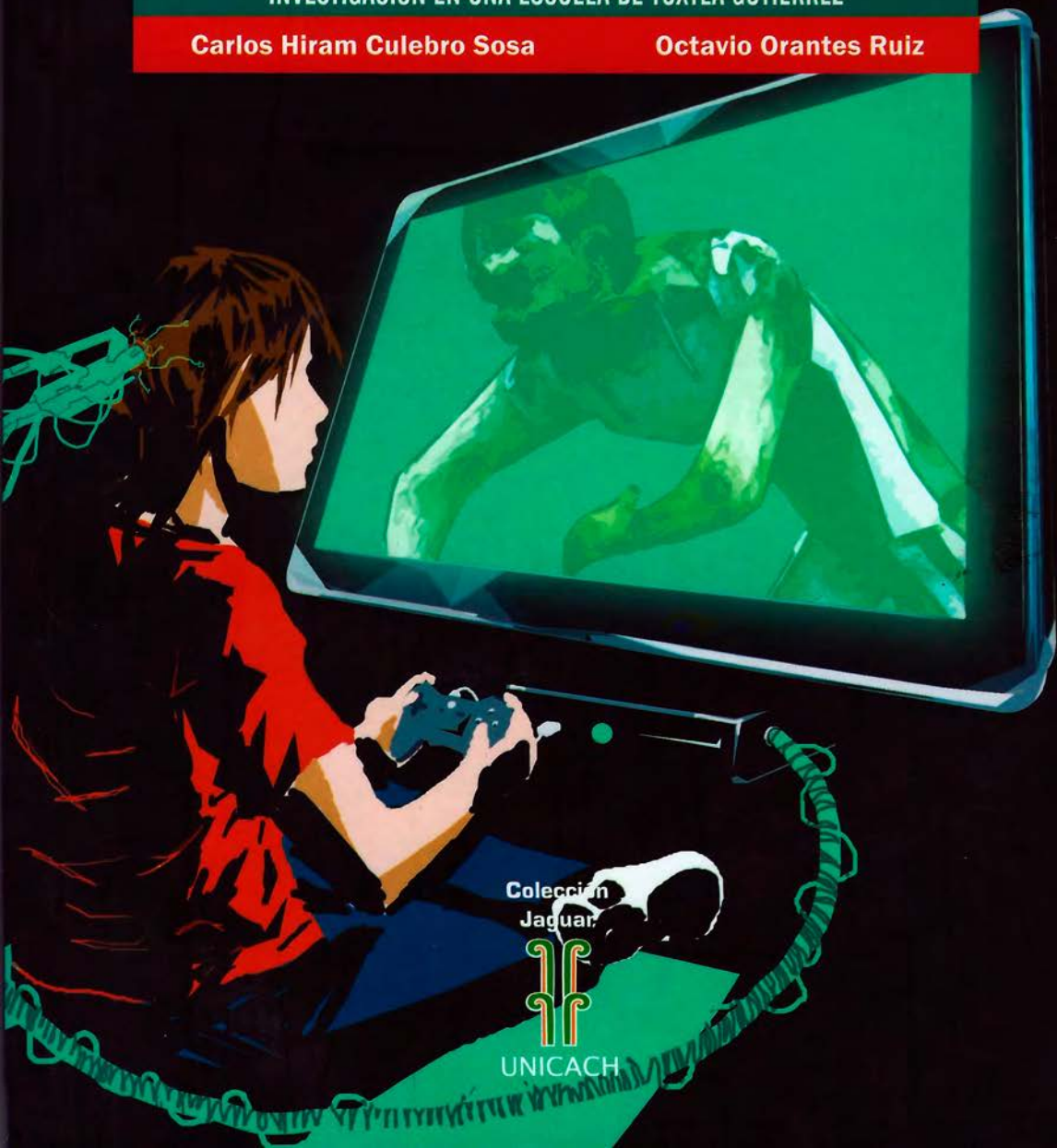


REPERCUSIONES DEL VIDEOJUEGO EN EL ESTUDIANTE DE PREPARATORIA

INVESTIGACIÓN EN UNA ESCUELA DE TUXTLA GUTIÉRREZ

Carlos Hiram Culebro Sosa

Octavio Orantes Ruiz



Colección
Jaguar



UNICACH

Repercusiones del videojuego en el estudiante de preparatoria

Investigación en una escuela
preparatoria de Tuxtla Gutiérrez

M.C. Carlos Hiram Culebro Sosa
M.C. Octavio Orantes Ruiz



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS



2010

**Colección
Montebello**



UNICACH

Esta colección, cuyo nombre es un tributo a las famosas lagunas de Montebello, concentra los títulos procedentes de las ciencias de la salud impartidas dentro de la oferta educativa de la universidad, tales como Odontología, Psicología —en el ámbito clínico— y Nutrición.

Primera edición: 2010

D. R. ©2010. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas
1ª Avenida Sur Poniente número 1460
C. P. 29000, Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México.
www.unicach.edu.mx
editorial@unicach.edu.mx

ISBN

Diseño de colección: Manuel Cunjamá

Ilustración de portada: Darío Rincón

Impreso en México

Repercusiones del videojuego en el estudiante de preparatoria

Investigación en una escuela
preparatoria de Tuxtla Gutiérrez

M.C. Carlos Hiram Culebro Sosa
M.C. Octavio Orantes Ruiz

**Colección
Montebello**



UNICACH

Índice

Presentación	9
Introducción	11
I. El Videojuego	15
Los videojuegos	15
1. Historia	15
2. Videojuego y sociedad	17
3. Clasificación de los juegos	18
4. Clasificación de los jugadores	21
5. Pros y contras de los videojuegos	22
5.1 Argumentos en <i>contra</i>	22
5.2 Argumentos a favor	23
6. Repercusiones	25
6.1 Repercusiones individuales	26
6.1.1 Efectos físicos	26
6.1.2 Sexo y edad	26
6.2 Repercusiones escolares	28
6.2.1 Rendimiento escolar	28
6.2.2 Hábitos de lectura	29
6.3 Repercusiones psicológicas	29
6.3.1 Violencia	29
6.3.2 Adicción	35
6.3.3 Afectividad	36
6.3.4 Trastornos de personalidad y psicosomáticos	37
6.3.5 Inteligencia	37
6.3.6 Frustración	38
6.3.7 Autoestima	38
6.3.8 Impulsividad	39
6.3.9 Humanización	39
6.3.10 Fantasía	40
6.4 Repercusiones familiares	40
6.4.1 Dinámica familiar	40

6.5. Repercusiones sociales	41
6.5.1. Introversión y extroversión	41
6.5.2. Racismo	43
6.5.3. Laborales y legales	44
7. Legislación	44
2. El Juego patológico	47
2.1 Síntomas y trastornos asociados	52
2.2 Prevalencia	53
2.3 Curso	54
2.4 Evolución	54
2.5 Patrón familiar	55
2.6 Diagnóstico diferencial	55
2.7 Relación con la CIE 10	55
3. Estrategia metodológica	57
3.0 Objetivos	57
3.1 Objetivo general	57
3.2 Objetivos específicos	58
3.3 Hipótesis	58
3.4 Tipo de estudio	59
3.5 Población y muestra	60
3.6 Instrumentos	61
3.7 Metodología	62
3.8 Resultados	66
Conclusiones y recomendaciones	77
Apéndice	83
Bibliografía	105
Semblanza de los autores	109

Presentación

La Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas-UNICACH es una institución que forma profesionistas de alto rigor académico en las distintas disciplinas del conocimiento, reflejadas en su pertinente oferta educativa, y desarrolla acciones diversas que rescatan y exponen expresiones del arte, derivadas de la riqueza cultural y artística de la sociedad chiapaneca, y de la vocación histórica por mostrar esta distinción ante los ojos del mundo.

Desde este marco de referencia y de gestión institucional, la UNICACH durante los últimos tiempos ha establecido estrategias que han fortalecido las funciones sustantivas de la docencia, la investigación y la extensión universitaria. Lograr esta pretensión, entre otras acciones, ha requerido de la aplicación de políticas editoriales modernas y ágiles, y de la vinculación con instituciones del sector público y privado, que han posibilitado la exposición y publicación de las ideas de investigadores, profesores, escritores, estudiantes, estudiosos todos en las diversas disciplinas del conocimiento, lo que ubica a la Universidad como uno de los principales productores de obras bibliográficas y hemerográficas en Chiapas.

En esta ocasión, la UNICACH se distingue en publicar, en coedición con la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado, la obra *Repercusiones del videojuego en el estudiante de preparatoria: Investigación en una escuela preparatoria de Tuxtla Gutiérrez*, la cual es producto del trabajo académico y de investigación del psicólogo Carlos Hiram Culebro Sosa, profesor e investigador de la UNICACH, y del pediatra Octavio Orantes Ruiz, catedrático de la Universidad Autónoma de Chia-

pas, quienes analizan el impacto nocivo de esta práctica considerada como una verdadera adicción, y proponen resultados y escrutinios que bajo diferentes enfoques teórico-metodológicos, proporcionan elementos de juicio para contrarrestar este grave problema social.

Estamos seguros que este esfuerzo bibliográfico compartido será de utilidad para el magisterio de todos los niveles educativos, y proporcionará información valiosa a la sociedad en su conjunto, particularmente a los padres de familia y estudiantes chiapanecos.

Bienvenida esta obra que se suma a la amplia variedad de textos publicados por la UNICACH y puestos en mano de todos los lectores.

Ing. Roberto Domínguez Castellanos
Rector de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.

Introducción

“(…) en sus hábitats naturales, los animales salvajes no se mutilan a sí mismos, no se masturban, atacan a su prole, desarrollan úlceras de estómago, se hacen fetichistas, padecen obesidad, forman parejas homosexuales ni cometen asesinatos”; entre otras alteraciones que sí presentan los animales encerrados en algún zoológico, según refiere Desmond Morris en su obra *El zoo humano*, quien explica que esas conductas obedecen a que el animal en cautiverio y el ser humano contemporáneo, ya no tienen que luchar por la sobrevivencia, lo que puede llevarles a evitar la monotonía y el aburrimiento; creando problemas innecesarios que luego puedan resolver. Es lo que sucede -según Morris- con el gato que deja escapar a un ratón casi muerto para volver a atraparlo nuevamente; y pudiera ser -según los autores de este texto- el caso del tema que se analiza en estas páginas. Sin duda, los videojuegos son instrumentos a los que la sociedad contemporánea recurre para evitar el hastío, pero ese entretenimiento puede causar daños en la salud mental del usuario de esos equipos. Aunque el empleo del videojuego es universal, los padres de familia -la mayoría de las veces- se limitan a proporcionar el dinero destinado a comprar el equipo o la renta del mismo en el establecimiento comercial; los maestros trabajan como si el mundo de los videojuegos no existiera; los médicos y otros profesionales de la salud poco se han interesado por indagar sobre los daños que ocasionan esas máquinas; por su parte los legisladores y otros funcionarios públicos han puesto poca atención a dicho fenómeno. Desde luego, es evidente que en la cultura contemporánea las imágenes cada vez cuentan más que las palabras, y este hecho constituye un reto para

la educación tradicional pues, como los videojuegos son más interesantes para muchos niños y jóvenes que lo que estudian en la escuela -incluyendo la lectura- ello debería obligar a revisar los sistemas de enseñanza.

Las consecuencias en la salud mental que con más frecuencia se alega que son resultado del empleo de esos instrumentos de videodiversión, son las siguientes: a) propician una disminución del rendimiento escolar; b) generan un particular tipo de adicción; c) favorecen el retraimiento social de los jugadores; y d) estimulan la violencia. Todas esas características, con excepción de la última, son propias de la patología mental denominada por la Asociación Psiquiátrica Americana (APA) como *Juego patológico*, en su Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales¹ conocido por sus siglas en inglés como DSM-IV. Por otra parte, a continuación se citan algunas de las razones que llevaron a los autores de este trabajo a seleccionar este tema.

Se tuvo la oportunidad de acudir a escuelas secundarias y dialogar con los estudiantes e invitarlos a participar en un concurso para elaborar y volar papalotes, y al preguntarles cuál juego les gustaba más, muchos respondieron con la marca de un equipo de videojuegos. Esto llevó a solicitar a quienes ayudaban en la labor de promoción de la competencia en otros centros educativos que formularan la misma pregunta, encontrándose resultados similares; lo que llamó la atención a quienes organizaban el mencionado evento, concluyendo que muchos niños de hoy ya no vuelan papalotes, ni juegan con carritos de madera o el trompo, sino que se divierten con amigos virtuales mediante imágenes en tercera dimensión. Por ello, la población que aprendió a volar papalotes debe saber de lo nuevo, así como las nuevas generaciones deberían aprender de los juegos de antaño, pues ese intercambio permitiría una mejor comunicación entre las generaciones de ahora y las de antes.

Cuando Carlos Hiram Culebro Sosa tuvo acceso por vez primera a un equipo de videojuego, a partir de las 10:30 PM, dejó de utilizarlo hasta las 3 de la mañana, ante la imperiosa necesidad de “rescatar a la

¹ Pichot, Pierre (coordinador general de las ediciones española, francesa e italiana), DSM-IV, Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, Masson, S.A. España, 1996, pp. 632-637.

reina”; preguntándose lo que ocurriría con los niños y jóvenes en circunstancias similares a la suya.

Casi de manera simultánea, Carlos Hiram tuvo la oportunidad de atender, en la Clínica de la Escuela de Psicología de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, a un joven de 14 años, y por separado a una madre de familia, porque tanto el primero de ellos como el hijo de la segunda, presentaban la patología mental denominada *juego patológico*; aunque en ninguno de esos dos casos consideró ese diagnóstico.

Las experiencias anteriores llevaron a publicar artículos periodísticos sobre el tema en diarios locales y de circulación nacional, recibiendo comentarios de personas que estaban interesadas en conocer más sobre ese asunto, planteándole a Culebro Sosa una serie de inquietudes a las que no tenía respuesta. Algunas de esas ideas se contestaron de manera conjunta con Octavio Orantes Ruiz, a través de la investigación que se cita más adelante.

Los resultados de ese estudio confirman la existencia de jugadores patológicos por el uso de esas máquinas. Esa patología mental está impactando, sobre todo, en la población estudiantil que recurre a ese tipo de videos, reflejándose en una disminución en el rendimiento escolar y en el tiempo destinado a la lectura, entre otras alteraciones; además, esas perturbaciones se están dando en jóvenes que, aparentemente, no se percatan de estos daños.

1. El Videojuego

Los videojuegos

1. Historia

Desde que el uso inicial de las computadoras estuvo reservada a las grandes corporaciones y universidades, ya se observaba con preocupación la conducta de quienes desde ese entonces dedicaban largas horas a utilizarlas. Esta actitud quedó reflejada en el libro *Computer Power and Human Reason* (1969), del profesor Joseph Weizenbaum, quien acuñó el concepto de *bohemia de las computadoras*². Textos de ese tipo causaron indignación entre los programadores de la época (a mediados de los años sesenta), por considerarlos como meras calumnias. Algunos aseguran actualmente que no se justificaba esa inquietud y otros, incluso, empezaron a referirse a las bondades de esos equipos. De los videojuegos empezó a saberse a finales del siglo pasado. El antecedente más antiguo de los videojuegos data de 1972, cuando la compañía Atari puso en circulación el *pong*, que fue una consola que convertía la pantalla de un televisor en un rudimentario juego de tenis³.

Los videojuegos pueden conceptualizarse como “Entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas”⁴.

² Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm; documento engargolado, consultado el 7 de mayo de 2006. S.P.I. El hipertexto alude a textos consultados en la Internet.

³ Levis Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, p.13, Ed. Paidós, España, 1997.

⁴ *Ibidem*, p. 23.

Por la inquietud que generaron los primeros equipos de videos como pasatiempo, resulta comprensible que el famoso videojuego *Pac-man* fuera conocido en muchos países, incluso el nuestro, como “comecocos”, por la connotación peyorativa de este concepto. En el país, esos equipos empezaron a comercializarse a partir de 1988⁵, sin embargo, en el mercado informal ya se vendían esos aparatos desde antes de esa época⁶. Para 1982, se calcula que el número de equipos de esta naturaleza instalados en la Unión Americana superaba los veinticinco millones de unidades.⁷ En ese mismo año, se estima que las familias en EU gastaron más dinero en videojuegos que en cine y música juntos.⁸ No fue posible determinar el año en que esos equipos se introdujeron a Chiapas, a pesar del esfuerzo desarrollado para encontrar esa información.

En un principio, la actividad consistía en una simulación en la que se abatían extraterrestres desde las máquinas de un establecimiento comercial. Posteriormente el interés se focalizó en los aficionados que perseveran delante de un monitor o la pantalla del televisor (en lo sucesivo TV).

Desde otro punto de vista, esos juegos son los precursores del encuentro entre la televisión y la informática, por lo que han tenido un importante papel en el proceso de informatización de la sociedad actual; y también ocupan una posición relevante desde el punto de vista económico. Por otra parte, la informática permitió que, a través del videojuego, un espectador pueda controlar lo que sucede en la pantalla del televisor. Esto lleva a preguntarse si el videojuego no constituirá, en la sociedad contemporánea, aquel bíblico becerro de oro.

Se ignoran los motivos precisos por los que este tipo de juego electrónico ha tenido el enorme éxito que ha alcanzado, aunque diversas teorías tratan de dar una explicación a ese fenómeno, entre las que se mencionan la siguiente: La razón pudiera encontrarse en el fenómeno

⁵ La compañía importadora de videojuegos que empezó a funcionar en México en el año de 1988 ahora se denomina Gamela de México.

