celular y solo cuatro con tablets.</p> <p>Debo decir que el consumo y horas de juego aumentan también por dichas tecnologías.</p> <p>Asimismo se logra notar que algunos de los participantes de esta observación llevan vestimentas y mochilas con personajes de sus videojuegos favoritos.</p> <p>Se nota que la industria cultural está explotando a los videojuegos al máximo, note en dos jóvenes que también llevaban llaveros de los sus personajes favoritos.</p> <p>Una vez más pregunte que si había algún otro</p>
---	---

<p>nos hace más dependientes y alienados a un cierto grupo de masas. El ser humano cada vez pierde más la capacidad de ser individualista, razonar por sí mismo ahora se ve sometido a las decisiones de los demás.</p> <p>En esta parte de la observación se observara cuantos dispositivos electrónicos de juego tiene, así como accesorios referentes a los videojuegos</p>	<p>consumo que hicieran sobre los videojuegos y me contestaron que en su cuarto les gustaba decorar con posters o calcomanías, para ellos los videojuegos llega hacer un hábito de consumo bastante amplio.</p> <p>Para finalizar este apartado, debo decir que los videojuegos no tienen tanta publicidad en la televisión o en la radio, pero la industria mercantil hace productos de todo tipo haciendo que los jóvenes se vuelvan unos consumidores empedernidos.</p>
<p>Tiempo:</p> <p>El tiempo del que habla Huizinga, tiene que ver con el tiempo que el infante pase jugando frente al televisor, entre más juegue más tendrá en su pensamiento el videojuego, lo que lo hará que esté pensado en el hasta que lo vuelva a jugar, causando posiblemente una enajenación hacia el juego.</p>	<p>La mayoría de los jugadores de este grupo dedican una cantidad de su tiempo a los videojuegos, aquí es donde uno empieza a notar un gran problema que causan, ya que les quita bastante tiempo valioso.</p> <p>Son 6 horas que se dedican plenamente a los videojuegos al día sin contar las horas que puedan jugar con sus teléfonos inteligentes o tabletas.</p>
<p>Significación:</p> <p>Con esto se puede lograr entender que los niños</p>	<p>Cada uno de los niños le da un significado diferente a los videojuegos, en este grupo noté que la mayoría piensa que los videojuegos son algo que</p>

<p>jugadores de videojuegos tienen una propia significación del contexto presentado por el videojuego, haciendo que el jugador imite situaciones referentes al contenido de dicho juego virtual. Huizinga nos menciona que todo juego:</p> <p>Es antes que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya que este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. (1998: 20)</p>	<p>reflejan la realidad de la vida, me daban ejemplos de que en el videojuego Army of two los carteles de México son peligrosos y que en la vida real son los mismo, también note que piensan que la forma de cómo está representado al mexicano es el mismo.</p> <p>Solo un joven mostro su diferencia y decía que los juegos solo son un entretenimiento y que así debemos verlos.</p> <p>Dijo: “ las novelas de mi mamá son solo historias de fantasía, entonces los videojuegos son algo por el estilo solo se utilizan para entretenernos y lo hacen muy bien”</p> <p>También hubo uno que como mencione anteriormente en esta tabla que para el si era un escape de la realidad en la que vive, le ayuda a tener compañía ya que sus padres no pueden estar con él por motivos de trabajo.</p>
<p>Violencia-Agresión:</p> <p>La Agresión como “un impulso biológicamente adaptativo, desarrollado por evolución, que sirve para la supervivencia del individuo y de la especie.”(Lorenz 1966)</p> <p>Existen dos tipos de agresión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La primera agresión, la “Benigna” es todo aquello que son 	<p>Bien para comenzar la primera agresión que vi en los jóvenes de este grupo es en la forma de con vivir, lo que trato de decir es que cuando estaban jugando se decían palabras como: “Que tonto fuiste”, “Estas bien güey” etc. Para ellos era normal hablar así mientras jugaban y ninguno se molestaba al contrario respondía “Ya lo sé”</p> <p>Después veo que las agresiones más fuertes comienzan con la perdida de muchos juegos, es decir, cuando perdían en un juego comenzaban a sentirse un poco presionados e irritados ya que se</p>

<p>impulsos genéticamente, es decir, por naturaleza de hombre, que se presentan solo cuando es ser humano está en peligro y desaparece cuando termina el peligro.</p> <p>2. la segunda agresión “maligna” es aquella en donde se pone en juego la crueldad del ser humano, donde los instintos se dejan de lado y la única finalidad es destrucción del otro causante de una satisfacción de quien lo haga.</p> <p>Aquí observaré si el niño al jugar tiene comportamientos de frustración, agresión ante su grupo de amigos que juega etc. También se observara si en su vida diaria reproduce las conductas violentas.</p>	<p>les notaba que nos les gusta que les ganen en ese momento es cuando verdaderamente se comenzaban a insultar verbalmente, pero cabe destacar que jamás se agredieron físicamente, al terminar de jugar con todo y su enojo vuelven a hablarse como si nada hubiera pasado este tipo de agresión yo la considero Benigna ya que al estar perdiendo el cuerpo reacciona ante sus emociones y sacan esos impulsos por naturaleza que nos menciona Fromm.</p> <p>A su vez también es muy notoria la agresividad maligna, los videojuegos que juegan y que enliste en el principio de esta tabla tiene un lenguaje muy grosero y a los niños les causaba risa, no solo eso el disparar a otra persona en la cabeza en el videojuego claro esta le causa satisfacción, como si fuera una muestra de poder ante los demás ya que los otros se asombraban del tiro tan perfecto que hizo su amigo.</p> <p>Observo mucho en este grupo que gozan el sufrimiento ajeno y entre más sangre exista en el videojuego mejor es el juego.</p> <p>Vemos que aquí si hay una imitación directa del contenido, ya que el personaje decía una grosería y el niño rápidamente la repetía, también noté que no solo al instante lo dice si no que en su vida cotidiana repite ese tipo de palabras a la gente.</p>
---	---

<p>Falsa necesidades:</p> <p>Las falsas necesidades son todas aquellas ganas de tener algo mercantil, que no son indispensables para el ser humano y que estas son todas aquellas creadas por el entorno cultural y social que parecen satisfacer necesidades pero son necesidades artificiales ¡no reales!</p> <p>Podemos observar que los infantes actualmente buscan tener la mejores tecnologías, según para un progreso en su desarrollo estudiantil, pero vemos que solo es para ser pertenecientes a un estatus social, en los videojuegos pasa lo mismo el buscar tener la mejor consola solo implica quedar bien con sus amigos, creyendo el niño que ya es una persona a la moda.</p>	<p>Ahora bien cada vez se nota más que los jóvenes con gustos en videojuegos gastan muchísimo dinero y no solo en los juegos, si no en las mercancías que les hacen creer que las necesitan.</p> <p>Creo que la primer falsa necesidad que se nota es el vicio de jugar diariamente videojuegos, pienso que ya es una adicción y que ellos creen que es una necesidad de su vida diaria para poder desahogar estrés de la vida, pero que al mismo tiempo les causa estrés y agresión el no ganar siempre.</p> <p>Otra falsa necesidad que note son los llaveros y posters, es cierto que tienen gustos por los videojuegos pero pensar que un llavero de algun personaje es esencial de traer en tu bolsa se me hace sorprendente</p> <p>La moda es también algo que se nota en este grupo de niños, el tener playeras a la moda del mundo de los videojuegos es una falsa necesidad que no necesita.</p> <p>Por último la necesidad de tener aparatos tecnológicos actuales como una Tablet y un celular inteligente se hacen presentes en el grupo, ya que también en ese tipo de dispositivos juegan en sus casas después de irse de la plaza.</p>
<p>Realidad alterna:</p> <p>Los videojuegos son una actividad de entretenimiento que causa un gusto propio</p>	<p>La realidad alterna si se hace presente en esta observación al jugar, se adentran tanto en el contenido de los videojuegos que se alejan de la realidad en la que viven un claro ejemplo fue el</p>

<p>al jugarlo, pero que le da un escape de la realidad, esto hace que el jugador se coloque en un espacio y tiempo donde ya no es real.</p> <p>En esta parte de la observación se registrará si el niño al jugar busca un escape de la realidad o si ve al juego como una realidad.</p>	<p>juego de terror Dead Space 2 cuando jugaban sabían que no era real lo que están viendo, pero aun así su mente se concentraba tanto que cuando los asustaba el videojuego brincaban de sus asientos.</p> <p>Solo uno de los jóvenes de este grupo buscaba refugio de una realidad alterna en la que vive ya que quería escapar de su vida real.</p>
<p>Enajenación:</p> <p>Esta enajenación según Marcuse es de las industrias que reinan dentro de nuestra sociedad actual, creando en masa productos para satisfacer falsas necesidades, haciendo que la humanidad caiga en una enajenación como individuo</p>	<p>Su enajenación por los videojuegos es claramente notable en este grupo, la mayoría siempre quiere estar jugando, no piensan que la escuela les deje nada bueno al contrario se les hace aburrida y preferirían estar jugando más tiempo, porque piensan que también los videojuegos les ayudan a saber más cosas que no sabían.</p> <p>Solo uno de este grupo quiere estudiar mucho para volverse un buen programador y así poder crear su propio videojuego y compartirlo a los demás.</p>

6.7. Tercera observación participante a un grupo de cinco personas.

Para comenzar, se realizó esta tercera observación a un grupo de cinco jugadores que van de la edad de 13-14 años. Los participantes de este grupo tienen un contacto frecuente con el uso de los videojuegos y es algo que los apasiona.

Dicha observación se realizó una vez más en la llamada plaza del entretenimiento y videojuegos. Ubicada en: Eje Central Lázaro Cárdenas 9, Cuauhtémoc, Centro, 06000 Ciudad de México, D.F.

Asimismo los juegos utilizados por este grupo son:

- Grand Theft Auto V es un juego de acción y aventura con un mundo abierto, este juego tiene como principal característica que puedes manejar a tu disposición a un personaje haciendo misiones para convertirte en el mejor ladrón de la historia. Por lo regular este videojuego se juega de una persona pero también existe un multijugador pero mediante internet.
- Resident Evil 6 es un videojuego de disparos y terror en primera persona, el objetivo del juego es ayudar al planeta a encontrar una cura para el apocalipsis zombi que se vive.
- Call of duty Ghosts es un videojuego de disparos en primera persona que puedes tomar control de un equipo de soldados que combaten a terroristas, también existe la modalidad de jugar entre varios jugadores compitiendo entre ellos a ver quién mata más a otros soldados.

Esta última observación fue un poco menos complicada que las dos anteriores ya fueron un grupo de niños muy sociables y dispuestos a colaborar con este trabajo, de los cinco participantes solo 2 no parecían mostrar sus emociones tal y como son, pero con el paso de los días fueron siendo más naturales.

