Centro Educativo Jean Piaget

Guía para no

romper tu control

favorito

Autor 1: Agustín Orduña Contreras

Autor 2: Santiago Rodríguez Flores

Taller de Metodología de la Investigación

6to de Preparatoria

5 de octubre de 2018

**Índice:**

**Introducción ……………………………………………………………...……3**

**Pregunta de investigación…………………………...…………3**

**Objetivos y justificación…………………………...……….3-4**

**Marco Teórico…………………………………………………………….....4-9**

**Método………………………………………………………………………9-10**

**Análisis de resultados……………………………………………………….11**

**Discusión……………………………….…………………………...…………13**

**Conclusión…………………………...…….…………………………...…….14**

**1. Introducción**

La primera cosa que las personas quieren hacer llegando a su casa después de la escuela es distraerse y pasar el tiempo haciendo algo que realmente los apasione. Existen muchas formas en las que puedes pasar el tiempo; por ejemplo, jugando videojuegos. Por mucho tiempo se ha creído que existen diferentes efectos en el comportamiento de la gente, pero a día de hoy este sigue siendo un tema de debate.

**1.2 Preguntas de investigación**

¿Existe un efecto asociado con jugar videojuegos?

¿Cuánto tiempo tendrá que pasar para ver un cambio en la conducta?

¿Realmente afecta en algo el jugar un cierto tipo de videojuego?

¿Cuáles videojuegos pueden ayudar y cuales pueden perjudicar en la conducta?

**1.3 Objetivos**

Objetivo general: evaluar el efecto que tienen diferentes videojuegos en los jugadores

Objetivo específico: esta investigación busca que la gente sepa las ventajas y desventajas que pueda tener el jugar a cierto tipo de videojuegos.

**1.4 Justificación**

En esta investigación se pretende que la gente conozca si realmente jugar videojuegos afecta en la conducta, dando sustento estadístico y científico.

También se dará una noción de cómo estos han ido evolucionando a través de los años.

La investigación explicará qué juegos suponen ser más adecuados para el desempeño de quienes los juegan y aquellos que afecten de manera negativa. También buscara crear un hábito en los jugadores para que las posibles consecuencias no los afecten en su vida diaria.

**2 Marco Teórico**

Mucha gente puede llegar a pensar que jugar juegos en donde tengas que matar personas te hará una persona más agresiva y si juegas uno en el que tuvieras que usar tu creatividad para poder pasar el juego entonces seguramente mejorarías tus habilidades para enfrentarte a diferentes situaciones y resolver problemas. Un ejemplo de esto puede ser la masacre de Columbine, la cual mucha gente asegura que fue influenciada por el videojuego “Natural Selection” pues uno de los autores de este acontecimiento llevaba una camiseta con estas palabras.

Para poder abordar este eterno debate se debe conocer el contexto de todo el universo que rodea a los videojuegos y su industria.

Según el documental llamado Videogames: The Movie (2014): “*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. Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.*”

En los años 80 fue cuando los videojuegos tuvieron un crecimiento gracias a la popularidad que empezaron a tener los llamados salones de máquinas arcade, y también con las primeras videoconsolas. La compañía más popular del momento fue Atari, fundada por Nolan Bushell y Ralph Baer naen 1972. Una compañía que tuvo que cerrar debido a la sobreproducción de un juego, específicamente el de “E.T.”, sin llegar a conseguir la cantidad esperada. Desde ese momento en 1982, la empresa cayó en una deuda qué pasó años intentando pagar hasta finalmente declararse en bancarrota en el año 2013. (Lee, Robert, 2015)

La industria de los juegos de video comenzó a tener una gran crisis en los años 80. En 1983, Japón apostó por el mundo de las consolas creando el primer juego de su compañía famosa Nintendo, lanzando la Nintendo Entertainment System, llevando a los videojuegos a tener la misma importancia que tenían antes. (Cano, I.) En la actualidad las empresas productoras de videojuegos más importantes son Sony y Microsoft.