⁶ Viguera Garza, Erika, Las implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños mexicanos, el amigo virtual, Tesis que para obtener el título de maestra en comunicación presentó en la Universidad Iberoamericana, en México, D.F. 1999.

⁷ Levis, *op. cit.*, p. 55

⁸ *Ibidem*, p. 13.

que algunos han bautizado como “curiosidad innata”, que es el motivo por el que un mono puede mover la palanca que permite abrir una ventana, una y otra vez, durante períodos prolongados, sin más recompensa que mirar hacia fuera y observar lo que hay del otro lado.

Por su novedad, el vocablo *videojuego* no se ha incorporado a diccionarios, tanto de términos psicológicos, como de la lengua española (y en la literatura sobre el tema algunos hacen mención del videojuego y otros del video juego). Son jóvenes colegiales del sexo masculino cuyas edades oscilan entre los 8 y 18 años de edad (o quizá de edades un poco más tardías), quienes hacen uso con más frecuencia de ese entretenimiento, ya sea en establecimientos comerciales o en equipos caseros. Como entre los estudiantes su empleo se ve favorecido porque muchos comercios de ese giro se establecen en las cercanías de los centros escolares de diversos niveles educativos, cabe preguntarse el impacto que se lograría si esos establecimientos se instalaran lejos de los centros educativos. Ante esa posibilidad, pudiera ocurrir que los usuarios de esas máquinas llegasen más tarde a la escuela, o no acudan a clases.

2. Videojuego y sociedad

Pareciera que hay un paralelismo entre los videojuegos y la descripción que hace Aldous Huxley en su novela *Un mundo feliz*, cuando explica que los hombres –en la sociedad utópica que describe– están satisfechos después de un trabajo suave que no agota, la ración de soma, los juegos, la copulación sin restricciones y el *sensorama*⁹.

Las diferencias entre la influencia de la escuela y la de los videojuegos son notables: mientras una clase en la escuela puede implicar un proceso en el que se enseña el respeto a la convivencia humana o la ley de la gravedad –por citar sólo dos ejemplos–, el *videojuego* se asemeja a la soledad del mundo de los alucinógenos en donde el alumno aprende de manera casi realista a agredir, a violar los valores y las reglas que aprende tanto en la escuela como en su casa. Desde luego, cabe preguntarse si no se tratará de un juego inofensivo porque toda la acción de la

⁹ Las cursivas son de los autores de este trabajo

videodiversión ocurre en un espacio imaginario, o bien, es el espejo de la auténtica cultura de nuestra época, en la que reinan la competencia y el individualismo, aunque se pregone lo contrario. También es posible que la agresividad que caracteriza a ese juego sea un pálido reflejo de un mundo real cada vez más amenazador y peligroso; o bien, es un pasatiempo que permite acercarnos de manera virtual a las motivaciones inconscientes y al thánatos de Freud.

3. Clasificación de los juegos

Cualquier intento de establecer una clasificación de esos juegos choca con el problema de la exhaustividad. Una clasificación, citada por Levis¹⁰, los agrupa en las siguientes diez categorías: juegos de lucha, de combate, de tiro, de plataforma, simuladores, porno-eróticos, deportes, de estrategia, de sociedad y ludo-educativos. Esas categorías se superponen y así, por ejemplo, un juego de combate puede ser a la vez pornográfico:

- a) De lucha: consiste en una batalla cuerpo a cuerpo, entre dos personajes elegidos por los jugadores, o bien, el jugador debe ir venciendo, uno a uno, a todos los rivales que le opone el programa. Aunque la pelea suele basarse en las artes marciales, los personajes disponen de diferentes armas para atacar a su adversario, que pueden ser dragones, monstruos extraterrestres, etcétera. Cuando los protagonistas son personajes humanos, suelen incluir a una dama, quien generalmente es más pequeña y menos fuerte que los varones. Son estos juegos de lucha los que –según se han percatado los autores de este relato– predominan en los establecimientos comerciales de Tuxtla Gutiérrez; así como las tres categorías que se citan a continuación, las que se caracterizan por tener un alto contenido de violencia explícita y de sangre.
- b) De combate: los que se incluyen en esta modalidad comparten con los de la anterior categoría su extrema violencia. Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y sus personajes generalmente son individuos jóvenes quien, bajo

¹⁰ Levis, *op. cit.*, pp. 167-175.

un pretexto, deben ir eliminando, del modo más rápido y efectivo, a todos los adversarios que se atraviesan en su camino. Los enemigos y obstáculos se presentan de manera cíclica durante todo el desarrollo del juego.

- c) De tiro: el objetivo principal es disparar constantemente a todo lo que aparece en la pantalla del televisor, que hace recordar el juego de tiro al blanco de las ferias de antaño, con la diferencia de que en los videojuegos la acción se desarrolla en un campo de batalla o algún escenario militar, por que tanto el protagonista como sus adversarios son militares o pertenecen a un grupo paramilitar. Cuando el juego se desarrolla en un ambiente futurista, los enemigos pueden ser seres extraterrestres o robots que amenazan con la destrucción de la Tierra. Si el ambiente se realiza en un escenario urbano, el jugador asume la identidad de un policía con buena puntería pero de dudosa moralidad.
- d) De plataforma: similar a los de combate, en este tipo el personaje debe avanzar en territorios hostiles en cumplimiento de una función como la de rescatar a una princesa. En su recorrido, va adquiriendo superpoderes que le permiten enfrentar obstáculos cada vez de mayor peligrosidad. La diferencia con los de combate estriba en que, al sortear los obstáculos con sus poderes, no tiene necesidad de destruir al enemigo. El personaje puede ser un animal humanizado, similar a los creados por Walt Disney, o bien, un ser humano.
- e) Simuladores: son los que simulan la conducción de un automóvil, motocicleta, avión, etcétera, generalmente a velocidades vertiginosas. Algunos son vehículos militares o de naves espaciales y corresponden más a la categoría de juegos de tiro.
- f) Porno-eróticos: Algunos pocos son eminentemente pornográficos, pero otros más son simultáneamente de esta categoría y otra más, como ocurre con los de combate que incluye escenas eróticas.
- g) Deportes: los de esta categoría simulan la práctica de algún deporte (fútbol, basquetbol, etcétera) y por ajustarse a las reglas del deporte que se trate, son de poca violencia y los menos polémicos.
- h) De estrategia: a diferencia de las otras categorías, que requieren de la reacción rápida del jugador, éstos se apoyan en la reflexión,

como son los simuladores de sistemas ecológicos, económicos, urbanos, etcétera, en los que el jugador debe considerar la gama de alternativas de solución, dentro de las que existe la posibilidad de la agresión y la destrucción.

- i) De sociedad: son adaptaciones de los juegos clásicos de salón como el ajedrez, solitario, entre otros, casi inexistentes en los salones comerciales de videojuegos, lo que a juicio de los suscritos es una situación lamentable. Algunos los incluyen en la categoría de los juegos de estrategia.
- j) Ludo-educativos: se trata de juegos que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos como los referidos a pasajes históricos, conocimientos de geografía, etcétera. Si los ludoeducativos –que tienen poco éxito entre los jóvenes– fueran los de uso preponderante entre los estudiantes, o de las tres últimas categorías citadas, no se justificaría la redacción de estas páginas.

Otra forma de agrupar a estos equipos, según el tipo de soporte, es de la siguiente manera.¹¹

1. Juegos de computadoras personales, los que también se encuentran en teléfonos móviles.
2. Sistemas para el hogar, también conocidos como consolas caseras.
3. Juegos a través de equipos confeccionados para empresas, también conocidos como Arcade (o “chispas” en nuestro país). Desde hace algunos años, las negociaciones han instalado máquinas que son manipuladas con los pies, con la ventaja de que requieren de esfuerzo físico y habilidad para ejecutarlas.
4. Juegos a través del sistema Internet. Son los utilizados mediante el espacio virtual, al que se accede por computadoras y otros equipos.

Los que se citan en el número uno y dos corresponden a los videojuegos caseros; el tres corresponde a los establecimientos comerciales; y los equipos del cuatro pueden corresponder a una u otra categoría indistintamente.

¹¹ Viguera Garza, Erika, *op. cit.*, p. 27-28.

4. Clasificación de los jugadores

Diferentes autores han insistido en la conveniencia de diferenciar distintos tipos de jugadores, aunque de momento no existe acuerdo entre ellos y la evidencia que los sustenta es mínima.

Bergler (1957)¹² distinguió seis tipos de jugadores, en concordancia con su punto de vista psicoanalítico, pero sin referente empírico: el jugador clásico, el hombre pasivo-femenino, el pseudosuperior defensivo, el jugador motivado por una culpa inconsciente, el jugador impasible y la mujer jugadora.

Por su parte, McCormick y Taber¹³ citan tres tipos de jugadores: con características obsesivo-compulsiva, con compulsividad relativamente elevada y con alta impulsividad.

Los *jugadores compulsivos*¹⁴ también distinguen tres tipos de jugadores: 1. *El jugador serio*, que juega de modo regular, dedicando un tiempo y dinero considerables, pero aunque esa diversión ocupa gran parte de su vida, no le causa problemas en otras áreas. 2. *El jugador dependiente*, que es aquel que ocupa al juego como escape a sus emociones desagradables, descuidando sus obligaciones, pero es capaz de suspender el juego -aunque temporalmente- cuando la conducta de jugar amenaza su integridad familiar o laboral, y 3. *El jugador compulsivo*, que se refiere a la persona que no es capaz de parar de jugar, a pesar de los problemas que esta conducta le ocasiona; existe, por tanto, una pérdida de control sobre el juego. Esta última categoría corresponde a la de jugador patológico que se analizó en los estudiantes de una preparatoria.

¹² Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco. *op. cit.*, p. 575.

¹³ *Ibidem*. P. 576

¹⁴ La organización Jugadores Compulsivos que trabaja de manera similar a la de Alcohólicos Anónimos fue fundada en los Ángeles, Cal., EU en 1957. Esta Asociación divulga un cuestionario para detectar al jugador compulsivo que consta de veinte preguntas, y estiman que quien responde 7 ó más de ellas en forma afirmativa es un jugador compulsivo.

5. Pros y contras de los videojuegos

A pesar de que varios textos destacan las virtudes de los videojuegos, algunos países han prohibido su uso. La importancia del tema radica en que se trata de un asunto sobre cuyas repercusiones negativas (y quizá algunas positivas), es más lo que se desconoce que lo que se sabe de ellas, por tratarse de un fenómeno relativamente reciente.

A continuación se presentan argumentos a favor y en contra de esas máquinas, en el entender que esta controversia sobre las ventajas y desventajas surge desde que fueron creados los primeros videojuegos.

5.1 Argumentos en contra

Los argumentos de los antagonistas son los siguientes:

1. El tiempo empleado en ellos va en detrimento del dedicado al estudio y actúa como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y educativas.
2. Puede favorecer una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta entre los usuarios más asiduos, sobre todo en aquellos que utilizan videojuegos violentos.
3. Algunos jugadores gastan en esas maquinatas el dinero destinado a algunas necesidades.¹⁵
4. El juego imaginativo, creativo o de fantasía, no pueden tener lugar mientras los jugadores se ocupan en “destruir al enemigo”.
5. Se inhibe el desarrollo de habilidades sociales.
6. La conducta “adictiva” de esos jugadores podría inhibir el desarrollo de pautas de conducta más constructivas, y podría dar lugar a otros problemas.
7. Tienen un carácter violento, sexista y racista; y pueden disminuir la creatividad y fantasía de sus usuarios.¹⁶

¹⁵ Este hecho es notorio en niños de la calle que destinan una considerable parte de sus ingresos en esos juegos.

¹⁶ Las siete objeciones que se citan de los videojuegos podría dar origen a una investigación orientada a conocer su presencia en estudiantes de diferentes niveles educativos. En este trabajo únicamente se abordan las impugnaciones a los puntos 1, 4 y 5.

Una actitud de franca oposición fue la de Everett Koop,¹⁷ Cirujano General de los EU, quien en 1984 proclamó que los videojuegos producen aberraciones en la conducta de los niños, convirtiéndolos en “adictos en cuerpo y alma”; sin embargo, a pesar de esa acusación, no se adoptó ninguna medida de control para la venta de esos equipos. Posteriormente, en los estados de Nueva York, New Hampshire, California y Florida, en los EU, se prohibieron las máquinas públicas de videojuegos, argumentando que son esencialmente violentas y que limitan la imaginación.¹⁸ Más lejos llegó el dictador filipino Ferdinand Marcos, quien en noviembre de 1981 decretó la prohibición de las máquinas de videojuegos, permitiendo un plazo de cuatro semanas para su inutilización, argumentando que destruían la sociedad filipina.¹⁹ En un viaje a la isla de Cuba, de uno de los autores de este texto encontró equipos de videojuegos en algunos hoteles destinados a turistas extranjeros, y supone que sólo en esos lugares se localizan; por el contrario, en la Unión Americana ha visto a niños de edad preescolar utilizar el videojuego en una infinidad de establecimientos comerciales, de diferente naturaleza.

El videojuego denominado *Grand Theft Auto*, en el que los jugadores adoptan el papel de un gángster y cometen varios asesinatos, fue prohibido -en época reciente- por el gobierno brasileño.²⁰

Un indicador de la gravedad del fenómeno que se analiza es la apertura, durante el 2006, de una clínica para el control de los jugadores compulsivos por el uso de videojuegos en Holanda, que está considerada como la primera de su tipo en Europa.²¹

5.2 Argumentos a favor

Quienes defienden estos equipos alegan que la mayor parte del conocimiento popular acerca del videojuego, está basado en las opiniones

¹⁷ Levis, *op. cit.*, p. 161 (envía a Koop Everett, *revista Time*, 1982)

¹⁸ Gaja Jaumendru, Raimon, Videojuegos, ¿alineación o desarrollo?, p. 34 (envía a Provenzo, Eugene, La fiebre de los videojuegos llega a España, *Expansión*, Madrid 4/1/92). Este investigador erróneamente es llamado por otros autores como Raimon Gajá J. (con acento en la segunda “a” de su primer apellido).

¹⁹ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*

²⁰ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*

²¹ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*

que reflejan los sistemas de comunicación masiva acerca de este entretenimiento; sin embargo, con frecuencia estos medios –dicen sus simpatizantes– ponen énfasis en hipotéticos problemas que raramente son corroborados por la investigación científica²².

Quienes hablan de sus beneficios afirman que la actitud negativa proviene de personas con escasa experiencia en informática en general y videojuegos en especial. La psicóloga Patricia Marks Greenfield, en 1985, precisa: “estoy convencida de que la gente que critica a los videojuegos no entiende lo que éstos implican”;²³ y esto dio motivo para que otros señalaran que quienes tienen información de primera mano tienen una actitud más favorable hacia el videojuego, que aquellos sujetos que forman sus opiniones sobre la base de referencias de terceros.²⁴

Algunos de los argumentos ofrecidos por los defensores de esta forma de ocio son las siguientes. (Los comentarios que se citan al pie de página son opiniones de uno de los autores de este trabajo, refutando las supuestas virtudes, y publicados en diarios locales.)²⁵

Esos juegos pueden proporcionar a algunos jugadores un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar carientes en sus vidas.²⁶

El constante uso de videojuegos puede llevar a una reducción de conductas antisociales como la farmacodependencia o la vagancia.²⁷

El videojuego puede constituir una forma de aprendizaje y entrenamiento para futuras actividades.²⁸

²² Esta crítica en contra de los medios masivos es sostenida por Erika Viguera, quien escribe en su tesis de maestría: “Se observa una tendencia por parte de la prensa mexicana a publicar artículos con tendencia acusadora en contra de los videojuegos”; afirmación que la sustenta después de hacer una revisión de varios diarios nacionales durante el período comprendido desde 1997 hasta 1999.

²³ *Levis, op. cit.*, p. 162.

²⁴ Los autores de este trabajo son una negación a esta observación, por tener información de primera mano sobre videojuegos; a pesar de ello mantienen una actitud de rechazo hacia ellos.

²⁵ “¿Qué sucede con los videojuegos?” artículo publicado por Carlos Hiram Culebro Sosa (a) en el periódico *La República* en Chiapas, p. 2 de la edición del 17 de diciembre de 1998.

²⁶ En consideración a sus desventajas, igualmente útil puede resultar el instruir a los adolescentes en el uso de armas de fuego, para que también adquieran el sentido de dominio y control. Este sarcasmo pretende evidenciar lo inapropiado de la ventaja que se cita.

²⁷ También reducen el tiempo destinado al deporte –como lo aseguraron los estudiantes encuestados– y el fomento de las relaciones humanas (que no se exploró en la investigación).

²⁸ Por la especificidad del entrenamiento, éste tiene poca utilidad en la vida real.

Estos juegos pueden promover y desarrollar la coordinación visomanual, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas.²⁹

El dominio de estos juegos es un potencial recurso para el aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que -de lo contrario- serían desadaptados sociales.³⁰

Pueden constituir una forma de preparación o iniciación en los prerrequisitos cognitivos del mundo de la tecnología informática.³¹

A la interrogante de quién usa videojuegos sus simpatizantes responden: todo mundo. El que esta idea sea cierta parcialmente no significa que por ello sea válida. De igual forma podría responderse a la pregunta ¿quién bebe licor?

6. Repercusiones

Para agrupar los fenómenos asociados a los videojuegos -localizada de manera dispersa en la bibliografía consultada- se concentran, de manera arbitraria, las repercusiones³² en las categorías que se citan y detallan a continuación: 1) individuales; 2) escolares; 3) psicológicas; 4) familiares; y 5) sociales³³.

