

UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA

SEDE QUITO

UNIDAD DE POSTGRADO

**MAESTRIA EN POLÍTICAS SOCIALES PARA LA PROMOCIÓN DE LA
INFANCIA Y ADOLESCENCIA
CONVOCATORIA 2008-2010**

**Tesis previa a la obtención del título de:
MAGISTER EN POLÍTICAS SOCIALES PARA LA PROMOCIÓN DE LA
INFANCIA Y ADOLESCENCIA**

TEMA:

**Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego
Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio
de Carcelén**

AUTORA:

MONTERO PALACIOS VERÓNICA ELIZABETH

DIRECTOR:

DR. JOSÉ SÁNCHEZ PARGA

Quito, ABRIL 2014

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO
DEL TRABAJO DE GRADO**

Yo, Verónica Elizabeth Montero Palacios autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de grado y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaro que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Verónica Elizabeth Montero Palacios

CC: 171168620-2

INDICE	
RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPITULO I.....	15
1.-EL JUEGO	15
2.-TIEMPO LIBRE Y OCIO.....	19
3.-FENOMENO ADOLESCENTE.....	26
4.-FENOMENO VIRTUAL	29
5.-COMUNICACIÓN INTERACTIVA (LAS REDES SOCIALES)	32
6.-USOS Y ABUSOS DEL VIDEOJUEGO.....	34
6.1.-Alegaciones a favor y en contra de los videojuegos	36
6.2.-La violencia en los videojuegos	40
CAPITULO II.....	43
1.-HACIA UNA DEFINICIÓN DE VIDEO JUEGO	43
2.- HISTORIA DEL VIDEO JUEGO	43
3.- TIPOS DE VIDEO JUEGOS	53
3.1.- Sistema de clasificación de los videojuegos	55
4.- INDUSTRIA Y COMERCIO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	59
4.1.-El mercado de los video juegos en el Ecuador.....	61
CAPITULO III	65
1.- USO DEL TIEMPO LIBRE.....	65
2.- TIEMPO CON LOS AMIGOS	66
3.- TIEMPO DEDICADO AL INTERNET Y REDES SOCIALES	71
4.- PREFERENCIAS Y GUSTOS POR LAS REDES SOCIALES, INTERNET Y VIDEOJUEGOS	73
5.- VIDEOJUEGOS: GUSTOS Y PREFERENCIAS.....	80
5.1.- Videojuegos favoritos	81
5.2.-Video juegos favoritos mencionados por mujeres y hombres	82
5.3.- Videojuegos favoritos mencionados solamente por hombres.....	85
5.4.- Videojuegos favoritos mencionados solamente por mujeres.....	87
CAPITULO IV	103
1.- CONCLUSIONES	103
2.- RECOMENDACIONES	109
BIBLIOGRAFÍA:.....	110
LISTA DE ENCUESTADOS.....	117
ANEXOS	118

RESUMEN

Cuatro fenómenos principales convergen en la configuración del problema planteado: *la adición de los adolescentes a los videojuegos*. Primero, el extraordinario desarrollo de las tecnologías virtuales y de la información, cuyos colosales rendimientos económicos han explotado sobre todo las industrias y mercados globales del internet y los videojuegos, haciendo de ellos una oferta publicitaria muy agresiva, y que ha encontrado en el universo adolescente más que una intensa demanda una profunda necesidad.

Segundo, los adolescentes buscan y hallan en la galaxia virtual de los videojuegos no sólo una satisfacción y “consolación” lúdicas a sus necesidades de placer y diversión, sino también una evasión a todos sus problemas y dolencias reales: ruptura de vínculos sociales y afectivos, etarios y generacionales; ausencia de referentes claros y fuertes de identificación; falta de perspectivas y seguridades sociales, económicas y laborales ante un futuro cada vez más incierto; víctimas y victimarios de una violencia generalizada, y que atraviesa todas las instituciones sociales (familia, escuela o colegio, trabajo...), y que como ellos mismos confiesan los “estresa”.

En tercer lugar, si todo en la sociedad moderna se vuelve prótesis e implantes, drogas y adiciones, para compensar lo que no se es o no se tiene, para satisfacer necesidades imaginarias. Para sustituir la falta de prácticas, realidades y relaciones *simbólicas*, y sustituir un *universo real* demasiado difícil de aceptar y de vivir, se recurre al *mundo imaginario, virtual y cibernético* de los videojuegos, a costa de atrofiar la función simbólica y la función imaginaria de los adolescentes, lo que a mediano plazo terminaría por deshumanizarlos.

En cuarto lugar, hay que considerar que la adición a los videojuegos es diferente entre los jóvenes y las jóvenes: aquellos encuentran en los juegos deportivos un espacio de socialización, cuyas faltas estas compensan con una mayor adición a las redes sociales.

Palabras claves: Videojuegos, adicción, adolescentes

ABSTRACT

Four major events converge in the configuration of the problem: the addition of video games teens. First, the extraordinary development of virtual technologies and information, whose colossal economic returns have exploited mainly industries and global markets internet and video games, making them a very aggressive advertising offer, and has been found in the adolescent universe more intense demand a deep need.

Second, adolescents seek and find in the virtual galaxy of video games not only their satisfaction and recreational needs of pleasure and fun "consolation " but also an escape to all your problems and real ailments : breakdown of social and emotional ties age and generation; absence of clear and strong identification references; lack of prospects and social, economic and labor assurances against an increasingly uncertain future; victims and perpetrators of widespread violence, and crosses all social institutions (family, school or college, work...), and as they themselves confess that the "stressed".

Third, if everything in modern society becomes prostheses and implants, drugs and supplements, to compensate for what is not or does not have to meet imaginary needs. To replace the lack of practical realities and symbolic relationships, and replace a real universe too difficult to accept and live, we resort to the imaginary, virtual and cyber world of video games, stunt at the expense of the symbolic function and the imaginary function adolescents, which would eventually dehumanize medium term.

Fourth, consider that adding video games is different between boys and girls: those found in sports games a space of socialization, whose faults offset these higher - addition to social networks

Key words: Video game, addiction, adolescents

INTRODUCCIÓN

La participación de un grupo de adolescentes en una actividad de fin de semana, especialmente en mi barrio “Carcelén” me llevo a preguntarme a qué se dedican los jóvenes en su tiempo libre. Es interesante conocer como el joven o adolescente necesita de espacios y propuestas para ocupar parte de ese tiempo fuera de los estudios. El segundo aspecto que me llamó la atención, fue el observar desde hace unos tres o cuatro años, la cantidad de centros de juegos electrónicos y la cantidad de adolescentes en estos sitios, que hoy muchos de ellos han desaparecido debido a la facilidad de tenerlos a mano; incluso algunos de manera gratuita, si se tiene una computadora, una portátil, una tablet o un celular, se puede estar conectado a un videojuego.

Esta inquietud respecto al tema del tiempo libre me llevó a considerar las actividades que realizan los adolescentes, mujeres y varones. En el artículo de Levin sobre “Síntomas infantiles actuales: Los niños enredados en los juegos de la red” se menciona cómo los niños en Argentina en lugar de disfrutar de la playa están conectados a los juegos electrónicos. Esta relación con las máquinas, que limita o suprime la comunicación, está provocando que los niños “no tengan nada que decir, “no puedan imaginar niños inteligentes que no pueden simbolizar, ni fantasear o, como ellos dicen: “no tengo nada que decir”, “no puedo”, “no se me ocurre nada”, “no entiendo, ni sé qué hacer”. (Levin: 2007)

Cuando una persona y sobre todo un adolescente vive regularmente inmerso en un mundo imaginario, dopado por las imágenes, su *función imaginativa*, la “imaginación en cuanto facultad de *formar* imágenes, termina atrofiándose” (Bachelard, 1950: 9). Muchos de los actuales problemas pedagógicos y escolares responden a esta negativa o pensamiento vacío de significancia. Paradójicamente el fantasear infantil expresa sus dimensiones a través de la pantalla que lo mira sin guiñarle el ojo (Levin: 2007). Este mundo infantil creado por una mente adulta que aleja al niño de la espontaneidad e improvisación, y que más bien desarrolla en él un comportamiento pasivo.

Los niños imaginan, leen y escriben menos. El uso, el funcionamiento placentero, libidinal, de la lengua se empobrece progresivamente hasta condescender en la vulgaridad. “Si lo infantil emerge de la riqueza del lenguaje y a él vuelve una y otra vez como cántaro del cual se nutre, la escasez o economía del mismo no deja de cuestionarlo en su esencia.” (Levin: 2007)

Me ha llamado especialmente la atención la definición lacaniana de la persona humana como un *ser-hablante*, un sujeto en proceso con cargas simbólicas-impresiones simbólicas y pensamiento lógico, tiene una relación simbólica con el adulto. Un ser hablante, es decir me constituyo como sujeto en tanto y cuanto sea nombrado por el otro investido por el otro.

Cuando el niño ya no tiene nada que decir, especialmente cuando los niños pasan solos y lo único que hacen es enchufarse frente al televisor, el internet o los videojuegos. ¿Qué nos dice con estas actitudes? ¿Cuáles son sus referentes? ¿Cómo podrá reconocerse en el Otro? ¿A que se dedican en sus tiempos libres? ¿Qué formas o niveles de socialización tienen estos ocios para los adolescentes?

Retomando las palabras de Esteban Levin:

La cultura contemporánea no destruye lo infantil, por el contrario, lo aplana, aplaca y apelmaza en una realidad agotada en sus orígenes, partidaria de la comunicación como medio, de la imagen como causa y de la velocidad eléctrica como efecto.” El niño y adolescente alineados y dominados en el circuito imaginario que el adulto –en tanto sociedad – no deja de ofrecerle, genera más demanda imaginaria en una legalidad mercantil, acuciante, sin límites y nada útil. ¿Podremos recuperar para los niños la realización práctica del placer escénico corporal? (Levin: 2007)

La imagen moderna que se le ofrece y fascina tanto a los niños y adolescentes es puntual, efímera, desechable, eléctrica, intercambiable. Dura en la inmediatez del instante visual, en sí misma es su propio fin, sin relación al otro. Frente a esta realidad enajenante, que el mundo adulto moderno le presenta a los niños y adolescentes, los actuales síntomas infantiles se constituyen en la respuesta posible, pero a la vez eléctricamente solitaria, que encubren y dan a ver dramáticamente, un pedido de auxilio, una demanda de amor al otro. (Levin: 2007)

Entretenerse con la pelota, recrear la vida familiar, jugar en la escuelita o imitar a los héroes parecían actividades interesantes para los escolares de la década de los 80. Posiblemente, no hayan cambiado mucho las preferencias o patrones conductuales, pero se ha agregado otros elementos mediáticos que estimulan la imaginación de los chicos, como por ejemplo los videojuegos, internet o realidad virtual. El consumo desenfrenado de imágenes no estimula la imaginación sino que la atrofia.

El objetivo de la investigación es mostrar en qué medida la adicción del adolescente a los videojuegos, suponen un proceso de prematura “desocialización”, por la cual se encuentra cada vez más aislado y solitario, respecto de su familia, de sus pares y de la sociedad en su conjunto. Y sobre todo aislado de sí mismo en una solitaria soledad: los jóvenes podrán estar juntos o acompañados, pero si son incapaces de comunicarse con los otros su personal aislamiento se vuelve más insoportable. En este sentido los videojuegos no son una de las causas de las soledades adolescentes, sino en sucedáneo o la droga y la evasión que proporcionan al adolescente una compensación a su sentimiento de *de - solado*.

Esta misma hipótesis puede plantearse desde una perspectiva contraria o complementaria: ¿en qué medida el videojuego tanto como aísla y desocializa al adolescente, también le proporciona una compensación y satisfacción a su condición solitaria y desocializada?

Con la idea de *Homo ludens* (“hombre jugador”) Huizinger ha querido ilustrar en qué medida el juego ha sido una categoría de la existencia humana. Los hombres han jugado siempre, todas las sociedades han tenido sus juegos y todas las épocas de la historia y todas las edades del individuo han tenido sus propios juegos, así como ha habido juegos más masculinos y más femeninos.

Sin embargo nada ha viajado tanto y tan rápido como los juegos de una cultura y de una sociedad a otras; los juegos se han importado y exportado de unos países y continentes a otros, y nada tampoco parece haberse globalizado tan fácilmente como los juegos. Los hombres han jugado de las maneras más diversas, con los objetos más diferentes, han fabricado, ideado e inventado los juegos más variados, pero sobre todo

los hombres han jugado entre ellos, haciendo del juego una contienda, una competición, una diversión, pero siempre y sobre todo una relación y vínculo sociales. Los hombres han jugado fundamentalmente los unos con los otros haciendo del juego un principio fundamental de socialización ya desde la más tierna edad del niño. Más aún es, según Piaget, en el juego donde el niño comienza a internalizar las primeras reglas y normas, los primeros imperativos éticos.

Entre la diversión y el deporte, el “pasatiempo” y el ejercicio de la “suerte” o el juego como sinónimo de azar, de destreza, de ingenio e inteligencia de cálculo...

Con este fenómeno del juego humano, con estas características de los que siempre ha sido el juego en la sociedad humana, nada tiene que ver ese nuevo aparato, artefacto o artefacto tan diferente y singular de la sociedad postmoderna que son los *videojuegos*: una combinación de juguete y tecnología cibernética y virtual. El videojuego posee propiedades que nada tienen que ver con lo que siempre habían sido los juegos y juguetes humanos: se trata de un juego más bien solitario y un juguete que lejos de ser interactivo más bien inhibe la iniciativa del jugador, para reducirlo a la condición reactiva: la de un re-actor compulsivo. Es el videojuego el que estimula al jugador, que habrá de reaccionar a dichos estímulos por muy amplios que puedan ser las opciones que la máquina le proporciona.

Este comportamiento reactivo del jugador con el videojuego es esencial para entender en qué medida el jugador puede ser un sujeto sujetado a las iniciativas y programaciones del videojuego; lo que a su vez podrá explicar la fuerza o los efectos de adicción que el videojuego ejerce sobre los video jugadores.

Este componente aditivo del videojuego, sobre todo para la generación adolescente, sitúa al videojuego en la categoría de droga de los tiempos modernos; uno de tantos *Ersatz*, sustitutivo o complemento compensatorio, que tanto se utilizan, tanto se necesitan y tanto se consumen en la sociedad actual. Es precisamente esta cualidad narcótica y de adicción, que será necesario relacionar con el fenómeno adolescente y el malestar adolescente en su adolescencia, considerando que serían los jóvenes los más adictos consumidores de videojuegos.

La combinación de videojuego y adolescencia se encuentra mediatizado y reforzado por un soporte fundamental, en el que se inscribe: el internet y las tecnologías cibernéticas y virtuales. Pero el espectacular éxito del videojuego en la moderna cultura adolescente, su dimensión más global, no puede explicarse sin tener en cuenta las poderosas industrias y los colosales mercados del videojuego en todo el mundo.

Existen interesantes trabajos de revisión de las investigaciones sobre el tema relacionado a los videojuegos, especialmente fuera de nuestro país. Encontramos por ejemplo, el análisis realizado por Etxeberria (1996) quien agrupa los distintos temas objeto de investigación en el ámbito de los videojuegos en doce categorías distintas: adicción, autoestima, aprendizaje, cambios fisiológicos, entrenamiento, efectos negativos, espacial, resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia. A Griffiths (1993), autor de varios estudios sobre los efectos de videojuegos, elaboró también una interesante síntesis sobre el estado de la investigación acerca de los videojuegos a principios de los noventa que puede resultar de gran utilidad como primera aproximación a este tema. Este mismo autor ha presentado los resultados de un análisis de la literatura existente sobre los videojuegos violentos y la conducta agresiva (Griffiths 1999), muy similares a los publicados un año antes por Dill y Dill(1998) en su revisión acerca de la violencia de los videojuegos (Rodríguez, et al. 2002: 25).

“No es difícil descubrir que la investigación en el campo de los videojuegos cuenta con una clara tradición anglosajona”(Rodríguez, et al. 2002: 25).

Uno de los estudios realizados en el Ecuador es el de Fundación Telefónica “La Generación Interactiva en el Ecuador” en cuya investigación hace referencia no solamente a la relación a los niños y adolescentes con los videojuegos, sino adicionalmente al uso de internet y del celular, tampoco refleja un estudio que haga referencia a la adicción referente a estos juegos, es un análisis referente al uso de los medios electrónicos. Existen encuestas realizadas respecto al uso del tiempo libre de los niños y adolescentes en Ecuador ejecutadas por el Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia en el 2010 con el apoyo de la UNICEF, y datos recolectados por el INEC.

En este estudio pretendo analizar el uso del tiempo libre de un grupo de 25 adolescentes y su relación con los videojuegos. Será un acercamiento encaminado a

descubrir particularidades y razones respecto de su uso, qué le aporta para el adolescente el dedicar parte de su tiempo a este tipo de juegos, con qué frecuencia se dedica a estos juegos, por qué lo hace.

Ampliando los objetivos diremos que en la investigación se pretende:

- Determinar en qué medida el ocio de los adolescentes es parte de su socialización entre ellos con los adultos o bien está ocupado, formateado por otros objetos prácticos: Televisión, internet y juegos electrónicos, que los vuelve pasivos, asociales, reactivos y no prácticos.
- Definir qué usos dan al tiempo libre los adolescentes del barrio de Carcelén: gustos, sentimientos, imaginarios.
- Determinar las formas o niveles de socialización que tienen estos ocios para los adolescentes.
- Identificar que genera en los adolescentes el abuso de los juegos electrónicos y de la televisión.

Las hipótesis planteadas son las siguientes:

- Adolescentes objetos de ofertas divertidas y no sujetos activos de la diversión en sus tiempos libres.
- Los adolescentes ocupan la mayor parte de sus ocios en los usos mediáticos: televisión, internet y juegos electrónicos.
- Existe un alto riesgo de que los adolescentes que regularmente disfrutan de los juegos electrónicos de guerra, desarrollen habilidades y estrategias para resolver de forma violenta sus problemas.
- Déficit de otras formas de socialización del ocio, lúdicas, comunicacionales, instructivas por ejemplo.

- Adicción de adolescentes condicionados y predispuestos por la falta de otros intereses y dedicaciones: educativas, sociales (amigos) recreativos.
- Frecuencia e intensidad de la adicción tiempos y espacios.
- Cómo legitiman y justifican (racionalmente, valorativamente, efectivamente su adicción)
- Cómo significan esta adicción subjetivamente, con que palabras, términos, frases o fórmulas.

La metodología utilizada recurrió a la aplicación de una encuesta a una muestra de 26 adolescentes entre 14 a 16 años de edad, 12 hombres y 14 mujeres.

Fue importante tener un acercamiento tanto a los adolescentes y familia, generar un ambiente de confianza y obtener el consentimiento para realizar las entrevistas y conocer los relatos de lo que hacen en sus tiempos libres, así como su afición a los videojuegos, internet y redes sociales

Se realizó una indagación respecto a los usos de los tiempos libres de los adolescentes, conociendo si existen informes en el país respecto al tema, información que fue recolectada en fichas o apuntes varios. Se realizaron entrevistas a profundidad para conocer a que dedican los adolescentes su tiempo libre, mediante relatos, que los adolescentes hablen de lo que hacen.

Investigar el tiempo promedio que dedican a los videojuegos durante la semana y el fin de semana y que modalidad de video juego practican más, si inciden en su relación con los demás, realizar una comparación entre el gusto en el uso del internet, las redes sociales y los videojuegos.

¿Cómo emplean sus tiempos libres? ¿Qué lugar ocupa el juego y la socialización entre ellos? ¿En qué medida los videos, los juegos electrónicos ocupan un lugar dominante en sus tiempos libres y atrofian todas sus facultades lúdicas y que efectos implican?

Con los resultados obtenidos de las encuestas determinar y analizar si los adolescentes son objetos de ofertas divertidas y no sujetos activos. Relacionar si los adolescentes son activos o pasivos, asociales, reactivos y no proactivos. Si estos ocios se encuentran enchufados a la televisión, internet, redes sociales, juegos electrónicos o si los adolescentes dedican sus ocios a la socialización como por ejemplo: El juego.

Comparar los usos de los tiempos libres entre mujeres y hombres. Dinero que destinan para los videojuegos. Análisis de los videojuegos que ellos prefieren o les interesa, lo que sienten cuando juegan a los videojuegos.

En el primer capítulo se reflejará el marco teórico, revisando los conceptos sobre: El juego, Fenómeno adolescente, fenómeno virtual, comunicación interactiva.

En el segundo capítulo se brindará información sobre la historia del videojuego, tipos de videojuegos, así como los géneros existentes, clasificación de los videojuegos, entendiéndose como clasificación a la que se da en sentido de restricción por edades por contenidos, ya sea estos violentos o de uso para todo público. Una breve reseña sobre la industria y comercio de los videojuegos, cifras y por último el uso y abusos del videojuego.

En el tercer capítulo se presentarán los resultados de la encuesta aplicada a los adolescentes y su análisis respectivo.

Finalmente, en el capítulo cuarto se presentarán las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Un agradecimiento especial a mi prima Cristina Hinojosa que siempre está presente en los momentos más importantes de mi vida y quien fue la persona que me apoyo en la recopilación de las encuestas, a las y los adolescentes que compartieron sus experiencias respecto a su afición a los videojuegos, a mis compañeras y compañeros de trabajo del MIES-Dirección de Familia que me brindaron su apoyo y colaboración garantizando el tiempo para completar dicha investigación.

Agradezco a mi director de tesis el Dr. José Sánchez Parga por toda la entrega, su aliento y palabras muy acertadas.

A la Universidad Politécnica Salesiana por brindarme la oportunidad de culminar mi maestría y por los conocimientos adquiridos.

Gracias a mi madre, por eso, por ser madre y por su presencia que siempre me alienta y acompaña.

CAPITULO I

1.- EL JUEGO

El juego: Regulador de los comportamientos del niño y una forma inicial de internalizar la ley, el orden, normas. Esto articulado a la relación social con los otros adolescentes.

Esto no puede verse aislado pues el individuo es un ser social que opera bajo la influencia de variados factores: la familia, la escuela, la organizaciones políticas sociales, entre otras. Por tanto, la educación para el tiempo libre y en el tiempo libre es en una parte fundamental de la formación integral del hombre desde edades tempranas, durante este espacio el hombre y la mujer adquiere y asimilan valores, normas, opiniones y conocimientos (Fernández, 2005: 3).

El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.

El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro. El juego estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación. El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas. El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo (Teleanteoquia, s/r).

Para S. Freud, “el juego es una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, haciendo activo lo sufrido pasivamente, cumpliendo una función elaborativa al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas”. (Freud, citado en Reynoso, 1984: 145).

Para M. Klein: a) El juego como lenguaje: el niño expresa sus fantasías, deseos y experiencias simbólicamente por medio de juguetes y juegos, y al hacerlo utiliza los mismos medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el mismo lenguaje que no es familiar en los sueños. b) Las experiencias sexuales del niño está enlazadas con sus fantasías masturbatorias y por medio del juego logra su representación y abre acción. c) El juego calma la ansiedad: transforma las experiencias sufridas pasivamente en activas y cambia el dolor en

placer. d) En el juego y en general, son las fantasías las que promueven y mantienen el desarrollo del interés por el mundo externo y el proceso de aprendizaje del mismo, y de ellas se extrae la fuerza para buscar y organizar el conocimiento del mundo. e) La capacidad para evocar el pasado en el juego imaginativo parece estar muy vinculada con el desarrollo del pensamiento, del poder evocar el futuro en hipótesis constructivas y desarrollar las consecuencias de los 'si...'. f) El juego tiene un importante valor diagnóstico y pronóstico (Reynoso, 1984: 145-152).

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Durante la edad escolar, el niño requiere de ejercicio físico y de la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. El juego con otros niños favorece también el desarrollo de sus rasgos de carácter y personalidad. Por ello, la práctica constante de la actividad física y el deporte se hace indispensable para su pleno desarrollo.

Según Jean Piaget, los niños hasta la edad de los 16 años pasan por importantes etapas de desarrollo fisiológico, en las cuales construyen su sistema de valores, su cognición y su visión de mundo. Es precisamente en los primeros años en donde se determina lo que un niño será cuando adulto.

Huizinga define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente. Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los

niños y en los adultos: juegos de fuerza, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. (Huizinga, 1996: s/f, citado en Rodríguez et al, 2002:11).

Para Callois el juego es “esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de los límites precisos de tiempo y de lugar.” (Caillois, 1986, s/f, citado en Rodríguez et al, 2002:11).

Empezando por las primeras, por sus cualidades intrínsecas, el juego viene caracterizado por una serie de aspectos básicos:

El juego es una actividad libre. El juego es acción, como también lo son el trabajo y otras muchas actividades. Pero, además, es una acción auto elegida y realizada libremente (Franch y Martinell, 1994). Implica, necesariamente, que la persona acceda a él de forma voluntaria, del mismo modo que también voluntariamente pueda dejar de jugar.

El hecho de que quien juega lo hace con libertad constituye en esencia la primera cualidad que permite diferenciar a esta actividad de muchas otras obligaciones a las que estamos sometidos en la vida diaria. El juego es autotélico, el carácter voluntario y libre del juego nos conduce directamente a otra de sus características fundamentales: la finalidad del juego está en sí mismo (Huizinga, 1996). Es el proceso del propio juego y no el producto final lo que verdaderamente interesa. “...Cuando una persona juega (de forma libre, voluntaria y espontánea), no persigue ninguna finalidad particular. Sólo desea jugar...” (López Matallana, 1993, s/f, citado en Rodríguez et al, 2002:12).

Caillois, por su parte, define el juego como una actividad “gratuita”, improductiva, que no crea bienes ni riqueza. Su desarrollo es incierto, no puede determinarse, al igual que su resultado tampoco puede fijarse previamente puesto que es el propio jugador quien libremente inventa. Es esta incertidumbre la que al mismo tiempo mantiene viva la necesidad de seguir jugando y provoca la improductividad de la actividad lúdica.

En definitiva, el juego es una actividad que tiene su fin en sí misma (Hetzer, 1978) aunque presente potencialidades ampliamente explotadas para la consecución de ciertas finalidades, en su gran mayoría educativas. Pero tales fines no se hallan en la actividad lúdica en sí, sino fuera de ella, por lo que el jugador no tiene porqué compartírselos necesariamente. El juego existirá si quien lo practica lo hace libremente y sin finalidad extrínseca, siendo otra cuestión si alguien externo al juego aprovecha el potencial de esta actividad lúdica para la consecución de determinados objetivos. En palabras de De Garay (1994): “El placer de un juego se termina en sí mismo. Se puede volver a jugar. Se puede jugar a otro juego. Pero un juego se agota en sí mismo. Un juego no es medio para otra cosa, sino que es un fin acabado.”