Los videojuegos se pueden repartir en una gran gama de categorías:

* **Acción:** lucha y pelea; normalmente en este tipo de juegos requieren estrategia y un buen control de los movimientos que vayas a realizar, ya sea un mando o un teclado.
* **Arcade**: laberintos, aventuras; Es un modo donde el usuario debe superar lo que se le presente para que así pueda seguir avanzando; y conforme más avanza los retos se van haciendo más complicados. Requiere que los jugadores tengan una reacción casi instantánea.
* **Deportes:** fútbol, baloncesto, tenis, et al; al igual que los demás, requiere de habilidad, pero en un nivel más elevado; también juega un papel importante la rapidez con la que se desempeña el juego y la precisión para poder superar a tus oponentes y tener una certeza de que la jugada salga bien.
* **Estrategia:** aventuras, rol, juegos de guerra; En este tipo se necesita principalmente un plan para poder sobreponerte a tus rivales; exigen concentración y por supuesto habilidad.
* **Simulación:** carreras, aviones; permiten experimentar la sensación sobre cómo es estar manejando algún vehículo. (Vásquez, D. et al, 2015)

**Los videojuegos preferidos**

Ateniendo a la clasificación de Funk (2003), los juegos preferidos por los adolescentes fueron los siguientes:

* De violencia fantástica (HALO, Mortal Kombat) 32%
* Deportivos (Fifa, PES, NBA) 29%
* Temas Generales (Batman, Marvel) 20%
* De violencia humana ( Call of duty, GTA) 17%
* Educativos (Minecraft) 2%

**Cuánto tiempo juegan los usuarios**

Un tema de constante estudio es la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los Videojuegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas.

En el estudio realizado por Funk (2003) se nos ofrece una clasificación de los usuarios en base al número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedad estadounidense.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Horas/semanas | 1-2 horas | 3-6 horas | Más de 6 horas | Nada |
| Chicos | 36% | 29% | 23% | 12% |
| Chicas | 42% | 15% | 6% | 37% |

En este estudio podemos apreciar las horas de juegos que los jugadores le dedican al pasatiempo, donde las mujeres se ven más fuertes jugando sólo de 1 a 2 horas, mientras que los hombres son los que gastan más de 6 horas jugando. También es importante destacar que el numero de chicas que no juegan es mayor al de hombres que no juegan.

**Efectos de los videojuegos (negativos)**

En primer lugar se debe tomar en cuenta una posible adicción a los juegos de video. Como tal, no puede existir una adicción a los videojuegos “*los datos científicos nos dicen que para que puedan considerarse como una adicción los videojuegos deberían ser cada ves más necesarios para su usuario y este ultimo aumentar día con día el tiempo destinado a ellos, pero basta ver a cualquier videojugador para corroborar que su patrón de conducta no es así, de hecho, es todo lo contrario”.*

Un jugador adolescente se queda atento a su consola cuando tiene un videojuego nuevo, pero esto se pasa poco a poco, y unos meses más tarde se olvida de aquel viejo videojuego y vuelve a entusiasmarse hasta que encuentra otro novedoso.

Sin embargo y a pesar de la controversia por las razones expuestas, en 2018 la OMS reconoció y agregó a la Clasificación Internacional de Enfermedades (IDC) la adicción a los videojuegos, con el argumento principal de que la zona cortical estimulada al jugar videojuegos es la misma que al consumir drogas psicotrópicas. (OMS, 2019)

Otro ámbito a considerar es si es posible que los videojuegos puedan provocar algún cambio en la personalidad y conducta de una persona normal. Este aspecto es el que ya varias investigaciones sobre los videojuegos han abordado, algunas de ellas son la de Mcloure y Mears (1986) y la de Estallo (1993).