²⁹ Las habilidades que se adquieren son tan particulares, que en ocasiones, pueden no tener utilidad para usar otro equipo de videojuego más moderno.

³⁰ El mismo resultado se obtendría si a los pequeños se les enseña a utilizar con propiedad las cartas, dados y otros juegos de azar.

³¹ Este argumento sí puede ser una ventaja de los videojuegos.

³² Por los daños -reales o aparentes- algunos países como Alemania y Gran Bretaña han regulado el contenido de los videojuegos, aunque la mayoría de las naciones los aceptan como inofensivos para los pequeños.

³³ En este apartado de las repercusiones sociales se incluyen las referentes a las repercusiones laborales y legales (que en el caso de la población investigada es mínima debido a su edad)

6.1. Repercusiones individuales

6.1.1. Efectos físicos

Un trabajo sobre los efectos físicos en los jugadores es el de *Bonnafont*³⁴ quien ha establecido que el uso exagerado de videojuegos produce cefalea, fatiga física y visual³⁵; además, personas epilépticas podrían presentar crisis convulsivas ante las imágenes de los videojuegos. Sin embargo, reconoce que esta posibilidad fue exagerada desde que, en 1992, un niño falleció en Gran Bretaña por un ataque de epilepsia mientras jugaba en una de las máquinas que se analizan en este trabajo.³⁶

En una investigación realizada en el año 2001 por Guillermina Baena Paz -quien labora en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM- en ocho delegaciones y tres municipios del Estado de México, encontró que la mayoría de los adolescentes a quienes les gustan los videojuegos presentan náuseas, insomnio, pesadillas y vómito.³⁷ Esta investigación es la única que se conoce en la que se menciona el vómito como una característica del jugador de videojuegos.

Según Brown, el ritmo cardíaco de los jugadores aumenta al momento de estar jugando, de forma similar al detectado en los jugadores de máquinas de póquer.³⁸

6.1.2. Sexo y edad

Aunque el videojuego es una actividad preferida por los chicos, pues es mínimo el número de jugadoras, según Gutman,³⁹ periodista experto en temas informáticos, la razón es muy simple: esos juegos están diseña-

³⁴ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*, (quien envía a Bonnafont, 1992, Video Games and the Child. paper presented at myths and realities of play seminar, London)

³⁵ En la literatura revisada no se encontraron referencias a posibles daños oculares por la exposición en forma prolongada a la luminosidad del monitor

³⁶ Levis, *op. cit.*, p. 202.

³⁷ "Adicción a los videojuegos", artículo conteniendo entrevista a Guillermina Baena Paz, publicado en la p. 3 del diario La Prensa, en su edición del 27 de mayo de 2001.

³⁸ Gaja Jaumeandreu, R. *op. cit.*, p. 113 (envía a Brown, "Home Computer And videogame").

³⁹ *Idem*, p. 71.

dos por hombres y para hombres. De acuerdo a una encuesta realizada en 1982 por el Instituto Galup –refiere Goldstein⁴⁰ más del 93% de los jóvenes de EU jugaba con cierta frecuencia con los videojuegos.

La edad indica un papel importante en este tema, pues el psicólogo Raimon Gaja Jaumeandreu afirma, en el texto reseñado en este libro que: “Los niños que comienzan a jugar con los videojuegos a una edad más temprana tienden a dedicar al juego una mayor proporción del tiempo libre que los que empiezan más tarde.”⁴¹

En Europa, la mayoría de quienes recurren a ese juego son los menores de 16 años de edad, y varones por supuesto, destinando en promedio una hora diaria al videojuego, mientras que en los Estados Unidos son dos horas diarias.⁴²

Mcloure y Mears ponen en evidencia un mayor interés por el videojuego por parte de los jóvenes entre 12 y 18 años de edad.⁴³ Aunque esas cifras no son obtenidas en el país, los autores de esta publicación consideran que algo similar ocurre en todo el territorio nacional.

En la encuesta que en 1999 realizó en la ciudad de México Erika Viguera Garza, aplicada a 179 estudiantes de sexto año de primaria y de primero de secundaria, en donde el 54.4% de los encuestados fueron niñas, encontró –en contra de los que se refiere en otras investigaciones– que no existe una diferencia significativa en cuanto al sexo de quienes más recurren a los videojuegos, aunque reconoce que hay un leve predominio de los varones.⁴⁴ Los datos aparentemente contradictorios en cuanto al sexo de quienes recurren con más frecuencia a las máquinas

⁴⁰ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*, (quien envía a Golstein, 1993).

⁴¹ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 71

⁴² Levis, *op. cit.*, p. 179.

⁴³ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*, (quien envía a Mcloure y Mears, artículo titulado “Videojuegos y psicopatología”, en *Psychological Reports* 59, pp. 59-62, 1984).

⁴⁴ Cabe mencionar que en la tesis de la Maestra Erika Viguera G. es evidente su actitud de defensa de los videojuegos, por lo que critica el trabajo de Guillermina Baena Paz (que se reseña en este libro), al escribir: “...el 80% (de sus conclusiones) (...) destacan lo diabólico, negativo y peligroso de los videojuegos...”; sin embargo, no presenta ningún argumento para descalificar de esa manera la investigación de Baena. Viguera fundamenta su tesis en una encuesta, entrevistas, libros y documentos localizables a través de Internet; sin embargo, también se fundamenta en ocho revistas editadas por las compañías productoras o distribuidoras en el país de videojuegos; y esto último equivale a buscar información confiable de cualquier medicamento y sólo apoyarse en la literatura del laboratorio farmacéutico que lo produce.

de videos tienen una explicación: casi en todos los estudios se refiere una predominancia del sexo masculino; sin embargo, esta diferencia es menos acentuada en los estudios epidemiológicos, si se les compara con los estudios clínicos.⁴⁵

El análisis de varias investigaciones realizadas, sobre todo en la Unión Americana, revela que la edad predominante de los jugadores se observa en sujetos menores de 30 años de edad, constituyen desde 30 hasta 40 por ciento de los jugadores patológicos identificados.⁴⁶

6.2 Repercusiones escolares

La estrecha vinculación de los videojuegos con la enseñanza queda claramente demostrada con la siguiente afirmación, en el sentido de que no se trata de un simple juego, sino que: “estamos enseñando (...) de la manera más inaudita, qué se siente jalar el gatillo y lo que se enfatiza aquí es la emoción, el placer y la recompensa de hacerlo. Lo que no les enseñamos son las consecuencias en la vida real”.⁴⁷

6.2.1. Rendimiento escolar

Algunos autores aseguran que el uso de computadoras ocasiona un rendimiento escolar más bajo; pero otros aseguran que implica calificaciones más altas en el caso de las mujeres.

Guillermina Baeza Paz también afirma que otro efecto pernicioso de los videojuegos son las “crisis de ausentismo” (sic).

La posibilidad de que el rendimiento escolar se vea impactado de manera desfavorable coincide con el hecho de que las cuatro actividades preferidas por los escolares que estudió Vigueras en la ciudad de México son, en forma descendente, las siguientes: ver la televisión, ju-

⁴⁵ Al aplicar el cuestionario Videojuego algunas alumnas expresaron el deseo de participar, alegando que también ellas recurren a los videojuegos. Algunos estudios coinciden en señalar que la frecuencia del uso del videojuego en las mujeres es menor que en los varones, lo que pudiera determinarse en otra investigación.

⁴⁶ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco. *op. cit.*, p. 571.

⁴⁷ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm *op. cit.*

gar videojuegos, jugar fútbol y escuchar música. *En este estudio, a más de la mitad de los niños y niñas les gusta muchísimo o mucho jugar con videojuegos.*⁴⁸ En esa misma encuesta se concluye que *al 59% de los escolares no les gusta la escuela.*⁴⁹ Este porcentaje demuestra claramente que los videojuegos son más interesantes para muchos niños y jóvenes que lo que aprenden en el colegio y debería obligar a revisar los sistemas de enseñanza; lo que se reafirma porque Viguera también demuestra que *el 63.1% de los encuestados no son muy afectos a la lectura;*⁵⁰ tema que se analiza a continuación.

6.2.2. Hábitos de lectura

Debido a que no se encontraron referencias sobre los hábitos de lectura entre jugadores de este tipo de videos, el tema debe ser motivo de en investigaciones posteriores, aunque se abordó en la investigación que se detalla en el capítulo siguiente.

Lo que sí se sabe es que el uso del videojuego varía, en promedio, de una a dos horas diarias en Europa y EU según se indicó en páginas anteriores; por lo mismo, cabe esperar que el entretenimiento que se revisa disminuya el tiempo destinado a la lectura. Esta idea se apoya en el resultado de la encuesta de Viguera, quien encontró que el 65.9% de los escolares que encuestó, dedican de una a tres horas diarias a los videojuegos.⁵¹

6.3 Repercusiones psicológicas

6.3.1. Violencia

El contenido agresivo que se atribuye a la mayoría de videojuegos es uno de los aspectos que más investigaciones ha provocado, aunque con conclusiones poco convincentes.

⁴⁸ Viguera Garza, Erika; *op. cit.*, p. 121

⁴⁹ *Ibidem*, p. 130

⁵⁰ *Ibidem*, p. 131

⁵¹ La alta frecuencia en el uso del videojuego puede considerarse como indicador del juego patológico.

En un artículo periodístico sobre ese tipo de videos, de uno de los autores⁵² se indica: “...*me pregunto sobre las consecuencias que pudiera ocasionar la alta carga de agresividad que caracteriza a ese juego...*”; por lo que la ausencia de respuesta confiable a esa interrogante fue un incentivo más para desarrollar el presente trabajo, aunque posteriormente excluido del estudio al no referirse ese comportamiento en la patología mental que se exploró.

Cabe señalar que el concepto violencia, del latín *violentia*, significa fuerza, empleándose este concepto algunas veces en su sentido de fuerza física y otras veces se le entiende como coacción moral. La violencia es un asunto complejo que requiere del análisis de los diversos factores que determinan su prevalencia. Las explicaciones lineales o de causa-efecto, que anteriormente se invocaban, no siempre resultan ciertas o, por lo menos, pertinentes para su cabal comprensión. De acuerdo a recientes investigaciones, se considera que la violencia tiene una causalidad múltiple en la que intervienen elementos de carácter individual, socioeconómico y cultural; siendo los videojuegos –según los suscritos– un factor de tipo cultural. La violencia en el interior de las familias no está del todo desligada de la violencia social como se pensó en el pasado; por el contrario, día a día se van acumulando nuevos hallazgos que tienden a asociar los factores sociales y el incremento de las conductas agresivas en poblaciones que están sometidas a estresores específicos. Independientemente de las causas que generan la violencia “(...) *desafortunadamente en el mundo que vivimos vemos aumentar peligrosamente las acciones de violencia extrema que amenazan con su presencia indeseable la vida humana. La violencia como hecho biológico nace con los seres vivos y la lucha por la supervivencia. La violencia como hecho humano nace con el hombre.*”⁵³ Una explicación sobre la fascinación que ejerce la violencia la proporcionó el filósofo Aristóteles cuando dijo que situaciones que se ven con desagrado en la vida real, pueden causar placer cuando se contempla en imágenes.⁵⁴ Por otro lado, Anderson y Ford llegaron a la conclusión de que los videojuegos de contenido altamente agresivo pue-

⁵² Artículo “Videojuegos”, publicado por Carlos Hiram Culebro Sosa (b) en el Periódico *La Voz del Sur* en su edición del 13 de febrero de 1998.

⁵³ Conferencia pronunciada por la Presidenta de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos, doctora Mirella Roccati V. el 2 de marzo de 1998.

⁵⁴ Levis, *op. cit.*, p. 182

den tener efectos negativos a corto plazo sobre el jugador, al incrementarse en esos sujetos las manifestaciones de hostilidad y de ansiedad.⁵⁵

Como resultado de su investigación Marks Greenfield, concluye en recomendar a los fabricantes de esos equipos que eliminen la violencia de sus productos, “(...) *por sus indeseables consecuencias sociales.*”⁵⁶ Desde el punto de vista psicoanalítico y en consideración a que el jugador asume el papel de víctima propiciatoria, la violencia del videojuego se interpreta como una actitud paranoide de la realidad.

Algunos trabajos señalan la aparición de un mayor número de comportamientos y actitudes agresivas después de practicar con juegos de alto contenido hostil, coincidiendo sus autores en que la magnitud de esta relación es relativa y no superior a la que puedan producir actividades como la televisión (TV).

Algunos estudiosos de la conducta humana sugieren que aquellos que ven escenas de violencia, presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real, lo que se conoce como teoría de la estimulación. Otros sostienen el punto de vista contrario, lo que se denomina teoría de la catarsis, argumentando que la contemplación de violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión.

La mayoría de estudios efectuados alrededor de la violencia en la TV se inclinan a favor de la teoría de la estimulación, no obstante –dicen los partidarios de los juegos electrónicos– existen diferencias entre jugar con videojuegos y ver TV, por ende, también en la naturaleza de la agresión que se experimenta con cada una de estas actividades.⁵⁷ La investigación de autores conductistas acerca de la agresividad y sus relaciones con modelos de aprendizaje vicario o imitativo, sirven de base para la hipótesis que sugiere la posibilidad de un incremento de los niveles de agresividad y hostilidad después de haber utilizado videojuegos.⁵⁸

⁵⁵ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 82

⁵⁶ Levis, *op. cit.*, p. 190 (envía a Marks Greenfield, 1985, p. 139 y sigs.)

⁵⁷ A juicio de los autores de este libro, el no precisar en qué consiste la diferencia entre la agresividad que produce la TV y la ocasionada por los videojuegos pudiera obedecer a que esa distinción no existe.

⁵⁸ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*, (Quien envía a Bandura, Ross y Ross, 1961).

Goldstein, en 1993, precisó que “No existe duda de que la exposición a la violencia televisiva correlaciona con la agresión, sin embargo existen dudas acerca de que la causa de la agresión sea la televisión (...)”⁵⁹

La investigación longitudinal que se detalla a continuación, despeja la duda que plantea Goldstein, al confirmarse la influencia nociva de la violencia televisiva, lo que permite suponer que lo mismo puede estar ocurriendo con los videojuegos.

Rowell Huesmann y un grupo de investigadores de la Universidad de Michigan, entrevistaron en 1960 a 409 niños, volvieron a interrogarlos en 1970 y volvieron a reunirse con ellos en 1982. *Sus resultados mostraron que sí existía una relación entre los programas violentos y la agresividad de los individuos.*⁶⁰

Como la violencia televisiva correlaciona positivamente con la agresividad en el espectador, cabe mencionar el siguiente dato proporcionado en 1996 por el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática: “(...) un niño mexicano invierte al año más de 2000 horas frente al televisor, mientras que acude a la escuela alrededor de 1000 horas en el mismo lapso. A los 15 años habrá ya visto un promedio de 7 mil 300 crímenes, tan sólo por ese medio.”⁶¹

“Las caricaturas están entre los programas más violentos (...)”, afirma la autora del texto *Introducción a la Psicología*,⁶² retomando los estudios realizados al respecto por Comstock en 1978 y de Mage y Gammage en 1985. Previamente señala en esa misma publicación que: “Los niños norteamericanos pasan en promedio más de 30 horas viendo televisión.”⁶³

Otro estudio, ampliamente conocido, fue el realizado por Dominick Griffiths, quien señala que la correlación entre la práctica de los videojuegos y la agresión es modesta, como ocurre con la visión de programas violentos en TV.⁶⁴ Según este investigador, al diferenciar entre videojuegos domésticos y los de salas recreativas, pudo establecer un aumento de las

⁵⁹ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, op. cit., (Quien envía Goldstein, 1993).

⁶⁰ Viguera Garza, Erika; op. cit., p. 66

⁶¹ *Idem.* p. 69 (quien envía al periódico *El Universal* en su edición del 6 de enero de 1997).

⁶² Davidoff, Linda L., *Introducción a la Psicología*. p. 134, Ed. McGraw-Hill, México, 1999.

⁶³ Los autores de este escrito suponen que el cálculo se refiere a horas semanales.

⁶⁴ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, op. cit., (quien envía a Griffiths, Marc Dominick. “Máquinas de juegos en niños y adolescentes: un estudio comparativo de los videojuegos y las máquinas tragaperras,” en *Journal of Adolescence*, 14. 1991. p. 59).

medidas de la agresión mediante el juego cuando éste tiene lugar en las máquinas existentes en establecimientos comerciales (las “chispas”), sin que se produjesen cambios en los juegos basados en sistemas domésticos.⁶⁵

Una investigación realizada en la capital de Chiapas en 1988, comprobó el efecto pernicioso de la TV en niños de 7 y 8 años de edad, inscritos en la Escuela Marcos E. Becerra y, a la vez, cuestiona al sistema educativo.

Al presentarles láminas de personajes importantes en la historia de México, ninguno de los niños encuestados identificó a Emiliano Zapata ni a Francisco I. Madero; sin embargo, todos ellos sí reconocieron a la totalidad de los personajes de los dibujos animados. Posteriormente, al leerles frases célebres, un 43% no supo la autoría de “Entre los individuos como entre las naciones, el respeto al derecho ajeno es la paz”, pero si recordaron las frases de héroes de caricatura como: “Por el poder de Greiskoll, yo tengo el poder” (de *He-man*), entre otras más; a la vez, pudieron cantar algunas canciones de esos mismos personajes de la TV. Los niños reconocieron que lo que más les llama la atención de esos dibujos animados es el aspecto violento de éstos. También merece destacarse que el 30% de esos alumnos ven TV siete horas a la semana, en un rango semanal que va desde 11 hasta 49 horas; concluyendo los autores de esta investigación que: “...los dibujos animados violentos sí causan efectos en los niños, ya que los niños tratan de ser como sus héroes de dibujos animados.”⁶⁶

Sobre los videojuegos, según dicen Cooper y Mackie,⁶⁷ no son los niños sino las niñas las que se muestran más agresivas después de haber jugado con ellos. Los autores atribuyen esta diferencia entre sexos a la menor exposición a modelos agresivos en las niñas. Sobre jugadores jóvenes cabe mencionar también el trabajo de Silver y Williamson,⁶⁸

⁶⁵ Los autores de esta publicación no encuentran razones para suponer que en los videos que se comercializan en las “chispas” haya más violencia que en los equipos caseros, o a la inversa.