El juego es una actividad placentera. El juego, tal y como dice Borja, está unido a la risa, el humor, la diversión... y el placer es esencial en él. Se afirma que es una de las fuentes de placer con que cuenta el ser humano puesto que su práctica siempre se acompaña de una sensación de satisfacción.

Es necesario puntualizar que, al hablar de esta sensación de satisfacción, nos estamos refiriendo a la sensación de placer como resultado de la actividad lúdica en sí misma. Recordemos que una de las características definitorias del juego era su carácter autotélico, su falta de finalidad extrínseca, por lo que la sensación de satisfacción no se corresponde con la sensación de fracaso o éxito en el sentido de alcanzar algún objetivo determinado. Aunque dentro del juego no todo sea felicidad, éste debe ser autoelegido o aceptado con suficiente grado de libertad para resultar placentero (Ortega Ruiz, 1992).

Esta sensación de placer que caracteriza al juego, en términos generales, se traduce en risa, humor, diversión, disfrute y entretenimiento. Aun siendo conscientes de la multitud y variedad de motivaciones personales que pueden llevarnos a jugar, es muy probable que una de las principales razones común a todos nosotros sea el hecho de divertirnos. Por ello, cuando alguien siente la insatisfacción en el juego (por ejemplo, al haber perdido) no podemos decir que esté jugando en el pleno sentido de la palabra; para esta persona la actividad lúdica tiene un objetivo concreto, distinto de la actividad lúdica, que no está siendo satisfecho y le impide disfrutar plenamente del juego en sí (López Matallana, 1993).

El juego es una actividad ficticia. Al decir que el juego es una actividad ficticia estamos apuntando a su poder de evasión temporal. En el juego los participantes tienen una “conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealdad en comparación con la vida corriente” (Caillois, 1986: s/f, citado en Rodríguez, et al. 2002: 12).

Tal como indica Huizinga, el juego es algo distinto a la vida corriente; de hecho supone siempre un escape de ella hacia una realidad —la realidad del juego— que es particular de cada uno y totalmente ajena a la esfera de lo real. En la situación de juego podemos encontrar realidades materiales y sociales, tales como los elementos del juego o los participantes. Pero el juego no es posible sin el hecho simbólico, sin el hecho imaginario, sin la transformación de la realidad inmediata con la que —o sobre la que— se juega (Franch y Martinell, 1994: s/f citado en Rodríguez, et al. 2002:13).

El juego es una actividad limitada en el tiempo y el espacio. El juego, en tanto acción que se consume en sí misma, presenta una estructura: comienza, se desarrolla y, en un momento determinado, se acaba. Se trata de una acción circunscrita en unos límites de espacio y tiempo precisos. Esta delimitación temporal y espacial, también destacada por Huizinga, lleva a Caillois a hablar del juego como una actividad separada (Rodríguez, et al. 2002: 14).

El juego está regulado por unas reglas o normas. El hecho de que el juego tienda a elaborar sus propias normas (Haywood et al., 1993) es otra de sus características esenciales. Esta idea de regulación del juego es apuntada también por Huizinga y Caillois, quienes entienden que cada juego, en el seno de su propia realidad, cuenta con sus leyes y normas específicas que deben ser aceptadas o consensuadas libremente por todos y cada uno de los jugadores, puesto que si no se cumplen el juego se acaba. (Rodríguez, et al. 2002: 14)

2.-TIEMPO LIBRE Y OCIO

El tiempo libre es un fenómeno característico de las sociedades modernas, donde la propia dinámica del trabajo ha ido restando tiempo a las actividades de producción para dar paso a espacios de tiempo utilizados de distinta manera. Estudios sobre el

tiempo libre y el ocio se los ha realizado especialmente con relación al tiempo libre de los adultos.

Más allá del espacio y tiempo de la “socialización primaria”, que tiene lugar en la institución familiar y en el ámbito de las relaciones del parentesco, y del espacio y tiempo de la “socialización secundaria” que se desarrolla en la institución educativa, en el ámbito escolar, el joven adolescente desarrolla una ulterior fase de su socialización en los espacios y tiempos libres, públicos, donde el mismo toma la iniciativa de su propia socialización. Por eso esta dimensión sociológica del *tiempo libre* es tan determinante para la formación de la personalidad de los adolescentes. Cómo el joven asume su propia socialización.

El tiempo que adolescentes disponen para realizar otro tipo de actividades es un tema que sería interesante conocer, hoy que nos encontramos en una época de avances tecnológicos, caracterizado porque el hombre no tiene tiempo.

El tiempo del ocio es un tiempo disponible por el individuo para realizar actividades personales (*loisirs*), muy vinculadas con las necesidades corporales y espirituales (*loisirs, físicos, prácticos, artísticos, intelectuales y sociales*) (Munné.1998). Si consideramos al ocio como un nuevo valor social podemos decir que éste puede ser visto como un nuevo derecho social a disponer de un tiempo en el que el fin es la satisfacción de uno mismo. (Martinez: 2003)

El tiempo libre se puede definir como el espacio que una persona posee para realizar actividades que habitualmente no las realiza, es el espacio que ocupa para dedicarse a lo que le gusta sin sentir la presión de cumplir o dar respuesta a algo. Generalmente se lo relaciona con el tiempo que la persona ocupa para su recreación o descanso, por ello su relación con el ocio.

Según el sociólogo francés Joffre Dumazedier: “El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación

desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”.
(Wikipedia: 2013)

Según Gomes y Elizalde (2011), en los estudios sobre el ocio difundidos en Occidente es posible verificar que las raíces de este abordaje generalmente son localizadas en la Grecia clásica o en la modernidad europea. Estas dos interpretaciones son divergentes en términos de ocurrencia histórica del ocio y generan intensos debates académicos: para algunos, la existencia del ocio es observada desde las sociedades griegas, y para otros el ocio es un fenómeno específico de las sociedades modernas, urbanas e industrializadas.

En nuestro estudio nos interesa simplemente conocer de manera general lo que significa el ocio, para conocer que realizan los adolescentes en sus tiempos libres, luego de cumplir con sus tareas diarias como por ejemplo ir al colegio, realizar sus tareas relacionadas con sus estudios y sus tareas domésticas.

Este contenido del Tiempo Libre constituye, generalmente, una práctica altamente estimable por cuanto contribuye, a enfrentar las tensiones de la vida moderna y hasta se le tiene en elevada estima por su función socializadora. Asimismo, constituye el espacio de la vida social en el que tiene lugar ese insustituible instrumento de la sociabilidad y el aprendizaje, como lo es el juego y su rica y variada influencia en la conformación de la personalidad. De tal manera que, si bien la esfera de la Diversión o Esparcimiento, homologable en este caso a las actividades lúdicas y a la recreación, resulta de gran importancia para la sociedad en su conjunto, su significación para el caso de los niños resulta determinante. (OIT, s/r)

En resumen según algunas definiciones encontradas diremos:

OCIO: Del latín otium, estado de la persona que no trabaja, asueto, descanso, desocupación, horas muertas, inacción, inactividad, pausa, ratos perdidos, recreo, reposo, retiro, holgar, librar, matar o pasar el tiempo, desocupado, vagar, Asueto: situación de la persona que no está trabajando en lo que constituye su obligación habitual (Informa joven: s/f).

LIBRE: Del latín líber, se aplica al que puede dirigir su conducta y por tanto es responsable de ella, independiente, suelto, vacante, libre albedrío, autarquía, autodecisión, autodeterminación, autonomía, suelta, independencia, sin compromiso, a sus anchas, desatar, desligar, despachar, destrabar, dispensar, eludir, licenciar, rescatar, quitarse de encima, relevar, redimir (Informa joven, s/f).

TIEMPO: Del latín tempus, magnitud en que se desarrollan los distintos estados de una misma cosa u ocurre la existencia de cosas distintas en el mismo lugar. Sucesión de instantes que llegan y pasan inexorablemente y en los que se desenvuelve la vida y la actividad (Informa joven: s/f).

Entendemos Ocio como el conjunto de ocupaciones en las que una persona emplea su tiempo sin necesidad de estar obligado a realizar esas actividades.

Tiempo Libre es el periodo de tiempo que nos resta tras el periodo de trabajo (ocho horas) y el tiempo de sueño (ocho horas).

Tanto Ocio como Tiempo Libre se caracterizan por ser actividades realizadas voluntariamente por los participantes por las que obtiene una satisfacción por la mera realización de estas actividades sin tener connotación laboral propiamente entendida (informajoven: s/f).

La primera definición de ocio de la que se tiene referencia la realiza Aristóteles trescientos años antes de nuestra era, utilizando el vocablo griego (skholé), en latín schola (de donde proviene el término castellano: escuela). La relación entre dos conceptos (escuela y ocio), que a priori nos pueden parecer distantes, la proporciona el propio filósofo cuando, recogiendo el sentido que los griegos daban al término, define el ocio como un tiempo placentero, exento de la necesidad de trabajo y dedicado a la reflexión y al ejercicio de la capacidad especulativa, y cuyo fin es alcanzar la auténtica felicidad (Aristóteles, 2004). Es decir un tiempo para la práctica filosófica y el crecimiento intelectual y cognitivo. Un tiempo, en definitiva restringido, del que –en la sociedad griega– solo podía disfrutar un número muy minoritario de personas de la élite dedicadas a la contemplación y preparación para el ejercicio de la política y las artes.

La palabra castellana —ocio deriva etimológicamente del vocablo latín otium, que significa reposo. Cicerón y Séneca hablan del otium como un tiempo de descanso, como concepto contrapuesto al nec-otium (—no ocio"), es decir al del negocio, considerando el descanso y la contemplación como un medio que permite optimizar la consecución del trabajo, siendo ambos aspectos igualmente importantes y además complementarios. Nuevamente y al igual que en Grecia, el conocimiento de la vida cotidiana y la organización del trabajo en la civilización romana indica que se trataba de una realidad accesible a la élite minoritaria de aquella sociedad (André, 1962 y 1966; Rawson, 1975; Séneca, 1991; Albrecht, 1997; Rul-lán Buades, 1997) (Salvador, 2009: 7).

El tiempo libre coinciden algunos autores es el espacio que está dedicado para uno mismo para el desarrollo personal Esta propuesta conceptual proporciona el sentido más profundo del ocio, en la medida en que lo considera un instrumento capaz de contribuir a la promoción de la identidad de cada persona, al tiempo que participa en la construcción del desarrollo personal, ya sea en el ámbito puramente recreativo, en el cultural o el lúdico (World Leisure & Recreation Association, 1993 y 1999; Gorbeña Etxebarria, 2000; Monteagudo, 2004).

Como ya se ha mencionado son pocas las investigaciones existentes respecto a que se dedican los niños en su tiempo libre en el Ecuador. Un informe del 2004 del Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia que contiene la siguiente información:

Los amigos y los deportes son los principales ejes de las actividades extracurriculares de los niños y niñas del país. Las actividades de grupo que más atraen a los niños y niñas del país son las jorgas informales y los clubes u organizaciones deportivas: en ambos casos, convocan a cerca de uno de cada 10 niños/as de 5 a 17 años (13% y 12%, respectivamente). Los clubes deportivos son más frecuentes en las ciudades; las jorgas, en el campo. Los clubes deportivos convocan más a los varones (15%) que a las niñas (10%); las jorgas atraen por igual a los dos sexos. La participación en ambas actividades aumenta ligeramente entre los adolescentes.

Los clubes deportivos y los grupos de amigos son importantes para los niños y niñas de la Sierra y la Amazonía. El 18% de los niños/as serranos y el 15% de los

residentes en las provincias orientales participan en actividades extracurriculares de este tipo. Los clubes de arte, música y ayuda social son más frecuentes en las ciudades que en el campo. Los grupos políticos y ecológicos tienen muy poca presencia en todo el país.

Los grupos religiosos son importantes en algunas provincias. El 6% de los niños/as del país participa en grupos religiosos. La participación tiende a ser mayor en algunas provincias de la Sierra central: Chimborazo (9%), Bolívar (9%) y Cañar (11%). Asimismo, la participación en agrupaciones religiosas es más alta en la Amazonía que en el promedio del país; se destaca en particular Morona Santiago, donde el 16% de los niños/as en edad escolar y adolescentes está vinculado a grupos religiosos. Las oportunidades para participar en actividades extracurriculares son mayores en las ciudades que en el campo. Los niños/as de las ciudades participan en organizaciones o grupos en sus centros de estudios o veces más niños/as tiene una jorga. En la Costa, la presencia de actividades extracurriculares en los campos del arte, música, política y trabajo social es casi nula.

La dedicación a actividades extracurriculares está asociada con el nivel socioeconómico de los niños/as y adolescentes. En todos los ámbitos, los niños/as de hogares del quinto más rico participan en grupos de sus centros de estudio o comunidad con mayor frecuencia que aquellos del estrato más pobre. Por ejemplo, tres veces más niños/as del estrato rico participa en clubes deportivos que entre aquellos del nivel más pobre.

La televisión, los deportes y la música llenan el tiempo libre de los adolescentes. El 62% de los adolescentes del país ve televisión como una de sus tres principales actividades de esparcimiento más frecuente. La proporción es aún mayor en las ciudades grandes como Guayaquil (16%) o Quito (17%). En el campo, apenas el 3% menciona este pasatiempo. Esta nueva forma de entretenimiento juvenil es actualmente en el país casi tan frecuente como la lectura. Pero a diferencia de los juegos electrónicos, la lectura está presente por igual en las ciudades y en el campo.

Existen claras diferencias en las preferencias de los varones y las niñas para entretenerse en su tiempo libre. Los hombres prefieren los deportes, los juegos electrónicos y salir de paseo con amigos. Las mujeres, por su parte, se dedican con más

frecuencia a ver televisión, escuchar música y leer. Ambos sexos acostumbran por igual a conversar con amigos o ir al cine (Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia: 2004).

Esta es la información que tiene el CNNA con respecto al uso del tiempo libre de acuerdo a una encuesta realizada en el 2004, otros datos adicionales no se encontraron, estos datos pueden ser de ayuda para tener un punto de partida para la investigación. El hábito de ver la televisión es una de las maneras de pasar el tiempo libre para muchos niños y adolescentes. Las horas que pasan delante del televisor les restan espacio para realizar otras actividades.

Según datos del INEC de marzo 2012 en la encuesta realizada del tiempo libre de la población ecuatoriana indica que el grupo de edad de 12 a 19 años tiene un promedio de 27 horas libres a la semana y 59 horas a la semana las dedica a dormir. (INEC: 2012)

La encuesta Nacional de Niñez y Adolescencia realizada por Unicef en el año 2010 examinó acerca de las actividades de esparcimiento que practican los adolescentes en este país. A partir de ella se describen sus intereses y preferencias de pasatiempo.

- Los deportes y ejercicios son las actividades más frecuente de los adolescentes en su tiempo libre. Para seis de cada 10 jóvenes de 12 a 17 años, hacer deporte y ejercicios es lo que más practican en el tiempo libre. Los deportes son la actividad principal para los varones (80%), los jóvenes de las zonas rurales (68%), de la Sierra (68%) y los indígenas (71%).
- La televisión es la segunda actividad que más realizan los adolescentes en su tiempo libre. Más de la mitad de los adolescentes del país ve televisión como una de sus tres principales actividades en su tiempo libre. Existen algunas diferencias con respecto a esta actividad.

Más niñas que niños ven TV en el país. Asimismo, la TV es una actividad que la realizan con más frecuencia los niños/as de hogares blanco/mestizos y afro-ecuatorianos

que los indígenas. Entre los jóvenes costeños ver TV es la actividad que más realizan en su tiempo libre (60%).

- La lectura e ir al cine son actividades poco frecuentes en el tiempo libre de los jóvenes del país. Apenas el 10% y 3% de los jóvenes lee o va al cine en su tiempo libre. La lectura es una actividad que realizan más las adolescentes que los varones. Por otra parte, leer un libro es una acción menos frecuente entre los jóvenes citadinos que sus pares del campo.

- Los juegos electrónicos son un pasatiempo de los adolescentes varones y de las ciudades. Uno de cada 10 adolescentes hombres y que reside en las ciudades incluye a los juegos electrónicos entre las actividades de esparcimiento más frecuentes. Entre las mujeres y las zonas rurales, apenas el 3% y 5%, respectivamente, menciona este pasatiempo. Esta forma de entretenimiento juvenil es en el país casi tan frecuente como la lectura. (UNICEF: 2010)

En Ecuador, hasta los 18 años, los chicos mantienen a los videojuegos mayoritariamente como opción de ocio (57% a esa edad), mientras que las chicas a partir de los 15 años dejan de considerarlos un entretenimiento mayoritario (42% a los 15 y un 32% a los 18). (Bringué y Sábada, 2011: 162)

3.-FENOMENO ADOLESCENTE

La adolescencia se convierte en un período que no es la infancia, ni la adultez, es un punto medio, un período de adaptación que requiere el acompañamiento de los adultos, como un referente simbólico. En la adolescencia se presentan diferentes cambios que producen en el adolescente confusión e inseguridad, además como lo dice en el artículo Psicopatología del adolescente, Pierre Kaufman “la adolescencia es una retroacción” es decir que lo que le sucedió en la infancia nuevamente reaparece con mayor fuerza. En esta etapa en el adolescente se presenta la dificultad de identificarse, su cuerpo cambia y debe asumir esos cambios, tomemos en cuenta que en cada uno estos procesos lo viven de modo distinto, de acuerdo a su realidad social y cultural. En este mundo globalizado la presión que existe sobre los adolescentes con temas de la

moda, las relaciones sexuales, medios de comunicación que hablan de: identidad, de mundo sin límites, oferta y demanda, de todo al alcance de tus manos, no contribuye a identificar procesos claros para los adolescentes, en especial para que entren a formar parte del mundo adulto. Pierre Kaufman nos dice que “no existe adolescencia sin una patología que llamaremos normal, que traduce la inseguridad, la incertidumbre del cambio, lo experimentado como inquietante extrañeza en un cuerpo sexualmente maduro, la depresión ante la pérdida de los puntos de referencia infantiles.” (Kaufman, s/r). Es una etapa de conquistar la identidad, especialmente una identidad sexual que es invertir al otro en su diferencia. (Kaufman, s/r).

Si la infancia es un período difícil de definir de igual manera se vuelve la adolescencia, en especial porque los adultos tampoco entendemos los procesos por los cuales están pasando y viviendo, hemos visto en los medios de comunicación, (encargados de difundir las noticias trágicas) como en esta edad en especial se abre camino para la violencia. La necesidad de muchos adolescentes de pertenecer o tener un referente, la necesidad que tienen de encontrar límites, donde el adulto de estos tiempos desea ser amigo del adolescente más que ser un referente y cumplir con su función de adulto, padre, madre, maestro, etc.

Porque decimos fenómeno adolescente, debido que la sociedad es una sociedad adolescente, o pensada para adolescentes. No puedo garantizar si los videojuegos están dirigidos solamente para adolescentes, pero al parecer por las temáticas que se manejan, parece que el mercado al cual va dirigido, es el adolescente, así como se oferta un sin número de productos para esta edad, los videojuegos no son la excepción. Al menos podemos indicar que los videojuegos están dirigidos al mundo de los jóvenes, tomemos en cuenta que los personajes de las historias de los videojuegos son jóvenes o adolescentes.

Se trata de una sociedad adolescéntrica (Anatrella), generadora de sus propios ideales y virtudes: dominio de la subjetividad, imperativo mediático, importancia de lo virtual sobre lo real, preeminencia de la iniciativa, la innovación (hay que ser emprendedor y empresarial), el liderazgo sobre lo institucional (Sanchez Parga, 2004: 201).

Nuevamente en estos días los adolescentes han sido motivo de noticias, debido a dos elementos: las redes sociales y las famosas fiestas organizadas por este medio, llamadas “caídas”. En los medios de comunicación entonces entran al debate, “adolescentes” y el uso de las redes sociales y del internet.

Las caídas son fiestas organizadas por terceros, desconocidos, que convocan mediante las redes sociales, al parecer solamente las anuncian y a último momento indican el lugar dónde se realizarán. ¿Por qué se ha convertido en noticia? Lo que alarma a la sociedad, primero es la cantidad de adolescentes convocados; segundo, los lugares dónde se realizan dichas fiestas no cumplen con normas físicas de seguridad y tercero en estas fiestas se vende: droga, alcohol y se ofrece sexo. Todo un evento organizado y citado mediante las redes sociales.

La sociedad de mercado a aprovechado del adolescente para ser su rostro más visible, es por ello que actualmente la sociedad se presenta con un rostro joven, los empleos son para los jóvenes, los títulos universitarios, posgrados, maestrías si se los obtiene siendo joven es mejor, los productos de belleza son para mantenerse jóvenes y podemos seguir numerando una serie de ofertas que se ofrecen para verse, mantenerse joven. En esta dinámica social están los adolescentes, también atrapados por este tipo de ofertas. “De hecho, y por muy paradójico que parezca, ningún sector social refleja y significa mejor la modernidad de la sociedad actual que la misma adolescencia” (Sánchez Parga, 2004: 237)

El mercado y las empresas juveniles no son ajenas al fenómeno de su socialidad, cuyas intensidades constituyen un poderoso incentivo para el consumo de los jóvenes. Muy dueño de su tiempo que en su mayor parte transcurre al margen de la familia y del hogar, pero también del constreñimiento de otros horarios, el adolescente forma un reagrupamiento sistemático y prolongado, que dará lugar a una explosión de “culturas juveniles”, de prácticas de diversión, ocio y consumo. Todo ello dominado por una frenética extroversión de significaciones muy complejas, que van de las más intensas y hasta violentas ocupaciones de los espacios públicos a la evasiones de todo tipo (espaciales, narcóticas, cibernéticas...) (Sánchez Parga, 2004: 240).

La sociedad, de mercado, es la que ha hecho del fenómeno adolescente y de la juventud su propia imagen e ideal social y al mismo tiempo los ha excluido. Ningún

sector social refleja y significa mejor la modernidad de la sociedad actual que la misma adolescencia. (Sánchez Parga, 2004).

“No hay que olvidar que la moderna adolescencia, caracterizada por estos rasgos tan propios de una “sociedad de mercado”, es una víctima tanto como el más representativo producto de dicha sociedad.” (Sánchez Parga, 2004: 237)

4.-FENOMENO VIRTUAL

Pierre Lévy realiza un amplio estudio respecto a lo virtual, en su libro titulado ¿Qué es lo virtual? él nos dice que:

La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes (Levy, 1999:10).

El fenómeno virtual, ha sido entendido solamente desde el punto de vista de quienes hablan del mundo informático, hablamos de fenómeno entendido del griego “aparición, manifestación” es el aspecto que las cosas ofrecen ante nuestros sentidos; es decir, el primer contacto que tenemos con las cosas, lo que denominamos experiencia. Desde la aparición de la primera computadora en los años 1950 con el nacimiento del circuito integrado que luego daría paso al primer microprocesador del mundo en el año 1971, no imaginábamos que el siglo XX y el siglo XXI serían décadas marcadas por los avances tecnológicos. Lo virtual ya ha sido analizado en el ámbito filosófico, pero con el nacimiento de las computadoras de la era digital, el tema de lo virtual ha sido endosado a lo tecnológico y luego al internet. Es verdad que “La informática es la más virtualizante de las técnicas porque también es la más gramaticalizante.” (Levy, 1999:81)

A que se refiere en que la informática es la más gramaticalizante, debido a que la informática presenta su propia forma gramatical, su propia manera de comunicarse, tiene sus códigos y formas. Por ejemplo, este texto que lo escribo esta presente de manera real, pero al mismo tiempo se encuentra en una forma virtual.

Pierre Levy analiza *Lo Virtual* haciendo un análisis con lo real “Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia.” (Levy, 1999: 10) “La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización.” (Levy, 1999:12)

...con la idea de que la virtualización no se contenta con acelerar los procesos ya conocidos, ni con poner entre paréntesis, incluso con aniquilar, el tiempo o el espacio, como pretende Paul Virilio, sino que inventa, con el consumo y el riesgo, velocidades cualitativamente nuevas y espacios-tiempos mutantes (Levy, 1999:17).

“La gente que mira la misma emisión televisiva, por ejemplo, comparte el mismo gran ojo colectivo,” (Levy, 1999:20), de igual manera lo podremos decir de la gente que utiliza el internet, recordemos que la virtualización se analiza, esencialmente, como un cambio de identidad, un paso de una solución particular a una problemática general o transformación de una actividad especial y circunscrita a un funcionamiento des localizado, desincronizado, colectivizado. (Levy, 1999:24)

Esta sensación vertiginosa de sumergirse en el cerebro común y participar en él, explica el apasionamiento por Internet, tanto como la búsqueda utilitaria de información. Navegar en el ciberespacio equivale a recorrer con una mirada consciente la interioridad caótica, el ronroneo incansable, las futilidades banales y las fulguraciones planetarias de la inteligencia colectiva. El acceso al proceso intelectual de la totalidad informa el de cada parte, individuo o grupo, alimentando en contrapartida el proceso intelectual del conjunto. Pasemos, entonces, de la inteligencia colectiva al colectivo inteligente (Levy, 1999:105).

“La especie humana ha emergido a raíz de 3 procesos de virtualización: el desarrollo de los lenguajes, la abundancia de técnicos y la creciente complejidad de las instituciones.”(Levy,1999: 67)

Lo virtual es visto como una forma de ampliación del cuerpo. Virtualizándose el cuerpo se multiplica. (Levy, 1999: 24) por ello mediante las redes sociales el cuerpo al parecer se multiplica. Estas conectado y parece que estas en todos lados.

“Antes el saber se mantenía en el fondo, hoy se presenta como una figura móvil” (Levy, 1999: 52), mediante internet tienes a la mano una conjunto de información de todo tipo, a través de este mundo virtual que te abre la posibilidad de ingresar a la

virtualidad. “Es así que la construcción social pasa por la virtualización” (Levy, 1999:73) y “los lenguajes humanos virtualizan el tiempo real”. (Levy: 1999:69)

...desmentir la diferencia es en lo virtual asumir la indiferencia y la intolerancia al otro. Todo lo que vemos aquí es apariencia, intangible ilusión que sirve a la “retirada del mundo”, pues en potencia existe un reino no marcado por la diferencia ni por la interdicción del deseo o la amenaza de castración que deriva de la ley paterna en el campo de la realidad. (Leiva, 2013: 155)

Jairo Gallo Acosta en el artículo “subjetividad y vínculo social” dice:

Los cambios de la cultura actual han creado un nuevo contexto, en donde los individuos han tenido que enfrentarse a nuevas maneras de vincularse en lo social, con los otros. Esto ha traído a nivel subjetivo (singular), transformaciones, sobretudo en la manera como estos sujetos establecen lazos sociales, creando nuevos agrupamientos sociales en donde la exclusión y la marginalidad son la constante y el individualismo extremo impera. Un ejemplo de esto es la Web Wide World, creada bajo el supuesto de tratar de relacionarnos en una aldea global, sin barreras geográficas o físicas, permitiendo acercarnos a cualquier persona en este mundo (que tuviera acceso a esta red), hasta el punto de poder tener una relación sentimental, afectiva o sexual con ella sin siquiera tocarse. Aquí vemos que lo corporal va desapareciendo poco a poco, para hacer aparecer algo que es tan común hoy en día nombrar: lo virtual (Gallo: 2005).