Ambas investigaciones revelan que “*no hay diferencias significativas en la estructura de la personalidad de los video jugadores respecto a los no jugadores”*. Aunque de modo particular señalan “*la presencia de un grado de extroversión significativamente mayor entre los jugadores.”*

*“los videojuegos no producen un cambio significativo en la personalidad de sus usuarios, generalmente aumentan su autoestima apoyando a los video jugadores siempre a superarse a si mismos. Los videojuegos no hacen más inteligente a la gente.*

Particularmente se ha debatido si es posible que los videojuegos puedan provocar conductas agresivas en los jugadores. Las teorías científicas pueden diferir entre si realmente existe un nivel de influencia alto en la conducta por jugar videojuegos. El estudio del modelaje de la agresión en los niños demostró cómo la exposición a modelos agresivos puede conducir a un incremento en el nivel de agresión posterior, sin embargo los expertos nos dicen que “*eso es un problema de responsabilidad social y que los videojuegos, al igual que el cine, las revistas y programas de televisión son entretenimientos que deben estar supervisados por los padres.”*

Hay otras investigaciones que nos indican que no importa si el sujeto juega o no videojuegos, si no sabe diferenciar ficción con realidad entonces tarde o temprano terminará confundiendo estos dos conceptos. (Vásquez, D. et al, 2015)

**Repercusiones en la salud:**

* Provocan crisis convulsiva en niños debido a destellos y cambios de intensidad de colores en la pantalla
* Ojos irritados por falta de lubricación
* Dolores de cabeza frecuentes en niños que ocupan lentes
* Dolores musculares o mala postura

Para evitar estos ataques es necesario: sentarse lejos de la pantalla, no jugar si hay cansancio, descansar al menos 10 minutos después de cada hora de juegos. (Carvañal, 2018)

**Efectos de los videojuegos**

Alonso (2013) llevó a cabo una serie de pruebas en las que tuvo como objetivo comprobar si existen ganancias cognitivas al jugar videojuegos.

De acuerdo con uno de esos estudios, las personas que jugaron videojuegos de acción tomaron decisiones 25 por ciento más rápido que otros sin sacrificar la precisión, siendo la conexión neuronal del ojo al cerebro y el cerebro a las manos la más beneficiada.

De hecho, los videojuegos de acción “violentos” fueron los que presentaron mayores beneficios en este aspecto, debido a la gran cantidad de estímulos a los que los jugadores deben estar atentos. “Estos no son los juegos que uno creería que mejoran la mente” señaló Daphne Bavelier, neurocientífica de la Universidad de Ginebra.

Por otro lado, los videojuegos le dan al usuario el poder y autoridad de ser ellos los protagonistas. Esto quiere decir que el jugador es parte de lo que pase con el personaje del videojuego, por lo que le ayuda a la toma de decisiones y ser capaz de responder de manera acertada a diferentes situaciones.

**Método**

La investigación se realizó aplicando un cuestionario a alrededor de 50 participantes mexicanos con un nivel socioeconómico medio o alto, ya que deben contar con los recursos para poder adquirir videojuegos, en un rango de edad de 13 a 18 años, que estén cursando secundaria o preparatoria..

El cuestionario se aplicará a través de medios digitales o presenciales, ya sea de manera individual o grupal. La finalidad de esta encuesta es conocer si existen efectos negativos en la vida de los estudiantes por jugar videojuegos.

**Hipótesis:**

(a) las personas que juegan videojuegos no se vuelven más violentas, debido a que la única razón por la cual se enojan es por alguna cuestión que tiene que ver con el mismo videojuego.

(b): las personas que juegan videojuegos continuamente se vuelven más agresivas, debido a que estás conductas se repiten constantemente hasta el punto de llegar a estar presentes en su vida personal.

**Resultados:**

En primera instancia se preguntó a los encuestados si eran jugadores frecuentes de videojuegos. Esto es, jugar más de una hora diaria, o más de 7 a la semana.

Aproximadamente el 60% de los encuestados señalaron no ser jugadores muy frecuentes de videojuegos. El porcentaje restante si.

Posteriormente se cuestionó a los jugadores si al jugar videojuegos experimentaban enojo o frustración. Para este rubro se dividió a los encuestados en los jugadores frecuentes y en los más casuales.

Como se puede observar, el porcentaje de enojo y frustración es más alto en jugadores frecuentes de videojuego que en los casuales. Esto puede ser un indicador de que el enojo es más frecuente en jugadores que se toman el juego más en serio o que en general juegan más.