Observación Participante: Papel que juegan los videojuegos en el desarrollo infantil	
Conceptos:	Como en las dos observaciones anteriores la
15. Competitividad: al jugar el hombre siempre busca la aprobación de lo que llamamos ganar, esto lo hace sentirse mejor y con mayor poder. Podríamos decir que	competitividad es algo que está presente en los videojuegos, en este grupo observé, que este grupo tenía más nivel de jugabilidad, es decir jugaban mejor, según en palabras de ellos solo se podían juntar los que verdaderamente son los mejores, este grupo comentaba que ya existen grupos según los niveles desde principiantes hasta expertos. La mayoría de jugadores que estaban en esta plaza

<p>los seres humanos siempre buscamos la competitividad ante otra persona.</p> <p>16. Descarga emocional: el juego obedece una función biológica en el cuerpo la cual hace que se haga una descarga de energía vital para satisfacer impulsos como la imitación, relajación o para el dominio de una actividad.</p> <p>17. Espacio y tiempo: Los videojuegos parten de un espacio el cual es el escenario virtual, además todo juego tiene un tiempo de terminado en la historia, por ejemplo hay videojuegos que transcurren en la edad media.</p> <p>18. Reglas: cada videojuego como cualquier juego se</p>	<p>me comentaban que la verdad si jugaban muy bien pero que ellos próximamente jugarían con ellos y les ganarían es muy evidente que todos quieren competir y convertirse en el mejor jugador ya que es una señal de poder entre ellos.</p> <p>Ahora bien noté que esta también el concepto de descarga emocional. Observe que los jóvenes de este grupo asisten porque aquí liberan todo tipo de frustración que tienen en la vida cotidiana, les gusta mucho el lugar donde están los videojuegos y que es una actividad muy divertida y que jamás la van a dejar de hacer aunque crezcan.</p> <p>El espacio es importante en esta observación ya que como las anteriores observaciones los jugadores prefieren venir a jugar en estos tipos de lugares porque les gusta encontrar personas con sus mismos gustos. Al llegar a la plaza me comentan que se sienten como en casa o mejor que en casa ya que aquí pueden ser como ellos son sin ser objeto de burla o discriminación por parte de los que te rodea.</p> <p>El tiempo es un factor importantísimo en cada una de estas tablas de observación ya que los jóvenes consumen bastante de su tiempo en estas plazas, muchas veces ni se dan cuenta de la hora y dejan pasar hábitos como son la alimentación y cuando se dan cuenta de la hora simplemente se comen lo que encuentre provocando mala alimentación y</p>
---	--

<p>compone de determinadas reglas que se deben cumplir, esto hará que haya un control sobre el jugador. Esto conlleva como dice Huizinga a una “sensación de libertad”, es decir al jugar un juego uno puede decidir las acciones que se llevaran a cabo, claro siempre y cuando estén sujetas a las reglas establecidas por el juego.</p> <p>19. Abstracción de la realidad: esto hace que el jugador entre en un imaginario al jugar saliendo de la realidad de su vida, en mucho de los casos es un escape de la realidad en su vida cotidiana.</p> <p>20. Imitación: ésta se da cuando los jugadores adoptan características,</p>	<p>consumo de comida chatarra.</p> <p>Ahora bien, también es evidente el concepto de las reglas en el grupo como ya lo mencione, solo pueden permanecer en este grupo adolescentes que tengan un buen nivel de jugabilidad, además de que el perdedor tiene que ir cediendo el control para que así puedan jugar todos. Como lo fue en anteriores tablas estos jóvenes piensan que son ellos los que dominan las reglas del juego y que el juego jamás le pone reglas.</p> <p>Asimismo otro concepto que observé es la abstracción de la realidad, en este grupo todos sin excepción quiere distraerse de los que sucede en sus vidas ya que tres de los que están en dicho grupo sufren de bullying y los otros dos sufren de golpes en su hogar, haciendo que en los videojuegos liberen todo su estrés y frustración.</p> <p>Otro concepto que observé en este grupo de jóvenes es la imitación, pero no solo imitan contenido que ven en los videojuegos si no que los jóvenes imitan los comportamientos de los otros jóvenes para así poder encajar en el grupo social, puede notar que en su desarrollo imitan hasta el consumo de alimentos, es decir, tienen los mismos gustos de comidas y bebidas.</p> <p>Observé que los jóvenes ven a sus héroes de videojuegos como un personaje a seguir en la vida real, ya que algunos imitan sus filosofías de vida e</p>
---	--

<p>ideologías y roles de personajes presentados por los videojuegos y es tanta su fascinación por ellos que tienden a imitar comportamientos semejantes.</p> <p>21. Representación: son las diferentes interpretaciones que tiene cada jugador del mensaje que les trasmite cada juego violento, cabe aclarar que nos dice Huizinga que cada representación va ser diferente por cada jugador, podrían tener similitudes pero jamás van a ser iguales.</p>	<p>ideologías.</p> <p>Por último como en todas las tablas observé las diferentes representaciones que tiene este grupo de jóvenes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El primero interpretaba de los videojuegos que son juegos que estimulan su mente, para el son como los rompecabezas pero más divertidos ya que tienes que tomar estrategias para poder superar el nivel. 2. El segundo comento que para él los videojuegos son una tecnología sorprendente pero tal vez con uso no adecuado, ya que él se divierte mucho y aprende, le gustaría que la escuela implemente videojuegos para poder aprender de una forma más divertida. 3. El tercero comento que los videojuegos son creados a partir de la realidad, ya que muchas historias de maleantes o héroes se inspiran en la vida real. 4. El cuarto menciona también que los videojuegos pueden tener un uso mejor en nuestra sociedad, ya que la mayoría de la gente piensa que es una pérdida de tiempo, pero dice que en los videojuegos él ha aprendido a leer más y aprender un poco más de otros idiomas. 5. El quinto y último participante piensa que los videojuegos si llegan a ser una adición, pero que a la vez también estimulan a su cerebro y son un entretenimiento sano.
---	--

<p>Consumo:</p> <p>Actualmente nuestra vida está inmersa en el capitalismo, donde la cultura, el arte, las ideas, etc. Se han transformado en mercancías de consumo, donde la tecnología no es la excepción y se ha convertido en una de los principales artículos de consumo por la sociedad.</p> <p>En la actualidad es patente como la industria de los videojuegos crece de manera acelerada en gran medida por el desarrollo de nuevas tecnologías como celulares inteligentes, tablets y consolas hacen que los niños estén inmersos a estos productos y así limiten su libertad de pensamiento.</p> <p>En este contexto una característica a destacar de Marcuse (1993) es que en nuestra sociedad estamos sometidos a las nuevas tecnologías, ya que estas nos hacen crear una idea de libertad, mientras que esto nos hace más dependientes</p>	<p>El consumo en este grupo es bastante, lo note al principio desde su forma de vestir, tienen playeras, cadenas, hasta muchos tienen tenis con imágenes de sus videojuegos favoritos.</p> <p>En este grupo pregunte cuantos tenían consolas en sus casas, todos respondieron que si tenían consolas de videojuegos, entonces también decidí preguntar que cual él era el motivo de venir aquí y no jugar en sus casas.</p> <p>Tres respondieron que en sus casas sus padres les controlaban el tiempo de consumo y pues que se les hacía a ellos muy poco el tiempo para jugar y disfrutar de los videojuegos.</p> <p>Los dos restantes afirmaron que a ellos sus padres les decían que salieran de casa, porque siempre estaban encerrados, así que preferían que fueran a la plaza a dejarlos en casa.</p> <p>El consumo también se ve como en todas las tablas de observación la renta de la consola y el televisor, gastan bastante dinero en la renta del equipo y es bastante el tiempo que pasan enfrente del videojuego.</p> <p>Los videojuegos generan títulos cada año si no es que antes, los jóvenes comentan que compran los videojuegos cada año, que a veces no pueden comprar todos los que quiere pero su consumo es considerable.</p> <p>A parte de consolas también tienen celulares inteligentes y tabletas, nos les gusta mucho jugar</p>
---	--

<p>y alienados a un cierto grupo de masas. El ser humano cada vez pierde más la capacidad de ser individualista, razonar por sí mismo ahora se ve sometido a las decisiones de los demás.</p>	<p>ahí porque dicen que no es lo mismo que los juegos son de poca calidad, pero para un rato de diversión y en el transporte público son ideales.</p> <p>En el transcurso de esta observación también noté que compran figuras de colección de los videojuegos, esto forma parte de otro consumo, las figuras van desde un precio de 200 pesos hasta los 5000 pesos.</p>
<p>Tiempo: El tiempo del que habla Huizinga, tiene que ver con el tiempo que el infante pase jugando frente al televisor, entre más juegue más tendrá en su pensamiento el videojuego, lo que lo hará que esté pensado en el hasta que lo vuelva a jugar, causando posiblemente una enajenación hacia el juego. En este apartado se observará el tiempo que el niño juega y cuantas veces al día llega a jugar.</p>	<p>Bien, otro factor en el uso de los videojuegos a lo largo de estas observaciones han sido el tiempo que pasan jugando videojuegos.</p> <p>Los jóvenes al llegar a la plaza del videojuego pierden la noción del tiempo, en el lugar no existe otra cosa en el momento que no sea más que pensar en jugar.</p> <p>Aproximadamente este grupo pasa 4 a 5 horas de consumo de videojuegos y aun así se van por que ya no tienen dinero para seguir rentando la consola o de plano sus padres les llaman por teléfono diciendo que ya se regresen a sus casas.</p> <p>Van tres veces a la semana dos de sus integrantes y los otros tres asisten diariamente a jugar, el tiempo de juego no solo es aquí cabe recordar que en casa tienen consolas y también juegan.</p>
<p>Significación: Con esto se puede lograr entender que los niños jugadores de videojuegos tienen una propia significación del contexto</p>	<p>Como ya se mostró anteriormente cada uno tiene un significado diferente para los videojuegos, lo que me sorprendió de este grupo es que comparten una ideología sobre la violencia en los juegos, al ser cuestionados de que opinaban de tanto contenido violento en los videojuegos respondieron, que si los</p>

<p>presentado por el videojuego, haciendo que el jugador imite situaciones referentes al contenido de dicho juego virtual. Huizinga nos menciona que todo juego:</p> <p>Es antes que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya que este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. (1998: 20)</p>	<p>videojuegos tienen mucha violencia pero eso los hacia entretenido, uno de ellos menciona “aquí puedes romper las reglas de lo que en la sociedad no se permite, puedes llegar a sentir la sensación de matar, pero sin hacerle daño a nadie”.</p> <p>Otro punto relevante es que todos estaban de acuerdo que la violencia no solo es en los videojuegos, que el país también tiene mucha violencia y sangre, que porque ahí si no se espantaba la gente, los critican por jugar algo violento, pero que la misma gente ve series, películas con alto contenido de violencia y ahí si está bien según ellos.</p> <p>Dicen que los critican pero no se ponen a ver a su alrededor que todo está plagado de violencia, que no le echen la culpa a los videojuegos, que la violencia esta y seguirá.</p>
<p>Violencia-Agresión: La Agresión como “un impulso biológicamente adaptativo, desarrollado por evolución, que sirve para la supervivencia del individuo y de la especie.”(Lorenz 1966)</p> <p>Existen dos tipos de agresión:</p> <p>La primera agresión, la “Benigna” es todo aquello que son impulsos</p>	<p>El tipo de violencia que se muestra en estos jóvenes son los insultos en primera instancia, al jugar en mucha de las ocasiones no les parece las acciones que toma su compañero y eso hace que el otro jugador se moleste y comiencen a insultarse con groserías.</p> <p>En este grupo entre más sea violento el videojuego más ganas le dan de jugar, un ejemplo es que les gusta jugar a ser maleantes y sin ninguna razón matan a peatones del videojuegos que no hacen absolutamente nada, es decir, tienen una agresión maligna, lo hace enteramente por ver el sufrimiento</p>