⁶⁶ Santillán Farrera, Ruby; Albores Espinosa, Yara; y Gómez Jiménez, Claudia Alexandra. *Efectos de los dibujos animados violentos en niños tuxtlecos de 7 y 8 años de edad*, Tesis profesional que para obtener el título de licenciados en ciencias de la comunicación presentaron en la Facultad de Humanidades de la UNACH en 1998, México.

⁶⁷ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 81

⁶⁸ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*, (quien envía a Silver, S. B.; Williamson, P.A. 1987. “The effects of videogame play in young children’s aggression, fantasy and prosocial behavior,” en *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, 453-462)

quienes en 1987 estudiaron los efectos de los videojuegos en niños desde cuatro hasta seis años de edad, concluyendo la existencia de incrementos significativos en el nivel de conducta agresiva respecto a los valores previos al uso de videojuegos; sin embargo, esta elevación de la agresividad fue moderada y comparable a la que se produce al ver dibujos animados convencionales de temática agresiva.⁶⁹ Otro punto a considerar son los efectos a largo plazo de los diferentes tipos de videojuegos en los jugadores. El efecto negativo descubierto en el anterior estudio parecía tener una vida corta y no presentar efectos mórbidos a mediano o largo plazo. Incluso se podría argumentar que la experiencia de niveles moderados de ansiedad y hostilidad podría ser beneficiosa para algunos jugadores, proporcionándoles una oportunidad para aprender cómo manejar estas emociones; o bien, podría ocurrir el caso contrario, estos efectos podrían acumularse, dando lugar a cambios negativos sobre la visión del mundo; lo que resulta típico de individuos ansiosos y hostiles.

Hay autores que señalan que el utilizar videojuegos agresivos puede tener efectos negativos en el estado emocional del jugador, pero que éstos son a corto plazo.⁷⁰ Al respecto, llama la atención que Erika Viguera Garza haya incluido el siguiente párrafo en su tesis que se viene reseñando, "...el niño puede acabar identificándose con esos personajes (se refiere a los de los videojuegos) –como efectivamente ocurre- faltos de los más mínimos contenidos éticos, que se toman la justicia por su propia mano, que resuelven los conflictos derribando a balazos todo cuanto se les pone adelante, que sus vidas –recorridos- (sic) no tiene más sentido que sobrevivir...". Esta aseveración pudiera haberla incluido porque en otra parte de su investigación encontró que lo que más les gusta a los escolares de los videojuegos es la acción, lo que fue aseverado por el 35.8% de los encuestados. Otros intereses reportados co-

⁶⁹ A juicio de los suscritos, el que algunos dibujos animados sean de temática agresiva no debe servir para justificar la violencia en los videojuegos, sino para ocuparse también en la contenida en esos dibujos.

⁷⁰ Destacar las bondades de los videojuegos, o limitar su impacto negativo como es la aseveración de que los efectos perjudiciales son a corto plazo, se observa en diversos documentos localizados en Internet, sin embargo, esta tendencia a negar sus posibles efectos nocivos, a Carlos Hiram Culebro Sosa y Octavio Orantes Ruiz les genera dudas sobre la honestidad de esas conclusiones y/o de que esos estudios sean financiados por las compañías que fabrican los videojuegos, como ya se señaló.

responden a los siguientes porcentajes: los personajes malos (20.1%), las armas (15.1%), las peleas (13.4%), los héroes (11.7%) y el 3.9% no contestó esa pregunta.⁷¹

6.3.2. Adicción

Otro tópico respecto a los juegos electrónicos de esta naturaleza hace referencia a la “adicción” que generan. Los medios de comunicación han sido prolivos en esta cuestión; no obstante, la investigación no ha seguido el mismo camino, existiendo únicamente referencias indirectas sobre este asunto.

En investigaciones efectuadas en ratas, la estimulación eléctrica hacia zonas cerebrales que se conocen como *centros de placer* ocasiona que cuando la estimulación se conecta hacia una palanca que la propia rata aprende a accionar, ésta llega a palanquear constantemente durante periodos prolongados, hasta quedar exhausta, para descansar un rato y volver a mover la palanca con el mismo ímpetu que al inicio. En esos centros de placer, descubiertos por James Old y Peter Millar⁷² podría encontrarse la respuesta a la razón por la que el juego que se examina se haya convertido en una diversión tan atractiva para sus jugadores, pues en ambas circunstancias, en las ratas y en algunos usuarios de los videojuegos, hay una conducta compulsiva.

Algunos de los textos consultados coinciden en señalar que, por el temor de la adicción, Bill Gates, durante su adolescencia, debió alejarse de las computadoras por casi un año, debido a la presión ejercida por sus padres.

Haciendo una analogía entre las sustancias capaces de generar adicción y los videojuegos, Gaja⁷³ explica que de esos juegos puede hablarse de uso, abuso y dependencia, conceptos que se explican a continuación:

Uso: cuando el jugador es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que se le solicite o que él mismo lo desee, para dedicarse a

⁷¹ Vígueras Garza, Erika; *op. cit.*, p. 137

⁷² McConnell, James V., *Psicología*, pp. 291-292, 2ª. ed. Ed., Interamericana, México, 1978.

⁷³ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 104-105.

otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto. En la investigación desarrollada corresponde al “jugador no compulsivo”.

Abuso: cuando el jugador dedica tanto tiempo como le es posible al videojuego, y es probable que abandone otras actividades que antes le gustaban, para dedicarse exclusivamente a ese juego. En esta investigación corresponde a los sujetos en una posición limítrofe, pero no fueron motivo de estudio.

Dependencia: cuando el jugador ha ido adaptando sus necesidades a la máquina y suple su *necesidad de emoción* (sic), compañía, reto, superación, distracción, etcétera, con el videojuego. En la investigación de referencia corresponde al “jugador compulsivo.”

De acuerdo a esta clasificación, el uso se considera como una actividad aceptable, el abuso corresponde a una actividad de riesgo y la dependencia implica una conducta patológica. Por otra parte, aunque diversos autores señalan que es bastante frecuente que la persona consuma alcohol, tabaco y otras drogas mientras juega, es indudable que se refieren a los individuos que acuden a casinos por los juegos de azar, pues esos tóxicos –a juicio de los autores de este escrito– no son habituales en el caso que se analiza, porque no está permitido fumar ni ingerir licor en los establecimientos de videojuegos. También es difícil que ello ocurra, porque ambas manos permanecen ocupadas mientras se juega. Esto mismo no excluye la posibilidad de que el jugador patológico recurra, en momentos en que no está jugando, al alcohol y quizá a algunas drogas prohibidas, pues es un hecho indiscutible la asociación entre el juego patológico y el abuso de licor, como se explicó en las páginas iniciales de esta publicación.

6.3.3. Afectividad

La depresión aparece con frecuencia acompañando al juego. Según un estudio, ocurre en el 76 % de los casos, y según otro, en el 72 %; ambos trabajos citados por Amparo Belloch, Bonifacio Sandía y Francisco Ramos.⁷⁴ También se ha observado que la depresión es la principal razón

⁷⁴ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco, *op. cit.*, p. 572.

por la que el jugador patológico solicita atención médica y, en algunas ocasiones, puede llevarlo a un intento de suicidio, como ya se mencionó.

Otra alteración emocional relativamente frecuente es la ansiedad, que suele ser pasajera y generalmente producto de las presiones económicas.

6.3.4. Trastornos de personalidad y psicosomáticos

Aunque aún no hay muchos datos sobre las alteraciones en la personalidad, parece que el juego patológico se asocia al trastorno antisocial de la personalidad, según dos estudios sobre el particular.⁷⁵

Por otra parte, en el Inventario Multifásico de la Personalidad de Minnesota (test de personalidad conocido como MMPI por sus siglas en inglés) se reporta que los varones con puntuación elevada en su escala 4, que explora la desviación psicopática⁷⁶, corresponde “...a personas alcohólicas, que se conducen con inconsistencia en el trabajo y con una tendencia excesiva a los juegos de azar...”⁷⁷

También parece existir una incidencia relativamente alta de trastornos psicosomáticos entre los jugadores patológicos, tales como dolores de cabeza, trastornos estomacales, alteraciones del ciclo sueño-vigilia, etcétera.⁷⁸

6.3.5. Inteligencia

Muchos aseguran que los videojuegos afectan el desarrollo intelectual, sin embargo –dicen otros–, hallazgos realizados en este campo distan mucho de las creencias populares; como el considerar que atrofian una parte del cerebro.

⁷⁵ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco, *op. cit.*, p. 573

⁷⁶ La escala Desviación Psicopática también es conocida como la escala Dp, que corresponde a la abreviatura de esa patología. La psicopatía se refiere a personas en desacuerdo e inconformidad con el contexto social, no se benefician de la experiencia ni del castigo y tampoco son leales a ninguna persona o grupo.

⁷⁷ Nuñez, Rafael, *Aplicación del inventario multifásico de la personalidad (MMPI) a la psicopatología*, 2ª. Ed, p. 57, Ed. El Manual Moderno, México, 1989.

⁷⁸ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco, *op. cit.*, p. 573

Con una actitud crítica se ha dicho que los videojuegos únicamente requieren de coordinación visomotriz, sin la intervención de la inteligencia; mientras que sus partidarios incorporan importantes elementos de tipo perceptivo y deductivo. Los mismos partidarios aseguran –en varios hipertextos consultados– que esas máquinas favorecen el pleno desarrollo de la capacidad sensomotora, descrita por Jean Piaget; sin embargo, olvidan que el desarrollo de esa capacidad es importante durante los primeros dieciocho meses de vida.

6.3.6. Frustración

Rosen⁷⁹ relacionó la baja autoestima y la frustración con la violencia social. En un artículo periodístico escrito por Carlos Hiram Culebro Sosa, se lee: “(...) otra cuestión que requiere ser analizada (acerca de los videojuegos), es la frustración que provoca, pues los obstáculos que presenta en grado creciente de dificultad para alcanzar el objetivo final, ocasiona que pocos jugadores puedan llegar a la meta.”⁸⁰

6.3.7. Autoestima

Aunque hay quienes señalan una clara relación entre el videojuego y la autoestima, de tal manera que ese entretenimiento es un mecanismo para mejorar el autoconcepto de aquellos sujetos que lo tienen devaluado; los autores de este escrito consideran que el resultado puede ser al contrario, pues en esos juegos electrónicos pocos sujetos pueden llegar a la meta final, debido al grado creciente en los obstáculos que presentan, como se explicó en el apartado anterior.

Hay otros teóricos que suponen una clara asociación entre la baja autoestima y el ir solo a jugar videojuegos. Por este motivo, sería interesante investigar si la mayoría de los estudiantes acuden solos a los establecimientos comerciales y/o acostumbran jugar sin pareja.

⁷⁹ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*, (quien envía a Rosen I.: “Self-esteem as a Factor in Social and Domestic Violence”. *British J. Of Psychiatry*, 158; 18-23 1984).

⁸⁰ Culebro Sosa, Carlos Hiram (a); “¿Qué sucede con los videojuegos?” artículo publicado en el periódico *La República en Chiapas*, p. 2 de la edición del 17 de diciembre de 1998.

El tratar de indagar si acuden solos a los establecimientos también tiene otra razón; Ian y colaboradores⁸¹ comprobaron que los jugadores solitarios dedican sesiones más prolongadas, en contraste con quienes comparten la distracción con otros compañeros.

6.3.8. Impulsividad

La impulsividad ha sido otro asunto que ha preocupado a los investigadores de este tema, puesto que algunos trabajos han puesto en evidencia la existencia de una mayor intensidad en esta variable entre los varones de alta frecuencia de juego. Lin y Lepper⁸² en 1987, señalaron que no debe buscarse una relación causal entre los videojuegos e impulsividad, puesto que los sujetos impulsivos -por su propia naturaleza- se ven más atraídos por el juego bajo esta modalidad.

6.3.9. Humanización

Llama la atención la relación interpersonal que algunos usuarios establecen con la máquina de videojuegos, a la que le atribuyen propiedades humanas y establecen conversaciones con ellas al manejarlas. Algunos estudiosos del tema⁸³ consideran que los jugadores solitarios efectúan -en promedio- un comentario cada 40 segundos, aumentando notablemente cuando se trata de juegos difíciles, que exigen un mayor grado de pericia. Esta atribución de propiedades antropomórficas al videojuego está relacionada con un elevado grado de interacción entre sujeto y máquina.

Silnow,⁸⁴ en 1984 acuñó la expresión “amigo electrónico” al observar cómo el jugador trata a la máquina precisamente como si fuera su amigo.

⁸¹ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 76

⁸² Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.* (quien envía a Lin, S.; Lepper. M.R. (1987) “Correlates of Children’s Usage of Videogames and Computers”. en *Journal of Applied Social Psychology*, 17 (1) 72-93).

⁸³ Hipertexto:www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.*

⁸⁴ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 73

6.3.10. Fantasía

Otra crítica que se lanza contra los videojuegos es la de no fomentar la fantasía de sus jugadores; sin embargo, sus defensores destacan que no es posible aceptar simultáneamente los argumentos que hablan del mínimo grado de libertad que los videojuegos conceden a los niños (lo que supone la incapacidad para organizar sus propias fantasías) y a su vez, aceptar el elevado número de escenas y estereotipos sexistas y violentos.

6.4 Repercusiones familiares

6.4.1. Dinámica familiar

Guillermina Baeza Paz califica a los usuarios de los videojuegos como “(...) parte de una familia desintegrada, son hijos de padres alcohólicos, niños maltratados, padecen del abandono, sufren de soledad y falta de cariño.”

Otros investigadores han insistido en la alteración de las relaciones y de la dinámica familiar que podría derivarse de esta forma de entretenimiento, pero sus defensores aseguran que, por el contrario, puede incrementar la relación de padres e hijos del sexo masculino, dado que es un juego más utilizado por varones.⁸⁵

A pesar de esta afirmación, numerosas investigaciones muestran claramente que la familia del jugador es la más afectada por la falta de control sobre el juego y por las consecuencias que ello ocasiona a nivel social y económico, entre otros, en el entender que todos esos daños están interrelacionados. Así, un deterioro en la situación económica del jugador agrava los problemas de integración con su familia, que a su vez puede llevarle a jugar aún más como una forma de olvidar sus conflictos, lo que le ocasiona más dificultades económicas.⁸⁶ Además, con frecuencia los familiares son un medio de obtener recursos para seguir

⁸⁵ Este asunto podría explorarse en una investigación orientada a padres de familia e hijos, lo que escapa a los propósitos de la investigación efectuada.

⁸⁶ Si en el párrafo se suple el vocablo “jugar” por el de “beber”, se demuestra la analogía entre el videojuego y el alcoholismo.

jugando –de particular importancia en el caso de los jóvenes estudiantes que en su mayoría no tienen ingresos propios– pero también suele ser el principal motivo para dejar de jugar; en resumen, los miembros de la familia funcionan tanto como un elemento facilitador, como inhibidor del juego.

Sobre la repercusión del juego excesivo en población adolescente, se ha observado que “...cuando descubren que su hijo tiene problemas con el juego, por lo general a raíz de repetidas sustracciones de dinero, pueden adoptar diversas posturas: desde sentirse asustados, amenazar, proporcionar dinero para afrontar deudas, aceptando a cambio dudosas promesas de finalizar el juego, etcétera. Generalmente suele haber una mayor implicación de la madre, que en muchos casos oculta las conductas de su hijo por miedo a la reacción del padre.”⁸⁷ Esta descripción es la misma que la de la familia del joven farmacodependiente.

6.5. Repercusiones sociales:

6.5.1. Introversión y extroversión

Barnes establece la introversión como una característica fundamental de personalidad cuando se crean las primeras computadoras, a la que se unía la preferencia por la soltería. Con anterioridad Cross (1972) y Miller (1970)⁸⁸ señalaron el interés por actividades mecánicas y el elevado nivel del razonamiento abstracto en ese tipo de personas y un escaso interés en la interacción social. Los que están a favor de esas máquinas aseguran que con el advenimiento de la informática personal, a principios de la década de los 80, ese estereotipo perdió su validez; suponiendo que algo similar ha ocurrido con los que utilizan videojuegos. Esta segunda idea es adoptada por Gibb y Col., quienes concluyen que no hay una base para afirmar que los videojuegos potencian el aislamiento social.⁸⁹

⁸⁷ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco, *op. cit.*, p. 574

⁸⁸ *Ídem*

⁸⁹ Gaja Jaumeandreu, R., *op. cit.*, p. 127

Partidarios de los videojuegos alegan que los jugadores presentan mayor nivel de extroversión que los no jugadores, idea que es diametralmente opuesta a la creencia de un posible aislamiento, como se señaló antes.⁹⁰

En un artículo periodístico publicado en un diario español en 1984, el profesor Jean Baudrillard acuñó y popularizó el concepto de “autismo electrónico”, para referirse a la repercusión de esa naturaleza, generada por los videojuegos.⁹¹ Responsabiliza a estos videojuegos de producir cambios en el carácter de sus jugadores; convirtiéndolos en sujetos aislados, introvertidos y desinteresados por todo aquello que ocurre a su alrededor.