En lo virtual el cuerpo real no existe, los juegos electrónicos permiten asumir formas y personaje, ser el personaje de la historia en el juego.

Se prefieren las virtualizaciones del cuerpo debido a la facilidad, rapidez, versatilidad y los peligros aparentemente inexistentes con que se operan los cambios en este laboratorio de ficciones. Se cree que las mutaciones virtuales carecen del riesgo que todo intento de modificación del cuerpo en lo real representa; por ejemplo, la gente puede perder la vida en una cirugía estética, cosa que no sucede en lo virtual, pues allí nuestros cuerpos no tienen nada que “sufrir” cuando elegimos re-modelarlos. La virtualización del cuerpo que experimentamos hoy, al igual que la de las informaciones los conocimientos, la economía y la sociedad, es una nueva etapa en la aventura de la auto creación que perpetúa a nuestra especie (Lévy, 1999: 27).

Qué es lo virtual, no solamente podemos limitarnos a indicar que lo virtual tiene que ver con la tecnología o la internet. Lo virtual es la otra cara de la realidad pero que es parte de una misma moneda. “La virtualización sale del tiempo para enriquecer la

eternidad.” (Levy, 1999: 125). En estos tiempos lo virtual parece que se encuentra mucho más presente o al menos resulta cotidiano escucharlo.

“La virtualidad no debe ser una prisión. Puede ser la balsa, la escalera, el lugar de transición, la moratoria, que se descartan después de alcanzar una mayor libertad. No tenemos que rechazar la vida en la pantalla pero tampoco la tenemos que tratar como una vida alternativa” (Turkle, 1995: 231, citado en Leiva, 2013: 153).

5.-COMUNICACIÓN INTERACTIVA (LAS REDES SOCIALES)

En este análisis sobre lo virtual se destaca el uso que tiene el internet en los adolescentes, el apoyo o la facilidad de navegar y así obtener la información sobre cualquier tema, pero lo que realmente llama la atención a los adolescentes es el poder participar en las redes sociales.

Las llamadas Redes Sociales de Internet son aplicaciones que permiten crear páginas personales, que facilitan encontrar otras páginas utilizando un buscador y que proponen activamente que te comuniques con otras personas que tienen algún elemento afín o común contigo. Estas Redes Sociales sirven para ver y ser visto. “Se cuenta que Facebook nació originariamente para permitir que miembros de la misma universidad pudieran localizarse en Internet. Y es básicamente esta su función: mostrar y ver, localizar a otros y comunicarse con ellos”. (García, 2009: 11)

Junto a la presentación estática de datos, que pueden ser cambiados o actualizados en cualquier momento por el usuario de cada perfil, las redes sociales ofrecen sistemas de comunicación escrita sincrónica (chats) y proponen juegos que estimulan la utilización de la aplicación. Así uno puede participar en juegos policiales o acumular puntos mientras se juega a cuidar una granja. Pretenden que el usuario tenga abierta la página y la utilice el mayor tiempo posible. Y es que se trata de estimular el consumo de estos sistemas (García, 2009:11).

Las redes sociales son un hecho social sobre todo entre nuestros adolescentes y jóvenes, ignorarlo sería poner una venda en los ojos a nuestra realidad social. Como todo hecho novedoso tiene sus defensores y detractores, pero poner puertas al campo parece una tarea imposible. Su implantación alcanza una magnitud incuestionable que viene acrecentada sobre todo por su extensión e inclusión en los dispositivos móviles de

última generación (smartphone), que ha hecho de las redes sociales todo un referente de comunicación y socialización entre los jóvenes.

Las redes sociales son herramientas de comunicación muy potentes, permiten ver e insertar fotografías, vídeos y enviar mensajes entre usuarios. Todas estas funcionalidades son muy atractivas para los adolescentes que muchas veces no reparan en los inconvenientes de este tipo de aplicaciones. (ite: s/f)

Las redes sociales es el nuevo lugar dónde los adolescentes se encuentran, conocen y viven una experiencia virtual, es un lugar de encuentro en el que estas y no estás. Te puedes enterar de lo que sucede a tú alrededor y más. Publicas comentarios, cambias tu perfil, colocas fotos, videos, chateas o juegas. (García: 2009)

Franco Crespo en su artículo “El uso de la tecnología: determinación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos.” La investigación sobre la que se basa este artículo, realizada en la ciudad de Quito, en Ecuador, encontró que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican por día, en promedio, siete horas cincuenta minutos a ver la televisión, el ordenador, las consolas de videojuegos, los reproductores de música, al teléfono celular y al teléfono fijo. Nos indica que los jóvenes han cambiado el uso de su tiempo. Si se descuenta el lapso que pasan en los centros escolares y las horas de sueño, prácticamente el tiempo restante están frente a una pantalla. Las siete horas cincuenta minutos que utilizan para los equipos tecnológicos cada día, equivaldrían a dedicar 23 años de su vida, durante las 24 horas del día, contabilizando desde los 5 años hasta los 75 años, que es la esperanza de vida de un ecuatoriano (UNICEF, 2009). En estos cálculos no se tomó en cuenta al cine, a la radio, a las revistas y periódicos, por lo que el tiempo total de medios sería mayor que este valor estimado.

Los jóvenes están frente a una pantalla un tercio de su existencia, mucho más tiempo que el que comparten con personas reales. El mundo virtual ha superado al real. Lo que parecía argumento de películas de ficción, ahora lo vivimos cercanamente, lo digital ha inundado nuestras vidas, hasta convertirse en casi imprescindible. (Crespo, 2013).

En un artículo publicado por Diario “El Comercio” el martes 8 de abril del 2014 “El uso excesivo de internet está catalogado como un trastorno” indica que: 800 mil personas tienen teléfono inteligente en Ecuador. Unas 600 000 acceden a redes sociales con él y que el 35,1% de la población utiliza internet en el país. Un 28,2% lo tiene como fuente de comunicación.

6.-USOS Y ABUSOS DEL VIDEOJUEGO

En la actualidad los jóvenes se encuentran sumergidos en una serie de propuestas para ocupar su tiempo libre. Adicionalmente la sociedad actual ofrece al adolescente y joven una variedad de propuestas de entretenimiento para que pueda ocupar ese tiempo. Una de las nuevas propuestas son los videojuegos.

Hoy en día no es raro observar a todo momento como niños, adolescentes, jóvenes e inclusive adultos dedican parte de su tiempo al videojuego, ya sea utilizando la computadora, una consola o el celular, este último debido a los avances tecnológicos y por tener acceso a internet le permite de manera portátil estar siempre conectado y tener acceso a los videojuegos, en gran medida también la aparición de las tablet's permite que a todo momento puedan conectarse y pasar el tiempo jugando.

En mi experiencia he podido observar a compañeras/os de trabajo en cuanto tienen un espacio libre, dedicarse a jugar, en el bus a mucha gente fija en su celular jugando, a jóvenes con juegos portátiles, a mis primas de 6 y 14 años con la mirada fija a los juegos, a pesar de encontrarse de visita en casa.

En el Ecuador, el 61% de los niños entre 6 y 9 años y el 58% de los menores de 10 a 18 juegan habitualmente con videojuegos o juegos de computadora, según señala el reciente estudio "Las generaciones interactivas en Ecuador", realizado por el Mintel y Fundación Telefónica.

El abuso en el uso de los videojuegos es lo que puede generar adicción. No existen estudios que indiquen a ciencia cierta que los videojuegos sean adictivos, tampoco se les ha podido atribuir la generación de violencia.

Como el juego tan popular del Candy Crush que se ha convertido en uno de los pasatiempos más adictivos de la actualidad. Según los científicos, el afán por terminar las tareas que iniciamos, así como las consecuencias del síntoma de abstinencia y el espíritu competitivo, son tres factores que explican por qué el juego genera adicción. (Universia: 2013)

Candy Crush fue lanzado en noviembre de 2012 y actualmente es jugado más de 600 millones de veces al día. Si bien aparenta ser un inofensivo juego, Candy Crush se ha convertido en uno de los pasatiempos más adictivos de la actualidad, del que todos hablan y al que más de 50 millones de usuarios en el mundo destinan algunas de sus horas diarias. Los expertos sostienen que detrás de la simpleza del juego, que consiste en juntar dulces del mismo color, se esconden diferentes características diseñadas para generar adicción, como: la necesidad de concluir las “tareas incompletas”, los síntomas de abstinencia y la posibilidad de jugarlo en todo momento. Si sientes que la ansiedad se está apoderando del placer del juego, presta atención: la necesidad urgente de jugar sin pensar en sus consecuencias, podría ser síntoma de que la diversión se está volviendo una adicción (Universia: 2013).

Especialistas consultados por BBC Mundo detallan que el vicio por Candy Crush se debe al fenómeno psicológico conocido como efecto Zeigarnik, que consiste en la incomodidad de las personas por tener “tareas incompletas”. El nombre del fenómeno se debe a la psicóloga rusa Bluma Zeigarnik, quien aseguraba que los meseros poseían una memoria impresionante para recordar sus pedidos, pero tras servir la mesa se olvidaban completamente de eso. En el caso de Candy Crush, cada tablero -o cada nivel- es una tarea que el jugador siente la urgencia de resolver, como con los juegos de preguntas o esas dudas que emergen en las conversaciones y obligan a ir a Wikipedia de inmediato (Universia: 2013).

A este efecto deben sumarse los síntomas de abstinencia, pues Candy Crush da a los jugadores cinco vidas por nivel y, si se acaban, hay que esperar 30 minutos para volver a jugar y poder resolver el problema. El tiempo no es casual, pues en términos psicológicos, está comprobado que el usuario soporta media hora con la tarea incompleta en su mente (Universia: 2013).

Por último, la posibilidad de compartir los resultados del juego con los contactos de Facebook hace que los usuarios se esfuercen en competir para saber quién es el mejor en cada partida. El premio de saber quién es el más hábil para juntar dulces, parece ser suficiente para que muchas personas pasen incontables horas jugando Candy Crush (Universia: 2013).

6.1.-Alegaciones a favor y en contra de los videojuegos

Existen criterios a favor o en contra de los videos juegos, en la tabla que a continuación se detalla podemos observar en resumen estas dos posiciones o lo que en mayor frecuencia alegan uno y otro bando.

A FAVOR	EN CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> • Entretienen • Ejercitan la coordinación óculo-manual • Estimulan la capacidad de lógica y reflexión • Ayudan a concentrar la atención • Son una introducción a la informática • Son un potencial muy adecuado para distintas aplicaciones sociales 	<ul style="list-style-type: none"> • Provocan adicción • Promueven conductas violentas • Aíslan socialmente • Limitan la imaginación • Restan tiempo a otras actividades • Afectan de manera negativa al rendimiento académico

Fuente: Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos, FAD, 2002, p 24
Autores: Rodríguez Elena

Al margen de la cantidad y variedad de argumentos que se puedan encontrar, lo que parece evidente es que los videojuegos han creado —y siguen creando— una fuerte polémica social que, se ha trasladado también al terreno de la investigación (Rodríguez, et al. 2002: 24).

Los videojuegos, como lo dirían María Teresa Quiroz y Ana Rosa Tealdo, en su estudio Videojuegos y niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización, tendrían ahora el mismo impacto novedoso que tuvo la televisión cuando apareció,(Quiroz) de igual manera como en cada hogar se ha instalado el internet,

mediante la computadora y al igual que ésta última estarían instalándose en los hogares y comercios como parte del paisaje “electrónico natural”, y abriendo paso lentamente a la penetración de la “realidad virtual”, dentro de nuestra realidad ecuatoriana resquebrajada y precaria. “En la sucesión fotográfica-cine-televisión-video-videojuegos (en orden cronológico, arte y entretenimiento juntos, lo que llama sobre todo nuestra atención es el punto de quiebre que sea da desde el momento que ya no se trata de espectar (o eventualmente producir), sino de actuar sobre el medio”. (Quiroz y Tealdo, 1996: 103)

Con respecto a los videojuegos, asistimos a dos posiciones maniqueas y a una posición más tolerante, aunque tal vez minoritaria en nuestro medio, que precisamos explorar. Acerca de si hacen o no hacen daño, esta pregunta ha quedado sin respuesta contundente. Grosso modo hay quienes los satanizan y quienes los defienden a capa y espada, arguyendo que ejercitan la mente y le dan, por lo demás rapidez, concentración, agilidad y buenos reflejos. Los tolerantes consideran que se trata de un asunto de control o de racionar su uso. No es posible medir de forma inmediata los efectos de los videojuegos. La preocupación moralista frente a estos tiene que ser reemplazada por una actitud mucho más comprensiva que va más allá de los beneficios o efectos negativos inmediatos. El gran argumento para condenarlos está relacionado con el daño que puede producir, con la inmovilidad que generan frente a la pantalla. Es necesario enfrentar este estereotipo del videojuego como un vicio-aislante, más aún porque consideramos que no se trata solamente de moda (Quiroz y Tealdo, 1996: 104).

Entre aquellos que defienden los beneficios de los videojuegos indican que además de mejorar la toma de decisiones, potenciar la creatividad y retrasar la demencia, han comprobado que los videojuegos también generan efectos beneficiosos en tres órganos humanos diferentes al cerebro, estos serían: los ojos, las manos y el estómago. (González: 2013)

Ya un estudio científico realizado en el año 2011 había señalado que los videojuegos hacen que tanto los niños como las niñas tiendan a ser más creativos desempeñando tareas como dibujar o escribir historias.

En los ojos porque las personas que juegan a los videojuegos según indican ven el mundo de forma diferente y son capaces de extraer más información de una escena visual. Esa es la conclusión a la que arriba una investigación de la Universidad de Duke

(EE UU) luego de someter a una serie de personas a unas pruebas de memoria visual en las que, durante tan solo una décima de segundo, aparecía en una pantalla un conjunto de 8 letras dispuestas en forma circular. Unos instantes después, los participantes debían recordar qué letras habían estado antes en ciertos puntos que se les señalaba (González: 2013).

El estudio, que fue publicado en la revista *Attention, Perception and Psychophysics*, demostró que en todos los casos, los que dedicaban tiempo cada día a jugar a videojuegos obtuvieron más aciertos que los no jugadores. Con respecto a este tema no sé si esto no tiene que ver con la memoria, antes que en un beneficio concreto a nivel visual (González: 2013).

En las manos, los videojuegos también son poderosos aliados de quienes desarrollan tareas en la mesa de operaciones de un Hospital. Al respecto, un estudio publicado en la revista *Archives of Surgery* reveló que aquellos cirujanos que usan técnicas laparoscópicas - una técnica quirúrgica de mínima invasión, normalmente abdominal, que se practica a través de pequeñas incisiones - operan un 27% más rápido y con un porcentaje de error 37% inferior si juegan con videojuegos una media de tres horas a la semana (González: 2013).

Y finalmente beneficios en el estómago, haciendo referencia que tradicionalmente se ha culpado al abuso de los videojuegos del aumento de la obesidad infantil, a causa del sedentarismo que fomentaría. Sin embargo, un estudio reciente de la Escuela Universitaria de Salud Pública y Servicios de Salud George Washington (EE UU) sugiere que los nuevos juegos electrónicos que implican movimientos corporales pueden fomentar el ejercicio físico entre los niños con alto riesgo de engordar (González: 2013).

Además, una investigación realizada por la Universidad de Oklahoma ha demostrado que, en adolescentes con edades comprendidas entre 12 y 18 años, los videojuegos que implican actividad física suponen una quema de calorías igual o superior a la que se produce durante el ejercicio moderado o practicando un deporte de equipo (González: 2013).

En nuestra investigación haré referencia a los videojuegos entendidos como forma de juego y actividad de ocio, dejando a un lado a aquellos otros específicamente diseñados para ser utilizados como medio didáctico. (Rodríguez, et al. 2002:16). Cabe señalar que de lo consultado se ha considerado que NO existen videojuegos educativos, “los video juegos están pensados para jugar en el tiempo libre de la personas, no para la escuela” (Rodríguez, et al. 2002: 42).

En este mundo de prisas, de apuros por ganar el dinero para vivir, los padres se olvidan de lo más valioso que les pueden otorgar a sus hijos: Tiempo que pueden convivir con ellos. Tiempo para corregir, para educar, para adquirir hábitos, así como el tiempo que el niño requiere pasar con sus padres.

Los juegos electrónicos se han constituido en la actualidad en los amigos inseparables de los niños, adolescentes e incluso de muchos adultos, quienes dan rienda suelta a su imaginación al considerarse protagonistas y héroes de los juegos que están siendo parte de sus vidas.

Recordemos nuestra propia infancia y para quienes vivimos los juegos tradicionales de trompos y canicas aun no imaginamos que los juegos electrónicos iban a desplazar a estos juegos tradicionales y que lo que hacían era masificar la jorga de amigos; hoy día, sin embargo, es común que los chicos pasen tiempo frente a una pantalla electrónica incluso sus padres con la misma intensidad que los hijos (Moguel: s/f).

Podremos decir entonces, que actualmente un gran porcentaje de niños de nuestro medio conocen e incluso se han involucrado en ellos, desarrollando en esta gran habilidad y esta soltura para manejar estos equipos, tal vez con la misma intensidad que nosotros jugábamos a los trompos pero tal vez no con la misma ingenuidad que estos juegos nos brindaban.

Es que el avance tecnológico de que estamos siendo partícipes nos sumerge a todos, pequeños y adultos, en una serie de cambios de consideración que no podemos negar. Son muy frecuentes y válidas, por cierto, las dudas acerca de la incidencia negativa de los juegos electrónicos en el desarrollo del niño y el adolescente. Sin

embargo esta actividad no debe estar aislada del control y vigilancia de los padres, quienes resultan ser al final de este cambio los llamados a controlar que actividades son buenas y en qué medida estas actividades son buenas, vale decir que esto queda al libre percepción de cada padre y su visión de educación familiar.

La polémica es más bien social puesto que los resultados de las investigaciones son bastante coincidentes. La principal conclusión que se desprende de este tipo de investigaciones es que los sujetos que se pueden calificar como “adictos” a los videojuegos, es decir, que presentan normalmente una frecuencia de juego muy elevada, consideran prioritario el jugar ante cualquier otra actividad y, en ocasiones, cuentan con un alto grado de absentismo escolar y un rendimiento escolar muy bajo, son una minoría poco significativa (Soper y Miller, 1983; Egli y Meyers, 1984; Keepers, 1990). En estos casos, además, sigue siendo difícil discernir si tal situación adictiva responde a factores personales o a problemas sociales, o si es consecuencia directa del uso de los videojuegos (Egli y Meyers, 1984: 30).

Desde el campo de la medicina y, por tanto, desde una orientación distinta a las investigaciones comentadas, algunos estudios demuestran claros efectos fisiológicos del uso de los videojuegos sobre los usuarios. Se ha demostrado, por un lado, que el uso de videojuegos aumenta la presión sanguínea y el ritmo cardíaco de los jugadores, por lo que su uso no es muy recomendable para aquellas personas que padezcan problemas cardiovasculares (Gwinup et al., 1983; Segal y Dietz, 1991). Por otro lado, otros autores han hallado algunos efectos nocivos del uso de los videojuegos sobre la salud ocular de los jugadores (Misawa, Shigeta y Nojima, 1991) pero siempre basándose en casos aislados (Rodríguez, et al. 2002: 31, 32).

6.2.-La violencia en los videojuegos

Mucho se ha discutido sobre la violencia en los videojuegos, pero a pesar de ello no existen estudios precisos que determinen que es lo que realmente provocan en los adolescentes los videojuegos violentos. La matanza ocasionada por los jóvenes de Columbine fue atribuida a los videojuegos, debido a que estos jóvenes aparentemente

dedicaban su tiempo libre a videojuegos violentos y adicionalmente a ingresar en páginas de venta de armas, que fue el medio para adquirirlas.

Se dice también que existe un alto riesgo de que los niños que regularmente disfrutaban de los juegos electrónicos de guerra, desarrollen habilidades y estrategias para resolver de forma violenta sus problemas cuando sean adultos.

Para expertos en Psicología del Desarrollo como John Murray, de la Universidad Estatal de Kansas, Estados Unidos, es imposible concluir otra cosa que no sea que la violencia en la televisión ha aumentado los niveles de violencia y agresión en nuestra sociedad, y que los videojuegos tienen un efecto aún más poderoso (Tong, 2008).

Los videojuegos violentos son más preocupantes que las películas de igual signo y que las imágenes de violencia presentadas en televisión porque son interactivos, debido a que emplean un entorno tecnológico que permite la inmersión completa del usuario en la situación, al mismo tiempo que produce nuevos objetos culturales. El motivo radica en que los videojuegos no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar por él.

La violencia en los videojuegos tiene, a largo plazo, efectos reales. Los niños expuestos a grandes dosis de espectáculos violentos pueden llegar a ser más agresivos, desarrollan una insensibilización frente al dolor de otros, y también aumenta en ellos la probabilidad de interactuar y responder con violencia en su entorno social.

En los videojuegos violentos, está claramente delimitado el éxito como matar o ganar, y el fracaso como morir o perder; el bien como los buenos: nosotros, y el mal como los malos: ellos, los distintos de nosotros; lo justo es la venganza, que yo mate, que yo gane, y lo injusto es que yo pierda. No hay grises ni matices ni argumentos ni circunstancias ni explicaciones (Tong, 2008:20).

“De su parte, Larissa Svisoonoff, psicóloga clínica, dijo que los videojuegos no determinan directamente el comportamiento de los usuarios. "Desde el punto de vista clínico lo que más afecta es el ambiente familiar. Es posible que los videojuegos afecten más a los usuarios que presentan con anterioridad y de modo frecuente estilos agresivos de comportamiento” (Diario El Hoy: 2011).

En el caso del terrorista de Oslo, "no se puede echar toda la culpa a los videojuegos, pues su cometido forma parte del individuo en conexión con valores familiares, relaciones interpersonales, educación y forma de vida", acotó. Finalmente, Svisoonoff resaltó que hay cosas positivas en los videojuegos. "Estimulan la capacidad de atención y de reacción hacia otros órdenes de la vida". (Diario EL Hoy: 2011)

CAPITULO II

1.-HACIA UNA DEFINICIÓN DE VIDEO JUEGO

El videojuego puede definirse como un instrumento de información, que cumple importantes funciones hegemónicas en la perpetuación de muchos estereotipos o como un campo de investigación en el que el investigador puede plantear cuestiones relacionadas con el sentido de nuestra propia cultura. “Esta definición ampliada de los videojuegos, a partir de la suma de los distintos elementos que rodean a este concepto, confirma el hecho de que el videojuego puede ser entendido como un fenómeno social” (Rodríguez, et al. 2002: 16).

Debido a la complicación de obtener una definición de video juego se ha considerado lo siguiente entenderemos por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que, sirviéndose de la tecnología informática, se presente en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales).

Haremos uso del término para designar todo el software específicamente diseñado para jugar, independientemente de que el soporte (o hardware) que se utilice sean máquinas de los salones recreativos, consolas portátiles, consolas domésticas u ordenadores personales.

Para efectos de esta investigación definiremos como videojuego a todo juego que esté vinculado a un aparato electrónico, sea este teléfono celular, computadora, tablet, consola, etc.

2.- HISTORIA DEL VIDEO JUEGO

La historia del video juego comienza aproximadamente en la década de los 40 se coincide en indicar que es bastante complicado conocer cuál fue su inicio, pero se puede indicar tiene que ver con los inicios de las computadoras (Facultad informática de Barcelona: s/f).

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cuál fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. (Facultad informática de Barcelona: s/f).

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory (Facultad informática de Barcelona: s/f).

Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales Spacewar (Facultad informática de Barcelona: s/f).

En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 y fue el primero en tener un cierto éxito, aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario (Facultad informática de Barcelona: s/f).

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico (Facultad informática de Barcelona: s/f)

Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox, Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados (Facultad informática de Barcelona: s/f).

1970-1979: Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de

Space War, aunque otra versión recreativa de Space War como fue Galaxy War puede que se le adelantara a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford (Facultad informática de Barcelona: s/f).

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari (Facultad informática de Barcelona: s/f).

El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria). Aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders (Taito) o Asteroids (Atari) (Facultad informática de Barcelona: s/f)

En el verano de 1982 la fiebre por los videojuegos aumentó considerablemente. Desde que Space Invaders irrumpió en el mercado en 1978 los ingresos generados por la industria habían pasado de los 454 millones de dólares de ese año hasta los 5 313 millones de 1982, es decir, estaba incrementando sus beneficios un 5% mensualmente. El interés del gran público por los videojuegos parecía no tener fin y las máquinas recreativas se encontraban por doquier, desde los bares y restaurantes hasta los hoteles y supermercados. Tal fue el éxito de la Atari VCS en Estados Unidos que en el país muchas familias disponían de una unidad conectada a su televisor, y algunos programadores de juegos habían pasado de simples aficionados a verdaderos millonarios. Las más importantes compañías dedicadas al negocio del entretenimiento habían creado sus divisiones de videojuegos, como sucedía con Lucasfilm, Walt Disney Pictures, Quaker Oats, Parker Brothers, 20th Century Fox o Thorn EMI, e incluso McDonald's se había asociado con Atari. El gobierno estadounidense favorecía el crecimiento de una incipiente industria que, a su vez, se veía favorecida por las crecientes capacidades gráficas y sonoras de las nuevas generaciones de computadoras (wikipedia: s/f).

Los gráficos vectoriales habían sido utilizados con cierta profusión desde hacía años, pero el primer videojuego en utilizar la nueva tecnología fue Space Wars (1977),

una versión del clásico Spacewar! de 1962 creada por Larry Rosenthal (más tarde fundador de Vectorbeam) y publicado por Cinematronics. La empresa se especializó en los videojuegos vectoriales contratando a Tim Skelly, quien realizó una serie de títulos para la compañía de 1978 a 1981, entre ellos Armor Attack (1980) o The War of the Worlds (1979). Por su parte Atari ya había estado trabajando en la nueva tecnología, y en 1979 lanzó Lunar Lander, seguido de Asteroids que, obtuvo un éxito inmediato y acabó convertido en un clásico (wikipedia: s/f).