<p>genéticamente, es decir, por naturaleza de hombre, que se presentan solo cuando es ser humano está en peligro y desaparece cuando termina el peligro.</p> <p>La segunda agresión “maligna” es aquella en donde se pone en juego la crueldad del ser humano, donde los instintos se dejan de lado y la única finalidad es destrucción del otro causante de una satisfacción de quien lo haga.</p>	<p>ajeno y esto causa en los jóvenes risas.</p> <p>Otra agresión maligna que observé es que les gusta matar monstruos como lo son los zombies, cuando jugaban se notaba una clara satisfacción por dañar a alguien, en este caso hasta me decía “mira, mira como lo mato” después de que lo mataba se reía o decía: “viste lo partí en dos”</p> <p>Las agresiones se ven muy claras en la hora de jugar los videojuegos, pero también en la vida real ya que ellos si se insultan y cuando van perdiendo también llegan al enfado, en dos ocasiones me tocó ver agresiones físicas por la frustración de perder, pero cuando sucedía eso el locatario les decía que si volvía a suceder algo así que los correría del lugar.</p>
<p>Falsa necesidades:</p> <p>Las falsas necesidades son todas aquellas ganas de tener algo mercantil, que no son indispensables para el ser humano y que estas son todas aquellas creadas por el entorno cultural y social que parecen satisfacer necesidades pero son necesidades artificiales ¡no reales!</p> <p>Podemos observar que los infantes actualmente buscan tener la mejores tecnologías, según para un</p>	<p>Su entorno influye en las falsas necesidades, note que si los otro jóvenes del grupo compraban algo los demás ya comenzarían a ahorrar para obtener el mismo producto o comprarían uno mejor.</p> <p>La falsa necesidad también es latente en no dejar para nada los videojuegos, diario tienen que jugar y si no piensan que se están haciendo un daño, que no liberan sus impulsos y eso puede afectarles en su vida diaria.</p> <p>El comprar videojuegos a cada mes del año también causa una adicción al consumismo de los jóvenes, se debe tener en cuenta que estos jóvenes no paran de comprar mercancías innecesarias para su vida diaria.</p> <p>La tecnología es también una parte que genera falsas necesidades, al salir nuevos productos de</p>

<p>progreso en su desarrollo estudiantil, pero vemos que solo es para ser pertenecientes a un estatus social, en los videojuegos pasa lo mismo el buscar tener la mejor consola solo implica quedar bien con sus amigos, creyendo el niño que ya es una persona a la moda.</p>	<p>videojuegos hace que los jóvenes tengan esa sensación de vacío hasta tener en sus manos el nuevo producto, pero esto es momentáneo por que más se tardan en juntar el dinero para comprarse un producto que en lo que vuelve a salir otro nuevo haciendo que jama sestes satisfecho de lo que tienes.</p>
<p>Realidad alterna: Los videojuegos son una actividad de entretenimiento que causa un gusto propio al jugarlo, pero que le da un escape de la realidad, esto hace que el jugador se coloque en un espacio y tiempo donde ya no es real. En esta parte de la observación se registrará si el niño al jugar busca un escape de la realidad o si ve al juego como una realidad.</p>	<p>Al estar jugando este grupo, note que su realidad alterna si cambia, una vez de que comienzan a jugar se desprende de la realidad pasando horas inmersos como si estuvieran inmersos en otro mundo, no importara lo que pasara su alrededor ellos tenían el objetivo de ganar la partida y eso hacía que se olvidaran de todo. También noté que ellos llegan a este tipo de plaza para sentirse aceptados por algún grupo, como lo mencione algunos de ellos sufren burlas por sus gustos. Además de que la mayoría no tiene una buena comunicación con sus padres, hasta me comentaron que sus padres también piensan que son raros por no tener gustos como los demás.</p>
<p>Enajenación: Esta enajenación según Marcuse es de las industrias que reinan dentro de nuestra sociedad actual, creando en</p>	<p>Es evidente en todas estas observaciones, que siempre los jóvenes ven al juego como una necesidad que diariamente tiene que hacer, pensando que si no la hacen no están completos y les hace falta algo.</p>

masa productos para satisfacer falsas necesidades, haciendo que la humanidad caiga en una enajenación como individuo.	Se enajenan completamente también con el consumo de tecnología, entre más cosas tengan más estarán a la moda y mejor aceptados serán en la sociedad.
---	--

Capítulo VI

6. Conclusiones

Durante toda la tesis se explicaron conceptos, teorías para elaborar de una estrategia de campo, nos mostró como los videojuegos tienen un papel en el desarrollo infantil, pero para poder concluir en toda investigación es necesario volver a nuestras preguntas generales y particulares asimismo como los objetivos planteados en esta investigación.

La pregunta general de esta investigación fue: ¿Qué causa en el desarrollo personal del niño el uso de videojuegos violentos?

Ahora bien, se puede responder de la siguiente manera, en el primer punto el niño adquiere una competitividad esto es que el niño al estar en constante uso de los videojuegos siempre quiere ser el mejor en dicho juego, cuando se juega en grupo vemos que esta competitividad llega al grado de rivalidad, es decir, se nota una molestia por no poder ser el mejor jugador lo que le hace que surja una cierta agresión hacia los demás. Huizinga autor que se ha venido manejando nos dice que en cualquier juego existe esa competitividad, ya que es un proceso natural del hombre para poder sentir satisfacción ante el juego.

Otro punto que causa en los niños y jóvenes es la descarga emocional, se piensa que las agresiones son transmitidas del videojuego hacia el niño, pero a veces no es así, con la descarga emocional lo que hace el niño es liberar presión del contexto en donde vive, las actividades de la escuela, acosos, o problemas familiares hacen que los niños busquen en los videojuegos sacar esa descarga

emocional que no pueden hacerla en su vida cotidiana, esto les ayuda en su desarrollo a ser unas personas con menos estrés, ya que de alguna forma están liberado sentimientos que tienen guardados.

También el concepto de espacio juega un papel en el desarrollo de los niños que juegan videojuegos, algunas investigaciones demuestran que los jugadores buscan el aislamiento y que no quieren con vivir con las personas esto es una mentira, como se puede ver en la observación participante los jugadores buscan a más personas que tengan los mismos gustos, es decir, acude a plazas donde se juega y tiene relaciones de amistad con personas con sus mismos gustos, muchas de las veces se demostró que los jóvenes han sido violentados no puedo generalizar claro, pero en los hechos que demostré en esta tesis la mayoría ha sido víctima de burlas, por sus gustos a los videojuegos, en este sentido la agresión no viene de los jugadores que están en contacto con videojuegos violentos, sino que son personas sin esos gustos los agresores ya que existe una discriminación.

Ahora bien un factor que perjudica en el desarrollo del niño es el tiempo, como se puede apreciar en las prácticas de campo, los jóvenes y niños pierden la noción del tiempo al estar en frente de la pantalla vemos que esto no beneficia en nada, al contrario pierden mucho tiempo en el que se podría para otras cosas. Cabe resaltar que los jóvenes se apuraban a hacer sus labores en casa y educativas para poder jugar, pero aun así el tiempo que pasan enfrente de un televisor es muchísimo y esto les está perjudicando en daños a la salud, lo que quiero demostrar es que con el estar mucho tiempo en la pantalla, no está generando un ejercicio físico lo que hace que haya sobre peso en los niños a muy temprana edad y pueda correr el riesgo de tener diabetes, es preciso recalcar que debe haber un control por parte de los padres para que así el niño no este expuesto a enfermedades. No obstante también se debe informar más a los padres ya que también en esta investigación puede comprobar que los padres causan un daño a sus hijos, dicen que los videojuegos no les dejan nada bueno que apague la consola, pero le dice que mejor vea televisión en lugar de jugar, en los

videojuegos se ha demostrado que hay una constante actividad cerebral que beneficia al joven o niño ya que está pensando en estrategias y soluciones de problemas, mas sin embargo el ver televisión fomenta, la vida sedentaria, una inactividad física y psicológica. Más bien hay que motivar a los hijos que lean o tengan una actividad que les ayude más a su desarrollo infantil.

Otro papel importante que identifico en el desarrollo del niño son las reglas, la mayoría de los jugadores piensa que el son los que controlan a los videojuegos y que ellos pueden hacer lo que sea, aquí se equivocan y no lo notan, los videojuegos como cualquier juego tienen reglas todos los jugadores tienen que cumplir con esas reglas, es cierto que el videojuego da esa sensación de libertad lo que hace que piense que tiene el control, pero se engañan los jóvenes al creer que tienen la libertad absoluta en el juego, no se están dando cuenta el videojuego manipula un poco su mente haciéndoles pensar que ellos son los que aportan las ideas pero no.

Por otra parte se puede ver que en el desarrollo de los niños que juegan videojuegos se nota la abstracción de la realidad, es decir, cuando están jugando es como si estuvieran viviendo los que sus personajes hacen, se lleva a una nueva realidad imaginaria para el niño, no solamente juegan por diversión o por aburrimiento, lo hacen porque quieren escapar un poco a la realidad en la que viven, como mostro esta investigación muchos de los niños sufren bullying por sus gustos, no solo eso muchos son de padres divorciados lo que hacen que se sientan solos y buscan el refugio en los videojuegos para olvidarse de las cosas en las que viven.

Con esta respuesta podemos pasar a las preguntas particulares, la primera es: ¿Cómo perciben los niños que juegan videojuegos los hechos violentos de la vida real?

Para poder responder esta pregunta lo que hice primero fue preguntarles ¿que son los videojuegos para ellos? Y con esto tener diferentes significaciones que me ayudaran a comprender mejor su pensamiento.

Lo que puedo destacar en estas significaciones es que piensan que los videojuegos están hechos con similitudes a la realidad en la que se vive, muchos piensan que los videojuegos quieren mostrar que puedes ser el malo en una realidad alterna, pero saben percibir muy bien que nada de lo que se hace en pantalla se puede hacer en la vida real en el caso de los videojuegos violentos.

En esta tesis se mostró como los juegos por ejemplo de terror que explotan miedos y emociones es decir es tanta su abstracción de la realidad que hace que los videojuegos jueguen también con su mente.

El contenido que se presenta en las pantallas, la mayoría de los jugadores lo perciben que esto es ficción y que nada de lo que pasa en la pantalla se puede reproducir.

La agresión si es presente al estar jugando, como se vio en la entrevista y en la observación, existen muchos momentos de frustración por parte de la rivalidad ya mencionada anteriormente, esto hace que los jugadores a veces se agredan, pero lo curioso es que solo es en el instante que se está jugando, una vez en su vida cotidiana no existen imitaciones de conductas agresivas.

