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**

**Resumen:**

Los videojuegos son una de las actividades de ocio más relevantes de los últimos 50 años. Como cualquier actividad que comienza a cobrar fuerza, la polémica no tardó en rodear este divertimiento. Uno de los principales debates en torno a los videojuegos gira en torno a los efectos psicólogos que estos pueden suponer. Se argumenta acerca de si estos pueden modificar la conducta de un sujeto, ya sea por una “adicción” a ellos o modificando sus actos de alguna manera. Este estudio pretende analizar los hechos para determinar si esto es cierto, basándose también en una encuesta realizada a adolescentes.

**Abstract:**

Videogames are one of the most relevant leisure activities of the last 50 years. As any activity that starts to get importance, controversy did not took time to surround this amusement. One of the main debates around videogames focuses on the psychological effects these may produce. There are arguments about a possible modification upon a subject’s conduct , wether it is an “addiction” to them or modifying his or her acts in any way. This study pretends to analyze if this is true based on facts and a survey applied to teenagers.

**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**

¿Es posible que jugar videojuegos pueda causar conductas agresivas en un adolescente?

**1.3 Objetivos**

Objetivo general: Determinar si el enojo y frustración causado por un videojuego puede influir en la conducta de un adolescente provocando que este actúe de manera agresiva.

Objetivos específicos:

* Determinar el contexto de lo que es un videojuego, cuáles son los más jugados y cuánto tiempo juegan los usuarios.
* Definir los efectos que tiene jugar videojuegos, en menor o mayor escala, sobre la salud mental.
* Aplicar una encuesta a jóvenes mexicanos para compararlos con los datos obtenidos.

**1.4 Justificación**

La importancia de esta investigación radica en determinar si realmente jugar videojuegos puede afectar la conducta, dando sustento estadístico y científico.

La investigación explicará qué juegos suponen ser más adecuados para el desempeño de quienes los juegan y aquellos que afecten de manera negativa. Finalmente, se pretende conocer la opinión de jóvenes mexicanos respecto a este tema.

**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 en 1972.

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 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%

Por lo general los videojuegos violentos, aquellos que causan mayor controversia, son los más populares entre los jugadores.

**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)

**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:**

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

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>

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>

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

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

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