La irrupción del color en el mundo de los videojuegos tuvo lugar en 1979 con Galaxian, un título de la japonesa Namco que, siguiendo la estela de Space Invaders, resultó tremendamente popular al tiempo que marcaba la evolución del género, al igual que Defender (Williams, 1981), el primer matamarcianos horizontal y uno de los títulos más rentables de la historia. Galaga, de Namco (1981) seguía la estela de Galaxian con avances gráficos cada vez mayores, como Frogger o Centipede, pero ninguno pudo hacerle frente a Pac-Man, del japonés Toru Iwatani (1980), que es, para muchos aficionados y diversos críticos especializados, el videojuego más popular de todos los tiempos (wikipedia: s/f).

Iwatani se había propuesto crear un videojuego de laberintos libre de violencia y no centrado en un personaje masculino, puesto que la mayoría de los visitantes de los salones recreativos eran varones. Iwatani decidió que el juego giraría en torno a la idea de comer algo, y puesto que la imagen que le vino a la cabeza cuando trató de figurarse con qué disfrutaban más las mujeres no fue otra que imaginarlas comiendo un trozo de pizza, ése fue el personaje elegido. Para el diseño de los enemigos, Iwatani se inspiró en ciertas figuras del arte kawaii que ya había empleado en su anterior videojuego Cutie Q, y que se inspiraban asimismo en los diseños del personaje Hello Kitty, de la compañía Sanrio. Las limitaciones técnicas de las máquinas de la época lo obligaban a utilizar diseños muy simples, pero Iwatani se esforzó en crear unos personajes simpáticos que agradaran por igual a hombres y a mujeres. El programa, a la inversa de la tendencia de la época, había sido diseñado para ser jugado relajadamente, y evitar cualquier signo de ansiedad en el jugador, pero en contra de lo que cabía esperar resultó un éxito inmediato y sin precedentes (wikipedia: s/f).

Pac-Man no sólo reventó las cifras de recaudación de otros videojuegos, sino que atrajo masivamente al público femenino a los salones recreativos e inauguró la industria paralela del Merchandising en los videojuegos. La "fiebre Pac-Man" impactó a todo tipo de sectores, el juego fue portado a todos los sistemas de la época y clonado infinidad de veces, dando lugar, además a toda una serie de videojuegos que, con el título de la franquicia, continuaron explotando el diseño básico y los personajes de los videojuegos más popular de todos los tiempos (wikipedia: s/f).

Mientras tanto Activision había entrado en el negocio de los videojuegos con varios títulos para la VCS que habían cosechado un gran éxito. Por primera vez en la historia, una compañía externa desarrollaba juegos para la consola Atari, un ejemplo que pronto sería imitado por otras firmas. Los cambios a nivel directivo que se habían producido en la pionera Atari provocaron la marcha de algunos de sus empleados, que fundaron Imagic en 1981 para seguir produciendo juegos para la VCS, siguiendo el ejemplo de Activision. En 1982 Atari continuaba siendo la compañía que lideraba el mercado, pero sólo a nivel comercial; los tiempos en que la empresa de Nolan Bushnell redefinía el mercado con cada uno de sus títulos comenzaban a decaer (wikipedia: s/f).

1980-1989: La década de los 8 bits

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70 (Facultad informática de Barcelona: s/f).

El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó grandes cosas en estos primeros años de los 80, pero sin embargo, en 1983 comenzó la llamada crisis del videojuego, afectando principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985 (Facultad informática de Barcelona: s/f).

Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom (llamada en occidente como Nintendo Entertainment System), lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum (wikipedia: s/f).

A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos. A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la Master System (Sega), el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari) con juegos hoy en día considerados clásicos como el Tetris (wikipedia: s/f).

A finales de los 80 comenzaron a aparecer las consolas de 16 bits como la Mega Drive de Sega y los microordenadores fueron lentamente sustituidos por las computadoras personales basadas en arquitecturas de IBM (wikipedia: s/f).

En 1985 apareció Super Mario Bros, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle y el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación. El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego. En los años posteriores otras compañías emularon su estilo de juego.

En el campo de las recreativas, destacaron videojuegos como Defender, Rally-X, Dig Dug, Bubble Bobble, Gauntlet, Out Run o Shinobi además de producirse un cambio en cuanto a la nacionalidad de los juegos pasando a ser Japón la mayor productora.

Otra rama de los videojuegos que creció con fuerza fue la de los videojuegos portátiles. Estos comenzaron a principios de los 70 con los primeros juegos completamente electrónicos lanzados por Mattel, los cuales difícilmente podían considerarse como videojuegos, y fueron creciendo en popularidad gracias a conversiones de recreativas como las realizadas por Coleco o adictivos microjuegos como las Game & Watch de Nintendo. La evolución definitiva de las portátiles como plataformas de videojuego llegó en 1989 con el lanzamiento de la Game Boy (Nintendo) (Facultad informática de Barcelona: s/f).

1990-1999: La revolución de las 3D

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega

Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom) (Facultad informática de Barcelona: s/f).

Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas (Facultad informática de Barcelona: s/f).

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC. Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation y Sega Saturn (principalmente en Japón); y la "generación de 64 bits" en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los ordenadores, se crearon las aceleradoras 3D (Facultad informática de Barcelona: s/f).

La consola de Sony apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), que consistía en un periférico para SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y Sony lanzó independientemente PlayStation. Por su parte los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes.

Por su parte los videojuegos portátiles, producto de las nuevas tecnologías más poderosas, comenzaron su verdadero auge. Hacia finales de la década la consola más popular era la PlayStation con juegos como Final Fantasy VII (Square), Resident Evil (Capcom), Winning Eleven 4 (Konami), Gran Turismo (Polyphony Digital) y Metal Gear Solid (konami) (Facultad informática de Barcelona: s/f).

En PC eran muy populares los FPS (juegos de acción en primera persona) como Quake (id Software), Unreal (Epic Megagames) o Half-Life (Valve), y los RTS (juegos

de estrategia en tiempo real) como Command & Conquer (Westwood) o Starcraft (Blizzard). Además, conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento de los MMORPG (juegos de rol multijugador online) como Ultima Online (Origin). Finalmente en 1998 apareció en Japón la Dreamcast (Sega) y daría comienzo a la “generación de los 128 bits” (Facultad informática de Barcelona: s/f).

Desde el 2000: El comienzo del nuevo siglo (Facultad informática de Barcelona: s/f)

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1. Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Nintendo lanzó el sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega viendo que no podría competir, especialmente con una nueva máquina como la de Sony, anunció que ya no produciría hardware, convirtiéndose sólo en desarrolladora de software en 2002.

El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc. Además es posible actualizar los juegos con parches oficiales o con nuevos añadidos realizados por la compañía que creó el juego o por otros usuarios.

Una nueva generación de máquinas (wikipedia: s/f)

En 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 , un aparato de 128 bits que se convertiría en la videoconsola más vendida de la historia, mientras que Microsoft hizo su entrada en la industria un año más tarde con su X-Box, una máquina de características similares que sin embargo no logró igualar su éxito. De 2001 fue también la GameCube, una nueva apuesta de Nintendo que no consiguió atraer al público adulto

y cuyo fracaso comercial supuso un replanteamiento de la estrategia comercial de la compañía nipona que, a partir de ese momento, dirigió su atención al mercado de las handhelds. Gameboy Advance, de 2001 fue su primera tentativa en ese terreno, pero el verdadero éxito con el que Nintendo reconquistará parte del mercado perdido tardará aún en aparecer. En 2003 aparece el Nokia N-Gage, primera incursión de la compañía finlandesa en el campo de las videoconsolas.

Mientras tanto, el mercado de los PC seguía dominado por esquemas de juego que ya habían hecho su aparición con anterioridad. Triunfaban los videojuegos de estrategia en tiempo real (Warcraft, Age of Empires) y los juegos de acción en línea (Call of Duty, Battlefield 1942) En 2004 salió al mercado la Nintendo DS, primer producto de la nueva estrategia de una compañía que había renunciado al mercado de las videoconsolas clásicas, y poco después apareció la Sony PSP, una consola similar que no llegó a alcanzar a la primera en cifras de ventas. En 2005 Microsoft lanzó su Xbox 360, un modelo mejorado de su primera consola diseñado para competir con la Playstation 2. La respuesta de Sony no se hizo esperar, y pocos meses después lanzó su Playstation 3, una consola que inicialmente no consiguió el éxito esperado. La revolución de Nintendo tuvo lugar en abril de 2006 cuando presentó su Wii, una máquina que con su innovador sistema de control por movimiento y sus sencillos juegos puso de nuevo a su compañía creadora en el lugar que le correspondía dentro de la historia de los videojuegos.

Nuevos géneros y franquicias multimillonarias (wikipedia: s/f)

Para muchos aficionados, la profesionalización de la industria trajo consigo un cierto estancamiento de la originalidad que había caracterizado el trabajo de los desarrolladores de décadas anteriores, en parte debido al agotamiento de nuevas ideas, o por la preferencia que las grandes multinacionales mostraban por la producción de títulos basados en personajes conocidos o en géneros y fórmulas de juego que ya se habían demostrado exitosas y en parte debido a la increíble potencia que entregaban las nuevas generaciones de máquinas, estimulando el desarrollo de videojuegos de gran potencia gráfica donde la originalidad quedaba relegada a un segundo plano. A pesar de ello las compañías continuaron lanzando títulos que suponían un soplo de aire fresco, como Guitar Hero un juego de 2005 con un original sistema de control que abrió una lucrativa franquicia, y cuyas cifras de venta en 2009 se situaban en 32 millones de

juegos vendidos. The Sims (2000) puso de moda los juegos de simulación social, un género relacionado con los videojuegos de rol en línea cuyo representante más importante fue Ultima Online, que a su vez tenían su origen en los MUD de mediados de la década de 1980. Por su parte, Grand Theft Auto III (Rockstar Games 2001) iniciaba una serie de videojuegos que mezclaban dos de las tendencias más características de las nuevas generaciones -argumentos cada vez más complejos y libertad de movimientos y de acción- y que se convertiría en una de las series más exitosas de todos los tiempos.

Otro fenómeno que ha caracterizado las prácticas de las compañías desarrolladoras en los últimos años ha sido la explotación de franquicias, series de programas basados en los personajes de un videojuego original; títulos como Halo: Combat Evolved (2001), Resident Evil (1996), Silent Hill (1999), Prince of Persia (2003), The King of Fighters (1994), Final Fantasy (1987), Street Fighter (1987), Call of Duty (2003), Metal Slug (1996), Medal of Honor (2001), o las ya citadas Guitar Hero (2005) o Grand Theft Auto III (2001), dieron lugar a una interminable serie de secuelas que en muchos casos basaban su éxito no tanto en sus innovaciones como en el hecho de compartir su nombre con el del hit original.

Balance, presente y futuro de los videojuegos (wikipedia: s/f)

A principios de 2011 se asiste a una nueva era de creatividad gracias tanto a las superproducciones de las grandes compañías multinacionales como a los esfuerzos de innovación de los desarrolladores más pequeños. Medio siglo después de Spacewar!, cuyos creadores fueron las primeras personas en experimentar la verdadera sensación de estar jugando con una computadora, el concepto de videojuego se ha ido desarrollando con el tiempo para acabar convertido en un medio integral de entretenimiento que puede producir experiencias tan diversas como las que nos proporcionan Tetris o Pac-Man. La creatividad que empujó a los programadores pioneros y amateurs de las décadas de 1960 y 1970 se encuentra también en las grandes superproducciones actuales, transformada y adaptada a los medios y tecnologías actuales. Lejos de haber alcanzado su madurez creativa, los videojuegos siguen siendo, considerados por algunos, una nueva forma de arte que parece estar dando aún, 50 años después de su aparición, sus primeros pasos.

Luego de toda esta trayectoria de 50 años podemos indicar que al parecer la historia del videojuego está vinculada con su proceso de industria y comercialización ya que muchos de los videojuegos fueron creados para ofrecer una nueva forma de ver y sentir el juego, muy a la par a los procesos tecnológicos que se vienen generando.

3.- TIPOS DE VIDEO JUEGOS

Nawrocki y Winner (1983) ya señalaron que los videojuegos, en función del hardware a través del cual son distribuidos o presentados, pueden clasificarse en cuatro tipos: máquinas de salones recreativos, ordenadores personales, consolas domésticas y consolas portátiles (Rodríguez, et al. 2002: 16).

La clasificación de videojuegos es un tema bastante amplio, por ello consideraremos la clasificación propuesta por Elena Rodriguez:

Para mayor dificultad, la rapidez con la que varía la oferta de videojuegos condiciona inevitablemente cualquier intento de clasificación. En el caso de la investigación que aquí se presenta, movidos por la necesidad práctica de categorizar de forma comprensible e inconfundible las distintas categorías de juegos, se ha elaborado una clasificación en la que, para cada categoría, se ofrece una definición y ejemplos ilustrativos de la misma:

- Juegos de plataforma. En los que se trata de ir pasando de una plataforma a otra a base de precisión (por ejemplo: Supermario Bros).
- Simuladores. En los que se trata de dirigir y controlar aviones, coches, motos, en situaciones realistas (por ejemplo: GT2, Driver, B-17 Fly Fortress, etc.).
- De práctica de algún deporte. Consisten en jugar a un deporte concreto, sin que el juego sea un simulador (por ejemplo: FIFA 2014, Snowboard supercross, etc.).
- De estrategia deportiva. Resalta la estrategia además de la práctica del deporte, por ejemplo, creando equipos, comprando jugadores, planificando campeonatos, etc. (PCFútbol, Manager, etc.).

- De estrategia no deportiva. En los que se trata de controlar y planificar situaciones, ciudades, guerras, etc. (por ejemplo: Sims, Comand and Conquer, Age of Empires, Comandos, Black and White, etc.).
- De disparo. Evolución de los “marcianitos”, en los que el juego consiste en alcanzar con disparos de cualquier tipo de arma a cosas o personajes que se mueven (por ejemplo: Quake, Point Blank, Half-life, etc.).
- De lucha. En los que el juego consiste fundamentalmente en la lucha cuerpo a cuerpo entre personajes, utilizando técnicas de artes marciales o armas (por ejemplo: Tekken, Dead or Alive, Mortal Kombat, etc.).
- De aventura gráfica. El juego trata de recrear una aventura con personajes, a través de pruebas y situaciones que se van sucediendo (por ejemplo: Lara Croft, La fuga de Monkey Island, etc.).
- De rol. En los que se asume al personaje; normalmente, la temática se refiere a aventuras o combates (por ejemplo: Final Fantasy, Baldur’s Gate, Diable, etc.) (Rodríguez, et al. 2002: 21).

Para no hablar de tipos de videojuegos, ya que la clasificación de los mismos puede volverse complicada, por encontrarse infinidad de categorizaciones, utilizaremos lo que María Quiroz y Ana Tealdo llaman características de los videojuegos, ellas consideran dos que son las siguientes:

La simulación: implica desarrollar acciones de “suplencia” que permiten que lo que ocurre se corresponda con esto. Es decir, recrear lo más fielmente posible una situación o lugar, amplificando la sensación de “estar allí”, ofreciendo imágenes con una cantidad de información con gran definición, color, sonido, aumento del contenido figurativo de la imagen, sonido en estéreo, tamaño o calidad de las pantallas, etc. Pero este tipo de simulación puede darse cuando aquello que se está simulando se conoce, es decir cuando se maneja el referente. Pero cuando éste no existe en el usuario, también es posible porque se puede hacer uso de un saber social difundido fantástico. Aún cuando no existe referente existencial o abstracto es posible que la simulación se oriente hacia el futuro. A esto contribuye el cine o la televisión o el manejo de una serie de variables que determinan el funcionamiento del juego. Por ejemplo, aunque el usuario nunca haya

estado en un avión caza, la sensación de vértigo y velocidad no le es desconocida ya que referentes televisivos o cinematográficos le han mostrado lo que “siente” (Quiroz y Tealdo, 1996: 97).

La interactividad: se trata de un concepto sobre el cual hoy en día se debate ampliamente. Implica convertir la televisión en una pantalla de intercambio video textual. En todos los videojuegos hay interactividad, pero de modo distinto. Es erróneo reducir el videojuego a una forma de consumo semejante al video o a la televisión; habría más bien que pensar en sus consecuencias para la coordinación viso-motora y el dominio de la visualización de fenómenos. El videojuego suma la interactividad a la dinámica visual de la televisión. Lo que pasa en la pantalla no emana de los avatares del programa sino que depende esencialmente de las acciones del jugador, de modo que las acciones en tiempo real de los juegos potencian las habilidades de procesamiento en paralelo y fomentan tiempos de reacción más rápidos. Esto se da en el marco de la proliferación de interacciones comunicativas en donde el espacio escritural y de la argumentación son crecientemente violentados, todo lo cual implica cambios de magnitud tanto en la producción y consumo de la información, como en las habilidades cognitivas y en los criterios de acceso a las historias y lo real. La esencia de la interactividad está en las dinámicas de retroalimentación entre dos partes, que no implica correspondencia sino riqueza, velocidad y costo cognitivo. La interactividad implica acción, en la cual por lo menos una de las partes funciona autónomamente respecto a la otra (Quiroz y Tealdo, 1996: 98).

3.1.- Sistema de clasificación de los videojuegos

Para nuestra investigación hablaremos de sistemas de clasificación de los videojuegos para indicar si son o no convenientes para ciertas edades y que contenidos tienen cada uno de ellos, para ello hemos decidido presentar los dos sistemas conocidos a nivel mundial, los mismos que son:

1. Sistema PEGI (Pan European Game Information)
2. Sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board)

El Sistema PEGI es un sistema europeo que establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos en la computadora y ha sido diseñado para asegurarse

de que los menores no sean expuestos a juegos que no son adecuados a su particular rango de edad, y así proporcionar a educadores, compradores y consumidores más confianza y seguridad (Tong, 2008: 26).

La clasificación por edad comprende dos elementos independientes pero complementarios: la clasificación por edades similar a algunos de los sistemas de clasificación existentes y los descriptores (Tong, 2008: 26).

En la siguiente tabla encontramos los rangos del PEGI.

CLASIFICACIÓN POR EDAD	CONTENIDO
3+	Para más de tres años
7+	Para más de siete años
12+	Para más de doce años
16+	Para más de dieciséis años
18+	Para más de dieciocho años

Fuente: Video juegos y Violencia,GTZ, 2008, pg 26

Autor: Federico Tong

Los descriptores del juego. Estos son iconos mostrados en la parte trasera de la caja que describen el tipo de contenido que se encontrará en el juego. Dependiendo del contenido del juego, habrá un tipo de descriptores. La intensidad del contenido es la adecuada al nivel de la clasificación de edad del juego. La combinación de la clasificación por edad y de los descriptores permitirá a los padres y a cualquier otra persona comprar juegos para niños asegurándose de que son apropiados para la edad del jugador (Tong, 2008: 27).

PICTOGRAMA INFORMATIVO	SIGNIFICADO
	Contiene representaciones o material que puede favorecer la discriminación
	Hace referencia o muestra el uso de drogas
	Puede asustar o dar miedo a los niños y niñas más pequeños
	Contiene palabras mal sonantes.
	Contiene representaciones de cuerpos desnudos y/o comportamientos o referencias sexuales.
	Contiene representaciones violentas

Fuente: Video juegos y Violencia,GTZ, 2008, pg 27
 Autor: Federico Tong

El sistema ESRB es una entidad autorregulada establecida en 1994 por Entertainment Software Association (ESA). Realiza en forma independiente clasificaciones, y entrega lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos (Tong, 2008: 28).

Clasifica los videojuegos según su contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo. Esta clasificación orienta y ayuda a los padres y consumidores a escoger los juegos de video que son correctos para su familia.

ESRB cuenta con dos partes: símbolos de calificación, que sugieren para qué margen de edad es mejor el juego, y descriptor de contenido, que indica los elementos que podrían estar relacionados, una calificación en particular que podría ser de interés o preocupante (Tong, 2008: 28).

Para utilizar bien el sistema de calificación ESRB, es importante revisar tanto el símbolo de calificación (en el frente de la caja del juego) como el descriptor de contenido (en la parte posterior de la caja del juego) (Tong, 2008: 29).

Símbolos de clasificación ESRB



INFANCIA TEMPRANA

Los títulos con clasificación EC (infancia temprana) tienen contenido que puede ser adecuado para niños de 3 o más años de edad. Los títulos de esta categoría no contienen material alguno que los padres puedan considerar inapropiado.



PARA TODOS

Los títulos con clasificación E (para todos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 6 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener dibujos animados, violencia de fantasía o violencia moderada o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



TODOS LOS MAYORES DE 10+

Los títulos con clasificación E10+ (Para personas mayores de 10 años) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 10 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener más dibujos animados, violencia de fantasía o violencia moderada, lenguaje moderado y/o temas sugerentes mínimos.



ADOLESCENTES

Los títulos con clasificación T (adolescentes) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 13 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, escenas de sangre leves, apuestas simuladas y/o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



ADULTOS 17+

Los títulos con clasificación M (adultos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 17 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia intensa, sangre en exceso, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.



SÓLO PARA ADULTOS DE 18+

Los títulos con clasificación AO (sólo adultos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 18 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden incluir escenas prolongadas de violencia intensa y/o contenido sexual gráfico y de desnudez.



CON CLASIFICACIÓN PENDIENTE

El título con clasificación RP (clasificación pendiente) ha sido presentado ante la ESRB y espera una clasificación final. (Este símbolo aparece sólo en las publicidades antes del lanzamiento de un juego).

Fuente: imagen wikipedia, clasificación ESRB

Autor: ESRB

Si bien esta clasificación está dada por las mismas empresas que producen y comercializan dichos juegos, puede ser de utilidad al momento de escoger o vigilar qué tipo de juegos se están adquiriendo. A pesar de esta clasificación, no garantiza que niños y adolescentes no tengan acceso y cómo se puede observar en el análisis de los resultados muchos de los juegos mencionados por las y los adolescentes son de contenido violento. Existe también una discusión sobre los videojuegos de aventura, los de ciencia ficción, si tienen o no elementos violentos.

Existen dudas sobre si realmente esta clasificación ha realizado un verdadero análisis respecto a ser un referente en el momento de elegir un videojuego. Amnistía Internacional ha dado a conocer su inconformidad con dichas clasificaciones, agregando que no refleja realmente lo que contienen dichos videojuegos. Por ejemplo, la sección española de Amnistía Internacional ha pedido que este código no sea voluntario y que

sea más informativo, y critica que los iconos sean “absolutamente insuficientes para tener un conocimiento aproximado del producto [...] Este código no se aplica. En el mejor de los casos sólo insertan etiquetas de edad. Nunca ha habido sanciones y aunque las empresas deberían cumplir con insertar el código, no se puede esperar que éstas antepongan sus intereses económicos a lo demás, es ilógico” (Amnistía Internacional 2007: s/f citado en Tong, 2008: 30).

Después de analizar 81 videojuegos aptos para niños de 13 o más años y escogidos aleatoriamente, se observó que en 98% de ellos aparecían contenidos violentos, sangre en 42%, temas sexuales en 27%, palabrotas en 27%, bromas insultantes en 7% y drogas en 15%. También se observó que en 90% de estas historias el jugador necesitaba herir para continuar el juego y en 69% de las ocasiones el objetivo era matar (Tong, 2008:30).

4.- INDUSTRIA Y COMERCIO DE LOS VIDEOJUEGOS

“Los videojuegos, como indica Provenzo (1991), son algo más que un producto informático. También son un negocio, para quienes los manufacturan y los venden, y una empresa comercial sujeta, como todas, a las fluctuaciones del mercado”. (Rodríguez, et al. 2002: 45).

Desde mediados de la década de 1990 la industria de las máquinas recreativas estaba en crisis. Este tipo de aparatos siempre había basado su éxito en el hecho de disponer de una tecnología y una potencia audiovisual muy por encima de las capacidades de los microordenadores personales y de las consolas domésticas. La Neo-Geo de SNK permitía al jugador disfrutar en su casa de la misma tecnología que exhibían las máquinas de los salones recreativos, pero era una consola muy cara sólo al alcance de unos pocos. El éxito de la Playstation y las consolas de su generación (Nintendo 64 y Sega Saturn) desequilibró definitivamente esta situación, pues las nuevas máquinas domésticas igualaban e incluso superaban tecnológicamente a la mayoría de recreativas. Por otro lado el rápido crecimiento del sector de la telefonía móvil, con aparatos cada vez más potentes que permitían ejecutar videojuegos de creciente complejidad, sentenció definitivamente las máquinas que habían

protagonizado el inicio de la revolución de los videojuegos obligando a los dueños de los salones recreativos a reorientar su modelo de negocio (wikipedia: s/f).

Si hay algo que caracteriza la industria del videojuego del siglo XXI es su transformación en una industria multimillonaria de dimensiones inimaginables pocos años antes. En 2009 la industria de los videojuegos era uno de los sectores de actividad más importantes de la economía estadounidense, y en países como España generaba más dinero que la industria de la música y el cine juntos. El programador de videojuegos ya no era el aficionado a la electrónica que elaboraba prácticamente en solitario y con carácter artesanal y amateur sus programas, sino un profesional altamente cualificado que trabajaba con otros profesionales especializados (programadores, grafistas, diseñadores, testers, etc.) en equipos o de desarrollo (studios) perfectamente estructurados a menudo bajo el control directo o indirecto de grandes multinacionales (wikipedia:s/f).

“Satoru Iwata, cuarto presidente de Nintendo, insistió en que «no estamos pensando en enfrentarnos a Sony, sino en luchar por la cantidad de gente que podemos hacer que se interese en jugar. No estamos enfocados en nuevos sistemas portátiles, o consolas, y así sucesivamente, sino que queremos que nuevos jugadores se integren al mercado” (wikipedia: s/f).

En la actualidad en la sociedad que vivimos es la del mercado, así que los espacios de tiempo de los que disponemos, responderán al mercado, es así que muchas personas dedican parte de este tiempo libre a las ofertas del mercado.

También los adolescentes y jóvenes se encuentran en este grupo que disfruta de su tiempo libre con las ofertas del mercado. Mucho más si las ofertas están dirigidas para captar a este grupo, uno de ellos es el mercado de los videojuegos, que como ya lo hemos visto en la historia de los videojuegos, ha sido una industria que mueve millones de dólares a nivel mundial.

Los video-juegos se han convertido en parte del uso del tiempo libre de muchos adolescentes, así como también lo dedican a pasar en las redes sociales, uso del internet y la televisión.

Ahora tenemos un Amo inédito que es el objeto, en la medida que sería capaz de asegurar nuestra satisfacción completa (Melman: 2005). Ese objeto que nos lleva al goce. Melman indica que desde algunos años se produjo un cambio en nuestra cultura, un cambio radical sin antecedentes.