Ahora bien un punto súper a destacar de este tipo de agresiones es que los jugadores tienen una agresión maligna, es decir, la agresión se convierte en maldad, donde la única finalidad es la destrucción del otro causante y con esto ganan una satisfacción. Pero se da dentro de la realidad virtual, es decir, cuando se está jugando atropellan a personas sin que ellas les hiciera algo y les causa risa y satisfacción, lo mismo pasa al dispararle a otro jugador sin que el otro este atacando o sea no se defiende de las circunstancias lo que sería la agresión benigna, sino que atacan por puro placer.

Las agresiones no vienen del videojuego, sino del contexto y los mensajes en los medios recibidos es decir, el juego no le dice que mate a un peatón pero el jugador lo hace y eso no lo aprendió del juego, lo aprende de un factor externo.

Con esto se puede concluir que los videojuegos que esa violencia maligna tienen que ver con un contexto entre la sociedad, medios y la familia. Como ya dije anteriormente muchas veces las madres dejan ver otro tipo de programas que son igual de violentos que los videojuegos también los niños pueden estar aprendiendo estas conductas de ahí, no todo se aprende de los videojuegos. La insensibilidad no solo es de los videojuegos si no que son más factores los que hace que los niños se vuelvan violentos.

La segunda pregunta particular es: ¿Por qué los videojuegos violentos?

Esta pregunta le podemos dar respuesta, se tuvo que investigar que pasa detrás de los videojuegos, es decir, la investigación nos llevó a la industria de los videojuegos.

Los niños juegan esos videojuegos porque son los más vendidos, se ha hecho una publicidad que los niños prefieran jugar videojuegos violentos que uno de enseñanza, en esta investigación podemos afirmar que los niños consideran más divertido un juego de guerra que uno de deportes, en la actualidad existen tecnología que hace que los niños jueguen videojuegos con actividad física, el problema es que la industria del juego no toma mucho interés a este tipo de juegos haciendo creer en el imaginario de los niños y jóvenes que estos juegos son solo para pequeños, sin embargo esta puede ser una buena solución al sobre peso que existe en los niños y jóvenes, el problema es que la tecnología siempre se tiene la idea que nos perjudica más bien no sabemos utilizar bien la tecnología, por ejemplo a muchos de los niños no les gusta leer, pero les gusta jugar videojuegos en la mayoría de los videojuegos se necesita leer para poder entender el juego, esto beneficia a los niños y jóvenes.

El querer un videojuego con violencia no hace al niño violento, como lo dije anteriormente la violencia no solo está en el juego, si no el entorno de vida del niño.

Ahora bien, otra parte importante que se descubrió en esta tesis, es que los padres no tienen una comunicación con sus hijo, al ser cuestionados los y jóvenes

de que si hablaban con sus padres de los videojuegos la mayoría contestaron que no, que sus padres no les interesaba esos asuntos, aquí vemos un problema como padre de familia se debe de interesar en que está viendo sus hijos, la cuestión no es que ve el niño si no como interpreta ese contenido y los padres deben ayudar a entender a comprender la significación que tienen cualquier contenido mediático, esto hará que su desarrollo del niño sea mejor.

Como padres se quejan de la tecnología y que esos tipos de juegos no fomentaran nada en su vida, pero también al no explicarles el contenido de las cosas y teniendo una comunicación perjudican a su desarrollo.

La última pregunta particular que se planteo fue ¿Cuáles son las conductas que tienden a imitar de los videojuegos los niños y jóvenes en su vida personal?

Al comenzar esta tesis partíamos del supuesto que los niños y jóvenes, imitaban ideologías y conductas en los juegos porque se sentían identificados en ellos, al realizar el trabajo de campo, me di cuenta de que no es así, podría decir que la mayoría de los jugadores, se da cuenta que solo es un juego y que ninguna de las cosas que ve en la pantalla es verdad, para ellos es ficción, por lo cual no imitaban ninguna conducta del videojuego violento, mas sin en cambio muy pocos si copiaba la manera de pensar, frases del juego que llevaba a la vida real y la forma de vestir.

Esta última que es la forma de vestir viene también de una falsa necesidad, ya que los jóvenes al permanecer a un cierto grupo con los mismos gustos, llegan a consumir muchos productos de los mismos videojuegos, no se están dando cuenta que la industria del juego los lleva a un consumismo. Aquí podemos ver que un porcentaje de los niños y jóvenes están siendo dependientes de mercancías que no les beneficia en nada, cabe destacar que esto no solo pasa en los videojuegos, si no que la publicidad está jugando un papel muy fuerte en la sociedad que hace que exista un consumismo que impide nuestro desarrollo ya que nos hace dependientes de muchas cosas.

Por otra parte, debo decir que la enajenación si está presente en los niños y jóvenes en los videojuegos, debido a que no hay una buena comunicación con los hijos y no hay un control sobre el uso del juego, el tiempo que pasa los jóvenes en frente del televisor está causando un enajenamiento, ya que pierden mucho de su tiempo jugando.

Para terminar esta tesis tengo que retomar muchos aspectos importantes, el problema es que la tecnología no la sabemos utilizar bien, los videojuegos pueden tener un uso más educativo, el problema es que no se ha llevado a cabo un buen proyecto en benéfico de los niños y jóvenes.

Con varias de las madres de los jugadores que entreviste, preferían que su hijo pasara horas viendo caricaturas o telenovelas con ellas pero no jugando videojuegos, como ya mencione el videojuego le motiva a que lea y fomenta una actividad cerebral, mientras que el solo ver contenido televisivo le perjudica más al desarrollo, vemos que los padres no se interesan verdaderamente al desarrollo de sus hijos porque, podrían fomentar otro ejercicio físico, otra actividad, lectura o escritura, pero los padres prefieren que vean televisión. Esto es lo que en verdad está perjudicando el desarrollo de niño.

Los videojuegos son los generadores de violencia, esto es una parte interesante que descubrí en esta tesis, ya que el videojuego como tal no genera violencia en los jóvenes, pero aquellas personas que juegan y tienen gusto por el juego son agredidas en su mayoría y actúan de una manera tranquila, como si estuviera bien que sean agredidos ya que ellos mismos están aceptando la violencia por parte de los demás.

Ahora bien cabe resaltar que el decir que los videojuegos violentos van hacer violento a los niños está siendo un mito entre la gente, simplemente juzgamos las cosas sin conocerlas a fondo, el uso de los videojuegos puede beneficiar al desarrollo infantil, siempre y cuando se tenga un control de esta tecnología.

Asimismo es importante tomar en cuenta la clasificación de los juegos, muchos de los padres de familia solo compran el videojuego al hijo, pero no saben de qué es o de que se trata, la comunicación entre los seres humanos siempre es indispensable en esta vida, como padres de familia se debe ver que hacen nuestros hijos, de ahí investigar las cosas y orientar a nuestros para que esto no afecte en su desarrollo infantil.

Debemos tener en mente siempre, que los niños son el futuro, se debe tener una educación más sobre las tecnologías, para tener de ellas más beneficios y no caer en una enajenación.

Bibliografía

- Aranda Daniel y Jordi Sánchez. Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos. España: UOC (UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA), 2009.
- Behrens L., Cava L., y Strelczenia D., (2004) Monografía sobre videojuegos y educación. Universidad Argentina John F. Kennedy. Consultado de <http://www.consulex.com.ar/Documentos/Ano1/Monografia%20Videojuegos%20y%20Educacion.pdf>
- Belli S. y López C. Breve historia de los videojuegos. Universidad Autónoma de Barcelona. Consultado de https://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos
- Carrillo, Inés y Jiménez Marco. Videojuegos y relaciones interpersonales. México : UAM, 1996 <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/aspuam/presentatesis.php?recno=2614&docs=UAM2614.PDF>
- Castillo, Octavo y Eduardo Quezada. Videojuegos en primera persona de índole violenta y su repercusión en el área de socialización medida con el BAS-3 en sujetos de entre 12 a 15 años de edad. México: UNAM 2009. <http://132.248.9.195/ptd2009/noviembre/0651359/Index.html>
- El universal (2013) Crece mercado de Videojuegos en México. Consultado de: <http://www.eluniversal.com.mx/computacion-tecno/2013/crece-videojuegos-mexico-79515.html>
- Entertainment Software Rating Board (ESRB) Guía de clasificaciones de la ESRB. Consultado de: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp
- Etxeberria Félix. "VIDEOJUEGOS, CONSUMO Y EDUCACION" en revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de

la Información. Vol. 9. N° 3. Madrid: 2008. Consultado en http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56630/1/TE2008_V9N3_P11.pdf

- González, H. (2000). Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica. Comunicación y Sociedad 38, consultado en http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/38_2000/103-126.pdf
- Hernández, Alejandra. Videojuegos, Droga Virtual. Análisis De Los Efectos Que Ocasionan en Los Niños Y Jóvenes De La Ciudad De México En La Época Actual. México: UNAM 2011 <http://132.248.9.195/ptb2011/julio/0671070/Index.html>
- Jiménez, Mónica. Función de los videojuegos según la atribución de los adolescentes. México : UAM, 1999 <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/aspuam/presentatesis.php?recno=1189&docs=UAM1189.PDF>
- Laniado N., Pietra G. Videojuegos, internet y televisión: cómo evitar sus efectos perjudiciales en nuestros hijos. ONIRO: Barcelona
- Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Paidós: Barcelona
- Pérez Latorre, Óliver. EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO Análisis de la significación del videojuego. España: Laertes. 2012.
- Pino, Berenice. Factores de riesgo y consecuencias de una posible adicción a los videojuegos: una alternativa de prevención. México: UNAM 2012 <http://132.248.9.195/ptd2012/noviembre/304033025/Index.html>
- Ponce de León, Norma. Efectos de los videojuegos violentos en adolescentes. México: UNAM 2007 <http://132.248.9.195/pd2008/0622741/Index.html>

- Revuelta Domínguez Ignacio. “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.” En Revista de Educación a Distancia No. 33 España: 2012 consultado de: <http://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>
- Revueltas, I. y Guerra, Jorge (2011) ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta aprendizaje del videojugador. Universidad de Extremadura consultado de <https://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>
- Ruiz, Pablo El videojuego después de los treinta. México : UAM, 2011 http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/43_iv_may_2011/casa_del_tiempo_elV_num43_14_18.pdf
- Soltero, Gonzalo Videojuegos y violencia México : UAM, 2011 http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/43_iv_may_2011/casa_del_tiempo_elV_num43_10_13.pdf
- Taberner C., Aranda D. y Navarro J. Juventud y tecnologías digitales: espacios de ocio, participación y aprendizaje. Revista juventud y nuevos medios de comunicación 88, consultado de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-07.pdf>
- Tejeiro, Ricardo y Pelegrina, Manuel La psicología de los videojuegos.Un Modelo de investigación en Revista Comunicación, Vol.1, N° 7, España: año 2009, PP. 304-308. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/resenas/r6_la_%20psicologia_de_los_videojuegos_un_modelo_de_investigacion.pdf
- The Competitive Intelligence Unit (2013) Los teléfonos móviles son los dispositivos preferidos para los videojuegos consultado de <http://noticias.frecuenciaonline.com/2013/11/11/los-telefonos-moviles-son-los-dispositivos-preferidos-para-los-videojuegos/>

Anexos

Primera entrevista transcripción

Nombre: Diego Mendoza García

Edad: 13 años

Yo: a ver Diego ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: en la casa de mi tío

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: como a los mmm seis años

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: pues porque son entretenidos

Yo: este ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan?