Es oportuno señalar el estudio de Selnow⁹² quien concluyó que los jugadores de más alta frecuencia presentan mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurre con jugadores de menor frecuencia.

Uno de los estudios con mayor población investigada del que se tiene conocimiento fue realizado en España por la Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios, en el que se encuestaron a 13 mil 200 sujetos;⁹³ curiosamente, los niños españoles no refirieron en ese sondeo que el videojuego fuera su actividad preferida, sino la práctica de algún deporte y el juego al aire libre; contrario a lo reportado por los niños mexicanos estudiados por Viguera.

Como la investigación mencionada más adelante fue para detectar a estudiantes con la patología mental denominada “juego patológico”, una variable que sería conveniente controlar en estudios posteriores es distinguir, entre los jugadores patológicos, si son de reciente debut en su afición o llevan mucho tiempo jugando, pues cabe esperar que correspondan a los más “veteranos” en ese juego⁹⁴

⁹⁰ Una posición intermedia que sugieren los autores de este libro es suponer que el aislamiento se da con más frecuencia en quienes recurren a esas máquinas de manera solitaria, y se favorece la socialización en los juegos de video que se utilizan en pareja, aunque esta última modalidad de uso no es la más usual.

⁹¹ Viguera Garza, Erika, *op. cit.*, p. 89 (envía a Baudrillard, Jean, “Videojuego”. *El País*. Opinión Barcelona, 18/11/84. pp. 14-15)

⁹² Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.* (quien envía a Selnow, G. W. “Playing video games. The electronic friend”. en *Journal of communication*, 32 (2) 148-156, 1984).

⁹³ Hipertexto: www.ub.es/personal/videojuego.htm, *op. cit.* (quien envía a Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios. “¿Cómo influyen los videojuegos en los niños?”, en *Consumismo*, 39, 15-21, 1994).

⁹⁴ Se excluyó de la investigación a estudiantes de secundaria debido a razones financieras, y por que el tiempo de uso de los videojuegos en ellos posiblemente es menor que en los muchachos de

En el análisis de varios estudios norteamericanos sobre el particular, se demuestra que los más jóvenes tienden a jugar en compañía de amigos, mientras que los de más edad tienden a jugar de manera solitaria.⁹⁵

Lo referido en este apartado pone en evidencia la información contradictoria en relación con la introversión; sin embargo, existe coincidencia en cuanto que, en sus fases avanzadas, el jugador patológico suele propiciar el aislamiento social, por razones fáciles de comprender: como pasa gran parte del día jugando o pensando en cómo jugar, tiende a pedir dinero -muchas veces de manera repetida- a personas conocidas mediante diversas excusas, mismo que nunca devuelve, lo que da lugar a un rechazo por parte de sus familiares, amigos y conocidos.

6.5.2. Racismo

El principal impacto social de los videojuegos es que educan en contra de los convencionalismos sociales, de la ética y de los derechos humanos. Acerca de esas acusaciones, que también se dan en los medios de comunicación masiva, los defensores de los juegos en video aseguran que existe una tendencia a eliminar esos aspectos negativos en el diseño de nuevos equipos.

Es también evidente que el videojuego fomenta estereotipos sociales basados en el papel preponderante del varón, situando a la mujer en un plano secundario y pasivo, al presentarla como alguien débil, constantemente necesitada de ayuda y socorro.⁹⁶ El argumento que dan los simpatizantes es en el sentido de que esa misma situación también se da en la literatura infantil.⁹⁷

preparatoria; es decir, de ser válida la suposición de la prevalencia del trastorno entre los más experimentados, cabría suponer una mayor incidencia del juego patológico entre los preparatorianos, que en quienes cursan la secundaria. Pero esta imprecisión puede ser motivo de otra investigación.

⁹⁵ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco. *op. cit.*, p. 571.

⁹⁶ El videojuego -la mayor de las veces- otorga a la mujer un papel eminentemente dependiente, y refuerza actitudes dominantes de los varones, lo que se observa claramente en ese personaje virtual y bigotón llamado Mario, quien rescata a una dama después de vencer varios obstáculos.

⁹⁷ Carlos Hiram Culebro Sosa y Octavio Orantes Ruiz consideran que de ninguna manera se justifica la promoción de estereotipos que alimenten fantasías masculinas de poder, control y destrucción.

El mayor riesgo pudiera estar, como asegura el psicólogo Gaja: “En que no pasará mucho tiempo para que nuestra sociedad metabolice el videojuego, como metabolizó el cine (...) y otros inventos tecnológicos, que parecen que siempre hubieran estado entre nosotros.”

6.5.3. Laborales y legales

Incluir en un solo rubro las repercusiones en el trabajo y en el campo jurídico no obedece a que sean poco importantes, sino que esos daños son más usuales en personas adultas y no en los jóvenes, siendo estos últimos quienes constituyen la población de particular interés para el presente estudio.

El juego que se analiza podría afectar el ámbito laboral en varios niveles: ausencias al trabajo, sustracciones indebidas de dinero, el no ser promovido para puestos superiores y hasta el despido. Cuando el individuo trabaja por su propia cuenta, excepcionalmente podría reportar graves pérdidas económicas. En ambos casos, son pocos los jóvenes que se ven expuestos a esos riesgos. En una muestra de 254 jugadores en tratamiento –según refiere García⁹⁸ el 45 % reconoce problemas laborales originados por el juego.⁹⁹

En cuanto a las repercusiones jurídicas, cabe mencionar que, como la persona precisa cada vez más de dinero debido a las pérdidas, una vez agotadas las fuentes de financiamiento legales, puede recurrir a la comisión de delitos que le permitan obtener dinero para seguir jugando.

Sin duda alguna, las repercusiones laborales y legales son de particular interés en los juegos de azar.

7. Legislación

Los intentos de algunas legislaturas estatales por regular el acceso a los lugares donde se encuentran esas *maquinitas*, en su gran mayoría, se fun-

⁹⁸ García, J. L.; Díaz C, y Aranda, J. A., “Trastornos asociados al juego patológico,” en *Anales de psicología*, 9, 83-92 (citado por Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco, *op. cit.*, p. 574)

⁹⁹ Seguramente el análisis de personas con problemas legales se hizo en jugadores adultos, ya que ese sector –como ya se precisó– es el que tiene mayores posibilidades de estar ocupado laboralmente.

damentan en que esos establecimientos mercantiles no tienen buena iluminación, el espacio en donde se ubican es reducido, y están cerca de las escuelas; omitiendo la necesidad de que la industria del videojuego proporcione información detallada de su contenido, aunque esto último es un arma de dos filos. Así como a algunos adolescentes puede llamarles la atención el ver algunas películas prohibidas para su edad, de igual forma pudieran sentirse atraídos por aquellos videojuegos que contienen mayor violencia, imágenes eróticas, etcétera.¹⁰⁰ A pesar de este riesgo, en los Estados Unidos los videojuegos son clasificados, de manera que proporcionan información acerca de los que contienen pornografía y violencia. A partir de 1994, los videojuegos en ese país son agrupados en cinco categorías, a saber: EC (*early childhood*), para niños pequeños; E (*everyone*), para todo el público; T (*teens*), para chicos de 13 años en adelante; M (*mature players*), para mayores de 17 años; y AO (*adults only*), sólo para adultos.¹⁰¹ Esta clasificación aparece al frente de la caja en que viene el videojuego.

El tema de la legislación es controvertido, porque es muy tenue el límite entre la libertad de expresión y la necesidad de una reglamentación como la que se ha propuesto en el país; idea manifestada por Raúl Trejo Delabre –Director de la revista *Etcétera*– al expresar que esa reglamentación no es la mejor alternativa porque sería atentar contra la libertad de expresión.¹⁰²

¹⁰⁰ Aunque la clasificación de los juegos de video no es una medida del todo recomendable, en los Estados Unidos el Instituto Nacional para la Familia logró que la industria del videojuego proporcione información detallada del contenido y de la clasificación de los productos que elaboran, por lo que algunos estudiosos del tema sugieren que la misma medida se aplique en el país.

¹⁰¹ “Violencia, pornografía y videojuego” artículo publicado por Shepen Barr en el número 704 de la revista *Reader’s Digest*, Selecciones, pp. 125-132, correspondiente al mes de julio de 1999.

¹⁰² Viguera Garza, Erika, *op. cit.*, p. 81

2. El Juego patológico

En el DSM-IV, así como en el agrupamiento que hace la Organización Mundial de la Salud acerca de las enfermedades mentales, esta última conocida por sus siglas como CIE 10 (Clasificación Internacional de Enfermedades, en su décima revisión), coinciden en la patología denominada: *juego patológico*, que los autores de esta obra consideraron que es el desorden mental que presenta el jugador constante del videojuego.

El *juego patológico* corresponde en el DSM-IV,¹⁰³ (el número romano hace referencia a que dicha clasificación ha sido revisada por una cuarta ocasión), a la categoría de “Trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados”, cuya característica esencial es *la dificultad para resistir un impulso, una motivación o una tentación de llevar a cabo un acto perjudicial para la persona o para los demás. En la mayoría de los trastornos (de este tipo) el individuo percibe una sensación de tensión o activación interior de cometer el acto y luego experimentar placer, gratificación o liberación en el momento de llevarlo a cabo. Tras el acto puede o no haber arrepentimiento, autoreproche o culpa.*¹⁰⁴ Corresponden a esa misma categoría -entre otras patologías- la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía.

La patología que se examina se incluyó por vez primera en el DSM III, que en 1980 estructuró la Asociación Psiquiátrica Americana,¹⁰⁵ sin

¹⁰³ Pichot, *op. cit.*, p. 626

¹⁰⁴ El “Juego patológico” hace énfasis en los juegos de azar mediante apuestas, pelea de gallos y carrera de caballos; seguramente porque eran más comunes cuando se incluyó esa patología en la clasificación de los desórdenes mentales.

¹⁰⁵ El DSM III para el diagnóstico establecía como requisito que el sujeto cumpliera al menos con tres de los siete criterios; y en el DSM III-R, que cumpliera con cuatro de los siete criterios.

embargo, a pesar de este tardío reconocimiento, fue un asunto del que se ocupó Sigmund Freud, en el análisis que hace de la personalidad de Dostoievski, de quien escribió que su necesidad de ser castigado, en razón de sus deseos criminales hacia su padre, lo llevaban a perder en el juego. La idea central de Freud, en relación a los juegos a los que se recurre constantemente, es que "...el 'vicio' de la masturbación aparece sustituido por la pasión del juego."¹⁰⁶

Aunque apostar en juegos data de las civilizaciones romana y griega, el crecimiento de la patología mental que se revisa se favoreció en los Estados Unidos de Norteamérica con la Ley Reglamentaria del Juego Indio de 1988, según refieren Richard Halguin y Susan Krauss,¹⁰⁷ que permitió el establecimiento de casinos en tierras de nativos americanos y barcos de juegos, ya que de esa manera se atrajo al juego legal y de apuestas a personas que nunca en su vida habían entrado a un establecimiento de esa naturaleza. En discrepancia al porcentaje que se estima en el DSM-IV (del 1 % hasta 3 % como se detalla más adelante), estos autores valoran que la referida patología la presenta el 1 % de la población.

Expresado en otras palabras, la característica esencial del juego patológico es el jugar de manera desadaptativa, persistente y recurrente; alterándose la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.

Para diagnosticar esta patología, según el DSM-IV,¹⁰⁸ debe haber por lo menos cinco de los diez síntomas que a continuación se detallan:

El individuo puede estar preocupado por el juego (por ejemplo reviviendo experiencias pasadas (sic), planificando el próximo juego o pensando la forma de conseguir el dinero para seguir jugando). Criterio A1.

Muchos dicen que buscan acción y al aumentar sus apuestas,¹⁰⁹ o magnificar los riesgos, consiguen producir y mantener los niveles de excitación deseados. Criterio A2.

¹⁰⁶ Freud, Sigmund, "Dostoievky y el parricidio", *Obras completas*, tomo III, 3ª. ed. Ed. Biblioteca Nueva. España, 1973, p. 3014.

¹⁰⁷ Halguin Richard P. y Krauss Whitbourne Susan; *Psicología de la Anormalidad, Perspectivas clínicas sobre desórdenes psicológicos*, Cuarta edición. Mc Graw Hill, México, P. 544.

¹⁰⁸ Pichot, *op. cit.*, P. 632.

¹⁰⁹ Las apuestas no ocurren de manera frecuente en el videojuego, y cuando esto sucede -según han observado Carlos Hiram Culebro Sosa y Octavio Orantes Ruiz- el reto no es en términos monetarios, sino de las fichas, "vidas" u otro tipo de recompensa que otorga el mismo juego.

Continúa a menudo jugando a pesar de los repetidos esfuerzos de controlar, disminuir o detener su comportamiento. Criterio A3.

Se puede sentir inquieto o irritable cuando intenta dejar de jugar. Criterio A4.

Puede jugar como estrategia para escapar de sus problemas o para liberarse de su disforia (ansiedad, depresión, culpa). Criterio A5.

Aunque puede jugar cortos períodos de tiempo, es el juego a largo plazo lo que más le agrada. Criterio A6.

Puede mentir a su familia, terapeutas u otros, para ocultar su grado de implicación en el juego¹¹⁰. Criterio A7.

Cuando se queda sin dinero, puede presentar conducta antisocial como robo o abuso de confianza para obtenerlo. Criterio A8.

Por el juego, el sujeto puede perder una relación interpersonal importante, un trabajo o una oportunidad educativa o profesional. Criterio A9.

Puede pedir ayuda a su familia u otras personas ante su desesperada situación económica a partir del juego. (Se hace alusión al dinero destinado a las apuestas.) Criterio A10.

Una definición del jugador patológico ampliamente aceptada, es la proporcionada por Lesciuer,¹¹¹ quien considera que es aquella persona que fracasa progresiva y reiteradamente en su intento de resistir el impulso de jugar, aunque tal implicación en el juego le provoque problemas en su vida personal, familiar y socioprofesional.

Aunque son muy diversas las características que identifican a una persona emocionalmente sana, algunos autores¹¹² coinciden en señalar que tres atributos de la persona mentalmente sana son –entre otras– las siguientes y son rasgos de que pudiera carecer el jugador patológico: satisfacción de los deseos corporales (sabe usar adecuadamente su cuerpo, en los deportes y en los placeres, sin caer en excesos); ausencia de tensión e hipersensibilidad (es una persona tranquila, equilibrada,

¹¹⁰ Por la tendencia a mentir del jugador patológico, en el cuestionario que se aplicó y se incluyeron preguntas orientadas a conocer la sinceridad del encuestado.

¹¹¹ Lesciuer, H.R. (1984) *The Chase: the Compulsive Gambler*. Cambridge, MA: Schenkman Publishing Company, Inc (citado por Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos Francisco, en *Manual de Psicopatología*, vol. 1, Ed. McGrawHill, España, 1995; P. 561).

¹¹² Vidales, Ismael, et al , *Psicología General*; Pp. 231-232; Ed. Limusa, México, 1993

ecuánime y justa). La tensión que proviene de la angustia o la ansiedad no aparece en esa persona; sabe ser tolerante y dar a las cosas su justo valor sin caer en una sensibilidad extrema; y capacidad para dar y recibir afecto tiene sensibilidad para interactuar afectivamente con los demás (amigos, sexo opuesto, mayores y niños).

Por otra parte, existen dos diferentes tipos de juegos, cuya distinción se especifica en algunos idiomas, lo que no ocurre en el español, por lo que se recurre al inglés para establecer esa diferencia. En inglés, se utiliza el vocablo *gambling* para referirse al juego en donde se arriesga algo a cambio de la posibilidad de conseguir una ganancia (como sucede con el póquer o en las carreras de caballos); y el vocablo *play* que se refiere al juego en donde sólo se persigue el entretenimiento. El juego patológico que se detalla en este capítulo –como ha sido investigado hasta la fecha– hace alusión, principalmente, al *gambling*, y a través del videojuego pudiera presentarse en su modalidad de *play*, ya que no es común apostar dinero en esas máquinas.

Los autores de esta investigación, antes de llevar a cabo el estudio, inferían que en la población encuestada, además de detectar a algunos jugadores patológicos, posiblemente predominaran otras personas que sólo presentarían una tendencia hacia esa enfermedad mental, observada en aquellos sujetos que reúnen los síntomas señalados, sin llegar éstos a sumar cinco (condición que se establece en el DSM-IV para diagnosticar esa enfermedad, como ya se indicó); o bien, presentan cinco o más de esos rasgos pero de manera poco acentuada. Esta perspectiva coincide con quienes consideran la conducta del juego como un continuo, en uno de cuyos extremos se encuentra el jugador social, con baja frecuencia de juego y sin ningún problema asociado al mismo, y en el otro extremo se halla el jugador patológico. Bajo esta perspectiva, incluso dentro de la categoría de jugador patológico, a los diferentes individuos podría ubicárseles a lo largo de una línea, dependiendo de la gravedad del trastorno. Por lo mismo, algunos estudiosos del tema hacen mención del “potencial jugador patológico”, y son pocos los que consideran a esa patología como una cuestión dicotómica, es decir, se es o no se es jugador patológico.¹¹³

¹¹³ En la investigación desarrollada se parte de una posición dicotómica: el estudiante encuestado es o no jugador patológico

El interés en el tema surgió por la similitud que guarda la patología que se analiza con la conducta adictiva, principalmente con el alcoholismo, posición que es sostenida por muchos teóricos, sobre todo los partidarios del aprendizaje social.