Consiste en que el desarrollo de la economía liberal, como la llaman, ha venido mostrando que el lugar del amo ya no está ocupado por una figura encarnada, como siempre lo ha sido en la historia, sino que -y ésta es la gran sorpresa que someto a su reflexión- el lugar del amo, aquel que nos rige, que nos determina, que regula nuestra conducta, que organiza nuestra moral... está ahora ocupado por un objeto: el objeto de la satisfacción, el objeto del goce, aquél mismo que Marx denunciaba como un fetiche. Así no es absurdo decir, hoy en día, que lo que ahora ocupa el lugar del poder es un puro fetiche y, este por ende no tiene ningún límite, ejerce su poder sin restricción, un poder absoluto que barre con el pudor y la moral, que trastoca la vida de las familias, las concepciones del hombre y de su dignidad. En otras palabras, en virtud del poder ejercido por ese fetiche, gracias a ese objeto de satisfacción que rige ahora nuestras determinaciones y conductas, pues, supuestamente ya no existirían más lugares de amo y de esclavo puesto que, con el progreso tecnológico e industrial, podríamos acceder todos al mismo goce, un goce igual sin restricción alguna, incluso independiente de la diferencia de sexos. Lo que se llama el proceso de globalización es precisamente y por primera vez, la universalización de ese poder (Melman,2005: 216).

Los adolescentes están viviendo este tipo de Autoridad o esta relación con el Objeto, donde todo les está permitido, para satisfacer su goce. Como ya se ha mencionado en otras ocasiones, viviendo un mundo sin límites.

4.1.-El mercado de los video juegos en el Ecuador

Actualmente en el mercado ecuatoriano, en el sector del desarrollo y comercialización de videojuegos no hay mucha información disponible al público. Esto se debe a varias razones, empezando por el hecho de que el mercado nacional de dicha actividad no se encuentra lo suficientemente desarrollado como para que existan estos datos filtrados a disponibilidad pública, así mismo, la demanda de dicha información no es muy prominente. La información que existe al respecto, si bien puede ser útil, es de un carácter más subjetivo (Puig, Parra y Dreher, 2012: 4).

De lo que se ha investigado, un mercado potencial en la industria de desarrollo de videojuegos del Ecuador es el de los *advergaming*¹. Los aparatos electrónicos que podrían reproducir este tipo de software son las computadoras, tablets y los smartphones (Puig, Parra y Dreher, 2012: 5).

Según los datos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) el 24,70% tiene PC de escritorio mientras que el 9,8% tiene computadora portátil. El porcentaje de las personas que en los últimos doce meses han utilizado computador es de 36,1%. Por otro lado, el porcentaje de personas que en los últimos doce meses han utilizado internet es el 31,4%, y las ciudades con mayor porcentaje son Quito, Cuenca y Ambato. El uso de Smartphone es de un 8,4% en el país y las funciones que se utilizan son mayormente internet y mensajería. Guayaquil es la ciudad con más smartphones.

La industria de videojuegos en el Ecuador es casi nula. La mayoría de programadores no se dedican a esta actividad, y los que lo hacen lo hacen como pasatiempo, a excepción de muy pocas empresas que si se dedican íntegramente al desarrollo de videojuegos como: Blue Lizard Games, TrashBot Studios, XIMAH, Geeks, Accroach y Code (Puig, Parra y Dreher, 2012: 6).

Según estos autores: Puig, Parra y Dreher, indican que en el Ecuador existe mucha expectativa en la creación de videojuegos, ya que la escasa oferta que existe en el mercado abre campo para que se pueda abrir mercado en el Ecuador.

“En cuanto a las Tecnologías de la Información en el Ecuador tenemos que la mayoría de los usuarios de internet tienen entre 16 y 34 años mientras que los usuarios de teléfonos celulares tienen su penetración más alta entre las personas de 16 a 44 años” (Puig, Parra y Dreher, 2012: 7).

Según el Foro Económico Mundial (FEM), Ecuador actualmente ocupa el lugar 96 de un ranking compuesto por 142 países sobre la penetración de Tecnologías de la

¹ El concepto viene de la unión de dos términos: *adver-tising* y *video-gaming*; es decir, la publicidad que se inserta en los videojuegos online o creados expofeso para una marca. Se basa en la interactividad como un nuevo paradigma de la comunicación. Se trata de un juego que promociona una alguna marca específica que puede ser de cualquier tipo de producto y lo hace mediante un juego (Revista Iconos, 2010 :14)

Información y la Comunicación. Ecuador, en comparación con otros países de Sudamérica, se encuentra por encima de Perú (106), Venezuela (107), Paraguay (111) y Bolivia (127) (ver Tabla 10). El país además ha presentado una mejora desde el periodo 2010 - 2011 cuando éste se encontraba en el puesto 108, y durante el año 2009 en el puesto 114. Sin duda, el país ha mostrado una mejora notable en los últimos años, subiendo de lugar en un ranking internacional que evalúa el desempeño del país en las TICs (Puig, Parra y Dreher, 2012: 8).

TABLA RANKING DEL FORO ECONÓMICO MUNDIAL ACERCA DE LAS TIC PARA EL AÑO 2011

POSICIÓN	PAIS
90	Guyana
91	Marruecos
92	Argentina
93	Kenia
94	Armenia
95	Líbano
96	Ecuador
97	Ghana
98	Guatemala
99	Honduras
100	Senegal
101	Gambia
102	Pakistán
103	El Salvador
104	República Islámica de Irán
105	Namibia

Fuente: Estudio de Mercado Servicio y Desarrollo de Videojuegos en Ecuador, ProChile, 2012, pg.8
Autores: Puig, Parra y Dreher

Datos que son interesantes, si bien es necesaria contar con conectividad que permite en especial a las nuevas generaciones tener contacto inicial con las tecnologías, también abre un mundo de nuevas experiencias, entre ellas la de los videojuegos.

Existen dos ferias una la de tecnología y de videojuegos realizada por primera vez en Ecuador el día 2 de agosto del año 2012. Este evento se desarrolla oficialmente

por Expo Guayaquil, donde se dio un encuentro de programadores (Puig, Parra y Dreher, 2012: 23).

Uno de los puntos más interesantes es que dicha feria se divide en dos zonas, la zona de juegos o E-Zone y la de tecnología o Tech Zone. En el de videojuegos se exponen novedades tanto en comunicación, audio o video, mientras que en la zona tecnológica se exponen soluciones e innovaciones tecnológicas para empresas y personas comunes (Puig, Parra y Dreher, 2012: 23,24).

La segunda es el evento de World Cyber Games en el Ecuador es una competencia en la que se reúnen todos los jóvenes amantes de los videojuegos a competir una vez al año en los juegos que en el momento sean los más populares en este ámbito. Si bien esta opción no contiene opciones para exhibición, tiene generalmente muchos auspiciantes que promocionan sus marcas a través de este evento (Puig, Parra y Dreher, 2012: 24).

Los videojuegos se han consolidado como una opción de entretenimiento para los me-nores en Ecuador. El 61% de los niños entre 6 y 9 años y el 58% de los de 10 a 18 manifiestan jugar habitualmente con videojuegos o juegos de computadora. Hay diferencias significativas en función del sexo y la edad que señalan a los chicos como principales usuarios de esta pantalla, especialmente entre los más mayores.

Existen en el mercado diversos dispositivos para el entretenimiento digital: los espe-cíficos, liderados por las videoconsolas (Xbox, Playstation, Wii) y las consolas portátiles(Gameboy, PSP, Nintendo DS). Además de estas plataformas, el celular, la computadora e Internet, a través de los juegos en red, emergen como escenarios cada vez más habituales para desarrollar esta actividad (Bringué y Sábada, 2011: 162).

CAPITULO III

Cómo se ha indicado en el capítulo primero el grupo que fue entrevistado son 26 adolescentes entre 14 a 16 años. De los cuales 14 son mujeres y 12 son hombres. La encuesta tiene una primera parte que consta de datos de identificación como es su género, edad, año de educación básica o de bachillerato, información que nos permitirá analizar que piensan de los videojuegos, sienten con respecto a jugar los videojuegos y cómo ocupan su tiempo libre, los jóvenes de este grupo de edad. El cuestionario está enfocado en obtener respuestas subjetivas, por eso son abiertas para obtener las respuestas de los jóvenes con lo que ellos piensan y sienten.

El análisis siempre se lo realizará en comparación entre hombres y mujeres, para indagar cuáles son los intereses de uno y otro grupo.

1.- USO DEL TIEMPO LIBRE

1.- ¿Me podrías decir qué actividades realizas en tu casa en tu tiempo libre?

Las respuestas que se obtuvieron a la primera pregunta son las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
Pues estaría viendo series o estaría en facebook	Juego con mis amigos o con mi hermana
A veces leo, estoy en la compu o hago alguna manualidad	Juego en la computadora, juegos on-line con mis amigos, veo videos en youtube
En mi casa hago tareas, estudio oigo música, los fines de semana salgo de paseo siempre que se puede visito museos	Juego futbol, veo televisión, juego videojuegos y utilizo la computadora
Ver televisión, visitar facebook, hablar con mis amigos, juego vóley, ver películas con mis tíos	Ordenar mi cuarto y leer libros y después salgo una hora a jugar
Generalmente leo novelas, veo películas o navego en el internet	Jugar video juegos o salir a hacer deporte con mis primos
Jugar en mi computadora, leer, jugar con mi hermano, adelantar tareas, dormir	Arreglar mi habitación, pasar con mi familia, entrenar y jugar con mis amigos
Pasar tiempo con mis sobrinos, pasar en la computadora, ayudar en casa	Me recuesto a escuchar música, jugar videojuegos e incluso a veces dormir
Escuchar música	Jugar en la laptop y hacer magia

Leer libros, escuchar música, utilizar redes sociales	Me dedico a la música, uso la computadora con fines informáticos y ocio
Dormir	Como, duermo, veo películas, salgo con mis panas
En mi tiempo libre salgo a manejar bicicleta, a veces veo televisión o descanso	Jugar videojuegos, utilizar el internet
Salgo a pasear al perro, asisto a unos cursos de baile	
Con mis amigos organizo reuniones en ocasiones vemos películas y a veces preparamos comida	

Son los hombres que mencionan jugar con videojuegos, en comparación con las mujeres que indican varias actividades y algunas manifiestan usar la computadora, las redes sociales, ver televisión, películas. Es decir se puede observar lo que en algunos estudios se ha indicado, al parecer existe una mayor preferencia del videojuego por parte de los hombres, en cambio que las mujeres prefieren la televisión y las redes sociales.

Las jóvenes parecen más adictas a las redes sociales y juegan o se relacionan menos con sus amigas. Se podría sostener que o bien el modelo de socialización propio de las redes sociales es más preferido de las jóvenes que de los jóvenes, o bien aquellas buscan en las redes sociales una mayor falta de relaciones con su grupo etario.

2.- TIEMPO CON LOS AMIGOS

Importante también será conocer el tiempo que pasan con sus amigos y las relaciones que ellos mantienen, es decir sus vínculos sociales:

A la pregunta: 2.- ¿Juegas con tus amigos?

¿Juegas con tus amigos?	MUJERES	%	HOMBRES	%
SI	11	79%	11	92%
NO	3	21%	1	8%
TOTAL	14	100%	12	100%

La mayoría de los jóvenes juegan con sus amigos, lo que responde a una lógica por la necesidad que tienen de relacionarse entre ellos y crear sus vínculos sociales, lo

que tal vez nos queda por conocer es cuánto tiempo pasan con sus amigos. En términos de porcentajes se confirmaría lo señalado más arriba: es un poco mayor la socialización etaria de los jóvenes, 91% (10) que la de las jóvenes 79% (12)

Se consulto ¿Por qué?

MUJERES	HOMBRES
Me divierto con ellos y me siento bien	Por diversión y porque no tengo con quien más jugar
Porque no puedo salir de mi casa sola a ver a mis amigos. Pero a veces voy a casa de mis amigos de la embajada	Porque es bacán y nos reímos mucho
Porque es divertido pasar con mis amigos y reírse	Me divierto más y me entretengo
Porque es divertido y así no solo pasaré encerrada por dentro de mi casa	Con ellos siempre me divierto y cuando necesito algo me apoyan
Por diversión, porque es divertido pasar con amigos charlar	Sí, porque tengo que salir un rato a des estresarme pero solo me dan una hora
Para divertirme	Porque me agradan y son buenos amigos con los que se puede pasar bien
Me divierto mas con las personas que conocen de mi y siempre pueden estar cerca	Porque lo hacemos para pasar el tiempo divirtiéndonos
Porque así los invito a la piscina o hacer otra casa e incentivo a mis amigos a hacer algo productivo	Porque es divertido y compartes varias cosas como conocimiento
Porque es bueno pasar con otras personas e interactuar con ellas, aprendo mucho de ellas	Porque es una manera entretenida de olvidarse de las responsabilidades estudiantiles
Porque me divierto y me distraigo	Porque me divierte y me gusta
Nos gusta el deporte y la pasamos en parques de diferentes maneras	Para no aburrirme y divertirme con ellos

Las razones que indican porque juegan con sus amigos, son varias, pero principalmente porque se divierten, pueden compartir, conversar, jugar. Se destacan estas actividades por el afán de las relaciones propias de esta edad. En el caso de los jóvenes además de la diversión y de la distracción hay un componente de socialización mayor, al hacer referencia a la ayuda, al hecho de compartir experiencias, al apoyo que se encuentra entre los amigos.

Los 4 que contestaron NO, tres mujeres y un hombre sus razones fueron:

MUJERES	HOMBRES
Porque en mis edificios no conozco a nadie	No, porque a veces nos envían demasiados deberes y además mis compañeros viven en otro lugar
Ahora esta actividad ya no es tanto de mi interés, prefiero conversar con ellos	
No tengo mucho tiempo con mis amigos	

El gusto por el juego con los amigos y amigas es del agrado de las mayoría de los jóvenes que se entrevistó, solamente 4 de ellos manifestaron no jugar con sus amigos, una de ellas manifestando que prefiere solamente conversar, otro porque no tiene tiempo o porque no conoce a nadie.

En la pregunta: 3.- ¿Qué deportes o juegos prácticas con tus amigos? Las respuestas son las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
Gimnasia, baile	Natación, futbol, básquet, vóley
Vóley, básquet	Futbol y pin pon
Futbol, a las escondidas	Juego vóley y futbol
Vóley	Futbol, tenis, vóley, básquet, video juegos, basebol
Práctico a veces patinaje o natación cuando es posible con mis amigos no practico nada	Futbol, vóley
Básquet, vóley y a veces futbol	Futbol, natación
Cartas, vóley, futbol, a veces escondidas o solo charlar	Jugamos en las consolas y entrenamos karate
No practico deporte	Deportes como vóley, futbol y básquet
Juego básquet y futbol	Futbol, básquet
Ninguno	Futbol, juegos de cantos, video juegos, entre otras cosas
Vóley natación a veces salimos y caminamos	Futbol, vóley
Vóley, basquetbol, futbol	Futbol

Básquet, futbol, tenis, béisbol y ciclismo, también escucho música y juego wii	
Básquet, futbol en ocasiones natación	

Los jóvenes manifestaron practicar algunos deportes, a excepción de dos de ellas que indicaron no practicar ninguno, entre los más populares estarían el futbol, básquet y vóley.

Una de las chicas manifestó jugar Wii, una consola de juego virtual que permite conectarse con movimientos.

A la pregunta: 4.- ¿Cuáles son tus diversiones o juegos favoritos? Se obtuvieron las siguientes respuestas con sus razones.

MUJERES	
¿Cuáles son tus diversiones o juegos favoritos?	¿Por qué?
Escuchar música y jugar cartas	La música me desestresa
Vóley, bicicleta, juegos de mesa o juego de consolas	Porque así paso mi tiempo libre
Escondidas	Porque todos los amigos jugamos juntos y me recuerdo mucho a mi amigos en cuba
Wii, vóley	Porque son juegos que abarcan a mucha gente y podemos jugar todos
No tengo juegos favoritos no me dedico a eso, prefiero leer novelas o ver películas	No es algo que sea de mi interés, para mi es mucho mejor leer
Salir con mis amigos al parque y jugar en mi computadora	Porque es una forma de divertirme y entretenerme
Jugar futbol, juegos de computadora, escuchar música	Porque son las actividades que más disfruto
Cantar bailar	Porque es divertido
Veo cinime, me gusta dibujar, juego un readtourment y candy crush	Es algo que me desestresa cuando tengo algún problema
Videojuegos	Me gustan mucho
Vóley salir a la piscina	Porque así no me aburro en mi casa
Pacman, candi crush, happy bird	Porque te ayudan a desarrollar la mente

Natación, básquet, ciclismo, tocar música	Porque me gusta y es chévere
Básquet, salir a bailar, escuchar música	Me gustan las actividades al aire libre e implique ejercicio físico

Razones	Nº
Me gusta	7
Me entretiene	3
Me desestresa	2
Comparto con amigos	2
Me divierte	1
Desarrolla mi inteligencia	1

HOMBRES	
¿Cuáles son tus diversiones o juegos favoritos?	¿POR QUE?
Jugar futbol y en la consola ps3 jugar hitman	Porque es lo que más me gusta
El futbol	Porque lo práctico desde pequeño y me apasiona
Mi juego favorito es gta 5	Porque al ser un juego de mundo abierto se puede hacer todo, me gusta que tenga el modo on line porque puedo jugar con mis amigos
Futbol, juegos de video, pasar con mis amigos	Porque son cosas que me gustan y puedo compartir con mis amigos
Futbol	Porque solo con ese juego me divierto y me desestreso
Jugar futbol	Porque hago deporte y a la vez me divierto con mis amigos
Jugar en una ps3 o ir a jugar básquet, futbol o vóley	Porque te puede entretener y jugar hacer una actividad física que es buena para la salud
Los videojuegos en consola y en computadoras, ajedrez, básquet	Porque para mi parecer son los más entretenidos y divertidos y algunos desafían mi pensamiento
Magia de cerca, futbol	Son las cosas que más me gusta hacer
Principalmente es el tiempo en la consola de videojuegos llamados x-box	Porque es una manera sana de disfrutar el tiempo en una competencia no dañina
Me divierte jugar video juegos	Me entretiene y me distrae
Futbol, videojuegos, internet	Para no aburrirme y pasarlo bien

Razones	N°
Me gusta	4
Me entretiene	2
Me desestresa	1
Comparto con amigos	2
Me divierte	3
Desarrolla mi inteligencia	1
Desarrolla mi salud física	1

Entre los juegos o diversiones favoritas, tanto hombres y mujeres consideran los videojuegos como parte de su entretenimiento, inclusive aquellos juegos de consola que les permite generar movimientos dónde los adolescentes han considerado que es bueno para su salud o agilidad mental. De los juegos y diversiones preferidos se privilegia más el gusto al beneficio

Aparecen entonces como parte de la distracción a los que acuden los adolescentes, como parte de sus diversiones favoritas.

3.- TIEMPO DEDICADO AL INTERNET Y REDES SOCIALES

El siguiente bloque de preguntas intenta conocer el número de horas que dedican este grupo de jóvenes a los videojuegos y a las redes sociales:

A continuación a las preguntas sobre el tiempo que dedican al internet como a las redes sociales los resultados fueron los siguientes:

5.- ¿Cuántas horas al día dedicas al internet?	MUJERES	%	HOMBRES	%
Menos de una hora			1	8%
1 a 2 horas	7	50%	4	33%
3 a 5 horas	7	50%	5	42%
6 a 7 horas			2	17%
TOTAL	14	100%	12	100%

Podemos observar que las mujeres indican dedicar de 1 a 5 horas, mientras que los hombres dedican hasta 7 horas. Es una actividad a la que dedican tiempo a diario. En el siguiente cuadro observamos el tiempo que dedican al internet en el fin de semana, se puede observar que existe un incremento en el uso del mismo.

¿Cuántas horas el fin de semana dedicas al internet?	MUJERES	%	HOMBRES	%
Cero o menos de una hora	2	14,2%	1	8%
1 a 3 horas	4	28,6%	5	42%
4 a 6 horas	4	28,6%	4	33%
7 a 15 horas	4	28,6%	2	17%
TOTAL	14	100%	12	100%

En el siguiente cuadro podemos observar el uso de las redes sociales, al día los adolescentes indicaron dedicar de 1 a 3 horas.

6.- ¿Cuántas horas al día dedicas a las redes sociales?	MUJERES	%	HOMBRES	%
Cero o menos de una hora	1	7%	2	17%
1 a 2 horas	9	64%	6	50%
3 horas	4	29%	4	33%
TOTAL	14	100%	12	100%

El uso de las redes sociales el fin de semana aumenta y se puede evidenciar que dos adolescentes mujeres indican dedicar hasta 15 horas a las redes sociales, a diferencia de los hombres que su tope es de 5 horas. Algunos estudios indican que las mujeres al parecer tienen un mayor acercamiento a las redes sociales.

¿Cuántas horas el fin de semana dedicas a las redes sociales?	MUJERES	%	HOMBRES	%
Cero o menos de una hora	5	36%	1	8%
1 a 2 horas	4	29%	6	50%
3 a 5 horas	3	21%	5	42%
10 a 15 horas	2	14%		
TOTAL	14	100%	12	100%

Tanto hombres y mujeres de este grupo de edad indican dedicar tiempo a las redes sociales, en este grupo se puede evidenciar un mayor tiempo por parte de las mujeres. Sería interesante evidenciar cuánto tiempo lo dedican a sus amistades o a su familia.

4.- PREFERENCIAS Y GUSTOS POR LAS REDES SOCIALES, INTERNET Y VIDEOJUEGOS

En este bloque encontraremos un conjunto de preguntas que permitirán conocer el gusto ya sea por las redes sociales, uso del internet y los videojuegos:

A la pregunta: 7.- ¿Te gustan las redes sociales? las respuestas fueron:

¿Te gustan las redes sociales?	MUJERES	%	HOMBRES	%
SI	13	93%	11	92%
NO	1	7%	1	8%
TOTAL	14	100%	12	100%

La mayoría de los entrevistados 13 mujeres y 11 hombres contestaron que sí, solamente una adolescente y un adolescente indican que no.

Se consulto ¿Por qué? Y las razones de aquellos que respondieron que si son las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
Me distraigo y converso con mis amigos	Es una buena distracción en el tiempo libre
Porque te diviertes administrando paginas con mis amigos o amigas	Porque te ayudan a comunicarte y enterarte de muchas cosas
Porque me ayuda a comunicarme con mis amigos y con mi familia que no está cerca	Puedes informarte de noticias del mundo entero y tiene cosas curiosas
Cuando no hay mucho que hacer recorro a esta opción ya que puedo conversar con ellos	Puedo conversar con mis amigos y familiares
Porque puedo chatear con mis amigos	Porque con estas redes sociales me comunico con mi familia de otro país o ciudad
Porque es una forma rápida de comunicación, en donde también puedes compartir gustos con personas	Porque puedo comunicarme con los demás sin que estén cerca a mi

Porque te entretienen cuando no tienes nada más que hacer	Porque con las redes puedo informarse de cosas que me gustan como programas , películas, juegos, etc.
Porque puedes estar informado de muchas cosas, incluso contactar con alguien a quien no has visto en un largo tiempo	Es una forma de conocer gente y su cultura me gusta hablar con gente de países lejanos
Me comunico con gente importante en mi vida que no vive cerca	Porque mantiene la comunicación con los seres queridos
Porque puedo hablar con mis amigos, conocer personas y jugar en línea	Me ayudan a hablar con personas diferentes
Porque me ayuda a comunicarme con mis amigos	Porque así puedo estar conectado con los demás
Porque puedo conversar con mis amigos también me sirve para deberes	
Porque te ayudan a encontrar amigos que no ves en un largo tiempo y puedes contactarte por todo el mundo	

Las razones por las que los adolescentes indican su gusto por las redes sociales es la comunicación, en algunos casos por mantener la comunicación con amistades o seres queridos que viven lejos.

Es un tema interesante el saber que hoy en día las amistades se miden por este tipo de conexión mediante las redes sociales, todo tipo de información se puede encontrar en estos sitios. Así lo sienten y miran este grupo de adolescentes. Mediante las redes adicionalmente pueden jugar en línea.

Solamente una adolescente y un adolescente indicaron que nos le gusta las redes sociales sus razones fueron las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
Me gusta más conversar con mis amigos en persona	Porque a veces la gente no es totalmente honesto, habla de diferente manera y se expresa de diferente manera

Estos dos adolescentes expresaron algo que sus demás pares no lo dicen, como es el hecho de conversar con sus amigos en persona, una actividad que tal vez se está perdiendo, ya hemos comentado como mucha gente está pendiente de su celular, del internet, de las redes sociales. Resulta más fácil decir ciertas cosas mediante este tipo de medios, no tienes que estar presente.

Es así que el único adolescente hombre que indica que no le gustan las redes sociales, expresa que no le gusta porque la gente no es totalmente honesta, un

hecho que es real debido a que detrás de esta red se puede ser quien se quiera. Citando a Rodrigo Leiva en su artículo “lo real a prueba de lo virtual” que de manera acertada indica lo que el único adolescente ha manifestado:

De este modo, el ser humano tiene por primera vez en sus manos la capacidad de elegir por sobre los dictámenes de la naturaleza a la que otrora habría estado determinado. Es el máximo exponente en la noción de libertad humana: la revolución digital. Pero no debemos olvidarnos que estas libertades a lo que verdaderamente están destinadas a la huida del mundo, son un nuevo mecanismo la desmentida de la realidad y su conato de desdén: la certeza de envejecer, morir y ver en ello palidecer nuestra juventud la condena de enfermar, fracasar y todas nuestras insignificancias y diferencias, que tras el exilio de lo real- encuentran en el reino de la tierra del “superhombre”.

Libertad de la carne que bien podría pagar el precio de Narciso por su exceso de amor por la imagen ideal, asumida en tan fatal espejo, el espejo que impide la subjetivación acaecida en el intercambio simbólico con el otro. Estas libertades virtuales equivalen justamente a la liberación de las ataduras para con el otro, de los vasallajes del cuerpo y el mundo exterior (Leiva, 2013:157).

No es parte de esta investigación el tema de las redes sociales, pero se abre la posibilidad a que el tema siga siendo análisis de estudio.

A la pregunta: 8.- ¿Te gusta navegar en internet?

TODOS LOS ADOLESCENTES consultados indicaron que SI, tanto hombres como mujeres. Lo que nos permite entender el acercamiento que los adolescentes mantienen con internet, siendo una fuente de información para este grupo de edad.

¿Te gusta navegar en internet?	MUJERES	%	HOMBRES	%
SI	14	100%	12	100%
NO	0		0	
TOTAL	14	100%	12	100%

Internet es una puerta abierta a mucha información y que para este grupo de edad se ha vuelto indispensable, inclusive podemos decir que no solamente para este

grupo de edad prácticamente se ha transformado en un acceso necesario para toda persona de cualquier edad.