Entrevistado: mmmm los de call of duty

Yo: y por qué te gustan ese tipo de videojuegos.

Entrevistado: pues por las aventuras de la guerra y eso

Yo: ¿por la historia?

Entrevistado: aja si por la historia

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: mmm dos o tres

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: dos horas máximo

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: sí mis papas son los que me dicen cuando parar

Yo: ¿Cada cuánto te compran videojuegos?

Entrevistado: cada año

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego?

Entrevistado: No pero si revisan de que es o

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: a veces!!

Yo: En el transcurso del día, en la escuela ¿te la pasas pensando en los videojuegos o estrategias de cómo vas a jugar?

Entrevistado: mmmm no no mucho

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: mmmmmm tres

Yo: ¿Cómo cuáles? ¿me podrías decir?

Entrevistado: PSP, xbox y play

Yo: ok, ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: pues mm nada, como que me meto en el juego jaja

Yo: ¿te metes en el juego?

Entrevistado: aja

Yo: ¿te relajas?, ¿te estresas?, te diviertes?

Entrevistado: pues depende, si está muy difícil de nivel, así, pues si como que me estreso un poco

Yo: ¿cuándo te estresas que haces?

Entrevistado: pues mmm así como pues mmmm me enojo, ciento coraje

Yo: ¿llegas a aventar el control?

Entrevistado: no

Yo: ¿apagas la consola?

Entrevistado: no nada de eso sigo jugando

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: pues una forma de entretener a la gente

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: Pues mmmm pues nada, no sé cómo que solamente sirven para entretener

Yo: ¿Cómo que juego si te aportaría algo?

Entrevistado: pues de estrategias o así para pensar

Yo: amm este ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: sii, me adentro mucho en el juego y se me olvida todo lo demás solo pienso en jugar.

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: No yo pienso que los videojuegos no tienen nada que ver con nuestra vida real

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: Ficción

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: siiii, bastanté me enoja que no pueda pasar un nivel

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si, coma el disparar a la gente es violencia

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues porque mmm es algo habitual mmmm no se pues porque es divertido jajaja

Yo: Platícame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: mm pues como que dependiendo porque si tienes sus reglas, pero pues yo puedo hacer la mayoría de cosas que quiera yo puedo tomar mis decisiones.

Yo: ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: si, aquí yo puedo tener más libertad que en la vida normal

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: un poco ya que con ellos puedo desaburrirme de la rutina

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: no me siento yo mismo siempre

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego?

Entrevistado: los soldados, porque son fuertes y son los que más conozco

Yo: ¿te gustaría ser uno?

Entrevistado: No creo que no me gustaría ser uno en la vida real

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: pues más o menos aun que algunas cosas no

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no nunca

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: No ninguna, el juego es el juego y nadamas

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: no

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: solo un poco en la ropa, pero no mucho jaja

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: pues donde hay matanza como gran the auto

Yo: ¿Tú qué opinas de ese videojuego violento?

Entrevistado: pues que no me llama al cien la atención es mucha violencia

Yo: ¿qué piensas de que se hagan videojuegos violentos?

Entrevistado: pues que nos estamos yendo pa bajo, ya que solo hacen que nosotros los niños aprendamos cosas malas, pero lo único que si me gustan son las gráficas.

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: no solo se hacen para ganar dinero solo se hace para que el que lo diseña se haga rico.

Yo: ¿La agresión es algo común en el entorno o crees que los videojuegos provocan la violencia?

Entrevistado: el entorno también, pero yo creo que más de los videojuegos porque después te quedas más con ese mundo virtual por decirlo así.

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: pues que son malas y también son muy violentas

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: no sé exactamente como decirlo pues que si se reflejan ya que los videojuegos ya solamente menten violencia, pero ya por donde sea hay violencia.

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer?

Entrevistado: si jajajaja

Yo: ¿Por qué?

Entrevistado: pues porque el personaje luego cae mal y pues yo le disparo para que se calle, también lo hago pues para ver qué pasa jaja

Yo: ¿Qué satisfacción personal al hacer eso?

Entrevistado: pues se siente bien porque aburren o pues ya estaba harto del nivel jaja

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: en la televisión

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: la mayoría si tiene

Yo: ¿utilizas el celular para jugar?

Entrevistado: siiii

Yo: ¿cuánto tiempo juegas en el celular?

Entrevistado: muchas pero poquito tiempo, pues cuando tengo tiempo pues si, si no pues me salgo a jugar.

Yo: ¿las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: si, me dicen que juegue con ellos cien por ciento

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego?

Entrevistado: no me faltan mucho, me gustaría tener toda la tecnología así la experiencia de juego seria mejor.

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos?

Entrevistado: no, pero con el paso se vuelve algo que uno desea hacer diario.

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato?

Entrevistado: no, porque se me hace muy caro o a veces no le innovaron mucho

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no, porque a ellos no les interesan esos asuntos, no les gusta por lo tanto ni se acercan

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: más de cinco horas

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: siempre me duele la cabeza y los ojos se me ponen rojos hasta quiero dormir y asi.

Yo: ¿Crees que los videojuegos pueden servir para la educación?

Entrevistado: no, ya que solo hacen que nos metan violencia a nosotros los niños

Yo: ¿solo para eso?

Entrevistado: si

Yo: bueno, eso sería todo muchas gracias

Entrevistado: No de nada

Segunda entrevista transcripción

Nombre: Angélica

Edad: 13 años

Yo: a ver Angélica ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: en la casa de mis tíos

Yo: ¿A los cuantos jugaste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los 10

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: porque este hacen que me escape de mi realidad

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan?

Entrevistado: los de guerra y los de zombies

Yo: y ¿Por qué?

Entrevistado: gustan mucho los zombies y matarlos.

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: este mmm cuatro veces a la semana

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: más de tres horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: no, yo decido cuando parar.

Yo: ok Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: si, los revisan para ver si son aptos para mí pero pues como no le entienden de todas maneras me los compran.

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: si y mucho.

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: no, bueno a veces si está muy divertido pienso que tengo ganas de jugar.

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: mi Tablet, mi teléfono y mi consola.

Yo: ok está bien, ahora ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: emoción, me distraigo, me desestreso

Yo: muy bien ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: mmm pues una forma de jugar, que será una distracción

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: de pende de que videojuego, si es de violencia no, pero si es este pues que te enseñen a sacar tus destrezas o por ejemplo los esos de ejercicios y todo eso pues si hay algunos que sí.

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: no porque no quiero ser parte del videojuego, siento que yo controlo pero que no salgo de la realidad en la que estoy.

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: si algunos, porque los de guerra, en varios países hay muchas guerras y pus eso luego se trata de manejar en los videojuegos y hace que nosotros nos volvamos más violentos.

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: ficción, bueno alguna podría ser realidad y otras también podrían pasar en un futuro.

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: si jajaja, me desespero, comienzo a decir un monton de cosas jajaja

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si, por que no está bien matar.

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: por mmmmm porque me gusta pues, bueno me gusta como se dice las armas jaja

Yo: Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: yo soy la que domino al videojuego.

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: mmmmm sí, pero también el videojuego me dice que ir haciendo.

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: si porque pues te distraes de la escuela o comienzas hacer otra cosa para no estar haciendo lo que haces y comienzas a jugar.

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: Naruto jajaja porque me gustan sus videojuegos y aún más me gusta la caricatura y sus técnicas.

Yo: Nos podrías platicar de que consiste el videojuego de Naruto.

Entrevistado: De guerras entre aldeas y peleas.

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: si de Resident evil

Yo: Nos podrías platicar de que consiste el videojuego de Resident Evil

Entrevistado: pues se trata de los zombies, de un virus que se propago en la ciudad y comienzan a existir los zombies y tienes que eliminar a cada zombi que te encuentres en el camino.

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: si he utilizado alguna, mmmm pues ahorita no me acuerdo de una pero si he dicho.

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: no porque todos los que juego son violentos y pues no lo puedo hacer en la escuela y en mi casa además de que no quiero propagar la violencia.

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: si pues en la forma de vestir, igual de Naruto y de Resident Evil.

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: matanza

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues que es mala, porque luego cuando jugamos este podemos tener este mmmm hay mucha gente que piensa que está en la realidad de los videojuegos y hay muchos que cree que su vida es un videojuego y piensa que va ser los mismo en los videojuegos y hay mucha violencia porque luego llegan a matar gente o cosas así.

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: para pues para que se vuelvan más violentos los jóvenes y niños.

Yo: ¿tú consideras que los videojuegos te han hecho violenta?

Entrevistado: pues algunas veces.

Yo: ¿En qué forma?

Entrevistado: en luego como actuó con mis compañeros, luego los ando golpeado jaja y así.

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: mala porque pues como ya había dicho en otros países hay muchas guerras y sin embargo nosotros en lugar de que ahiga razones para parar la guerra compramos videojuegos que fomentan la guerra o viendo película que no son aptas para nuestra edad.

Yo: ¿Tú crees que los videojuegos son causantes de violencia o en entorno en que vivimos cause la violencia?

Entrevistado: yo pienso que es el entorno, porque bueno depende también el entorno porque hay algunas familias que pueden promulgar la violencia y en los videojuegos porque como ya luego están hartos de la realidad donde viven pues quieren desquitarse con el videojuego y hacen los mismo que el personaje está haciendo.

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: jaja pues luego si siento feo pero luego si me gusta jajaja

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: si, porque pues los videojuegos están realizados para adolescentes, tiene que enfocarse en algo que les guste a los adolescentes y ponen algo que sea de la realidad.

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: no, porque el videojuego me indica a quien matar y a quien no matar

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues porque son los más divertidos

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: si, si es divertido.

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: me siento genial jajajaja que soy la mejor.

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: mmmm luego cuando vamos a los centros comerciales, pues hay luego tiendas de videojuegos y te salen en las pantallas de que se tratan los juegos o hasta en las mismas redes sociales también salen las publicidades.

Yo: ¿prefieres jugar en tu casa videojuegos o prefieres ir a plazas o lugares específicos?

Entrevistado: de pende si son de guerras o de zombis en casa, pero si son jugar con amigos pues si me gusta salir.

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: no pero la mayoría sí.

Yo: ¿las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: no al contrario se burlan de mis gustos.

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: pues dependiendo porque luego hay juegos que salen a cada rato y no me gustan, pero sería cada cinco meses.

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: los gráficos, lo que te muestra a los monos ahí jugando y saltando

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego?

Entrevistado: mmmmmm pues considero que si

Yo: ¿te gustaría comprar toda la tecnología de los videojuegos?

Entrevistado: si me gustaría, pero hay a veces que se puede y otras no.

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: no, uno lo hace por gusto

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: no me espero hasta que tenga dinero

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: pues jajaja sacar buenas calificaciones.

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: si

Yo: ¿qué les platicas?

Entrevistado: de que se trata, y que hago y como voy en el paso del videojuego, también cuando termino los niveles y cuando le gano a mi tío y así.

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: pues me la he pasado hasta el amanecer, 22 horas

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: jajajaja pues con ganas de seguir jugando.