A continuación se detallan algunas similitudes entre el juego patológico y la conducta adictiva, referidas por Belloch, Sandín y Ramos:¹¹⁴

Socioculturales: Tanto del juego (sobre todo en su versión de *gambling*),¹¹⁵ como del alcohol, existe una amplia aceptación social y disponibilidad ambiental.

De personalidad: En diversos estudios realizados entre jugadores patológicos, alcohólicos y otros adictos se citan rasgos comunes, como es el tener un perfil similar de acuerdo al test denominado Inventario Multifásico de la Personalidad de Minnesota, en la que esos sujetos obtienen una puntuación elevada en las escalas de extroversión y la de psicopatía.¹¹⁶

Modelos explicativos: Se ha recurrido a modelos explicativos similares para aclarar ambas conductas, como es la suposición, desde la perspectiva del conductismo, de que se trata de un aprendizaje que ha sido reforzado por algunas ganancias iniciales. El psicoanálisis también considera que el jugador y el adicto recurren a los mismos mecanismos de defensa: racionalización y negación, los que ayudan a mantener el mismo problema.

Se han identificado **factores comunes**, como son los siguientes:

Preocupación: Intensa ansiedad por la búsqueda de juego y síntomas de abstinencia como tensión, sudoración y cefaleas; de mayor magnitud en el caso de las adicciones tóxicas.

Euforia: Una sensación de estado eufórico que es evidente.

Estilo de vida: La supeditación del estilo de vida al mantenimiento de la adicción.

Repercusiones sociales: En ambos trastornos el sujeto suele explotar económicamente a su familia mediante mentiras, robos o amenazas;

¹¹⁴ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos Francisco, Manual de Psicopatología, vol. 1, pp. 564-565

¹¹⁵ Comentario de los autores de esta publicación.

¹¹⁶ Existen informes contradictorios sobre los efectos del juego patológico en cuanto a la introversión-extroversión. La psicopatía es analizada en el MMPI a través de su escala 4 (Dp).

sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en las adicciones, el jugador patológico rara vez actúa de forma violenta.

Recaída: En ambas patologías, la recaída ocurre con mayor frecuencia en los tres primeros meses posteriores a la alta terapéutica. Las situaciones de alto riesgo que propician la reincidencia en el juego o la droga también son las mismas: presión social, estados emocionales negativos y conflictos interpersonales.

Tratamiento: En ambas perturbaciones, las técnicas de tratamiento utilizadas con cierto grado de eficacia son también similares, como es el adiestramiento aversivo derivado de la terapia de la conducta. En el jugador patológico, la meta terapéutica es que el individuo pueda jugar respetando límites de tiempo y dinero invertidos.

Co-adicción: la incidencia del juego patológico entre los sujetos alcohólicos es alta, según estudios que analizan la relación entre los juegos de azar y el abuso de licor.

De acuerdo con algunos estudiosos del juego patológico y de las adicciones, la única diferencia entre el juego patológico y cualquier otro tipo de adicción es que en la primera de ellas no se da la ingesta de alguna sustancia, por lo que no se puede hablar de adicción en el sentido estricto del vocablo. Otros autores destacan la similitud del juego patológico con el trastorno obsesivo-compulsivo, por la urgencia de llevar al cabo la conducta de modo repetitivo.¹¹⁷

2.1 Síntomas y trastornos asociados

Los individuos con esta patología, según el DSM-IV, también pueden presentar una distorsión del pensamiento (como confianza excesiva, sentido de poder y control, superstición, negación); y algunos creen que el dinero es la causa y solución de todos sus problemas. Con frecuencia son altamente competitivos, enérgicos, inquietos y se aburren fácilmente; están preocupados por enfermedades físicas provocadas

¹¹⁷ De ninguna manera debe entenderse que los vocablos “compulsión” y “juego patológico” son sinónimos, pues la conducta del obsesivo-compulsivo –al menos al inicio del trastorno- es egodistónica, mientras que la del jugador patológico es egosintónica.

por el estrés, como úlcera gastroduodenal, hipertensión o migraña. En esos sujetos hay una mayor frecuencia del trastorno por déficit de atención con hiperactividad, abuso de sustancias y trastorno antisocial.¹¹⁸ De los individuos en tratamiento por juego patológico, un 20% intentaron suicidarse,¹¹⁹ aunque son pocas las personas que buscan ayuda terapéutica para esta patología.

2.2 Prevalencia

Los pocos datos disponibles sugieren, según el DSM-IV, que la prevalencia de esta patología es del orden desde 1 hasta 3% de la población adulta. En el desarrollo de la investigación también se pretendió demostrar que ese porcentaje actualmente es mayor, si se considera el uso apremiante por algunos estudiantes de preparatoria de los videojuegos, equipos que eran poco conocidos al revisarse por vez última el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV).

Las primeras investigaciones sobre el juego patológico se realizaron en aquellos países “...con mayor tradición en la realización de estudios epidemiológicos y en los que el juego se haya legalizado. No es de extrañar, por tanto, que Estados Unidos sea el país pionero”.¹²⁰

Hasta donde se tiene conocimiento, el único estudio de cobertura nacional es una investigación que tomó como referencia a toda la población estadounidense, la que fue efectuada en 1974,¹²¹ refiriéndose un 0,77 por 100 jugadores patológicos.

En otros estudios, realizados entre personas que se encuentran jugando, el porcentaje de jugadores problemas es más alto, como el efectuado por De Miguel en 1988, quien *entrevistó* “...a 1,682 jugadores de

¹¹⁸ Como los síntomas citados en este apartado no son determinantes en la patología mental que se investigó, por tratarse precisamente de los síntomas asociados, no se exploró su presencia en la población encuestada.

¹¹⁹ Los autores de este libro no han tenido noticia de alguien que en el estado de Chiapas haya intentado suicidarse y sea un jugador persistente de los juegos de video, lo que no necesariamente significa que no se de esa circunstancia.

¹²⁰ Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos Francisco, Op. cit, p. 567.

¹²¹ La investigación fue realizada por la Commission on the review of the Nacional Policy Toward Gambling (citado por Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco, Op. cit. p. 567).

*máquinas recreativas de premio...*¹²² –de lo que se deduce que se refiere a los videojuegos- encontrando que el ocho por ciento de los encuestados eran adictos a esas máquinas. Otros estudios similares, realizados sobre todo en la Unión Americana, arrojan resultados poco confiables, debido al elevado número de sujetos que se niegan a ser entrevistados.

Sin duda alguna, habrá que esperar el paso de los años para que se evidencien las repercusiones negativas de ese tipo de juegos de video, y de esa manera aumente de modo notable el interés por esta problemática.

2.3 Curso

Empieza pronto en los adolescentes varones y más tardíamente en las mujeres (de quienes se calcula que son un tercio de la población total con la patología que se analiza.) Puede haber una continuidad de años de juego social seguido de un comienzo brusco por una mayor exposición al juego. El curso del trastorno es crónico. La urgencia de jugar aumenta durante los períodos de estrés o depresión.

2.4 Evolución

Existen tres fases en el juego patológico: un período inicial de ganancia, que termina con un gran logro financiero¹²³; una etapa intermedia de pérdida progresiva, en la que el individuo empieza a estructurar su vida en torno al juego; y un período final de desesperación, en la que el sujeto juega de forma frenética. *“Pueden pasar desde 10 hasta 15 años para alcanzar la tercera etapa, pero, en uno o dos años, el paciente se convierte en una piltrafa humana”*.¹²⁴

¹²² Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco. Op cit. p. 570.

¹²³ A juicio de los autores, las fases del juego patológico pueden explicarse cabalmente desde la perspectiva conductista de la psicología, en virtud del reforzamiento inicial que la caracteriza. Esto mismo lleva a plantear la posibilidad de que aquellos sujetos con un período inicial de éxito en el juego (o de ganancia financiera en los entretenimientos de apuesta), tienen más posibilidades de generar el juego patológico.

¹²⁴ Kaplan, Harold I, y Sadock, Benjamín J. Compendio de psiquiatría, 2ª. ed., Ed. Salvat, México, 1996, p. 497.

2.5 Patrón familiar

El cuadro es más común en personas cuyos padres presentan la misma patología.

2.6 Diagnóstico diferencial

El juego patológico debe distinguirse del juego social (entre amigos, con duración limitada y pérdidas aceptables que se han determinado previamente); y del juego profesional (como ocupación, en donde la disciplina es central); así como del juego excesivo producido por un episodio maniaco.

2.7 Relación con la CIE 10

Los criterios de la CIE 10 son casi los mismos que del DSM IV, con la diferencia de que la primera exige el antecedente de dos o más episodios de juego durante un período mínimo de un año.

3. Estrategia metodológica

La información contenida en las siguientes cuartillas pudo eliminarse pues, en el reporte de cualquier investigación, habitualmente se incluye en las páginas iniciales. Incorporar esos datos en este apartado obedece a la intención de que sirvan a los estudiantes interesados en efectuar tesis recepcionales bajo la metodología cuantitativa, de la que se da más información en las páginas subsecuentes. Habitualmente, este apartado sobre la estrategia metodológica inicia con lo consignado en el punto 3.4: “Tipo de estudio”.

3.0 Objetivos

3.1 Objetivo general:

Determinar la frecuencia con la cual los videojuegos son un factor que en estudiantes varones de una preparatoria de Tuxtla Gutiérrez propicia la enfermedad mental denominada juego patológico.

Aun cuando en el apéndice se incluyen preguntas de investigación que pudieran dar origen a otros estudios similares, la que fundamentó este objetivo fue la siguiente:

¿Habrán diferencias estadísticamente significativas en cuanto a la presencia de la patología mental denominada *juego patológico* entre estudiantes de preparatoria que recurren a los videojuegos en forma compulsiva, en comparación con quienes no acuden a esos juegos de manera compulsiva?

3.2 Objetivos específicos

1. Determinar cuántos alumnos recurren a los videojuegos en forma patológica.
2. Determinar cuántos alumnos no recurren a los videojuegos en forma patológica.
3. Determinar a través de la ji (o chi) cuadrada, si existen diferencias estadísticamente significativas entre los alumnos que recurren a los videojuegos en forma patológica y quienes no recurren a esas máquinas o lo hacen de manera ocasional.
4. Determinar que en la Escuela Preparatoria Número 1, la incidencia del juego patológico es mayor que del uno al tres por ciento que se estipula en el DSM-IV para la población adulta.

3.3 Hipótesis

3.3.1 Hipótesis de trabajo (H1)

Los estudiantes de preparatoria con juego compulsivo, presentan la enfermedad mental denominada *juego patológico*¹²⁵.

La siguiente hipótesis -quizá porque su denominación sugiere que está prescrita o anulada- con frecuencia es suprimida en los reportes de investigación.

3.3.2 Hipótesis nula (H0)

No existe relación alguna entre el uso compulsivo de videojuegos por parte de estudiantes de preparatoria y la patología mental denominada *juego patológico*.

Variables de estudio:

1. *Juego patológico* (patología mental).

¹²⁵ Es difícil que los padres de los preparatorianos que se investigaron hayan tenido la posibilidad de presentar la patología que se describe -mediante el uso de videojuegos- por tratarse de un entretenimiento de reciente aparición en Chiapas.

Para diagnosticar el juego patológico deben haber cinco de los síntomas de ese trastorno¹²⁶; sin embargo, para los propósitos de este estudio se redujeron a cuatro para establecer ese diagnóstico, en consideración de que la patología se orienta a los juegos de azar, en donde hay la posibilidad de ganar o perder dinero, lo que no sucede con los videojuegos.

2. Juego compulsivo (aquellos alumnos que recurren a los videojuegos con alta frecuencia y duración en cada ocasión). Para identificar a los sujetos con juego compulsivo (y su contraparte, juego no compulsivo), se consideraron las respuestas a 2 preguntas del cuestionario elaborado con esa intención.

3.4 Tipo de estudio

La estrategia desarrollada para obtener la información deseada, corresponde a una investigación no experimental de corte cuantitativo, exploratorio, correlacional,¹²⁷ transversal¹²⁸ y prospectiva; también es de carácter médico-psicológico y educativo.

La investigación se limitó al análisis de una sola escuela, es decir, es el estudio de un sólo caso. Se eligió la aproximación cuantitativa ante la posibilidad de replicar el trabajo, lo que a su vez permitiría generalizar sus resultados a otras escuelas del mismo nivel. No se compararon los resultados con otros estudios similares ya que al revisar la bibliografía sobre el tema, se concluyó que son escasos los informes y de los pocos que se encontraron no todos son confiables. Esta ausencia de información sobre los videojuegos le otorga carácter exploratorio al estudio; aunque si se localizaron algunos datos sobre el juego patológico.

¹²⁶ Los síntomas del juego patológico se mencionaron en páginas anteriores, y se refiere de nueva cuenta en las siguientes páginas

¹²⁷ Al tratarse de un estudio correlacional, a los autores del mismo no le es desconocido el riesgo de la ocurrencia del problema denominado “de la tercera variable” consistente en que, aún cuando se encuentre una relación positiva entre las variables en estudio ello no signifique que una sea causa de la otra, sino de algún otro proceso no especificado.

¹²⁸ El carácter transversal de la investigación constituye una inconveniente del mismo. Por el poco tiempo que data del uso masivo del videojuego en la capital de Chiapas, un estudio longitudinal podría haber sido más adecuado.

Se eliminó la posibilidad de una aproximación cualitativa, por lo mismo, la orientación coincide con quienes critican que la metodología cualitativa es subjetiva, especulativa y sin datos sólidos que apoyen las conclusiones.¹²⁹

3.5 Población y muestra¹³⁰

Los sujetos que conformaron el universo de trabajo son 2 mil 95 estudiantes inscritos como alumnos en la institución seleccionada, Escuela Preparatoria del Estado Número 1, localizada en avenida Presa Mal Paso Número 638, colonia El Retiro, de la capital de Chiapas; en el segundo, cuarto y sexto semestres, por ser los grados que se estaban cursando al momento de la investigación. Mil 180 del turno matutino, que corresponde al 56 % y 915 del turno vespertino, que equivale al 44%.

Del universo de trabajo, se eliminaron mil 115 que conforman la población femenina, pues la literatura sobre los videojuegos coincide en que éstos son juegos para varones, por estar hecho por y para hombres; lo que puede corroborar toda persona que se asome a cualquier negociación en la que se rentan esos equipos y observará la ausencia casi total de mujeres. De esta manera, de los 940 varones que conforman la subpoblación en estudio, el instrumento elaborado se aplicó a 842 de ellos, es decir, se cubrió el 89% de la subpoblación, o quizá el 94% (pues al no encontrar a 48 alumnos cabe la posibilidad de que el estudiantado se haya reducido por cambio de escuela o deserción).¹³¹ A los 842 cuestionarios aplicados, más los 48 alumnos no encontrados, deben agregarse 50 alumnos que se negaron a contestar.¹³² El análisis estadístico se aplicó a 437 cuestionarios, al restar aquellos que fueron eliminados conforme a los criterios de exclusión que se citan más ade-

¹²⁹ Para otro estudio sobre el mismo tema es pertinente recurrir al diferencial semántico como instrumento de medición. Desde la aproximación cualitativa, sesiones de profundidad con alumnos, padres de familia y docentes arrojarían importantes resultados.

¹³⁰ En estudios similares este rubro se denomina "Material y método".

¹³¹ Los datos que proporcionaron las autoridades escolares corresponde a la del registro de alumnos al inicio del ciclo escolar, y la encuesta se aplicó al finalizar ese ciclo.

¹³² Por la renuencia que presentan jugadores en ser encuestados, algunos estudios se han efectuado directamente, sobre todo en establecimientos comerciales de "máquinas traga-monedas".

lante; por consiguiente, los porcentajes se referirán considerando esta última cifra como el total.

Criterios de inclusión

Estudiantes varones de la preparatoria seleccionada, que aceptaron voluntariamente responder el *Cuestionario Videojuego*.¹³³

Criterios de exclusión

Estudiantes del sexo femenino, alumnos del sexo masculino cuyos padres o tutores sean propietarios o distribuidores de equipos de videojuegos; encuestados que cayeran en falsedad o contradicción en las preguntas estructuradas para esos propósitos, que dejaran sin responder algunas de las preguntas, que marcaran más de una respuesta a una misma pregunta, o que fuese notorio que respondieron de manera inadecuada.

3.6 Instrumentos

El instrumento diseñado para la investigación lo constituyó un cuestionario escrito denominado *Cuestionario Videojuego*, mismo que se aplicó de manera colectiva¹³⁴ y se presenta en el apéndice.

El cuestionario reúne los requisitos de una encuesta de opinión, es de respuesta cerrada, salvo la última pregunta.¹³⁵ Se utilizó una escala

¹³³ Aunque se ha mencionado la dificultad en este tipo de estudios, por las resistencias a ser interrogados, al abordar a los preparatorianos, sólo 50 estudiantes se negaron a responder el cuestionario, lo que se favoreció por el período de exámenes que estaba próximo. La colaboración de la mayoría pudo propiciarse por el hecho de que al pedirles su participación, se ofreció que los resultados del estudio se harían llegar a las autoridades de la escuela; lo que se hizo en su oportunidad.

¹³⁴ Para la aplicación de los cuestionarios, en todos los casos se contó con personal del área administrativa o de intendencia, quienes se encargaron de pedir permiso a los docentes para interrumpir la clase. Solamente cuando el total de cuestionarios capturados en algún grupo no correspondía con el total de varones esperados, en otro momento se regresó al salón correspondiente, siendo informados en varios grupos que ya todos los varones habían respondido el cuestionario, lo que permite suponer que el total de varones es menor a la cifra que proporcionaron las autoridades.