Las razones que dieron por el gusto de navegar en internet fueron las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
Me entero de nuevas cosas	Porque si y es interesante
Porque te encuentras con cosas sorprendentes y a veces raras	Porque es muy útil para hacer deberes y buscar juegos y música
“Porque me gusta ver novelas, oír música, investigar sobre temas interesantes (ciencia e historia)”	Porque encuentro muy rápido y fácilmente lo que busca
Porque me puedo informar con facilidad de muchas cosas	Tiene un contenido muy divertido
Sí, porque se uno sabe buscar bien se encuentra temas muy interesantes	Porque encuentro cosas nuevas
Porque puedo entrar al facebook, ask.fm y twtter	Porque puedo enterarme de noticias que no conocía o cosas
Porque aquí puedo encontrar nuevas cosas, puedo encontrar nueva música, formas de decorar, personas, cosas nuevas	Porque me entero de muchas cosas y puedo ver los programas que quiero o jugar en línea
Descubro nuevas cosas	Porque en las investigaciones me gusta indagar y conocer más cosas interesantes
Porque encuentro cosas nuevas y aprendo cosas de mi interés como: música, autores, poetas, animes	Me ayuda mucho en deberes y poder practicar mi magia
Hay varios video juegos	Porque descubro el mundo con solo el hecho de sentarme frente a una pantalla
A veces para buscar información algo interesante	Me entretiene e informa de cosas que no sabía
Porque me ayuda a investigar sobre algunos temas me gustaría aprender más	Porque puedo investigar para hacer las tarea, jugar y utilizar las redes sociales
Porque puedo escuchar música, ver videos, investigar	
Te ayuda a saber sobre el mundo en general pero se puede también contactar con todo el mundo	

El gusto por internet especialmente se debe a que les abre varias posibilidades, en sus palabras les permite encontrar de todo, descubrir, conocer, jugar, etc. Es una manera que han encontrado para conectarse con el mundo. Inclusive pueden encontrar varios videojuegos, recalcan el hecho de encontrar información con facilidad.

A la pregunta 9.- Te gustan los videojuegos, las respuestas son las siguientes:

¿Te gustan los videojuegos?	MUJERES	%	HOMBRES	%
SI	7	50%	11	92%
NO	7	50%	1	8%
TOTAL	14	100%	12	100%

La mayoría de los adolescentes hombres 92% (11) consultados indicaron que si les gusta los videojuegos, en comparación con las mujeres que a la mitad les gusta y a la otra mitad no es de su agrado, sin que esto pueda corroborar lo que ya en otros estudios se han determinado, pero si podemos observar que son los hombres que disfrutan más de este tipo de juegos.

Las razones por las cuales indican su afición al videojuego son las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
Porque te divierten y te distraen de cosas malas	Porque son entretenidos
Porque me distraigo	Porque son divertidos
Porque son divertidos	Con los videojuegos me entretengo en mi tiempo libre
Porque para mí es una divertida forma de pasar el tiempo	Tienen un contenido muy divertido y me gusta pasar el tiempo jugando
No contesta	Porque libera tu adrenalina y te entretiene mucho tiempo
Porque son muy entretenidos	Porque me entretengo me llevan a una historia en la que me interesa y me divierto
Porque uno puede jugar con su imaginación	Porque me encanta separarme de un mundo normal a uno en el que puedo ser lo que yo quiera y hacer lo que yo quiera
	Te distraes mucho, son mundos donde tienes otro perfil
	Porque crean una realidad nueva y permiten vivir historias que no viviría personalmente
	Me distraen y me ayudan a pasar el rato
	Porque es una manera de no aburrirse

A este grupo les gustan los videojuegos porque les divierte, les permite utilizar su tiempo libre, se distraen, les permite separarse del mundo real. De aquí el análisis sobre lo real y lo virtual. ¿Por qué el adolescente huye del mundo real? ¿Qué significado tiene para él el mundo virtual? Especialmente el que encuentran en los videojuegos.

Las razones que indican por qué NO les gustan los videojuegos son las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
No me llaman la atención	Porque no tienen nada de importante
Porque casi ningún videojuego me gusta, prefiero salir a sentarme en el parque aunque sea ver la gente pasar	
No es de mi interés como lo es para otras personas	
No puedo	
He perdido el interés en ellos	
Porque te vuelves más adicto que en el internet y además no puedo jugar muy bien	
Porque me parece algo estúpido porque fomenta la violencia y además recalca la fantasía	

Las mujeres que indican sus razones porque no les gustan los videojuegos, son por intereses diferentes, de igual manera el único adolescente hombre indica que no tiene nada de importante. Es interesante encontrar comentarios como el que “te vuelve más adicto”, o el comentario sobre el que fomenta la violencia.

A la pregunta: 10.- ¿Qué prefieres: el internet o el videojuego? Las respuestas fueron las siguientes:

¿Qué prefieres: el internet o el video juego?	MUJERES	%	HOMBRES	%
INTERNET	12	86%	8	57%
VIDEOJUEGO	2	14%	4	33%
TOTAL	14	100%	12	100%

La mayoría de las mujeres adolescentes 86% (12) indicaron preferir el internet, así también los hombres, pero existe un grupo que si prefiere los videojuegos.

Los adolescentes que indicaron que prefieren internet, indican sus razones que se detallan a continuación:

MUJERES	HOMBRES
Me entero de cosas	Es una herramienta muy buena
Porque no tengo consolas en mi casa	En el internet puedes jugar, escuchar música y hablar con tus amigos
Porque en el internet podemos oír música o jugar videojuegos, es decir podemos hacer de todo	Puedo hacer muchas más cosas de las que puedo en el video juego
Porque es más educativo que los video juegos	Para encontrar las consultas que nos mandan del colegio
Aquí hay mejores cosas como ver videos o descargar libros en pdf también leer temas de mi interés	Porque así puedo entrar a las redes sociales y navegar por la red
Porque es mejor que un juego	Porque puedo ver videos buscar información y puedo jugar
Porque aquí puedes encontrar gran variedad de cosas, para aprender o solo por diversión	Porque puedo ver varias cosas y me ayuda a aprender más
Es más productivo	Porque con el internet puedo jugar, investigar y utilizar las redes sociales
Porque puedo hacer más cosas que con un video juego	
Porque me facilita más las búsquedas, redes sociales, investigaciones, música	
Porque internet sirve para absolutamente todo	
Porque el internet te ayuda a investigar pero el video juego te saca de la realidad y te hace más ignorante	

La preferencia del uso del internet, se indica especialmente porque es una herramienta que les abre la posibilidad inclusive para los videojuegos, también porque lo ven como una herramienta para investigar y como se observo en respuestas anteriores, el internet les abre las puertas a una serie de posibilidades. Se convierte para el adolescente en la puerta abierta a la información y a la comunicación.

Los que opinan que les interesan más los videojuegos indicaron lo siguiente:

MUJERES	HOMBRES
Me distraen más	Porque para ver o escribir me gusta jugar y divertirme
Me distrae de la rutina	Porque me causa más diversión que el otro
	Porque este permite crear una realidad diferente, el internet solo te recuerda lo que estás viviendo
	Es divertido porque puedo jugar con mis amigos y otras personas

Los adolescentes indican su preferencia a los videojuegos especialmente por la diversión que les brinda y porque les permite crear una realidad diferente, manifestó uno de los adolescentes.

5.- VIDEOJUEGOS: GUSTOS Y PREFERENCIAS

En la parte final un conjunto de preguntas que nos permitirán conocer y precisar el tema de los videojuegos, gustos, preferencias y las razones de la dedicación del tiempo libre a los videojuegos:

A la pregunta: 11.- ¿Qué es lo mejor del videojuego para ti? respondieron:

MUJERES	HOMBRES
Creo que divertirme y ganar	Los gráficos y su historia
Te distrae de cosas malas y a veces de algunos juegos aprendes	Que te distraes un poco
Sería que puedes vivir aventuras sin salir lastimado	Que es una forma de desestresarme y expresar mis emociones
Que puedes jugar en lugares que hasta no sabías que existen	Las luchas, las carrera contra tiempo y desafíos que presenta
Nada	Las gráficas
Que hay niveles a veces en los que tienes que razonar para pasar	Que saca toda tu adrenalina y te imaginas que tu estas ahí
La historia, la temáticas	La historia porque sin una buena historia no es muy bueno
Cuando muero	Las historias y escenas imposibles
No contesta	La acción y la trama de cual trata
Depende del juego, claro es genial cuando tiene buenas gráficas	El hecho que te escapes de la realidad en que vivimos
Pues creo que las imágenes, los juegos	La trama la imagen y los personajes
Que te divierte, te distrae y abre tu mente	Que sirve para no aburrirse
Que uno puede meterse en el juego y pone a volar la imaginación en mundos no fantásticos pero también lo malo es que es adictivo	
Te entretiene y además es o tiene mucho suspenso	

En referencia a esta pregunta resulta interesante observar que la mayoría de los adolescentes expresan sus razones sobre lo mejor del videojuego, solamente una adolescente indica “nada”, es decir a pesar de que en la pregunta anterior existía un número mayoritario de mujeres que indicaron que no les gusta el videojuego, de alguna manera todos los adolescentes jugaron alguna vez, por eso la diversidad de opiniones respecto a lo que les parece más interesante del videojuego.

Puede decirse que una de las cosas que les resulta interesante es el grado de interés que pueda generar, tal vez adicción, si se puede utilizar este término, es decir crea cierto tipo de conexión que provoca en los adolescentes las ganas de continuar jugando.

Eso citando uno de los juegos más populares no solamente para los adolescentes, al parecer para toda edad. Adicionalmente los adolescentes manifiestan el hecho de que los hace vivir otra realidad.

5.1.- Videojuegos favoritos

A la pregunta: 12.- ¿Cuáles son tus video juegos favoritos, independientemente de que juegues más o menos con ellos? (Indicar nombre hasta un máximo de tres, ordenando de mayor a menor grado de gusto). Se obtuvieron las siguientes respuestas:

ORDEN DE PREFERENCIA	MUJERES	HOMBRES
Primer lugar	GTA 5 NEED FOR SPEED PES 2014 FLAPPY BIRD MARIO BROS GOD OF WAR LEFT 4 DEAD DUMB WAYS TO DIE MARIO CAR Wii SPORE MINECRAFT Wii SPON	CALL OF DUTY GHOST ZELDA BUTTEFIELD 3 MINECRAFT BLAZ BLUE FIFA 14 FUTBOL DE PLAY STATION DEAD REACING 3 GTA 5 FIFA 14 WWE 2014
Segundo lugar	ZELDA GUITAR HERO FIFA 14 BONCY SEED HALO DANCING GTA 5 RESIDENT EVIL 4 LUCHAS LIBRES Wii LOS SIMS GTA ADVENTURE GAME	FIFA 14 MINECRAFT FIFA 12 KILLZONA SHADOW FALL GTA SAN ANDRES DRAGONBALL TENKAICHI 3 POU PES 2014 KOUNTER STRIKE 1.6 RESIDENT EVIL 3 HITMAN ABSOLUTION
Tercer lugar	LEFT 4 DEAD MARIO BROS DEAD TRIGGER FIFA BOB ESPONJA COUNTER STRIKE DANCING Wii MOUSTER HUNTER CALL OF DUFTY MARIO BROS Wii	THE WALKING DEAD RESIDENT EVIL COUNTER STRIKER NEED FOR SPEED. MOST WANTED WORLD OF WORCRAFT NEED FOR SPEED FREE WWE 2014 MINECRAFT GTA SAN ANDRES

Para una mejor comprensión de los gustos a estos videojuegos se describen de qué trata cada uno de ellos, solamente se han mencionado o explicado los indicados por los adolescentes encuestados como sus favoritos. Primero se tomará en cuenta los juegos que coinciden en gustos tanto para hombres como a mujeres, luego los videojuegos que han sido seleccionado como favoritos solamente por hombres y luego los videojuegos indicados como favoritos solamente por mujeres.

5.2.-Video juegos favoritos mencionados por mujeres y hombres

GTA 5: Grand Theft Auto V², es un video juego para consola de acción-aventura de mundo abierto lanzado el 17 de septiembre de 2013. El juego está ambientado en la ciudad ficticia de Los Santos, así como en las zonas que la rodean, basada en la ciudad de Los Ángeles y el sur de California.; la historia se centra en “la búsqueda del todopoderoso dólar en una reinventada zona del actual sur de California” (wikipedia:s/f)

PES 2014: Pro Evolution Soccer 2014, es un videojuego de futbol con fecha de lanzamiento del 19 de septiembre de 2013. El juego cuenta con gráficos espectaculares para recrear la emoción y la variedad de un partido de fútbol de primer nivel. Contiene seis elementos que permiten interactuar con el juego, desde generar movimiento, manejar a todo el equipo como un Director Técnico Real, es decir todo lo que permita al juego que parezca más real. (wikipedia: s/f)

MINECRAFT: Es un videojuego independiente de construcción, de tipo “mundo abierto” su versión completa fue lanzada el 18 de noviembre del 2011. Todas sus versiones reciben actualizaciones constantes desde su lanzamiento.

En Minecraft los jugadores pueden realizar construcciones mediante cubos con texturas tridimensionales, igualmente pueden explorar el entorno, recolectar recursos y crear objetos con distintas utilidades, combatir mobs u otros jugadores, etc. En su lanzamiento comercial el juego tiene dos modos principales: Supervivencia, en el que los jugadores deben adquirir recursos para mantener su salud y hambre; y creativo, donde los jugadores tienen acceso ilimitado a los recursos del juego, la habilidad de volar y no requieren mantener su salud y hambre. Independientemente de estos modos

² Posee record en ventas. Take-Two definió a GTA V como “una nueva dirección en la libertad del videojuego de mundo abierto, en el relato de la historia, en el estilo de juego basado en misiones y en el modo multijugador en línea”

de juego también se puede definir la dificultad del juego, siendo el modo más tranquilo el pacífico, que a diferencia de las demás dificultades, no permite que aparezcan monstruos en el juego que puedan interactuar con el jugador. También existe un tercer modo de juego, denominado hardcore, que es similar al modo supervivencia, con la diferencia de que este solo puede ser jugado en la más alta dificultad y de que el jugador posee una sola vida, por lo que cuando muere termina la partida (wikipedia: s/f).

ZELDA³: Conocido como “La Leyenda de Zelda” es una serie de videojuegos de acción, ficción y aventura. En los títulos que la componen se describen las aventuras del joven guerrero Link, que debe enfrentarse a peligros y resolver acertijos para ayudar a Zelda derrotar a Ganon y salvar su hogar, el reino de Hyrule. (wikipedia: s/f).

FIFA 2014: Lanzado oficialmente en septiembre del 2013. Como curiosidad, este juego lograría la hazaña de ser hasta ahora el único juego en ser lanzado para consolas de tres generaciones diferentes; PlayStation 2, PlayStation 3 y PlayStation 4, siendo además muy probablemente el último título se lance para PS2 (wikipedia: s/f).

RESIDENT EVIL: Es una serie de videojuegos y una franquicia de medios, entre los que se incluyen cómics, novelas, películas y coleccionables como figuras de acción, guías de estrategia y otras publicaciones. Toda la saga, tanto juegos como en lo demás, tiene la misma trama: un peligroso virus se ha propagado por error o intencionalmente por la corporación Umbrella, éste al infectar a los humanos los transforma en zombis o infectados.

Resident Evil: Revelations (2012) es el primer juego de la saga en el que se puede apuntar y caminar al mismo tiempo, Resident Evil 6 llegó mezclando muchos de los elementos de la nueva era, mejorado el sistema de coberturas, mejorando el sistema de peleas cuerpo a cuerpo, y también incorporando la opción de apuntar y caminar al mismo tiempo, con 4 campañas, una centrada en el terror, otra en el sigilo y las otras 2 en la acción pura (wikipedia: s/f).

³ Ha logrado una notable popularidad acompañada de numerosas críticas favorables en la industria de los videojuegos, traducidas en un cuantioso éxito comercial a nivel internacional-hasta junio de 2013, se calculan más de 76 millones de copias vendidas de los juegos de Zelda.

COUNTER STRIKE 1.6: Es un juego de tipo multijugador (ya sea en LAN o en línea), es un motor del deporte electrónico junto con Quake y StarCraft. Agrupa varios aspectos del espíritu deportista: trabajo de equipo, competencia, igualdad de oportunidades y con su éxito es lógico que el juego haya dado a un gran número de jugadores el deseo de competir. Así pues desde hace varios años equipos o clanes nacen en Internet compuestos en general de cinco jugadores con el fin de enfrentarse, estos equipos se desarrollan realmente como tales con instructores, jefes y patrocinadores (wikipedia: s/f).

CALL OF DUTY⁴: Call of Duty es una serie de videojuegos en primera y tercera persona, de estilo bélico, creada por Ben Chichosk. En Las tres primeras versiones tienen como base la Segunda Guerra Mundial donde los gamers tienen el rol de soldados cuya finalidad es eliminar al enemigo, matándolo.

Luego, las versiones Call of Duty - Modern Warfare y Black ops tienen como escenario de lucha la Guerra Fría. En estas versiones, las armas y vehículos empleados son más modernos. Este juego funciona en consolas y computadora, donde el mecanismo de juego es el conocido "multijugador masivo en línea". Esto significa, que el gamer se conecta en tiempo real con otros alrededor del mundo. Cada uno juega un rol donde quien logra eliminar a todos sigue ascendiendo en el juego (wikipedia:s/f).

NEDD FOR SPEDD: También conocido por su abreviatura NFS es una saga de videojuegos de carreras arcade simulador que lleva a las calles, carreteras y autopistas reales, así como la posibilidad de conducir automóviles reales como deportivos y todoterrenos entre otros, a los que últimas entregas se les han incorporado las opciones de tuning. Su lanzamiento se dio en el año 1994 (wikipedia:s/f).

⁴ “En una visita por algunos centros de venta de videojuegos en Quito, se constató que Call of Duty es uno de los más vendidos en Ecuador. Joseph Columbo, encargado del local de videojuegos Rocky II, en el centro comercial El Bosque, indicó que mensualmente recibe a alrededor de 500 personas diferentes que compran videojuegos y que de ellas, al menos la mitad adquieren Call of Duty, “especialmente en sus últimas versiones”, según dijo. Los costos en el mercado de estos videojuegos fluctúan entre \$35 y \$120, siendo los de menor valor aquellos cuyas versiones son más antiguas. (Diario Hoy: 2011)

MOST WANTED: También conocido como Need for Speed IX: Most Wanted (Más Buscado) fue lanzado el 15 de noviembre de 2005. El juego regresa la serie a sus raíces, presentando persecuciones policiales como protagonistas del juego. Pertenece a la saga de Need for Speed (wikipedia:s/f).

WORLD OF WORCRAFT⁵: Es un juego en línea donde los jugadores de todo el mundo asumen el rol de personajes heroicos del género fantástico. Este tiene como base el mismo universo creado para su predecesor: Warcraft. Así, este videojuego se desarrolla en Azeroth, un mundo de espadas y hechicería. Sus tierras son hogar de una gran cantidad de razas y culturas gobernadas por reyes, jefes, señores, damas, archidruidas, etc. Algunos de los habitantes de Azeroth son amigos durante largos años, mientras otros se odian a muerte (wikipedia:s/f).

5.3.- Videojuegos favoritos mencionados solamente por hombres

BUTTLEFIELD 3: Es un videojuego de disparos en primera persona disponible desde el 25 de octubre del 2011.⁶ Está basado en historias de misiones de la CIA, es un juego de guerra. Los personajes son agentes de Estados Unidos frente a terroristas o guerrilleros de Azerbaiyán, Teheran, Iran, Desierto de Kavir, entre otros. El juego cuenta con cuatro clases para el modo de juego multijugador en línea (wikipedia:s/f).

BLAZ BLUE: Es un videojuego de luchas en 2D lanzado por máquinas Arcade en noviembre de 2008, para consolas. Es una historia de fantasía que se basa en una historia del bien y el mal con sus propios héroes y el personaje que encarna el mal conocido como la Bestia Negra (wikipedia: s/f).

DEAD REASING 3: Es un videojuego de survival horror o videojuego de horror, un subgénero de los videojuegos encuadrados en la acción-aventura cuyo objetivo es provocar al jugador desasosiego, miedo o incluso terror en cualquiera de sus formas, aquí también encontramos el videojuego Resident Evil.

⁵ De acuerdo al artículo de diario Hoy indica que este juego aunque es muy popular entre los gamers, no se vende, puesto que sus últimas versiones se activan en línea a través de un minisoftware que se instala en el computador y por el cual se debe pagar mensualmente un valor referencial. (Diario Hoy:2011)

⁶ El videojuego es uno de los más premiados, con más de 60 premios, incluido "Mejor Juego de Acción".

La historia sigue a un joven mecánico llamado Nick Ramos y su intento de sobrevivir al apocalipsis zombi en la ciudad ficticia de Los Perdidos, California. El virus ha llegado a la ciudad, al parecer por medio de ilegales. Nick, junto a Rhonda, Anie y otros integrantes del equipo lucharán y encontrarán la salida de la ciudad antes de que sea bombardeada (wikipedia:s/f).

WWE 2K14: Es un videojuego de lucha profesional fue lanzado el 29 de Octubre de 2013. Tiene diversos modos de juego esto incluye el sistema de navegación, que permite mayor fluidez al andar, correr o agarrar. Los personajes se mueven más rápido que antes. También se han añadido nuevos movimientos, como ajustarse los accesorios o hacer que el rival se levante (wikipedia:s/f).

KILLZONE SHASOW FALL: Es un videojuego de acción en primera persona, basado en una historia futurista, en guerra. Su historia inicia con Lucas Kellan de niño y su padre tratando de escapar de la invasión de Helghan a Vekta atravesando un muro que divide ambas facciones. Durante su huida, se encuentran con un Shadow Marshal llamado Thomas Sinclair. Cerca del muro, unos soldados Helghast asesinan al padre de Lucas, pero este logra huir con Sinclair (wikipedia:s/f).

GTA SAN ANDRES: Grand Theft Auto: San Andreas, es un videojuego de acción-aventura de mundo abierto. La historia del juego ocurre en San Andreas, un estado ficticio que contiene a tres ciudades metropolitanas: Los Santos, San Fierro y Las Venturas; las tres, basadas fuertemente en las ciudades de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, respectivamente. Ambientado en 1992, el juego cuenta la historia de Carl Johnson, quien decide volver a Los Santos tras cinco años de haberse ausentado en Liberty City; después de enterarse del asesinato de su madre, que ha sido asesinada en un tiroteo. Su trama se basa, de modo estrecho, en sucesos como la rivalidad entre las pandillas Bloods y Crips, la epidemia de crack, el escándalo Rampart y los disturbios de Los Ángeles de 1992. Como en otras ediciones de la serie, el videojuego está compuesto de elementos de conducción y disparos en tercera persona, lo que brinda al jugador un ambiente amplio y abierto con libertad de movimientos (wikipedia:s/f).

DRAGON BALL TENKAICHI 3: Es una serie de videojuegos de lucha basados en el manga y anime Dragon Ball. El juego cuenta con 80 personajes seleccionables (90

contando transformaciones) y 13 escenarios para pelear. Sin embargo, este juego es el único en la serie que no permite transformaciones en batalla (wikipedia:s/f).

POU: Es una mascota virtual, cuya aplicación se la puede descargar de manera gratuita desde internet. Se la debe alimentar, limpiar y jugar con ella. (trucosparapou: s/f)

HITMAN ABSOLUTION: Es un video juego de la serie Hitman, una serie de acción, con eventos violentos. Cuya trama gira entorno del agente 47 que es el producto de experimentos de mejoras genéticas y creación de superhombres, especialmente diseñado para asesinar cuando se lo contrata. Los juegos contienen una considerable cantidad de violencia y están catalogados "Mature +17" (para mayores de 17) en la ESRB⁷ y "+16" (para mayores de 16) en el sistema PEGI⁸ (wikipedia:s/f).

THE WALKING DEAD: Es un videojuego basado en la serie de comics de Robert Kirkman La ubicación del juego toma lugar en el mismo mundo del cómic, donde los sucesos ocurren poco después del comienzo del apocalipsis zombie en el estado estadounidense de Georgia. Sin embargo, la mayoría de los personajes son originales del juego, que se centra en un profesor universitario y asesino convicto Lee Everett, quién rescata y después toma cuidado de la pequeña Clementine (wikipedia:s/f).

5.4.- Videojuegos favoritos mencionados solamente por mujeres

PLAY FLAPPY BIRD: Es un juego en línea, fue un juego para móviles de 2013. Tras el éxito de Flappy Bird su creador Vietnamita Dong Nguyen decidió eliminar el juego del App Store y de Google Play. Según su creador, eliminó el juego de las tiendas móviles a pesar de embolsarse \$50.000 al día en concepto de publicidad porque al parecer no podía más con el éxito del juego. Esto causó controversia entre aficionados de Flappy Bird. Más tarde, Dong aseguró en una entrevista a un sitio web, que la razón principal por la que eliminó el juego, fue porque “Era simplemente muy adictivo y frustró mucho a la población”, agregó también que, muy por el contrario, su intención inicial era crear un juego que las personas pudieran disfrutar durante diez minutos, en un contexto de relax, y no dedicarle horas tratando de alcanzar un puntaje superior (wikipedia:s/f).

⁷ Entertainment Software Rating Board (ESRB) es un sistema norteamericano para clasificar el contenido de los videojuegos, y asignarle una categoría dependiendo de su contenido.

⁸ Pan European Game Information (en español: información paneuropea sobre videojuegos) o PEGI es un sistema europeo para clasificar el contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento

MARIO BROS: Es un videojuego de arcade desarrollado por Nintendo en el año de 1983. Los hermanos Mario son dos fontaneros, Mario y Luigi. El objetivo del juego es derrotar a todos los enemigos en cada nivel. Cuantos más niveles crucen los hermanos Mario, mayor será la dificultad y el número de enemigos que aparecen.

Al igual que muchos otros juegos de Nintendo del momento, Mario Bros cuenta con un sistema de puntuación. Los puntos pueden ser obtenidos de varias maneras, ya sea por recoger monedas o derrotando enemigos. El jugador puede obtener puntos por derrotar a varios enemigos uno tras otro, y luego podrá participar en una ronda de bonos que le da la oportunidad de reunir más puntos (wikipedia:s/f).

GOD OF WAR: En español significa Dios de la Guerra, es una serie de videojuegos en tercera persona. Se basa en las aventuras de un semidiós griego, Kratos, quién se enfrenta a diversos personajes de la mitología griega, tanto héroes (Hércules, Teseo, Perseo, etc.) y especies mitológicas (tales como gorgonas, arpías, minotauros) como Dioses griegos (Ares, Poseidón, Zeus, entre otros) y Titanes (como Gaia y Cronos). Aunque el guerrero espartano acostumbra enemistad con la mayoría de los Dioses, recibe ayuda de muchos de ellos, en especial de Atenea (wikipedia:s/f).