A continuación se le preguntó a los participantes las principales razones por las que se enojaban.

**Respuestas sobre las razones del enojo:**

“Es que frustra perder”

“Por las fallas del juego”

“Pues la neta luego los juegos están mal hechos”

“Porque luego pierdo porque al juego le pasa algo”

“Porque me gana alguien que es peor que yo y se empieza a burlar”

Finalmente se les hizo la pregunta de si creían que los videojuegos tenían un efecto negativo en su salud.

En su mayoría la respuesta fue no. A quienes contestaron si, se les pidió que contestaran cuales son esos efectos.

**Respuestas más frecuentes:**

“afecta tus relaciones personales”

“te vuelven agresivo”

“Te “atontan” si juegas mucho”

**Discusión:**

Si bien se han mencionado todos los riesgos que un adolescente puede padecer por jugar de forma excesiva videojuegos, es importante denotar que, si alguien juega de manera frecuente, no necesariamente cambiará su forma de actuar una vez que empieza este hábito.

Las implicaciones que puede tener jugar cotidianamente son más asuntos relacionados con la misma persona que los juega que con los videojuegos en sí, ya que, como tal, no existe un efecto negativo que te produzca esta forma de entretenimiento. Se deben conjuntar otros factores, como la poca atención de los padres, para que esta adicción, al menos en niños, pueda ser una realidad.

En las encuestas que se hicieron, podemos ver que las personas que juega habitualmente presentan enojo específicamente hacia el juego, sin que afecten factores del exterior. Otro aspecto es la tolerancia a la frustración que muchos jugadores no poseen, y de ahí viene la frustración a la hora de perder.

Por otro lado aspectos positivos si influyen en la vida diaria, mejorando motricidad y aspectos cognitivos previamente mencionados y sobre todo dando una forma sana de pasar el tiempo.

**Conclusión:**

Con lo expuesto en el marco teórico, resultados y discusión, podemos concluir que los videojuegos no producen cambios significativos en la conducta (especialmente las agresivas) de los adolescentes, o al menos no en la mayoría de los casos.

Nos percatamos a través de las investigaciones y las encuestas que el enojo de los jugadores al jugar videojuegos no supone trasladarlo a la vida real, quedándose en frustración por perder o por cualquier fallo del juego, como podría pasar en cualquier otra actividad.

Si este pasatiempo es tratado y practicado con las medidas correctas, no generará ningún tipo de problema en la vida del adolescente promedio.

**Bibliografía:**

1. Alonso, T. (2013). ¿Cómo afectan los videojuegos en el proceso cognitivo de los niños? Recuperado de https://sites.google.com/site/picarodriguezfgtpr02/-como-afectan-los-videosjuegos-en-el-proceso-cognitivo-de-los-ninos

2. Cano, I. (2013, julio 15). Nintendo NES, la consola que salvó a los videojuegos de la desaparición. Recuperado de <https://www.google.com.mx/amp/s/www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130715/abci-nintendo-aniversario-201307110910_amp.html>

3. Cavañal, D. (2018). Videojuegos ¿buenos o malos para la salud?. 3 de junio de 2018. Recuperado del sitio web: <https://saludymedicinas.com.mx/centros-de-salud/salud-infantil/articulos/videojuegos-salud.html>

4. Etxeberria , F. (2016, marzo). Videojuegos y Educación. Recuperado de https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\_numero\_02/n2\_art\_etxeberria.htm#Origen\_03

5. Lee, R. (2015, abril 18). Atari: Game Over: ¿Por qué desapareció Atari? Recuperado de https://www.google.com.mx/amp/s/www.nacion.com/viva/television/atari-game-over-por-que-desaparecio-atari/K646BIKGXBFYZCRMOAQTB2W36A/story/%3foutputType=amp-type

6. Vásquez, D., Rosales, N., Álvarez, K., & Martínez, E. (2015, abril). EFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA UPNFM. Recuperado de https://metodologiadeinvestigacioncuantitativa.files.wordpress.com/2015/05/efectos-positivos-y-negativos-de-los-videojuegos.pdf