Yo: bueno eso es todo, muchas gracias por tu participación

Entrevistado: de nada jaja

Tercera entrevista transcripción

Nombre: Ángel Moisés

Edad: 10 años

Yo: a ver Ángel ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: en la tienda de Xbox gamers

Yo: ¿Quién te llevo ahí?

Entrevistado: mi mamá y mi papá

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: mm a los nueve años

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: porque me gustan como los animan y sus movimientos de los videojuegos

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: halo, porque me gustan las armaduras, armas y todo lo del espacio.

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: mmmm cuatro

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: pues mm de tres a cuatro horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: mi papá es el que controla cuanto tengo que jugar

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: pues si medio revisan la caja para ver que videojuego es y lo hacen por mi bien

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: a veces si a veces no, porque luego me canso como utilizo lentes pues mi mama dice que me voy a quedar ciego si juego mucho y pues me arden mis ojo después de terminar de jugar.

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: pues un poco a veces si está muy difícil el juego me la paso pensando como lo voy a vencer.

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: dos, un Xbox y un celular

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: me siento feliz, ahí puedo hacer lo que muchas veces en la vida no puedo y pues porque me gustan mucho los videojuegos

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: pues significan felicidad para mí porque me gustan y hace que conozca mundos que en la vida real no existen.

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: pues no me aportan nada bueno, porque no me enseñan casi nada, unos si pero otros no.

Yo: ¿Crees que los videojuegos puedan servir para la educación?

Entrevistado: no porque los videojuegos son para enajenar

Yo: ¿si sabes lo que es enajenación?

Entrevistado: si mi mamá me dijo que es que te tengan ahí metido ahí por horas y horas jugando.

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: si por el espacio que se muestra en el juego

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: no porque son otras dimensiones galácticas, bueno los que a mí me gustan, pero hay otros que si como el de dragón ball con personas humanas también GTA V también de humanos y asi

Yo: ¿Qué opinas de la violencia que hay en ese juego de GTA V?

Entrevistado: pues que esta bueno porque me gusta y me gustan sus coches

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: son ficción

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: sii si me pasa seguido pero pues me relajo y al siguiente día lo pase además hay que jugar la vida sigue.

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si, no es nada bueno

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues son divertidos pero trato de jugar otros que no sean tan violentos

Yo: Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: si todos los juegos tienen reglas

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: no mmmm bueno solo en el GTA ese si se puede hacer todo lo que sea.

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: sii porque pues me distraen de hacer la tarea y así se me olvida por tres o más horas las ganas de hacer tarea.

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: no me siento yo mismo yo soy quien controlo al juego

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: me gustaría ser master chif de halo porque es muy fuerte y tiene armadura

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: si de mismo juego de halo me gusta su forma de pensar

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no eso si no repito nada

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: no porque pues no existe las armaduras de verdad de halo

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: no!

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: no tampoco, nada es real de los videojuegos

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: matanza, pues muerte de matar al otro

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues que no debería haber violencia, porque les enseñan a matar a nosotros los niños y eso no está bien.

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: mm pues para mantenernos enajenados y hacernos más violentos.

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: no

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: no pues en la calle hay violencia pero en mi casa no

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: pues en mi escuela hay violencia y luego se pegan pero pues no deben de pegarse los niños y en algunas familias les pegan en sus casas y eso hace que también los niños aprendan a golpear.

Yo: ¿Crees que la violencia sea solo de los videojuegos o de lo que se vive comúnmente?

Entrevistado: pues de las dos cosas

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: si en GTA pero siento feo pero luego hablo a la ambulancia del juego para que la revivan

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues son más entretenidos

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: no siento feo solo mato a los extraterrestres eso si son malos

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: ehh pus que soy el mejor de esa partida

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: en la tele, en revistas o a veces en el mismo Xbox

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: si todos

Yo: ¿Las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: si mis amigos

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: cuando se los pido o cada mes, pero ahorita no me han comprado por que ningún juego quiero ahorita

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: pues que hacen los comerciales bien y que los hacen entretenidos para que puedas comprarlos

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: no pues porque dice me abuelita que te atrofia el cerebro y puedes perder la vista.

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: solo los que me gustan

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: sacar buenas calificaciones

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no, bueno a veces con mi papá

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: pues hablamos de halo por que el si juega igual que yo.

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: 5 horas con mi papá cuando descansa

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: pues feliz de que ya jugué

Yo: ¿querías jugar más? ¿por qué?

Entrevistado: si pues a veces quiero más pero me duelen los ojos.

Yo: esos es todo muchas gracias Ángel.

Entrevistado: si!

Cuarta entrevista transcripción

Nombre: Carlos

Edad: 10 años

Yo: ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: cuando mi hermano me enseñó a jugar

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los 9

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: por que como puedes jugar te diviertes y y y te diviertes porque tienes amigos y pues porque puedes matar a zombies

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: me gusta el call of dutty el let four dead y el GTA V y me gustan porque tienen armas y me gusta matar jajajaja a zombies

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: mmm juego diario

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: cinco horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: no yo siempre juego lo que quiero

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: nadamas me lo compran así

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: si siempre me quedo con ganas de más me fascina jugar.

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: si ajam pues pienso cuales son las estrategias para ganar.

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: tengo treinta y cinco juegos, una consola de xbox

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: se siente divertido cuando uno juega

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: para mi significan violencia

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: no porque no estudias no te enseñan algo bueno los juegos

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: si por que como que piensas que estas en otro mundo

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: no pues los videojuegos son muy diferentes

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: tienen mucha ficción

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: siiii pues me enojo bastanteaste pero pues pienso y pienso en cómo ganar

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si porque matas a alguien sacas la pistola y le disparas

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: porque ahí puede haber zombies o puedes robar bancos o otra cosa, me atrae mucho lo que no está permitido en la vida real

Yo: Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: yo domino al juego

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: si yo controlo las acciones de mi personaje

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: pues no y si porque pues si porque me olvido de muchas cosas cuando juego, pero no porque no quiero escapar de nada de mi vida soy feliz

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: si cuando juego me siento el jugador

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: me gustaría ser marcus fénix de gear of words porque ahí como tienes, ahí hay más vida que aquí en la vida real

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: si igual de marcus

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no eso si no

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de tu personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: pues de vez en cuando golpeo a mi perrito porque jugamos a que el es de los malos de gear of words y yo marcus

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: matar y armas

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: mmmm pues es mala pero me gusta jugar

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: porque así pueden hacerse famosos los videojuegos de violencia

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: no pues aquí pasa otra violencia

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: no pues yo solamente veo violencia en videojuegos en lo real no pasa

Yo: ¿Qué opinas crees que el entorno en el que vivimos enseña a los niños a ser violentos o los videojuegos les enseñan a ser violentos?

Entrevistado: pues afecta ambos a nosotros los niños

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: pues un poquito aunque los del espacio pues no tienen nada que ver con la realidad.

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: pues feo porque se siente que tú eres el, cuando me matan siento que me mataron a mí.

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: jajaja sii pues me causa gracia peor pues yo elimino a las personas malas como los rateros que hay ahí en el juego.

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues me gustan también de los que no tienen violencia pero pues el de las armas me gusta por matar zombis o puedes atropellar a cualquier gente jaja

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: si pues me divierte matar zombis porque esos son malos

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: cuando soy el que más gana me emociona mucho, pero si soy el que pierde más veces me enoja mucho

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: en los tianguis y en la televisión

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: si todos

Yo: ¿Las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: si mis amigos y yo jugamos y hablamos de jugar

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: cada domingo, pues ahorro mi dinero y lo que no a completo le pido a mis papas

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: que salen más y más juegos para divertirnos

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: pues me falta más tecnología quisiera comprar toda la que existe pero pues no hay dinero

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: mucha emoción ahí si pienso que me quieren

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: pues no es necesidad pero si dan ganas de jugar diario y más sin permiso

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: sii pero pues no hay dinero

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: eeeemmmm pues que vaya a su trabajo y cuando le den su propina yo la agarre

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: porque mis papas no les interesan esas cosas solo les intereso yo.

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: doce horas jajaja

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: pues me siento como que quisiera jugar más

Yo: eso es todo gracias

Entrevistado: aja de nada jaja

Quinta entrevista transcripción

Nombre: David Federico González

Edad: 10 años

Yo: comencemos ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: amm este por medio de internet

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los nueve

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: porque ahí puedes este puedes hacer cosas con los juegos, aprender con los videojuegos

Yo: a ver y ¿qué piensas que aprendes con los videojuegos?

Entrevistado: pues de la mente te ayuda a pensar

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: injustice y minercraf mes gustan más esos porque el primero es de peleas y el otro es de puros cuadros de hacer cosas, casas, todo.

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: diario

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: más de cuatro horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: pues es que mi mamá me regaña que ya llevo mucho jugando

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: no yo los reviso y mis papas nadamas pagan

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: aja sii me quiero quedar jugando mucho tiempo mas

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: sii pues pienso en que voy andar construyendo cuando ando en la escuela, estrategias y algo así

Yo: ¿Cuantos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: dos y mi papá me va a comprar uno

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: felicidad me alegra mucho jugar solo pienso en que jugar me hace más feliz que lo demás, ahí puedo hacer lo que se me dé la gana

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: mm pues que ahí puedes hacer todo y emm que eso es tuyo y no de los demás

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: no pues porque a veces los videojuegos hacen mal, si juegas mucho te hacen mal

Yo: ¿En qué te hacen mal?

Entrevistado: en que los ojos se hacen rojos

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: si, porque ahí es movernos con el control no movernos físicamente y me siento el personaje del juego.

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: si porque algunos tienen que ver con lo que pasa en la vida en vivo

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: son ficción

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: si, si he sentido enojo que lo hago y lo hago y no paso y pues aviento el control y pego en la cama porque me enojo mucho mucho.

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si porque en cuanto juegas es como la vida real matas a una persona y pues matas como en la realidad

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues atraen porque tiene mucha sangre y violencia.

Yo: Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: yo domino al juego en todo momento

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: si hago lo que yo quiera cuando quiera

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: si, porque pues los videojuegos son de electricidad y nosotros somos de sangre entos cuando nosotros jugamos ya somos los de los de electricidad ya no somos los de carne.

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: si como el personaje del videojuego

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: el de minecraft porque es cuadrado y ahí hay todo como en la vida real y lo que me gusta que son los picos, las espadas y los diamantes

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: el de minecraft pues ese me gusta la forma de construir en un mundo más verde

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no pues en primera mi mama me dice que ya con la ropa es suficiente que no quiera ser igual

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: no pues igual que hace rato conteste

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: no eso si ninguna

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: matar y pegar

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues así el de peleas pues está bien si matas pero pues no es tanta violencia como matar con un arma eso si ya es malo

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: pues porque algunos les gusta y pues dinero que gana el que lo hace y así

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: no pero pues pienso que el juego lleva a cabo algo de lo que hay en la vida real

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: no muchas pero si porque pues en la escuela me he peleado, con mis hermano también

Yo: ¿Crees que el entorno es lo que hace que aprendan la violencia los jóvenes o los videojuegos les enseñan a ser violentos?