¹³⁵ En la última pregunta se solicita al encuestado que escriba otras repercusiones, positivas o negativas, por el uso del videojuego.

de Likert que consiste en un conjunto de *ítems* presentados en forma de afirmaciones o juicios, en los cuales se pide la reacción de los encuestados. Para valorar el juego patológico en siete de sus síntomas (o criterios), se establecieron cuatro alternativas de respuesta por cada pregunta; y en otros tres síntomas, las alternativas de respuesta varían desde dos hasta cuatro opciones. Se asume que todos los *ítems* tienen el mismo valor relativo, a pesar de que varían en cuanto a las opciones de respuesta, propiciado por la manera en que están redactados los criterios del *juego patológico*.

Además de las preguntas orientadas a detectar la patología mental referida, el cuestionario incluyó las siguientes variables:

- Grupo en que está inscrito.¹³⁶
- Parte de la ciudad en la que se ubica su escuela.
- Si tiene equipo de videojuego en casa.
- Cuáles juegos usa con más frecuencia en el equipo de videojuego que tiene en casa.¹³⁷

3.7 Metodología

Los pasos que se desarrollaron para el presente estudio (*estrategia* o *metodología* como también se denomina en trabajos similares), fueron:

1. Para la captura de datos se elaboró el *Cuestionario Videojuego*, con el propósito de detectar los criterios del *Juego patológico*, marcando con una clave los cuestionarios que se aplicaron en el turno vespertino, para diferenciar de los del otro turno.
2. Previa anuencia por escrito de las autoridades educativas correspondientes, el cuestionario fue aplicado a la población masculina de la escuela preparatoria elegida, en sus turnos matutino y vespertino. Durante ese proceso se contó con la presencia de Carlos Hiram Culebro Sosa, quien se encargó de solicitar la colaboración voluntaria de los encuestados, darles a conocer el

¹³⁶ No fue tabulada, pero sirvió para registrar los grupos cubiertos.

¹³⁷ Se insertó para valorar la confiabilidad del encuestado. Si dice no tener equipo de videojuego en casa y posteriormente cita los que usa, precisamente con el equipo que tiene en su casa, motivo excluir el cuestionario.

- objetivo del cuestionario y las instrucciones para su llenado, a pesar de que esa información está contenida en el cuestionario.
3. Durante el período comprendido del 6 al 26 de junio del año 2006, el cuestionario se aplicó en los salones de clase a 842 alumnos.
 4. Se eliminaron 357 cuestionarios por los motivos que a continuación se enlistan, en el entender que algunos cuestionarios ameritaron su exclusión por más de una de esas razones: 81, se eliminaron por no ser contestados en su totalidad;¹³⁸ 72, por tener dudas sobre la sinceridad de las respuestas; 69, por tener más de una respuesta a una misma pregunta;¹³⁹ 64, por no saber responder en qué parte de la ciudad se ubica su escuela;¹⁴⁰ 43, en que los progenitores de los encuestados comercializan con videojuegos¹⁴¹ y 28 por contener datos que permiten suponer que las respuestas no son sinceras.
 5. Posteriormente se eliminaron los cuestionarios que ocupan una posición limítrofe entre las dos categorías que se compararon, al marcar una opción correspondiente al juego compulsivo, y la otra al juego no compulsivo, o a la inversa. De esta manera se suprimieron 48 cuestionarios adicionalmente.

¹³⁸ Aunque se eliminaron los cuestionarios no respondidos de manera completa, la excepción fue cuando la última pregunta, acerca de su opinión sobre otras repercusiones por el videojuego, era la única sin contestar.

¹³⁹ Aunque se tuvo el cuidado que la información correspondiente a los cuestionarios que se eliminarían estuviese contenida en la página inicial, fue elevado el número de cuestionarios eliminados por no haberlos respondido en su totalidad, o por proporcionar más de una respuesta a una misma pregunta, o ser cuestionarios incompletos. Se sugiere que para estudios similares haya suficiente personal que de inmediato revise de manera somera cada cuestionario, para que de inmediato soliciten la corrección de la anomalía.

¹⁴⁰ Se solicita señalar si la escuela se encuentra ubicada en la zona poniente u oriente de la ciudad, y se incluyó para valorar la confiabilidad del estudiante. Curiosamente, algunos alumnos pidieron la respuesta correcta en voz alta. En otros grupos, se pedían entre ellos mismos la respuesta, y sólo unos pocos solicitaron ese dato en voz baja, para no ser escuchado por los demás. A pesar de esos comentarios, se eliminaron varios cuestionarios al señalar de manera incorrecta la zona en la que se ubica la escuela, o no proporcionaron ese dato.

¹⁴¹ Originalmente el criterio fue el de que no tuviesen familiares cercanos o tutores que fuesen dueños de establecimientos de videojuegos y les permitieran jugar libremente con ellos. Ante la dificultad que implicaría determinar esto último, se eliminó todo cuestionario en el que se citara tener familiares con negocio de este ramo.

6. De los 437 cuestionarios restantes, se revisaron por separado los de los alumnos del turno matutino y los del turno vespertino, quedando conformado el primer grupo por 228 cuestionarios, que corresponden al 52.2% y el segundo por 209 cuestionarios, que equivalen al 47.8% .
7. Los cuestionarios fueron inicialmente agrupados en dos categorías: jugador compulsivo y jugador no compulsivo, según los criterios establecidos:

Jugador compulsivo:¹⁴² Es aquel estudiante que, en promedio, acude por lo menos de 4 a 6 veces por semana a un videojuego –o utiliza el que tiene en casa– permaneciendo en ese establecimiento (o ante el equipo que tiene en su domicilio), la mayor de las veces 121 minutos o más por juego¹⁴³. Estos datos fueron explorados a través de las preguntas número 1 y 2 del cuestionario.

Jugador no compulsivo: Es aquel estudiante que, en promedio, recurre al videojuego 3 días a la semana (o menos) y permanece en ese establecimiento (o ante el equipo que tiene en su vivienda) 120 minutos o menos por ocasión. Estos datos fueron explorados a través de las mismas preguntas 1 y 2.

8. Se agruparon los cuestionarios que quedaron incluidos en una u otra de las dos categorías arriba citadas, manejando por separado los correspondientes a uno y otro turno. De esta manera, quedaron agrupados los cuestionarios que a continuación se mencionan, anotando a continuación de cada cifra el porcentaje correspondiente: en el turno matutino, 170 (74.5 %) en la categoría de jugador no compulsivo y 58 (25.4 %) cuestionarios en la categoría de jugador compulsivo. En el turno vespertino se localizaron 42 (20.1 %) jugadores compulsivos y 167 (79.9 %) jugadores no compulsivos.

¹⁴² Al partir de la idea de que la compulsión -como lo sabe todo estudiante de psicología- se refiere a todo tipo de conducta en donde el sujeto se siente impulsado a seguirla a causa de una fuerza interior a la que no puede resistir sin experimentar angustia; los criterios establecidos en este trabajo para considerar la presencia de este rasgo necesariamente son arbitrarios.

¹⁴³ Como se menciona en el capítulo anterior, en E.U. el promedio en que usan los videojuegos es de dos horas (y una hora en Europa), se determinó considerar jugador compulsivo a aquellos estudiantes que recurren a esos juegos por más de dos horas.

9. Los 437 cuestionarios fueron numerados de manera progresiva empezando con el uno, en el caso de los aplicados en el turno matutino y de igual forma los correspondientes al vespertino; en todos los casos, anteponiendo a esos dígitos las letras JC o JNC, según correspondiera a un jugador compulsivo o a un jugador no compulsivo, respectivamente.
10. Los mismos cuestionarios fueron clasificados a su vez como jugador patológico o jugador no patológico, conforme a los siguientes criterios:

Jugador patológico: es aquella persona que fracasa progresiva y reiteradamente en su intento de resistir el impulso de jugar, aunque tal implicación en el juego le provoque problemas en su vida personal, familiar y socioprofesional. Para los fines de esta investigación, se considera en esta categoría a todo estudiante que reúne por lo menos, cuatro de los diez criterios referidos en el DSM-IV para establecer ese diagnóstico, mismo que se estableció al interrogar a los estudiantes sobre la presencia de dichos criterios, a través del *Cuestionario Videojuego*.

Jugador no patológico:¹⁴⁴ es aquella persona que reúne tres o menos de los criterios para diagnosticar el juego patológico.

Este paso y los anteriores se hicieron de manera visual, y después se corroboraron al aplicar el Paquete Estadístico para Ciencias Sociales, conocido en el idioma inglés como *Statistical Package for the Social Sciences*, (SPSS).¹⁴⁵

11. A continuación se hizo el análisis estadístico a través del SPSS, cuyos resultados se citan más adelante.
12. Se aplicó la χ^2 (o chi) cuadrada¹⁴⁶ al considerar pertinente aplicar esa prueba estadística que sirve para evaluar hipótesis entre

¹⁴⁴ Los estudiantes que en esta investigación se consideraron "jugador no compulsivo", en otros estudios –sin considerar la modalidad de los videojuegos– son denominados "potencial jugador patológico" o "jugador problema". Quedarían descartados de cualquiera de esas dos denominaciones los pocos alumnos encuestados que refirieron que nunca recurren a los videojuegos

¹⁴⁵ Al emplear al SPSS después de haber hecho algunos cálculos de manera visual, se tuvo la impresión de quien usa una calculadora para corroborar algunas sumas que ya se han hecho mediante el sistema de "palitos".

¹⁴⁶ La chi cuadrada –con frecuencia identificada por su símbolo como χ^2 – hace una comparación entre una tabla de frecuencias esperada y otra denominada de frecuencias observadas

dos variables. Los cuadros que resultaron al aplicar este proceso estadístico, en los que no se encontraron diferencias significativas entre las variables en estudio se omiten; y aquella en que se observa un contraste importante entre una y otra variable, lo que permite aceptar la hipótesis de trabajo, se incluye en el apéndice.

13. Se prescindió revisar las respuestas de la pregunta número 20 del cuestionario donde podían anotar otro tipo de repercusiones por el empleo de los videojuegos, ya sean favorables o desfavorables, al escapar de los propósitos centrales de la investigación.¹⁴⁷
14. Finalmente se elaboró el presente documento, considerando la información bibliohemerográfica que se capturó desde el paso inicial del procedimiento.

3.8 Resultados

Cuadro I. Descripción de la población y muestra

Del total de la población, el número de cuestionarios que conforman la muestra es casi igual en los turnos matutino y vespertino, por lo que las conclusiones a las que se llegan son las mismas para ambos turnos, mientras no se indique lo contrario.

Cuadro II. Promedio de días a la semana que los jóvenes utilizan videojuegos

En cuanto a la forma de uso semanal en que los jóvenes recurren a los videojuegos, que se interroga en la pregunta número uno –en ambos turnos– la modalidad más frecuente es “De 1 a 3 veces a la semana” (sobre todo en alumnos del turno matutino); y le siguen en orden descendente las siguientes categorías: “Ningún día” (particularmente en alumnos del turno vespertino); “de 4 a 6 veces a la semana” (destacando

¹⁴⁷ Cabe la posibilidad que en la pregunta 20 las opiniones favorables de esas máquinas predominen en los jugadores patológicos, y las opiniones desfavorables entre los jugadores no patológicos.

los alumnos del turno vespertino), siendo esta categoría –y la que se analiza en el cuadro IV- indicadores del juego compulsivo. La opción con menor frecuencia en esta tabla es “Todos los días” (de manera destacada en los alumnos del turno vespertino). En suma, las categorías que corresponden al juego no compulsivo obtienen mayor frecuencia que las que corresponden al juego compulsivo.

Cuadro III. Indicadores de juego compulsivo y juego no compulsivo

El mayor porcentaje se ubica en alguna de las dos opciones que corresponden al juego no compulsivo, y un bajo porcentaje a alumnos con juego compulsivo; siendo este último dato ligeramente mayor en alumnos del turno matutino.

Cuadro IV. Tiempo en horas que los jóvenes dedican al videojuego

En lo referente al tiempo en horas que los jóvenes dedican a esas máquinas de video –que es el otro criterio para ubicar a los estudiantes como jugadores compulsivos o no compulsivos- la categoría frecuentemente marcada es de dos horas o menos; y la menos frecuente es de más de dos horas. En este último rango, que es uno de los dos indicadores de juego compulsivo, son más los alumnos del turno vespertino quienes refieren recurrir a los videojuegos más de tres horas, pero en las categorías de “De 121 minutos a 150 minutos” y “De 151 minutos a 3 horas”, predominan los alumnos del turno matutino. Si se considera que en los Estados Unidos la mayoría recurre a los videojuegos dos horas en cada ocasión, es válido considerar como patológico un empleo mayor a ese tiempo. Por otra parte, aunque es bajo el porcentaje de quienes recurren a esas máquinas por espacios superiores a las tres horas, cabe suponer que los jóvenes en esta última categoría tienen una mayor necesidad de aislamiento. Esto lleva a preguntarse por qué esa exigencia de apartarse, interrogante que no tiene respuesta en la investigación (Pregunta 2).

Cuadro V. Indicadores de juego compulsivo y juego no compulsivo

Al agrupar a los encuestados en juego compulsivo y juego no compulsivo, según la frecuencia semanal con la que recurren a los videojuegos, se observa que es un bajo porcentaje el de jugadores compulsivos con base en ese criterio; siendo el determinante cuando se presenta a la vez la alta frecuencia semanal y períodos prolongados por evento, que se revisa en el siguiente cuadro.

Cuadro VI. Frecuencia de jugadores compulsivos y jugadores no compulsivos

Al sumarse los alumnos que reúnen los 2 criterios para ser considerados jugadores compulsivos o no compulsivo, se observa que predominan los jugadores no compulsivos; sin embargo, una cuarta parte de los alumnos del turno matutino son jugadores compulsivos, y un porcentaje ligeramente menor, de esa misma categoría, se localiza en los del turno vespertino; por ende, es mayor el riesgo en los alumnos de la mañana de incurrir en el juego patológico (pregunta 2).

Cuadro VII. Equipo de videojuego en casa

La mitad de los alumnos encuestados del turno matutino tienen equipo de videojuego en casa y un porcentaje similar se localiza en los del turno vespertino; por consiguiente, no fue posible saber si el apremio por el juego se favorece al disponer de esos equipos en casa (pregunta 3).

Cuadro VIII. Familiares con negocios de videojuegos

Ninguno de los 842 alumnos encuestados tiene familiares o tutores que tengan algún negocio de videojuego o que se dediquen a la venta de esos equipos, al establecerse ese requisito como criterio de exclusión. Esta exigencia, favoreció que se redujera considerablemente el total de encuestas que se revisaron (pregunta 4).

Cuadro IX. Criterio A1. Recordando experiencias pasadas, planeando o pensando cómo seguir jugando

Este criterio A1 de juego patológico no está presente en la mayoría de los encuestados y en –ambos turnos– es casi el mismo número de jóvenes en quienes sí lo está (pregunta 6).

Cuadro X. Frecuencia de la presencia del Criterio A1

Al revisar por separado las 3 opciones de respuesta que conforman el criterio A1, se observa que la más citada es “Recordar experiencias pasadas”; le sigue de cerca la opción de “planificando el próximo juego” y son menos los que se inclinan por “Pensando la forma de conseguir dinero para seguir jugando” (pregunta 6).

Cuadro XI. Criterio A2. Niveles de excitación deseados

A la pregunta si el jugar con las máquinas de videojuego les permite obtener cierto nivel de excitación deseado, en orden descendente, las opciones más señaladas son: “Nunca”, “Algunas veces”, “Siempre” y “La mayoría de las veces”. Al revisar las dos últimas opciones por ser indicadores del juego patológico, se observa que el total de alumnos del turno matutino que marcaron esas opciones es más del doble que los del turno vespertino. (pregunta 7).

Cuadro XII. Criterio A3. Continúa jugando a pesar de los esfuerzos por dejar de jugar

De la misma manera que en la pregunta anterior, las opciones más indicada, en forma descendente, son: “Nunca”, “Algunas veces”, “Siempre” y “La mayoría de las veces”. En las dos últimas opciones, indicadoras del juego patológico, se observa que los alumnos del turno matutino son más del doble que los alumnos del turno vespertino. De nueva cuenta, son los alumnos de la mañana los que presentan un riesgo mayor de caer en el juego patológico, al predominar en ellos la presencia de este criterio (pregunta 8).

Cuadro XIII. Criterio A4. Inquietud al intentar dejar de jugar

Nuevamente, las opciones más marcadas en forma descendente son: “Nunca”, “Algunas veces”, “Siempre” y “La mayoría de las veces”. En las dos últimas opciones, que son indicadores del juego patológico, se observa que son más los que “siempre” se sienten inquietos o irritables al dejar de jugar, lo que predomina entre los alumnos del turno vespertino. Por el contrario, aquellos que refieren que esa inquietud o irritabilidad les sucede “la mayoría de las veces” predomina entre los del turno matutino. Al sumar los dos indicadores del juego patológico, es el mismo número de alumnos en ambos turnos que son jugadores patológicos, según este criterio (pregunta 9).

Cuadro XIV. Criterio A5. El juego como estrategia

Por la amplitud del texto en el que se detalla el criterio A5, y a fin de evitar confusión en las respuestas, el criterio se formuló a través de 3 preguntas (números 10, 11 y 12 en el Cuestionario Videojuego), orientadas a saber si el uso del videojuego favorece el olvido de problemas, tristeza o algún sentimiento de culpa. Se encontró que en la mayoría, el videojuego no provoca que se olviden de sentimientos desagradables, pero en quienes sí ocurre esa distracción y el síntoma llega a ser un indicador del juego patológico, el número de casos -aunque bajo- es similar en ambos turnos. El marcar de manera afirmativa una, dos o las tres preguntas citadas, se consideró como un solo síntoma (preguntas 10-12).