LEFT4 DEAD⁹: Es un videojuego de disparos en primera persona de tipo survival horror. Situada después de una pandemia apocalíptica, la trama del videojuego enfrenta a los cuatro protagonistas —llamados los “supervivientes”— contra hordas de infectados. El juego cuenta con cuatro modos: un modo para un único jugador en el que los demás personajes son controlados por la computadora; un modo para cuatro jugadores, con campañas cooperativas; un modo para ocho jugadores; y un modo de supervivencia para cuatro jugadores. En todos los modos, la inteligencia artificial, apodada el «director», controla el ritmo de la trama y el lugar de los objetos, para intentar crear una experiencia dinámica (wikipedia:s/f).

⁹ Left 4 Dead recibió buenas críticas de los medios especializados desde su lanzamiento, con alabanzas por sus cambios en las repeticiones, centradas en el juego cooperativo y la experiencia parecida a la de las películas. El juego ganó varios premios de publicaciones especializadas, como las distinciones de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas y la Academia Británica de las Artes del Cine y la Televisión.

DUMB WAYS TO DIE: Es un videojuego creado para evitar muertes tontas, (“Maneras estúpidas de morir”) es un videojuego gratuito para móviles y tabletas que se convirtió en todo un éxito mundial. El humor negro ha sido el secreto de lo que comenzó como una campaña publicitaria de la agencia McCann Melbourne para Metro Trains, responsables de la red de transporte ferroviario de Melbourne (Australia).

“Morir en el ataque de un enjambre de abejas o evitar desangrarse, son algunas de las muertes que usted debe evitar en esta aplicación” (Kienyke: 2013).

MOUSTER HUNTER: Es una serie de videojuegos acción-aventura, como el título lo sugiere, el papel del jugador es el de cazar monstruos gigantes en un universo fantástico mientras que completa misiones y mejora sus habilidades y equipamientos. Fue uno de los juegos que utilizó efectivamente la capacidad online de la consola de Sony, permitiéndoles a varios jugadores compartir misiones y enfrentar enemigos que de otra manera sería imposible derrotar (wikipedia:s/f).

MARIO CAR Wii: Es el sexto videojuego de la serie Mario Kart. En este juego, Mario y compañía compiten en carreras alocadas y concurridas en el Reino Champiñón, esta vez con un "gameplay" (wikipedia:s/f).

SPORE : Es un videojuego de simulación de vida y estrategia para Apple Macintosh y Microsoft Windows diseñado por Will Wright que simula la evolución de una especie desde las etapas más primitivas (seres unicelulares) hasta la colonización de la galaxia por parte del ser evolucionado. Su concepto, alcance y filosofía del desarrollo han captado una amplia atención (wikipedia:s/f).

WII SPORTS: Es un videojuego de deportes. El juego es un simulador de cinco deportes, diseñado para demostrar las capacidades inalámbricas y sensoriales del mando de Wii a los nuevos jugadores. Los cinco deportes incluidos son tenis, béisbol, bolos, golf y boxeo. Los jugadores usan el mando de la consola para imitar los movimientos hechos en la vida real en esos deportes, como mover una raqueta de tenis. Las reglas de los juegos están simplificadas para hacerlas más accesibles a los nuevos jugadores. El juego también incluye un modo de entrenamiento que monitoriza el progreso del jugador en los deportes (wikipedia:s/f).

GUITAR HERO: Es un juego de música. El juego incluye un controlador con forma de guitarra eléctrica, la cual se asemeja a una Gibson SG, que el jugador utiliza para simular la interpretación de la música. El jugador debe presionar los botones del controlador en el tiempo exacto en el que las notas musicales se desplazan en la pantalla de juego. El título incluye treinta canciones de rock, las cuales abarcan desde la década de 1960 hasta 2005, además de los bonus tracks¹⁰ (wikipedia:s/f).

BUONCY SEED: Es un juego que se puede descargar de internet, e inclusive ser instalado en el teléfono. Tiene un escenario bastante colorido en el que el objetivo consiste en evitar que Paul, el personaje principal, caiga al río, y coleccionar tantos power-ups como sea posible. Uno de estos power-ups son, por ejemplo, los pájaros que crearán unos magníficos efectos especiales y que ayudan a recorrer distancias largas (appszoom: s/f).

HALO: Es una multimillonaria franquicia de videojuegos de ciencia ficción. La serie se centra en una guerra interestelar entre la humanidad y una alianza teocrática de alienígenas conocidos como el Covenant o Pacto. El Covenant son guiados por sus líderes religiosos, los profetas, y adoran a una antigua civilización conocida como los Forerunners, quienes perecieron en combate con el parásito Flood. Muchos de los juegos se centran en las experiencias del jefe maestro John-117, un súper soldado humano biológicamente mejorado, y su compañera inteligencia artificial (IA), Cortana. El término "Halo" se refiere las megaestructuras Halo: grandes estructuras habitables en forma de anillos (wikipedia:s/f).

DANCING: Es una es una prolífica serie de videojuegos musicales Dance Dance Revolution es la serie pionera del género de simuladores de ritmo/baile en los vídeo juegos. Los jugadores se colocan sobre una "plataforma de baile", también llamada "pista" y presionan con los pies las flechas dispuestas en forma de cruz sobre esta pista,

¹⁰ Un gran éxito comercial y crítico, Guitar Hero se ganó los elogios de la crítica y numerosos premios al «Mejor videojuego» por múltiples sitios web, considerándolo uno de los juegos más influyentes de la primera década del siglo XXI. El éxito del juego puso en marcha la franquicia Guitar Hero, la cual hasta hoy ha ganado más de 1 000 millones de dólares, generando varias secuelas, expansiones, y otros productos relacionados con el juego.

siguiendo el ritmo de la música y el patrón visual que aparece en la pantalla. De acuerdo a la sincronización que los jugadores muestren con el ritmo y lo bien que sigan el patrón de flechas, se les otorgara una puntuación (que varía de acuerdo a la versión del juego) (wikipedia:s/f).

LUCHAS LIBRES: Como su nombre lo indica son videojuegos basados en la lucha libre. Por ejemplo en el juego Lucha Libre AAA: Heroes del Ring, una vez que un bando es elegido, el jugador tiene que aumentar el nivel de su personaje con una evolución del sistema de puntuación basado en su carisma. En su campaña, los usuarios tendrán la opción de mejorar sus acrobacias y el resultado dependerá de sus habilidades para hacer una conexión con el público (wikipedia:s/f).

LOS SIMS: Es un videojuego de simulación social y estrategia, es el juego de PC más vendido de la historia. El éxito de sus videojuegos se basa en su filosofía creativa de aplicar teorías científicas para el diseño de simuladores de vida, ya sea de una ciudad, un planeta, un hormiguero o, una comunidad vecinal.

Los Sims es el primer videojuego de este género en el que cada ser vivo tiene personalidad propia y se controla individualmente de forma directa. Como curiosidad, antes de publicarse, los creadores llamaban al juego "casa de muñecas" o "el juego del inodoro", puesto que era el único videojuego que incorporaba un retrete totalmente funcional y que personajes de diferente género usaban de maneras diferentes (levantaban o no la tapa) (wikipedia:s/f).

ADVENTURE: Los videojuegos de aventura son un género de videojuegos, caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos. Es importante observar que este término no tiene relación con las películas y novelas de aventura y no es indicativo del tema o del sujeto que trata. La vasta mayoría de videojuegos de aventura son videojuegos de computadora, aunque los videojuegos de aventura de videoconsola no son desconocidos (wikipedia:s/f).

DEAD TRIGGER: es un juego de acción y disparos en primera persona en el que el jugador asume el rol de uno de los pocos supervivientes de un mundo que está en pleno

colapso, y en el que lo único que importa es morir o matar. El juego tiene con una campaña principal para un jugador bastante extensa que puede llegar a durar hasta veinte horas.

Aquí es donde nuestro personaje entra en acción, ya que contará con un enorme arsenal de armas entre ametralladoras, pistolas, fusiles de asalto y escopetas, con el que hacer frente a las hordas de zombis que pueblan cada uno de los muchos escenarios del juego. Se lo puede descargar de internet (López: s/f).

BOB ESPONJA: Es un videojuego de acción-aventura basado en el filme de Bob Esponja, con 18 niveles en el juego. Donde los personajes deben recuperar la corona del Rey Neptuno.

FREE: Al parecer la adolescente hace referencia a los juegos on-line que se descargan de manera gratuita. Hace referencia indicando “FREE para mi celu”

En conversación con un joven estudiante de Sistemas de la Escuela Politécnica Nacional de 23 años aficionado a los videojuegos, no adicto, como lo dijo en sus palabras, indicaba que los videojuegos que él considera sumamente violentos son los GTA V y GTA San Andreas en sus palabras manifestó: “Son juegos el colmo de lo moralmente incorrecto” (Mario M). También están los de Call of Duty y Hitman que son muy cuestionables y los juegos de supervivencia horror que si bien son historias de ficción presentan historias de horror violentas. El mismo joven manifestaba, por ejemplo, en el videojuego “Halo” si bien trata sobre alienígenas, es la forma en la que puedes destruirlos o matarlos, puedes utilizar un arma parecida a una sierra que divide en dos a la criatura alienígena y en la que se puede observar cómo salpica la sangre por todos lados. También está el nombre muy sugerente del “God of War” (Señor de la Guerra), que es obvio que con ese nombre no podría ser un juego solamente de habilidad.

A continuación se ha realizado una clasificación de los videojuegos que de acuerdo a la trama he considerado como violentos.

NOMBRE DEL JUEGO	VIOLENTO	NO VIOLENTO	JUGADO POR HOMBRES	JUGADO POR MUJERES
GTA 5	X		X	X
PES 2014		X	X	X
MINECRAFT		X	X	X
ZELDA	X		X	X
FIFA 2014		X	X	X
RESIDENT EVIL	X		X	X
COUNTER STRIKE	X		X	X
CALL OF DUTY	X		X	X
NEED FOR SPEED		X	X	X
MOST WANTED	X		X	X
WORLD OF WARCRAFT	X		X	X
BUTTEFIELD 3	X		X	
BLAZ BLUE	X		X	
DEAD REASING 3	X		X	
WWE 2K14	X		X	
KILZONE SHASOW FALL	X		X	
GTA SAN ANDRES	X		X	
DRANGON BALL TENKAICHI 3	X		X	
POU		X	X	
HITMAN ABSOLUTION	X		X	
THE WALKING DEAD	X		X	
PLAY FLAPPY BIRD		X		X
MARIO BROS		X		X
GOD OF WAR	X			X
LEFT 4 DEAD	X			X
DUMB WAYS TO DIE		X		X
MOUSTER HUNTER	X			X
MARIO CAR Wii		X		X
SPORE		X		X
Wii SPORTS		X		X
GUITAR HERO		X		X
BOUNCY SEED		X		X
HALO	X			X
DANCING		X		X
LUCHAS LIBRES	X			X
LOS SIMS		X		X
ADVENTURE		X		X
DEAD TIGGER	X			X
BOB ESPONJA		X		X

De los videojuegos mencionados tanto por mujeres y hombres 7 son violentos y 4 no lo son, la mayoría de videojuegos 11, a excepción de uno, mencionados solamente por los hombres son violentos. Por último los videojuegos mencionados solamente por las mujeres 6 son violentos y 12 no lo son.

Si realizamos un análisis global tendríamos que los hombres juegan 18 videojuegos considerados violentos y las mujeres 10 videojuegos en esta categoría. Es importante indicar que la consideración entre violentos y no violentos se lo ha realizado en base a la trama que sigue el videojuego.

Como ya se indicó en el capítulo II existen sistemas de clasificación que indican las edades para los que están destinados los videojuegos, así como la clasificación de los contenidos. Los más utilizados son los realizados por la ESRB y la PEGI.

He clasificado los videojuegos considerados violentos de acuerdo al sistema de clasificación ESRB y PEGI. Obteniendo los siguientes resultados divididos de igual manera: videojuegos considerados violentos jugados por hombres y mujeres, videojuegos considerados violentos jugados solamente por hombres y finalmente videojuegos considerados violentos jugados solamente por mujeres.

VIDEOJUEGOS CONSIDERADOS VIOLENTOS JUGADOS POR HOMBRES Y MUJERES

NOMBRE DEL JUEGO	CLASIFICACIÓN ESRB	CLASIFICACIÓN PEGI
GTA 5		
ZELDA		Sin clasificación
RESIDENT EVIL		
COUNTER STRIKE		
CALL OF DUTY		
MOST WANTED		
WORLD OF WARCRAFT		

**VIDEOJUEGOS CONSIDERADOS VIOLENTOS JUGADOS SOLAMENTE
POR HOMBRES**

NOMBRE DEL JUEGO	CLASIFICACIÓN ESRB	CLASIFICACIÓN PEGI
BUTTEFIELD 3		Sin clasificación
BLAZ BLUE		Sin clasificación
DEAD REASING 3		
WWE 2K14		
KILZONE SHADOW FALL		
GTA SAN ANDRES		
DRANGON BALL TENKAICHI 3	Sin clasificación es posible que sea teen	Sin clasificación
HITMAN ABSOLUTION		
THE WALKING DEAD	No se encontró clasificación, pero si se indica que se estudia la posibilidad de colocarla como M17+	

VIDEOJUEGOS CONSIDERADOS VIOLENTOS SOLAMENTE JUGADOS POR MUJERES

NOMBRE DEL JUEGO	CLASIFICACIÓN ESRB	CLASIFICACIÓN PEGI
GOD OF WAR		
LEFT 4 DEAD		
MOUSTER HUNTER		
HALO		Sin clasificación
LUCHAS LIBRES		Sin clasificación
DEAD TIGGER		

Si tomamos en cuenta este sistema de clasificación llegaríamos a la conclusión que para nuestra investigación los hombres han preferido aquellos juegos violentos que están catalogados para mayores de M+17 años (ESRB) y de 18 años (PGI).

En el caso de las mujeres los videojuegos tienen clasificación T (ESRB) y 12 años (PGI). Es decir que el tema de la violencia presentada en los videojuegos es un tema atractivo para las y los adolescentes, pero con mayor atracción para los hombres.

Para cerrar este segmento que ha sido de largo análisis, diremos que el tema de la violencia es un tema que atrae a los adolescentes de este grupo encuestado, siendo los hombres que presentan una preferencia mayoritaria a los videojuegos violentos.

A la pregunta: 13.- Aproximadamente, ¿cuánto dinero gastas al mes en jugar con videojuegos? Se incluye compras o copias de videojuegos. Respondieron lo siguiente:

Gasto mensual aproximado en videojuegos	MUJERES	%	HOMBRES	%
0	11	79%	4	34%
1 a 3 dólares	3	21%	3	25%
12 a 20 dólares			3	25%
50 a 60			1	8%
100 dólares			1	8%
TOTAL	14	100%	12	100%

En la investigación existe un solo adolescente que también juega en salones de juego indicando que gasta aproximadamente \$10 mensuales, este mismo adolescente indica que gasta en compras o copias de videojuegos más de \$100 dólares al mes.

A la pregunta: 14.- ¿Si tuvieras más dinero lo emplearías en videojuegos? Respondieron lo siguiente:

Si tuvieras más dinero ¿lo emplearías en videojuegos?	MUJERES	%	HOMBRES	%
SI	1	7%	4	33%
NO	13	93%	8	67%
TOTAL	14	100%	12	100%

Solamente una de las jóvenes manifiesta que si, en comparación con las que dicen no que son el 93% (13). Existe 4 hombres (33%) quienes manifiestan que se gastarían más dinero en videojuegos, frente al 67% (8) que no lo harían frente a 4 hombres (33%) que manifestaron también si.

Se consulto las razones y los que respondieron que SI indicaron:

MUJERES	HOMBRES
Porque para tener mejor experiencia en el juego y te dan más cosas cuando juegas	Porque jugaría nuevos video juegos y me entretendría mucho más
	Solo en los que me gusten porque también tengo mis necesidades que tengo que pagar
	Vale la pena disfrutar historias nuevas
	Me compraría el play 4

Aquellos adolescentes que manifestaron que si tuvieran dinero lo gastarían en videojuegos, son aquellos que están de alguna manera mayormente vinculados o ligados a esta forma de pasar su tiempo.

Las razones por las que indicaron que NO gastarían más dinero son:

MUJERES	HOMBRES
No me agradan los video juegos	Porque prefiero gastar en zapatos de futbol y balones
Porque sería más importante comprar comida, ropa o gastaría en viaje familiar	Porque hay cosas más importantes
Porque no es mi interés y me puedo gastar mi dinero en otras cosas	Porque lo emplearía en la compra de cosas más productivas
No, lo utilizaría para libros o comida o también alguna necesidad	Porque cuando crezca ya no me ha de servir de nada y es gastar el dinero en vano
Porque no lo malgastaría así	Porque es algo secundario y superficial
Porque si hay otras formas de diversión	Porque no solo sirve para eso
Lo usaria en cosas que me gustan más	Tengo mejores hobbies que los video juegos
No contesta	Podría emplearlo en otras cosas
Tengo propósitos más importantes cuando tengo dinero	
Porque me gustaría comprar algo más	
Porque yo solo juego donde mis amigos y no perdería el tiempo en esas cosas	
Porque lo veo como una cosa innecesario y más que nada porque eso es una pérdida de tiempo	
Porque ese dinero lo podría ocupar para otras cosas con mayor importancia	

A pesar de que este grupo de adolescentes ha jugado, no está dispuesto a gastar más dinero en videojuegos, antepone una serie de razones que consideran más importantes

A la pregunta: 15.- En relación con tu afición a los videojuegos ¿nos podrías decir que te ha ocurrido por jugar demasiado tiempo?

MUJERES	HOMBRES
Perdí 5 dólares con mi primo	Nada, no juego demasiado tiempo
No juego, quizás una vez al mes como máximo	Me habló mi papa
No, porque no me ha pasado nada	Me adentro mucho en el juego y quiero pasar jugando hasta llegar al fin del juego. Ha afectado a mi vista
Dos adolescentes indican que nada	No comer y un poco de mareo, falta de sueño
Yo no juego mucho solo a veces, cuando juega mi hermano	Nada porque no tengo video juegos
Olvido que tengo tareas y a última hora los hago	Me han empezado a doler los dedos y los ojos
Sé que puede causar varios problemas y hasta morir pero juego moderadamente	Que me duelan los dedos y me duelan los ojos
No contesta	Se me paralizó el dedo pulgar y me dio calambre al ojo
Me envicio y quiero jugar más pierdo la noción del tiempo	He ganado puntería y un poco de intuición y reflejos
No le dedico mucho tiempo a los videojuegos	En aspecto positivo tengo la mente más abierta, en aspecto negativo he perdido interés por otras cosas
Yo no juego demasiado tiempo, tengo mejores cosas que hacer	No me ha ocurrido nada
Me he desconectado con mi exterior	Me dio dolor de cabeza
No escucho cuando me llaman a hacer alguna cosa	

Respecto a la pregunta: 16.- ¿Si pudieras jugarías más tiempo con videojuegos? contestaron de la siguiente manera:

¿Si pudieras jugarías más tiempo con video juegos?	MUJERES	%	HOMBRES	%
SI	1	8%	5	42%
NO	13	92%	7	58%
TOTAL	14	100%	12	100%

Se les consultó las razones al respecto de si pudieran jugar más tiempo y estas fueron sus comentarios. Los que respondieron que SI indicaron:

MUJERES	HOMBRES
Porque tendría que hacer	Es una manera de pasar el tiempo, son desestresantes y entretenidos
	Porque jugar me ayuda a desestresarme y a entretenerme
	Porque si es un juego que me gusta quiero jugarlo más
	Porque es una de mis aficiones preferidas
	Me divierte y me distrae de la rutina

Nuevamente los que contestaron mayoritariamente si, son los hombres consideran que los desestresa, porque les distrae y entretiene. Solamente una de las adolescentes indica que si, en comparación con los hombres.

Las razones que indicaron que **NO** jugarían más tiempo son las siguientes:

MUJERES	HOMBRES
No me gustan mucho	Porque no tengo mucho tiempo
Porque no se escuchar	Porque prefiero hacer deporte o salir de paseo
Me gusta más jugar al aire libre con amigos	Porque también es bueno jugar al aire libre
Porque mis padres me ponen horarios para no volverme adicta	Porque ya es aburrido y también no me gusta
No desperdiciaría mi tiempo en esas cosas	Porque terminaría por ser ambicioso
Porque eso sería perder mi tiempo	No tengo tiempo
Porque ya me empezaría a aburrir	Podría hacer otras cosas
Porque no me gustan mucho	
He leído que jugar videojuegos mucho tiempo es peligroso pero jugar moderadamente te ayuda a las destrezas mentales	
Porque el tiempo que me sobra lo ocuparía para hacer algo más productivo	
Porque no me gustan mucho	
Porque entendí que no podría desconectarme con mi mundo	
No contesta	

Las reflexiones que dan las y los adolescentes, nos dicen que el adolescente prefiere el encuentro con sus amigos, una de ellas indica que sus padres le ponen horarios, me pareció interesante la frase: “porque entendí que no podría

desconectarme con mi mundo” y también la preocupación que existe respecto a no volverse adicta.

A la pregunta: 17.- ¿Qué sientes cuando juegas con video-juegos?

Contestaron:

MUJERES	HOMBRES
No me divierten	Diversión y entretenimiento
Diversión, preocupación y estrés	Diversión y un poco de adrenalina pero también depende del juego
No juego muy frecuentemente, pero cuando juego y pierdo me desespero y no juego más	Siento libertad, diversión y entretenimiento
Emoción porque es divertido pero con tus amigos	Siento que soy el personaje y a veces me concentro tanto que creo que es la realidad
No siento nada	Emoción, felicidad
Ósea es divertido y nada más	Que yo estoy ahí y hago todo lo que el personaje hace
Diversión	Me desestreso y puedo entretenerme irme a un mundo donde no hay tantas responsabilidades
Desesperación siempre me matan	Felicidad porque es algo que me gusta
No contesta	Emoción
Siento que salgo de la realidad y entro en el juego	Que estoy dentro del personaje y que vivo con él la historia
Emoción, fascinación, alegría, etc.	Emoción y fascinación
Depende si es chévere emoción y por lo contrario es aburrido	Que no estoy aburrido
Es una vida diferente al punto de que juegas un video y piensas que es real	
La adrenalina, emoción al jugar	

En esta parte final de la encuesta he decidido consultar respecto a lo que sienten cuando juegan a los videojuegos, y la mayoría de los adolescente coinciden en indicar que sienten emoción, se divierten y uno de los comentarios que tienen mucho que ver con la virtualidad es la idea que “es una vida diferente”, “siento que soy el personaje”, “me concentro tanto que creo que la realidad”, coinciden en el hecho de huir de la realidad.

CAPITULO IV

1.- CONCLUSIONES

Al final de esta investigación se puede concluir que el ocio de los adolescentes está ocupado por otros objetos prácticos, como lo son el internet y los videojuegos. Se pudo constatar que dichas actividades forman parte de sus ocios y tiempo libres del adolescente, como también lo son las actividades como: el deporte y encontrarse con sus amigos. Puede decirse que el uso de internet, las redes sociales y los videojuegos, les vuelve más pasivos, reactivos y no prácticos, debido a que el promedio de tiempo que lo dedican a la semana es de aproximadamente de 20 horas semanales, esto es sumando el uso diario y de fin de semana. Los adolescentes ocupan la mayor parte de sus ocios en los usos mediáticos: internet y videojuegos.

La socialización que hoy en día vive el adolescente, será de dos vías, una la que todos conocemos, mediante el encuentro y las relaciones, y una segunda mediante las redes sociales y los videojuegos. Los adolescentes han manifestado les gusta jugar videojuegos porque también lo pueden hacer con sus amigos, e inclusive con algunos que nos los conocen.

Se ha constatado que los videojuegos no son una causa de las soledades adolescentes, más bien es la evasión que le proporciona al adolescente de la realidad en la que vive, cuando manifiesta: “puedo entretenerme, irme a un mundo donde no hay tantas responsabilidades” “Siento que salgo de la realidad y entro en el juego” Es una vida diferente al punto de que juegas un video y piensas que es real”. Es así que se convierte en una compensación a su sentimiento de des-solado como lo indicamos en el objetivo

El internet se ha convertido en la puerta abierta al mundo de la comunicación y de las relaciones sociales, tanto para las adolescentes mujeres como a los hombres, convirtiéndose en una necesidad de sentirse conectado, de mantenerse informado o comunicado con los amigos, la familia y el mundo. Dime cuántos amigos tienes en facebook y te diré quién eres, la necesidad urgente de sentir que son aceptados, con las ya famosas frases: me gusta, no me gusta, aceptado, no aceptado. En las redes sociales se distraen, se divierten, juegan en línea, pasan su tiempo libre, etc. Es por ello que el

internet y las redes sociales es lo que más les gusta a los adolescentes de esta investigación. Así también TODOS los adolescentes manifestaron su interés en el internet.

En lo virtual los adolescentes han encontrado una manera de huir de la realidad, que está vinculada con su relación con el mundo adulto, eso les permite liberarse de las responsabilidades que están asociadas al mundo adulto.

Al retirarnos del mundo en lo virtual, también es retirada la investidura psíquica del mundo objetual y por ende el impulso curioso –pulsión epistemofílica– por conocer este mundo también desaparecerá. La televisión, al igual que los computadores, celulares y iPod, paralizan toda iniciativa en este sentido, pues en lo virtual el mundo no necesita ser manipulado, por tanto, se pierde la capacidad de análisis –posteriormente también su síntesis– de las partes que integran una entidad cognoscible en el marco de la realidad. (Leiva,2013: 174)

El adolescente que está en búsqueda de su identidad, encuentra en los videojuegos esa conexión que le permite, ser otra persona y reflejarse en los héroes de las historias de estos personajes o en el delincuente o criminal de las historias.

Nuestro mundo actual es un mundo autoreferente de sí mismo. Estamos solos con nosotros mismos y, en nuestra suprema soledad, necesitamos estar conectados a algo, aunque sea a una pantalla. Una pantalla -de video, de televisión, de computer, etc.-que ha venido a suplantar al mitológico espejo narcisiano. Ahora, cuando nos colocamos ante el computer, creemos estar visionando los entresijos mismos de nuestro cerebro, porque nos fascina el espectáculo de nuestro intrincado cerebro y su funcionamiento. Y cuando vemos nuestra imagen reflejada en un video, no es tanto la recreación con la propia imagen que buscamos, sino la autoreferencia, la imagen que nos demuestre que efectivamente existimos. Porque faltos de tiempo de hacernos con una identidad, buscamos desesperadamente un flash publicitario de nosotros mismos que nos dé forma inmediata y que podamos verificar. Necesitamos una presentación de sí, un look (Gaja, 1993: 37-38, citado en Iván Mendizábal,2002: 196).