Entrevistado: los dos pues la violencia de la vida real afecta un poco más porque pues esa la vemos y la otra la vemos pero pues es ficción no es real pues y si juntas los dos pues se hace mucha más violencia para los niños

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: si pues copian algo de lo que se vive en la vida real

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: pues mal pero uno si se divierte

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: no el juego me indica a los malos que debo matar solamente

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues es que todos los juegos tienen agresión así que pues siempre vamos a jugar con violencia

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: si sé que es mala pero si me gusta a veces tengo que matar porque si no me matan en el juego

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: en las tiendas, en internet como youtube

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: si casi todos nadamas dos no tienen porque sus papa no tienen dinero

Yo: ¿Las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: pues nadamas mis amigos pero pues mi familia dice que es muy malo jugar

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: cada año por que mis papas no tienen mucho dinero

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: pues la jugabilidad del control que se tiene que mover con el control y no con el cuerpo

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: me hacen falta muchos, si tuviera toda la tecnología me divertiría más pero pues mis papas no tienen el dinero para comprarme.

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: me siento el niño más feliz mucha felicidad

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: no porque lo juegos hacen mal pero no mucho jajaja

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: pues sii pero te digo que mi papá no tiene dinero pa comprar a cada rato, dicen que si me lo compran o comemos y pues también me da hambre

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: hacerles una carita de triste y llorar y berriche jaja

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: porque los papas no saben de los videojuegos pero como los niños estamos chiquitos pues sabemos todo de los juegos

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: pues más de seis horas un buen!

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: pues muy contento y feliz de que me dejaron jugar lo que quería

Yo: ¿querías jugar más? ¿Por qué?

Entrevistado: si quería jugar más pues es que divierte mucho

Yo: bueno ya termínanos gracias

Entrevistado: si

Sexta entrevista transcripción

Nombre: Roberto Martinez

Edad: 10 años

Yo: a ver Ángel ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: Los conocí en la casa de un amigo llamado José

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los 9 años

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: ammm pues me gustan porque en ellos puedo distraerme, relajarme y divertirme

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: me gustan mucho los de disparos a zombies y los de carros de carreras
jaja

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: mmmm pues eso si mucho pus toda la semana

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: dos horas no más porque si no mi mama me regaña o me pega jajaja, porque dice que eso no me va a dejar nada bueno

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: si

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: No pues no les interesa de que son porque pues yo creo a su edad no les gustan esas cosas

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: Pus a veces si a veces no

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: mmm pues poquito, pero antes de jugar tengo que hacer todos mis deberes esa es la condición si no no juego

Yo: ¿Cuantos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: mmmm pues nada más mi consola y mi celular

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: me distrae, me divierten mmmmm pus siento emoción

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: Los videojuegos son representaciones de lo que se vive como se dicen pues en donde vivimos

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: yo pienso que si porque ellos hacen que mi mente este trabajando en pensar, pero mis papas dicen que solo me va hacer daño, mejor que me ponga a ver la tv normal

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: aah ya pues si porque uno se concentra mucho se pierde noción de lo demás

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: si, mucha de la violencia que hay en los juegos, pues también se lleva a cabo en la pantalla

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: ficción

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: si pues me desespero mucho y a veces lloro pero casi no solo me enojo

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: jaja si pero es divertida

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues hay de todos videojuegos, pero las historias son más buenas si tienen violencia además ya todo es violencia hasta en las caricaturas

Yo: Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: yo domino al juego

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: mmm pues poco porque no todas las cosas que uno quiere puede hacerse

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: ijole pues no, si te entretiene por un rato pero siempre uno tiene que hacer sus deberes

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: No me siento yo mismo jaja

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: Connor de assassin creed porque podría traer un poco de justicia en este mundo.

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: si de todos los assassin creed por que tratan de traer justicia al mundo para que todos seamos respetados del gobierno y la iglesia

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no pues sé que solo es un juego y no se puede hacer nada de eso en la vida real

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: ninguna

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: pues me gusta la frase de nada es verdad y todo está permitido

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: no porque no soy violento

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: asesinatos por justicia

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: mmm pues están bien, sé que es mala pero no significa que yo sea violento en la vida real sé que solo es un juego

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: pues porque son los que se venden más

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: no solo es ficción

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: aaaaam tsss pues en la vida siempre hay violencia así que pues ya es común ver la agresión desde en las caricaturas, hasta en los videojuegos

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: pues están mal, no debería existir la agresión, mejor solo que la violencia fuera en los juegos y así nadie sale herido ¿a poco no?

Yo: tienes razón a ver continuamos ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: pus las guerras y los asaltos

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: pues no sé cómo explicarlo pues es algo normal porque pues es un juego no es la vida verdadera

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: jajajajaja siiii pues por curiosidad

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues el problema es que solo hay de violencia jaja no hacen de otros, además los de assasin creed aprende una historia pero tiene violencia eso es padre

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: pues si, ese es el chiste del juego

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: te sientes el mejor de todos

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: internet, porque en la tv casi no pasan

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: si todos

Yo: ¿Las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: mm no al contrario me dicen que mejor vea la tv normal que me va dejar algo mejor que los juegos

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: cada año, pues son caros y mis papas no son ricos

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: los gráficos y la historia del juego

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: si, pues control, consola y cables que van a la televisión

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: mucha alegría

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: no es una necesidad, pero pues a nosotros los niños nos gusta y digo de ver la novela de mi mamá mejor juego un rato es más entretenido

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: si pero no hay dinero

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: pus en mi familia hay que entregar buenas calificaciones y así me recompensan con un juego por mi esfuerzo

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no pues no les gusta

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: pues no les platico mi mama no le interesa y mi papa pues trabaja siempre

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: aaaaah un fin de semana con mis primos dure casi 6 horas fue genial

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: cansado

Yo: ¿querías jugar más? ¿Por qué?

Entrevistado: no, ya era suficiente

Yo: ya termínanos gracias

Entrevistado: si pus de nada

Séptima entrevista transcripción

Nombre: Marcos Valencia

Edad: 12 años

Yo: a ver Marcos ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: mi papá tenía una consola vieja

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los 8 años

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: pues me gustan porque me divierten y son entretenidos para la mente

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: mmmm pues no tengo ninguno en especial yo juego de todos

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: Lunes, miércoles y Viernes

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: 3 horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: si

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: No, yo pido el juego y ellos dependiendo del precio me lo compran, pero no revisan de que es.

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: a veces

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: mmm un poco, pues pienso en las estrategias que voy utilizar

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: una consola solamente

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: alegría y diversión

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: ammm pues son juegos hechos para entretener a los niños, que divierten

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: pues lo único que creo que me aporten bueno es que tengo que leer

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: no me siento en la misma porque sé que solo es un juego

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: si, tienen mucho que ver con lo que pasa actualmente, pero también tiene cosas que no son reales

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: un poco de ambas ya que son tomadas de la realidad

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: pues me enfado mucho, luego si he llegado aventar el control, sé que está mal pero no sé cómo desahogarme

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: No es violencia porque no es real.

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: son más divertidos y entretenidos por sus historias

Yo: Platícame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: pues el juego te va diciendo las reglas

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: no, tengo que seguir las instrucciones, aunque hay juegos que si puedes hacer lo que quieras

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: si, pues te distrae de la vida real por un tiempo

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: no, me siento que soy yo mismo

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: Trevor de GTAV porque pues es millonario y puede hacer lo que le de la gana

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: no, creo que no

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no, porque solo es un juego

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: tampoco una cosas es la vida real y otra el juego

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: mmm esas sí, porque a veces motivan en mi vida

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: no, bueno solo el peinado una vez

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: pues asesinato

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues que está bien siempre y cuando sepamos diferenciar entre juego y realidad.

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: pues por dinero, solo por eso hacen los juegos

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: Pues en la vida real hay asaltos y pandillas, en los videojuegos igual asi que pues si tiene algo de real en mi vida.

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: no, no me gusta meterme en problemas

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: pues está mal las guerras y lo del narco son cosas muy feas

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: pues yo digo que si los creadores retoman las cosas que pasan en nuestro país y hacen juegos con eso

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: no porque sé que solo estoy jugando

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: si pues solo por diversión y curiosidad de saber que pasaba

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues porque son los que más se hacen, si hubiera de otra cosa pues creo que también jugaría otros pero casi no hay.

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: si, me relaja.

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: mmmm pues pensar que soy el mejor en los videojuegos

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: internet y en las plazas

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: no todos, pero la mayoría si

Yo: ¿las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: no, al contrario dicen que eso me hace daño

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: pues yo le digo a mi papá pero casi estreno juego cada 6 meses pero necesito sacar buenas calificaciones

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: mmm pues los graficos

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: no no tengo todo me faltan bastantes cosas.

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: emoción aunque solo pasa en navidad o reyes

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: si pues nos ayuda a nosotros los niños a distraernos

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: si pues a quien no le dan ganas de tener lo último de lo último pero no hay dinero

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: sacar buenas notas eso nunca falla así no se pueden negar

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: pues no platico porque no les gusta además están muy ocupados

Yo: Platícame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: unas ocho horas

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: bien, pues había jugado lo suficiente que yo quería

Yo: ¿querías jugar más? ¿por qué?

Entrevistado: si jajaja pues uno siempre se queda con ganas de más.

Octava entrevista transcripción

Nombre: Karen Díaz

Edad: 11 años

Yo: ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: en la casa de mi tia, mis primos tienen xbox

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los 9

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: pues me gusta mucho los videojuegos de bailar y con el kinect puedo hacelo

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: de baile, de aventuras, zombies y casi todos los del kinect

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: diario

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: 3 horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: mmm pues como no saben de estas cosas pues yo lo escojo y ya

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: no porque me canso en bailar

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: cuando estoy aburrida si pienso a cada rato en jugar, pero si no no pienso en llos

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: nada más el Xbox y el kinect

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: mmmm pues alegría de ser bailarina

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: los videojuegos son un entretenimiento, pero con la nueva tecnología uno puede hacer ejercicio y divertirse al mismo tiempo

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: si pues con el kinect pues los videojuegos son más sanos, ya que te mueves

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: pues yo me siento una bailarina profesional

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: pues un poco aunque si tiene muchas cosas que no son verdaderas

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: ambas

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: si, pues a veces no es muy fácil pasar los niveles hay que estar pensando muy bien que debemos hacer para pasarlos y pues apago el aparato y pienso como pasarlo

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues me gustan más los de bailes, pero pues hay más de violencia y pues eso hace que uno compre de violencia

Yo: Pláticame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: tienen sus reglas

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la liberta de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: no porque si juego como me dice la pantalla pierdo

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: si, por un rato te olvidas de todo

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: si una bailarina profesional de estudio

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: mmm pues una entrenadora de zumba

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: pues en la vida real he llevado los pasos de baile

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: si el baile

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: no

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: en mi favorito no hay pero si he jugado de disparos a zombies

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues que está mal pero los desarrolladores solo hacen más de violencia en lugar de otro tipos de juegos en los que podríamos aprender más y así no serían tan juzgados los videojuegos

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: pues porque son los que más se venden por hacer cosas que no puedes hacer en la vida normal

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: no

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: solo la violencia del país, mis papás dicen que cada vez el país tiene más violencia

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: que están mal, muchos culpan a los videojuegos pero deben ver que la violencia esta presente en todos lados

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: si un poco

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: pues como mato zombies yo digo que está bien matarlos porque si no me matan

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: no, solo mato en los juegos por defenderme

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: porque hay más de violencia que de otros

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: pues a veces es inevitable no divertirse de la violencia pues para eso hacen esos juegos solo para divertir, aunque sé que en la vida normal está mal matar

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: nunca lo he logrado así que no sé qué se sienta jajaja

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: pues en la misma consola o en internet

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: si, pero casi son los hombres a mis amigas no les gustan

Yo: ¿las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: no, al contrario me dicen que no juegue que pierdo tiempo valioso

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: pues cada que sale uno nuevo de baile o cuando hay remates, pues porque mi papá no me quiere dar dinero para juegos dice que el juego no me lo voy a poder comer jajaja

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: pues la música y gráficos

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: creo yo que sí, la consola y el kinect

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: pues padre, emoción

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: no porque uno debe decidir cuándo jugar y cuando no, por ejemplo si tengo mucha tarea no juego pero el fin de semana si

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: pues quiero, pero no tengo el dinero aun no trabajo

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: llorar jajaja

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: no les gusta que les platique de eso

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: mmmm pues como 5 horas

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: me dolían los pies y los brazos

Yo: ¿querías jugar más? ¿Por qué?