La identidad puede verse afectada debido al contacto que tienen las y los adolescentes con los videojuegos, el huir de sus responsabilidades, cómo así lo han manifestado. Una edad en la que se interioriza las reglas, en la que necesitan de la presencia de la autoridad, ven en los videojuegos, una forma de realizar lo que no está permitido en la realidad. Cómo ya se ha manifestado en los anteriores capítulos para el

adolescente es fácil mediante el juego realizar actos que en la sociedad no son aceptados, como el matar o robar, pertenecer a bandas que se encuentran en conflicto con la ley. Lo lamentable es que son estos videojuegos los que tienen mayor acogida por parte del adolescente.

En palabras de los adolescentes han manifestado que el abuso en el uso de los videojuegos, les puede generar adicción, la manera, las gráficas que presentan, el sistema de puntaje, la construcción del videojuego, los juegos en línea, están pensados para que la persona que lo usa, permanezca el mayor tiempo conectado, permitiendo la evasión de la realidad. El efecto narcótico que presentan los videojuegos hace que estos pasen a formar parte de la lista de adicciones por la dependencia que generan.

Una de las palabras que repiten continuamente los adolescentes respecto a los videojuegos es el de “diversión”, convirtiéndose de esta manera en objetos de estas ofertas y no sujetos activos de la diversión en sus tiempos libres.

Varios son los factores que pueden generar la adicción a los videojuegos, si bien aquellos que al parecer solamente reflejan un juego sencillo de sumar puntos, que por el hecho de enganchar al juego con ciertas estrategias, generan que se enchufen al juego. También encontramos aquellos que presentan complejidad con motivos violentos enganchando o conectando al adolescente a estos juegos. Pero esa adicción tiene que ver con todo lo que vive el adolescente, con todo su conflicto interno que le lleva a buscar en los videojuegos a evadir la realidad.

En el tema de la violencia y los videojuegos se puede llegar a la conclusión de que los argumentos que presentan se encuentran entre lo violento y lo fantástico, unos más violentos, crueles e inclusive inaceptables en la vida real. Como el caso del videojuego GTA5 donde como se mencionó en el capítulo anterior el personaje es un delincuente, el puntaje te lo dan por el número de crímenes que cometes. También están los videojuegos de guerra (Call of Dufty), con toda la temática que encierra un juego que representa este tema, hace algunos años Amnistía Internacional, sección España, cuestionó algunos videojuegos por sus imágenes de crueldad y elementos de tortura que presentaban los videojuegos, especialmente aquellos con temas de guerra, cuestionables por presentar crímenes y delitos claramente castigados por la legislación de cualquier

país. Muchos de estos videojuegos están a la mano de los adolescentes, surge entonces la inquietud: ¿Dónde están las/os madres/padres? Aquí rememoro todos los discursos y análisis sobre “La Autoridad”.

La violencia presentada en los videojuegos es muy sugerente para ellos y también una de las razones por las que les atraen los videojuegos, más a los hombres que a las mujeres, pero no por ello las mujeres dejan de lado el gusto por este tipo de temáticas, ellas también seleccionaron en sus gustos videojuegos como el de GTA 5. Es importante señalar que los videojuegos violentos, tienen una clasificación para mayores de 17 (ESRB) y 18 (PEGI) años, y el grupo que ha sido encuestado tiene entre 14 y 16 años, por lo que se puede observar la ausencia de los padres y un acceso libre para adquirirlos.

Una reflexión interesante que se indicaba en la investigación es aquella en la que se mantiene que si bien en las películas también se pueden observar actos violentos o personajes que comenten actos delictivos, la diferencia es aquella en la que permite al adolescente SER el personaje y cometer todos los actos que en la realidad NO son aceptables. Es el lugar dónde se pueden romper las leyes y las normas. Un lugar dónde realizar el mal y la crueldad.

Lo interesante de escondernos tras las máscaras de un Yo-digital es que con ello además eludimos las responsabilidades que la vida real trae para cada acción que realizamos en ella. En el mundo virtual, el tornarse otro implica por lo demás enajenarse de la propia ley moral que regula deseo y goce entre los seres humanos; fuera de la ley las oportunidades de gozar se extienden hasta los confines de las tiranías de los deseos más distorsionados. El anonimato o seudónimo que representa a los personajes virtuales, eximen a sus usuarios de cualquier represalia que una cultura determinada pudiera tomar ante cualquier acto delictivo ocasionado en la vida real. Nadie puede castigar a quien se oculta tras los innumerables disfraces de un Yo siempre en transformación; sin un ser que encarne un nombre (onoma) no hay delito que reclame su justa sanción, tan solo el silencio fugitivo de un monigote virtual que burla la ley. Más aún si, recordémoslo, en lo virtual la ley no es otra cosa que una variable en el juego algorítmico al arbitrio de su programador digital (Leiva, 2013: 161).

Si bien no se ha logrado verificar si existe un alto riesgo de que los adolescentes que regularmente disfrutan de los juegos electrónicos de guerra, desarrollen habilidades

y estrategias para resolver de forma violenta sus problemas, si se pudo verificar que es una manera de descargar toda esa energía mediante los videojuegos.

Se puede concluir indicando que existe un déficit de otras formas de socialización del ocio, lúdicas, comunicacionales e instructivas. El videojuego también ha desplazado a otra alternativa a la que los y las adolescentes podrían recurrir, como la lectura, la facilidad de acceder a los juegos mediante el celular o consolas portátiles permiten que a todo momento estén enchufados en los videojuegos, eso lo podemos observar a diario en las calles o en los buses.

Finalmente otra de las conclusiones luego de la investigación, es LA COLOSAL INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO, en el capítulo II se pudo observar como la historia del videojuego está estrechamente relacionada con su industria, comercialización y sus multimillonarios ingresos que se generan para estas empresas, que unen toda la industria de mass-media, informática y la tecnología En la competencia se encuentran las dos grandes firmas: Microsoft y Apple, otra de las marcas es la Sony con todo el arsenal mediático que posee esta firma, en la industria de la televisión, recordemos que esta firma tiene una cadena televisiva.

Efectivamente los videojuegos están dirigidos a un público adolescente y joven, al parecer hasta los 34 años de edad, corroborando lo que se ha indicado sobre la sociedad de mercado, con rostro de adolescente.

Los costos para adquirir estos videojuegos varían, un CD con el videojuego de moda puede llegar a costar hasta \$120 cómo ya se lo manifestó en los capítulos anteriores. Las consolas XBOX 360, ofrecen una manera de juego conocida como multijugador, que permite el juego en línea con varios jugadores, pero para acceder ha dicho juego se debe contar con los CDs originales, donde se accede mediante una clave. Si se adquieren de manera pirata no es posible el juego en línea debido a que si son detectados, pueden dejar sin funcionamiento a la consola. Así las grandes empresas de videojuegos aseguran su mercado.

Durante la investigación un dato que fue interesante conocer y que quedará pendiente para futuras investigaciones, es lo referente a los salones de videojuegos. Al

parecer tenía entendido que desaparecieron con la aparición de juegos para PC, consolas y otras facilidades para conseguirlos, pero parece ser que al sur de la ciudad de Quito todavía existen estos lugares y en algunos sitios de la ciudad, especialmente en Centros Comerciales, y recordando, sé que he visto sitios con máquinas de juegos y con los juegos de Dancing, esto se puede deducir que si bien en mi barrio estos lugares desaparecieron, es porque los adolescentes y jóvenes tienen un poder adquisitivo mayor que otro grupo de jóvenes, tal vez traducido en sectores, típicamente identificados como son el sur y el norte, barrios urbanos y barrios periféricos de la ciudad. Otra de las razones para su permanencia en ciertos sitios, como por ejemplo los Centros Comerciales, es la vinculación que tienen con el mercado. Que mejor muestra de la cara del mercado que los centros comerciales, visitados por muchos adolescentes, siendo en estos sitios dónde se pueden observar máquinas de juegos electrónicos, así se unen tres aspectos llamativos para el adolescente: les permiten encontrarse entre sus pares, acceden a la diversión mediante los videojuegos y a su vez dan un paseo por el Mall.

De la investigación también se concluye que las mujeres presentan mayor interés a las redes sociales y el internet, mientras que los hombres prefieren la práctica de los deportes, los videojuegos violentos o de práctica de algún deporte. Las mujeres presentan un mayor interés por videojuegos de fantasía y los juegos de arcade, que son los de suma de puntos como Mario Bros, por ejemplo.

El miedo a lo real produce en el joven que utilice como válvula de escape, ya sea a los videojuegos, las redes sociales o el internet, creando en lo simbólico un conflicto en lo afectivo que se encierra en lo imaginario.

Sin embargo, la base de la salud psíquica de todo individuo se halla en el establecimiento efectivo de un vínculo humano, sea este, las más de las veces, el del niño con su madre por ejemplo. El estar conectados a una red global en tiempo real, juega en nosotros con esta imaginaria posibilidad de no alejarse del otro, de mantenerlo siempre al lado de uno. No obstante resolver las distancias virtuales es un beneficio que no viene solo pues también supone la capacidad de hacer aparecer o desaparecer a nuestros acompañantes de red de un solo “botonazo” (Leiva, 2013:174).

2.- RECOMENDACIONES:

Las recomendaciones son bastante claras y decisivas en la formación del adolescente, de todo lo expuesto en la investigación se sugiere:

1. La responsabilidad de la educación de los hijos esta en los padres, quienes son llamados a vigilar y observar que tipo de actividades realizan. No puede ser aceptable que menores de 18 años, tengan acceso a videojuegos que inclusive tienen una clasificación superior. Que a pesar de ser catalogadas por las mismas empresas el adulto hace caso omiso a dicha clasificación.
2. Somos los adultos los llamados a: vigilar, protestar, exigir y cuestionar que tipo de videojuegos se están promocionando. Al parecer existe una especie de silencio respecto al tema, se conoce poco, se ha estudiado poco, se ha discutido poco. Todavía hacen falta estudios más profundos respecto al tema que indiquen la incidencia al respecto del uso y abuso de los videojuegos, así como también de las redes sociales. Lo único que se conoce al detalle son los escándalos generados o vinculados cuando se han producido matanzas, como por ejemplo: la de Columbine y Oslo, o la noticia mencionada en estos días sobre las famosas caídas convocada por las redes sociales.
3. La escuela o el colegio, son instancias que también deberán contribuir para la formación de los adolescentes y apoyar en la vigilancia de lo que se está ofertando al joven. El rescate del gusto por la lectura puede ser una alternativa.
4. Desde las políticas sociales, creando espacios de formación y educación no formal, mediante políticas claras, a largo plazo y bien definidas para propuestas como: la música, el arte, los deportes que brindan al adolescente la oportunidad de la creación de lazos y vínculos sociales, del contacto directo con sus pares.
5. El adulto también desconectándose y dedicando tiempo en familia, un llamado especial a ocupar parte de ese tiempo libre con los adolescentes para precautelar su desarrollo psíquico.

BIBLIOGRAFÍA:

Acosta, Alba, (2012), “Generaciones Interactivas del Ecuador. Estudio realizado en las instituciones educativas: San Esteban del Valle, Unidad Educativa Lev Vygostky y Unidad Educativa Franz Schubert en la ciudad de Quito provincia de Pichincha en el año 2011”, Titulación en Ciencias de la Educación, Universidad Técnica Particular de Loja

Amnistía Internacional-Sección Española,(2000), “Haz click y Totura: Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos”, Madrid.

Bustelo Eduardo, (2005), Artículo: “*Infancia en Indefensión*”, Salud Colectiva, Buenos Aires, 253-284.

Bowly, Jhon, (1986), “*Vínculos afectivos: formación, desarrollo y pérdida*”, Morata, Madrid.

Bringué, Xavier y Charo Sábada, (2011), “La Generación Interactiva en Ecuador”, Quito, Ecuador, MINTEL, Ministerio de Telecomunicaciones, Fundación Telefónica.

Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia, (2004), “Los niños y niñas del Ecuador un retrato a partir de la encuesta nacional de hogares del 2 004”, Secretaría Técnica del Frente Social, Instituto Nacional de Estadística y Censos - INEC – BID PRESTAMO 1296/OC- EC Consejo Nacional de las Mujeres – CONAMU,

Centro Interamericano para el Desarrollo del Conocimiento en Formación Profesional, Jóvenes Formación y Empleo, OIT, (s/f), “*La Demanda de Actividades en el Tiempo Libre*”, Informe de Venezuela, disponible en:

<http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/youth/doc/not/libro59/x/ii/index.htm>, visitado en: noviembre-03-2013

Diario Hoy, (2007), “Videojuegos son populares en el Ecuador”, disponible en: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/videojuegos-son-populares-entre-ecuatorianos-492462.html>, visitado en enero -25- 2014

Dumazedier, J. (1968) “*Hacia una civilización del ocio*”, Estela, Barcelona.

Dumazedier, J. (1975), “*Ocio, en Enciclopedia de las Ciencias Sociales*”, Aguilar, Madrid.

Franco, Antonio, (2013), “El uso de la Tecnología: Determinación del tiempo que los jóvenes entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos”, RIED, *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, volumen 16, n° 2, pp.107-125, Quito.

Facultad Informática de Barcelona, (s/f) “Historia del videojuego”, disponible en: <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.htm>, visitado en: enero -19-2014

Fernández Recio, Lourdes, (2005), “Un recuento necesario sobre la investigación del tiempo libre en jóvenes cubanos: Estudio de una comunidad Cubana”, Artículo preparado a partir de sus Tesis de Maestría, Investigadora Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas, Cuba.

Guendel, Ludwing, (2005), "*La polémica pero necesaria comprensión del riesgo desde el enfoque de niñez y adolescencia*", FLACSO, cuaderno de Ciencias Sociales 138.

Gallo, Jairo (2005), “Subjetividad y Vínculo Social”, publicado por Antroposmoderno, disponible en: http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=784, visitado: diciembre-29-2013

García, Campos, (2009), “Redes Sociales y Adolescencia”, Madrid, España, CEAPA.

Gil Calvo, E. y Menéndez, E. (1985), “*Ocio y prácticas culturales de los jóvenes*”, Ministerio de Cultura, Madrid.

Gonzalez, Angelo, (2013), “Científicos descubren nuevos beneficios de los videojuegos, disponible en: <http://noticias.universia.com.ec/enportada/noticia/2013/09/17/1049907/cientificos-descubren-nuevos-beneficios-videojuegos.html>, visitado en: marzo-29-2014

Guos, David, (2013), “Científicos explican la adicción al Candy Crush”, disponible en: <http://noticias.universia.com.ec/en-portada/noticia/2013/10/03/1053912/cientificos-explican-adiccion-candy-crush.html>, visitado en: marzo-01-2014

Informa joven, (s/f), “Definiciones de ocio y tiempo libre”, disponible en: http://www.informajoven.org/info/tiempolibre/E_1_1.asp, visitado en: febrero-12-2014

Instituto de Tecnología Educativas gobierno de España,(s/f), “Adolescentes y redes sociales”, disponible en: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/157/cd/m6_1_redes_sociales/adolescentes_y_redes_sociales.html, visitado en: febrero-23-2014

Kienyke, (2013), disponible en: <http://www.kienyke.com/tendencias/dumb-ways-to-die-un-juego-que-evita-las-muertes-tontas/>, visitado en: abril-12-2014

Levy, Pierre (1999), “*¿Qué es lo virtual?*”, Buenos Aires, Paidós.

Leiva B, Rodrigo, (2013). “La realidad a prueba de lo virtual”. *En: Universitas*, XI (19), julio-diciembre, p. 147-180, Quito, Editorial Abya Yala/Universidad Politécnica Salesiana.

Levin, Esteban, (2007), “*Síntomas infantiles actuales: Los niños enredados en los juegos de la red*” .En http://www.istlyrecreacion.edu.ar/DEP_DFT_IV_sintomas.htm, visitado en: diciembre-29-2013

López, Andres, (s/f) “Dead Trigger”, disponible en: <http://dead-trigger.uptodown.com/android>, visitado en: abril-12-2014.

Munné, F, 1980 “*Psicosociología del tiempo libre: un enfoque crítico*”, Trillas, México.

Martínez, Rafael,(2007), “*La cultura del ocio como factor del cambio intergeneracional*”, Red de la iniciativa de la Comunicación. En <http://www.comminit.com/en/node/149922/37>

Martínez, Nancy Fabiola, (2003), “*Una aproximación teórica sobre el tiempo libre* ” <http://www.azc.uam.mx/publicaciones/tye/unaaproximacionteoricatiempolibre.htm>

Medina, José y Fernando Cembranos, (2002), “*Y tú ¿Qué piensas? Tiempo Libre*”, Madrid, España, FAD.

Mendizábal, Ivan, (2002),“*Videjuegos, culturas ubicuas y poder diseminado: Heterotopía y utopía en los juegos de simulación y de rol*”, Maestría en Estudios de la Cultura, Universidad Andina Simón Bolívar

Melman, Charles, (2004), “*La autoridad desde el Psicoanálisis*”, Desde el jardín de Freud, n° 5, Bogota, Universidad Nacional de Colombia

Montoya,Claudia, (s/f), “*Introducción al juego y los niños*”, disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/600.ASP> visitado en: diciembre- 18- 2013.

Piaget, Jean, (s/f),“*Los Estadios del juego en Piaget*”, disponible en: <http://www.jpuelleslopez.com/Juego3b.htm>, visitado en: diciembre- 29-2013

Puig, Ricardo, Sócrates Parra y María Ángeles Dreher, (2012), “*Estudio de Mercado Servicio Desarrollo de Videjuegos en Ecuador*”, Documento elaborado por la oficina Comercial de ProChile en Ecuador en colaboración con la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Reynoso, Roberto, (s/f) “*Psicopatología y clínica infanto-juvenil*”, Buenos Aires: Ed. Belgrano, Espacio Logopédico disponible en:

<http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=216>, visitado en: diciembre-29-2013

Rodriguez, Elena, Ignacio Megías, Ana Calvo, Esteban Sánchez y José Navarro, (2002), *“Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos”*, Madrid, España, FAD-INJUVE

Rosero, Mariela, (2014), “El uso excesivo de Internet está catalogado como un trastorno”, *El Comercio*, abril 8, 2014

Ruiz De la Olabuenaga, J.I. (Dir.), (1994), *“Ocio y estilos de vida en Juárez”*, M. (Dir.) V Informe sociológico sobre la situación social en España, Fundación Foessa, Madrid.

Sánchez Parga, José, (2004), *“Orfandades Infantiles y Adolescentes”*, Quito, Ecuador, Ed. Abya-Ayala.

Quiroz, María y Ana Tealdo, (1996), “Los videojuegos y los niños peruanos: Tiempo libre y Procesos de Socialización”, *Estudios de las Culturas Contemporáneas*, diciembre 1996, año/vol.II, n° 004, Universidad de Colima, México, pp.95-123

Salvador, Teresa, (2009), *“Adolescentes y Jóvenes: Ocio y Uso del Tiempo libre en España”*, España, Estudios y Consultoría en Promoción de Salud.

Santamaría, Carlos (s/f), “Los videojuegos: ¿son generadores de violencia o es la irresponsabilidad de los padres? disponible en: http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/ReFmzN3P2f.pdf, visitado en: marzo- 21-2014

Thibaut, Michael, (1993), *“Deseo de niño. Niño de deseo”*, Revista el discurso psicoanalítico, Buenos Aires.

Tong, Federico, (2008), *“Videojuegos y Violencia: Guía para la Acción, usar lo provechoso y reducir lo dañino”*, Lima, Perú, OPS- GTZ

Unicef Ecuador, (2010), “Primera Encuesta Nacional de la Niñez y Adolescencia de la Sociedad Civil Los niños y niñas del Ecuador a inicios del Ecuador a inicios del siglo XXI: Una aproximación a partir de la encuesta nacional de la niñez y adolescencia de la sociedad civil”, disponible en: http://www.unicef.org/ecuador/policy_rights_19797.htm, visitado en: marzo-30-2014. (links)

UNESCO, (1980), *“El niño y el juego. Planteamiento teóricos y aplicaciones pedagógicas”*, Paris, Impreso en los talleres de la Unesco.

Winnicott, Donald, 1995, *“Realidad y juego”*, Gedisa, Barcelona.

Wiñazki, Miguel, (s/f), “Jóvenes, adolescentes, niños y el cambio de lectura por juegos electrónicos”, *Diario el Clarín*, disponible en: www.clarin.com, visitado el 07 de enero 2014.

Wikipedia, (s/f), “Videojuego”, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>, visitado en: febrero-13-2014

Wikipedia,(s/f), “La edad de oro de los videojuegos” disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos, visitado en: abril-01-2014

Wikipedia, (s/f), “Ocio”, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ocio>, visitado en: abril-01-2014

Wikipedia, (s/f), “Grand Theft Auto”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V, visitado en: abril-10-2014

Wikipedia, (s/f), “Pro Evolution Soccer 2014”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer_2014, visitado en: abril-10-2014

Wikipedia, (s/f), “The Legend of Zelda”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Minecraft World”, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “FIFA 2014”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/FIFA_14

Wikipedia, (s/f), “Resident Evil”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Counter Strike”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike#Historia_del_desarrollo, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Need for Speed”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed#Need_for_Speed:_Most_Wanted_.282005.29, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Battlefield3”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Battlefield_3, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Blaz Blue”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/BlazBlue:_Calamity_Trigger#Historia, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Dead Rising 3”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Dead_Rising_3, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “WW2k14”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/WWE_2K14,
visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Grand Theft Auto: San Andreas”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas, visitado en: abril-10-
2014.

Wikipedia, (s/f), “Drangon Ball Z: Tenkaichi”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_Z:_Budokai_Tenkaichi, visitado en: abril-10-
2014.

Wikipedia, (s/f), “Hitman”, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Hitman>, visitado
en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “The Walking Dead”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_%28videojuego%29, visitado en:
abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Flappy Bird”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Flappy_Bird, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Mario Bros”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Mario_Bros, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “ Good of War”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/God_of_War_%28saga%29, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f) , “Left 4 Dead”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Left_4_Dead, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Monter Hunter”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Monster_Hunter, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Mario kart”, disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Mario_Kart_Wii, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, “Spore”, (s/f), disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Spore>, visitado en:
abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Sports”, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Wii_Sports,
visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Halo”, disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Halo_%28serie%29, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f),”Dancing”, disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Dance_Dance_Revolution, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia, (s/f), “Lucha Libres”, disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Lucha_Libre_AAA:_H%C3%A9roes_del_Ring, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia,(s/f), “Los Sims”, disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sims#Argumento, visitado en: abril-10-2014.

Wikipedia,(s/f),“Videojuegos de Aventura, disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_aventura, visitado en: abril-10-2014.

LISTA DE ENCUESTADOS

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	FECHA DE ENCUESTA
01	Arcos Paula	03 de marzo 2014
02	Barreto Isabel	04 de marzo 2014
03	Cadena Diana	01 de marzo 2014
04	Coba María Priscila	02 de marzo 2014
05	Díaz Mellissa	04 de marzo 2014
06	Flor Sofía	03 de marzo 2014
07	Freire Damaris	04 de marzo 2014
08	García Emilia	03 de marzo 2014
09	Heredia María José	01 de marzo 2014
10	Rosero Denis	01 de marzo 2014
11	Sánchez Carol	02 de marzo 2014
12	Santander Doménica	03 de marzo 2014
13	Velarde Sanantha	02 de marzo 2014
14	Villavicencio Vaithiery	02 de marzo 2014
15	Bolaños Eliot	01 de marzo 2014
16	Carrera José	02 de marzo 2014
17	Egüez Ernesto	01 de marzo 2014
18	Galvez Alexis	04 de marzo 2014
19	Jaramillo Adrian	04 de marzo 2014
20	Lema André	02 de marzo 2014
21	Loor Jean Pierre	03 de marzo 2014
22	Nicolalde Andrés	03 de marzo 2014
23	Obando William	04 de marzo 2014
24	Reyna Mateo	04 de marzo 2014
25	Rivera Alvaro	02 de marzo 2014
26	Salazar Victor	03 de marzo 2014

ANEXOS

Encuesta para jóvenes de 14 a 16 años

Estimadas/os jóvenes:

La siguiente encuesta es parte de una investigación para una tesis de Maestría. Lo que quiero investigar es respecto al video- juego y el tiempo libre de las/os jóvenes. Por esta razón solicito tu colaboración para un trabajo que por ser de carácter académico es totalmente confidencial. Por favor responde con sinceridad a cada pregunta marcando con una X donde sea necesario y escribiendo tu opinión o experiencia cuando la pregunta lo requiera.

Gracias por tu colaboración.

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

GÉNERO: Masculino Femenino **¿QUÉ EDAD EXACTA TIENES?** _____

¿EN QUÉ AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA O DE BACHILLERATO TE ENCUENTRAS? _____

1.- ¿Me podrías decir qué actividades realizas en tu casa en tu tiempo libre?

2.- ¿Juegas con tus amigos? Sí No

¿Por qué?

3.- ¿Qué deportes o juegos prácticas con tus amigos?

4.- ¿Cuáles son tus diversiones o juegos favoritos?

¿Por qué?

5.- ¿Cuántas horas al día dedicas al internet?

¿Cuántas horas al día? _____ ¿Cuántas horas el fin de semana? _____

6.- ¿Cuánto horas al día dedicas a las redes sociales?

¿Cuántas horas al día? _____ ¿Cuántas horas el fin de semana? _____

7.- ¿Te gustan las redes sociales? Sí _____ No _____

¿Por qué?

8.- ¿Te gusta navegar en internet? Sí _____ No _____

¿Por qué?

9.- ¿Te gustan los videojuegos? Sí _____ No _____

¿Por qué?

10.- ¿Qué prefieres: el internet _____ o el video juego _____?

¿Por qué?

11.- Para ti: ¿Qué es lo mejor del video juego?

12.- ¿Cuáles son tus video juegos favoritos, independientemente de que juegues más o menos con ellos? (Indicar nombre hasta un máximo de tres, ordenando de mayor a menor grado de gusto).

1. _____
2. _____
3. _____

13.- Aproximadamente, ¿cuánto dinero gastas al mes en jugar con videojuegos? \$ _____

¿En salones de juegos? \$ _____ ¿Y en compras o copias de juegos? \$ _____

14.- Si tuvieras más dinero ¿lo emplearías en videojuegos? Sí _____ No _____

¿Por qué?

15.- En relación con tu afición a los videojuegos ¿nos podrías decir que te ha ocurrido por jugar demasiado tiempo?

16.- ¿Si pudieras jugarías más tiempo con video juegos? Sí _____ No _____

¿Por qué?

17.- ¿Qué sientes cuando juegas con video-juegos?