Entrevistado: no ya estaba cansada

Yo: eso es todo gracias

Entrevistado: bueno bye

Novena entrevista transcripción

Nombre: Gerardo Zamora

Edad: 12 años

Yo: a ver Gerardo ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: en la plaza de meave

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los nueve

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: son muy divertidos y entretenidos

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: los de peleas y los de fútbol

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: pues si no tengo mucha tarea diario

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: 4 horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: no, pues no le saben solo ven la portada y ya

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: si

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: pues pienso en estrategias, para vencer

Yo: ¿Cuántos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: dos consolas y mi tablet

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: mucha alegría

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: significan distracción y quitar el aburrimiento

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: pues todos dicen que nada, pero es mejor pensar en qué hacer en el juego a estar solo viendo la tv

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: si

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: un poco

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: es una combinación de ambas

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: si, pues me enojo y tiro el control

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: si

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues son más divertidos y son los que hacer mejor

Yo: Plátame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: yo lo domino

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: si puedo hacer lo que yo quiera

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: si me distraen de mi vida

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: pues me siento el personaje que juego

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: un soldado, para así ayudar a matar a los terroristas

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: pues de los soldados que buscan salvar vidas

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no porque en la vida real no se puede hacer lo mismo

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: no ninguna

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: no

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: pues solo la forma de vestir

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: pues de guerra

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues que está mal pero pues donde quiera hay violencia en la vida

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: porque son los más divertidos

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: pues siempre muestran que hay violencia donde sea y en la vida real es igual.

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: pues al gustarme los videojuegos, se burlan de mí y me dicen de cosas

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: pues que está mal, no debería existir

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: si pues los juegos copian muchas cosas de lo que pasa en la vida y te ponen en el lugar de los malos.

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: nada porque es un juego

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: si, pues me tenía fastidiado y me dio curiosidad

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues porque son los más vendidos y son los de moda

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: mmmm pues suena mal pero si me divierte

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: me siento el más fuerte

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: internet y consola

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: si

Yo: ¿las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: no dicen que no me trae cosas buenas

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: cada que junto mi dinero o que mi papa me compra, por lo regular cada 4 meses

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: los videos que muestran de que van hacer

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: si, consola, mando y discos

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: alegría

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: pues se hace como un vicio porque uno quiere jugar

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: si pues uno siempre quiere tener lo mejor

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: pues no meterme en problemas en la escuela y sacar buenas notas

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: no les gusta hablar de eso

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: 7 horas

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: cansado

Yo: ¿querías jugar más? ¿por qué?

Entrevistado: si, siempre quedan ganas de mas

Yo: ya terminamos muchas gracias

Entrevistado: de nada, espero te sirva mi opinión.

Decima entrevista transcripción

Nombre: Rafael Montés

Edad: 10 años

Yo: ¿Dónde conociste los videojuegos?

Entrevistado: con un amigo que se llama Iván

Yo: ¿A los cuantos años tuviste tu primer juego de video?

Entrevistado: a los nueve

Yo: ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Entrevistado: pues me gustan, porque son divertidos

Yo: ¿Cuáles son los videojuegos que más te gustan? y ¿Por qué?

Entrevistado: los de guerra

Yo: ¿Cuántos días a la semana juegas?

Entrevistado: dependiendo de la tarea pero si me apuro si juego cada día

Yo: ¿Cuánto tiempo juegas?

Entrevistado: 3 horas

Yo: ¿Tus papas controlan el uso que tienes de los videojuegos?

Entrevistado: mi mamá

Yo: Cuando te compran videojuegos ¿tus papas revisan el contenido del juego? ¿Por qué?

Entrevistado: no yo nada más lo escojo

Yo: Al terminar de jugar ¿Te quedas siempre con más ganas de jugar videojuegos?

Entrevistado: si

Yo: En el transcurso del día ¿te la pasas pensando en los videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿Cuantos dispositivos de juego tienes en casa?

Entrevistado: una consola y tablet

Yo: ¿Qué sientes al jugar videojuegos?

Entrevistado: me relajan y me divierten

Yo: ¿Qué significan los videojuegos para ti?

Entrevistado: formas de entretener y divertir a los niños

Yo: ¿Qué crees que te aporten los videojuegos a tu vida?

Entrevistado: pues tengo que leer, aparte también me sirve en habilidad mental

Yo: ¿Cuándo juegas videojuegos sientes que estas en una nueva realidad?

Entrevistado: si

Yo: ¿Crees que los videojuegos retratan la realidad en la que vivimos?

Entrevistado: la verdad si retratan un poco de nuestra vida diaria

Yo: ¿El contenido que vez en los videojuegos piensas que son ficción o realidad?

Entrevistado: son los dos, un poco de los dos

Yo: ¿Alguna vez has sentido frustración por no poder avanzar en el juego? ¿Qué haces en ese momento?

Entrevistado: si, solo apaga el juego y ya

Yo: ¿Consideras que matar a alguien en un juego es violencia?

Entrevistado: no porque en el juego está permitido

Yo: ¿Por qué te atraen los videojuegos violentos?

Entrevistado: pues son los de moda

Yo: Plátame ¿Crees que los videojuegos tienen reglas o tú dominas al juego?

Entrevistado: yo lo domino, porque hago yo que se mueva el muñeco

Yo: Al jugar ¿te sientes que tienes toda la libertad de hacer lo que quieras en la pantalla?

Entrevistado: si

Yo: ¿Sientes que los videojuegos es un escape de la realidad a la que vives?

Entrevistado: pues me hacen olvidar cuando me regañan o que en la escuela se estén burlando de mí

Yo: ¿Te sientes otra persona al jugar videojuegos?

Entrevistado: no, me siento yo mismo

Yo: ¿Qué personaje te gustaría ser de un videojuego? Y ¿Por qué?

Entrevistado: mmm un jugador de futbol

Yo: ¿Alguna vez te ha gustado la forma de pensar de algún personaje de los videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿Has llevado a cabo en la vida real el pensamiento de dicho personaje?

Entrevistado: no

Yo: ¿Has imitado alguna conducta de te personaje favorito? ¿Qué tipo de conducta?

Entrevistado: si el jugar bien en el futbol, practico jugadas vistas en el juego

Yo: ¿Utilizas frases de los videojuegos en tu vida cotidiana?

Entrevistado: no, por que como dicen groserías, mi mama me pega si las repito

Yo: ¿En tu vida diaria has copiado la forma de ser de tus personajes de videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿Qué tipo de violencia hay en tu videojuego favorito?

Entrevistado: pues matar

Yo: ¿Tú qué opinas de la violencia en los videojuegos?

Entrevistado: pues es divertida jajaja

Yo: ¿Por qué crees que se crean videojuegos de violencia?

Entrevistado: pues porque a nosotros los niños nos gustan mas

Yo: ¿Crees que la violencia en los juegos tenga un significado para tu vida común?

Entrevistado: pues las agresiones no solo son en los juegos, si no que en la vida diaria hay violencia

Yo: ¿La agresión es algo común en tu vida cotidiana? ¿Por qué?

Entrevistado: pues hay compañeros que me agreden en la escuela, porque dicen que los videojuegos son para tontos y que uno se vuelve agresivo, pero pues yo no hago nada de eso al contrario ellos me agreden.

Yo: ¿Qué opinas de las agresiones que se viven continuamente en el país?

Entrevistado: pues que está mal que tengamos que vivir con miedo a salir de nuestras casa

Yo: ¿Los actos violentos de nuestra sociedad se ven reflejados en los videojuegos?

Entrevistado: si, pues a veces en temas de guerras o de delincuencia como el GTA V

Yo: ¿Cuándo juegas un videojuego de disparos que sientes al matar personas?

Entrevistado: pues uno no siente nada porque es un juego

Yo: ¿Has matado a alguien en el juego solo por placer? ¿Por qué?

Entrevistado: no, si mato es porque me defiendo o me matan o lo mato así son los juegos

Yo: ¿Por qué jugar un videojuego con agresión y no otro juego?

Entrevistado: pues si juego otros, pero los que más existen son los de violencia

Yo: ¿Te diviertes al matar a otras personas en los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿Qué satisfacción personal tienes al tener el mejor puntaje de muertes?

Entrevistado: te sientes bien de que eres buen jugador

Yo: ¿En dónde ves la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: internet ahí siempre hay

Yo: ¿Todos tus amigos tienen videojuegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿las personas que te rodean te dicen que juegues videojuegos?

Entrevistado: no al contrario dicen que no me deja nada bueno

Yo: ¿Cada cuánto compras un juego? Y ¿por qué?

Entrevistado: pues cada que sale mmmm pues cada año

Yo: ¿Qué es lo que más te gusta de la publicidad de los videojuegos?

Entrevistado: los gráficos

Yo: ¿Tienes todos los accesorios de tu juego? ¿Cuáles son?

Entrevistado: si, consola, internet, mando y televisión

Yo: ¿Qué sientes al recibir de regalo algo que tenga que ver con el videojuego?

Entrevistado: alegría

Yo: ¿Crees que es una necesidad el jugar videojuegos? ¿Por qué?

Entrevistado: no uno debe saber cuándo jugar y cuando no.

Yo: ¿Cuándo sale un nuevo juego u aparato lo quieres comprar de inmediato? ¿Por qué?

Entrevistado: no, me espero a que baje de presión para así pedirlo a mis padres

Yo: ¿Cuál ha sido una estrategia para que tus padres te compren videojuegos?

Entrevistado: decirles que es mejor tenerme aquí en la casa que salir y que me pase algo

Yo: ¿Platicas con tus papas sobre los juegos?

Entrevistado: no

Yo: ¿qué les platicas? O ¿Por qué no les platicas?

Entrevistado: no les gusta

Yo: Pláticame ¿Cuánto es lo máximo que has durado jugando videojuegos?

Entrevistado: mmmmmm pues 7 horas

Yo: Al terminar ¿Cómo te sentiste?

Entrevistado: bien

Yo: ¿querías jugar más? ¿por qué?

Entrevistado: si, pues es muy divertido

Yo: eso es todo gracias