Cuadro XV. Frecuencia de la presencia del Criterio A5

Al agrupar las respuestas a las preguntas 10, 11 y 12, sin que esas respuestas necesariamente permitan catalogar a los alumnos como jugador patológico (a menos que reúnan 4 criterios), son pocos alumnos quienes responden de manera afirmativa. En ambos turnos, el videojuego sirve -en forma descendente- para no sentirse tristes, seguido del uso que le dan para olvidarse de sus problemas; y para no sentirse culpables en tercer lugar. Este último dato concuerda con la aseveración menciona-

da en el capítulo anterior, en el sentido de que la depresión se observa en quienes recurren a los juegos, en una frecuencia que va del 72 al 77 por ciento de los jugadores. Como este dato procede del extranjero, pudiera ocurrir que en el estudiante preparatoriano del país, el videojuego se utiliza preferentemente para evitar la depresión (preguntas 10-12).

Cuadro XVI. Criterio A6. Períodos prolongados de tiempo que utilizan el videojuego

De nuevo, las opciones más señaladas en forma descendente son: “Nunca”, “Algunas veces”, “Siempre” y “La mayoría de las veces”. En las opciones indicadores del juego patológico se aprecia que es casi el mismo número de alumnos en los dos turnos que seleccionaron esas opciones; sin embargo, son más los del turno matutino quienes marcaron la opción de “Siempre”; por lo mismo, el riesgo de caer en la patología mental en estudio predomina en los alumnos de ese horario (pregunta 13).

Cuadro XVII. Criterio A7. Mentir para ocultar el grado de implicación en el juego

Las opciones más señaladas, en orden descendente son: “Nunca”, “Algunas veces”, “La mayoría de las veces” y “Siempre”; siendo pocos los alumnos que aceptan mentir para esconder su participación en el videojuego (pregunta 14).

Cuadro XVIII. Criterio A8. Conducta antisocial para obtener dinero y seguir jugando

Las opciones más señaladas siguen el mismo orden de la mayoría de los cuadros (nunca, algunas veces, siempre y la mayoría de las veces); siendo muy pocos los alumnos que aceptan la comisión de conductas antisociales para obtener dinero y seguir jugando. La opción de “Siempre” –aunque baja– predomina en alumnos del turno vespertino; y “La mayoría de las veces”, con una menor incidencia que la opción anterior, es marcada por igual número de alumnos de ambos turnos (pregunta 15).

Cuadro XIX. Criterio A9. Pérdida de oportunidades educativas por el juego

Es importante recordar que como el criterio se orienta a determinar si por el videojuego han perdido amistades o tenido otro tipo de problemas (pregunta 16), fue necesario indagar un poco más sobre lo último, por lo que se incluyeron dos preguntas más que no se consideran en el DSM-IV (preguntas 18 y 19), para saber si esos problemas ocurren en el ámbito escolar. Al igual que lo señalado en relación al criterio A5, marcar de manera afirmativa una, dos o las tres preguntas, se contabilizó como un solo síntoma. En los resultados predominan los que marcan la presencia de este criterio del juego patológico, lo que por otro lado permite aseverar que más de 3 de cada 10 alumnos encuestados, en el ámbito educativo, tienen repercusiones negativas por el uso del videojuego. De los estudiantes que presentan este criterio, es casi el mismo número de alumnos en ambos turnos, con ligero predominio del vespertino.

Cuadro XX. Criterio A9. Frecuencia de problemas

Son varios los alumnos quienes responden de manera afirmativa en cuanto a la presencia de problemas importantes, con ligero predominio en los del turno matutino. En ambos turnos, los problemas más frecuentes por el uso de los videojuegos son en la lectura; sin embargo, en forma descendente señalan problemas en las tareas, el estudio, el deporte y disminución del rendimiento escolar; siendo la de más baja frecuencia la pérdida de amistades. Es innegable que el rendimiento académico es el área de mayor impacto por el uso de videojuegos en la población estudiada (preguntas 16, 18 y 19).

Cuadro XXI. Criterio A10. Búsqueda de ayuda ante desesperada situación por el juego

Acerca de si buscan ayuda ante su situación económica por el juego, la mayoría dice que “Nunca pide ayuda”, son pocos los que aceptan que “A veces solicitan esa ayuda”, y menos aún los que reconocen que “Si”

buscan esa ayuda. Estos resultados pudieran estar determinados por no requerir de esa ayuda, o –como ocurre con frecuencia en el alcohólico– no tienen conciencia de la pertinencia de pedir esa ayuda. (pregunta 17).

Cuadro XXII. Jugadores patológicos y no patológicos de ambos turnos

Al identificar a 61 jugadores patológicos y el turno en que estudian, se observa que es mayor los que estudian en el matutino (lo que era de esperarse por los resultados obtenidos en los cuadros anteriores); y que el total corresponde a 14 alumnos por cada 100 de ellos, que es un porcentaje superior al que se estima en el DSM-IV para el juego patológico (desde 1 hasta 3 por ciento). El porcentaje de jugadores patológicos detectados también es superior al estudio referido en el apartado de “Prevalencia” del capítulo I, en el que se cita que el ocho por ciento de los jugadores de videojuegos son adictos a esas máquinas.

A pesar de ser un dato que no se exploró es evidente, por el grado académico que cursa la población estudiada, que el promedio de edad de ellos es de menos de treinta años de edad. En el mismo capítulo inicial, otro estudio especifica que los usuarios de los videojuegos son menores de treinta años.

Cuadro XXIII. Resultado de ji cuadrada

Al encontrarse diferencias significativas entre los jugadores compulsivos que son jugadores patológicos, se acepta la hipótesis de trabajo de esta investigación. De haberse aceptado la hipótesis nula, es decir, no haber encontrado relación entre una y otra variable, ello no hubiese impedido elaborar reporte de esta investigación, con el inconveniente de no referir que se encontró la relación esperada.

Cuadro XXIV. Criterios que presentan los jugadores patológicos

Al concentrar los criterios que presentan los jugadores patológicos que se detectaron, se observa lo siguiente: Los diez criterios que conforman

el juego patológico están presentes en algunos o varios de los encuestados, y que al sumar 4 o más de ellos, se le asignó el calificativo de “jugador patológico”.

El número de jugadores patológicos tiene un ligero predominio en alumnos del turno matutino. Considerando a los estudiantes de ambos turnos, al formar parte de la misma escuela preparatoria, es evidente que el criterio más frecuente en todos ellos -y por ende lo que más se altera en la vida de los encuestados- es el vinculado con la vida académica, el A9, como lo demuestran las siguientes cifras, en las que los estudiantes aseguran que, debido a las máquinas de video, le dedican menos tiempo:

Se identificó que 11 a la lectura, 10 a las tareas, 9 a estudiar y 5 aceptan que influye negativamente en el rendimiento escolar; con lo que se comprueba el efecto pernicioso de los videojuegos en la vida académica. Por otra parte, en el mismo criterio A9, 6 reconocen que por esas máquinas le dedican menos tiempo al deporte.

Lo anterior pudiera estar relacionado con los períodos prolongados que le destinan a los videojuegos, que corresponde al Criterio A6, y es aceptado por 5 estudiantes; con lo que dicho criterio ocupa el segundo lugar en cuando a frecuencia. Esto último, a pesar de que 11 alumnos presentan el Criterio A5, que está conformado por 3 preguntas referentes a las alteraciones emocionales y fueron presentados en 3 preguntas distintas. Al respecto, pareciera ser que el videojuego se usa indistintamente para evitar la tristeza u olvidar problemas, pues esas dos opciones fueron señaladas por 4 alumnos; y en menor frecuencia para evitar alguna emoción desagradable, que fue seleccionada por 3 alumnos.

El que sólo 3 alumnos reconocen que siguen jugando a pesar de sus esfuerzos por detenerse (Criterio A3), pudiera obedecer a que los jugadores no tienen conciencia del comportamiento compulsivo que les genera esos juegos. Aunque también es posible suponer que los encuestados no presenten ese rasgo compulsivo con las máquinas de video, esta probabilidad se desecha, ante la presencia de otros criterios que se orientan hacia la compulsión.

Por su baja incidencia, se omite hacer alguna suposición de otros criterios, por lo que se concluye este análisis con el Criterio A8, en donde se preguntó si presentaban conducta antisocial para conseguir dinero

y seguir jugando, que no fue aceptada por ningún jugador patológico. Ante este hecho, cabe la probabilidad de que, efectivamente, ninguno de ellos recurran a un comportamiento antisocial en la forma sugerida, pero también es viable que, por la connotación ética de esa pregunta, algunos jugadores patológicos no hayan querido reconocer ese comportamiento. La otra posibilidad es que algunos de ellos sean jugadores patológicos y los filtros establecidos en el Cuestionario Videojuego para eliminar a los no confiables no permitieron detectar su falta de sinceridad. Cabe recordar que como jugador no patológico se consideró al que sólo reunía 3 síntomas, o menos, del trastorno denominado: *juego patológico*.

El que ningún jugador patológico reporte la comisión de acciones antisociales permite concluir que los alumnos que aceptaron realizarlas, reportados en el cuadro XVIII, corresponden a la categoría de jugador no patológico.

Conclusiones y recomendaciones

La revisión bibliohemerográfica que se cita demuestra el efecto nocivo de ciertos juegos, sobre todo de los que se usan en su modalidad de *gambling*. En relación a los videojuegos, referentes teóricos apuntan que para muchos estudiantes, los videojuegos resultan más atractivos que lo que estudian en las escuelas, y que el interés por ese tipo de videos guarda similitud con la adicción al alcohol. También se demuestra que el uso del videojuego afecta al usuario de diferentes maneras; sin embargo, en cuanto al impacto en la agresividad –de lo que mucho se ha escrito– los estudios no son concluyentes. Se objetan las supuestas virtudes del videojuego y se presentan sus debilidades.

La investigación que se realizó permite hacer las siguientes precisiones:

La frecuencia con la cual los videojuegos propician, en alumnos compulsivos de la escuela estudiada, la enfermedad mental denominada *juego patológico* es estadísticamente significativa. De esta manera, sí se acepta la hipótesis de trabajo formulada inicialmente; “Los estudiantes de preparatoria con *juego compulsivo*, presentan la enfermedad mental denominada *juego patológico*”.

Por otra parte, la mayoría de los alumnos encuestados son jugadores no compulsivos, por ende, son también jugadores no patológicos

En cuanto a los objetivos específicos, se encontró lo siguiente:

1. En los cuestionarios revisados, son 61 alumnos que son diagnosticados como jugadores patológicos, que representan el 14% del total de encuestados y el 61 % de los jugadores compulsivos, con ligero predominio en estudiantes del turno matutino.

2. De los mismos encuestados, 376 alumnos son diagnosticados como jugadores no patológicos, aunque algunos de ellos presentan hasta tres de los criterios del juego patológico.
3. Asimismo se concluye que en la escuela preparatoria estudiada, la incidencia del *juego patológico* encontrada (14%) es muy superior que la que se estima en el DSM-IV para la población adulta (1 al 3%).

El análisis de las respuestas proporcionadas por los jugadores patológicos permite agregar las siguientes observaciones:

- El área que más se altera en la vida de los estudiantes con *juego patológico* es su vida académica, ya que varios de ellos aceptan que por el uso del videojuego le dedican menos tiempo a la lectura, a las tareas; otros aceptan que influye negativamente en su rendimiento escolar o reconocen que destinan menos tiempo al deporte.
- Esas alteraciones parecen relacionarse con el tiempo prolongado que le destinan a las máquinas de video, a las que recurren -principalmente- para olvidar períodos de tristeza o problemas.
- Llama la atención que ninguno de los jugadores patológicos acepta la comisión de conductas antisociales para conseguir dinero y seguir jugando.
- Aparentemente, las áreas menos afectadas en los jugadores patológicos son las preocupaciones por el juego; la búsqueda de acción, necesidad de jugar con crecientes cantidades de dinero; o fracaso repetido de los esfuerzos por controlar, interrumpir o detener el juego.
- En las respuestas proporcionadas tanto por jugadores patológicos como por jugadores no patológicos, quienes tienen en común el recurrir a los videojuegos, aunque con frecuencia e intensidad distinta, se encuentran los siguientes elementos comunes:
- Se localizó que 3 de cada 10 estudiantes tienen repercusiones negativas por el uso del videojuego.
- Al agrupar a los estudiantes en jugadores no compulsivos y jugadores compulsivos, en números redondos, veintitrés de cada cien alumnos pertenecen a la primera categoría, sobre todo en los del turno matutino.

- La mayoría de los estudiantes señalan que, en promedio, a la semana le dedican treinta minutos. Son muchos quienes recurren a esas máquinas de una a tres veces por semana.
- Como la mitad de los estudiantes encuestados tienen equipo de videojuego en su casa, no fue posible determinar si el comportamiento compulsivo de algunos de ellos se relaciona con la disponibilidad de esos equipos. Esta correlación es pertinente explorarla en otros estudios sobre el tema.

Conclusiones

Las conclusiones a que se llegaron en este trabajo, permite establecer nuevas interrogantes, a las que es necesario darles respuesta en estudios posteriores:

- ¿De qué otras formas pueden investigarse los impactos positivos o negativos del uso de los videojuegos en la salud mental y el rendimiento escolar de los jóvenes?
- ¿A qué obedecerá que el predominio del uso de los videojuegos, en todo el orbe, se da en personas del sexo masculino?
- De los cambios en la salud física y mental en los usuarios del videojuego, ¿cuáles serán permanentes y cuáles transitorios?
- ¿Cabe esperar que haya diferencia en las repercusiones de quienes usan esas máquinas en negocios y quienes las emplean en casa?
- En una escuela determinada, ¿cuál será la actitud predominante de los padres de familia en cuanto al uso del videojuego por parte de sus hijos que estudian?
- ¿Habrá alguna diferencia clara en los padres cuyos hijos recurren de manera constante a los videojuegos, en relación con aquellos cuyos hijos no recurren con frecuencia a los videojuegos?
- ¿Qué información acerca de los videojuegos deberían contener los programas de estudio de los maestros normalistas, médicos generales, psicólogos y otras ciencias de la salud?
- ¿De qué otra manera estudiar alteraciones emocionales generados en los usuarios más constantes de los videojuegos, o acaso

los muchachos con alteraciones emocionales son más propensos a recurrir a los videojuegos?

- Las repercusiones en los usuarios de videojuego, ¿justifica que se reglamente el uso de esos establecimientos?
- ¿Bajo qué argumentos y/o estudios algunos países han prohibido –o restringido– el uso de esos juegos?
- ¿Cuáles son los resultados de aquellas entidades federativas que han reglamentado los establecimientos del ramo de los videojuegos?
- Con relación a algunas manifestaciones de repudio hacia los videojuegos ¿cómo determinar cuáles de están fundamentadas por los daños que ocasiona y cuáles son producto del rechazo hacia todo lo novedoso?
- ¿Por qué la edad para el uso de los videojuegos se da entre los 8 y los 18 años de edad y en varones, como se reporta en la literatura que analiza ese fenómeno en otros países? ¿Serán las mismas edades predominantes en el territorio nacional?
- ¿Por qué la coincidencia de reportar alteraciones por el uso del videojuego como son el bajo rendimiento escolar, agresividad, retraimiento y un particular tipo de adicción?
- Si no es una adicción ¿cómo puede interpretarse el hecho de que algunas personas permanecen varias horas utilizando esas máquinas y presentan malestares al intentar suspender el juego?
- Si la violencia se incrementa en los jóvenes que ven programas agresivos en la TV ¿será posible demostrar la misma relación entre videojuego y violencia?
- ¿Hay repercusiones positivas por el uso de videojuego?, y de ser así, ¿cuáles son?
- ¿Cuál es el método de investigación que más se ajusta a limitaciones presupuestarias y de tiempo, que son factibles aplicar para indagar lo referente a las repercusiones en el ámbito escolar y la salud de esos jugadores?
- Si hacer un estudio longitudinal sobre las repercusiones de los videojuegos se ve obstaculizada porque los más habituados al

uso de esas máquinas tienen –en Tuxtla Gutiérrez- pocos años de usarlas, ¿cómo efectuar un estudio de corte transversal?, ¿o el análisis de un caso será lo más apropiado?

- ¿Habrán características comunes o divergentes en los usuarios de videojuegos en sus diferentes “modalidades” (usuario en establecimiento comercial, en casa y mixto)?

Recomendaciones

- Difundir las conclusiones de este trabajo.
- Cumplir con el ofrecimiento que se formuló a las autoridades y alumnos de la Escuela Preparatoria Número Uno de Tuxtla Gutiérrez, turnos matutino y vespertino, en el sentido de darles a conocer los resultados de esta investigación; lo que se ha efectuado ante alumnos, padres de familia y docentes de esa escuela, así como de otros centros educativos.
- Presentar a las autoridades de la Facultad de Medicina de la UNACH, los argumentos que justifican la necesidad de que la revisión del tema de los videojuegos se incorpore en la currícula de la Maestría en docencia en ciencias de la salud.
- Promover el desarrollo de estudios similares en otros centros educativos de la entidad, particularmente del nivel medio, para comparar los resultados.
- Sugerir en el plan de estudios de la licenciatura en psicología de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (UNICACH), y de otras universidades con la misma carrera, que se incorpore la revisión del tema de los videojuegos. Los resultados de dicho análisis –a través de las instancias educativas correspondientes- ponerlas a la consideración de las autoridades de carreras como medicina, enfermería, trabajo social, normal de licenciatura en educación primaria y de otros planteles de psicología.
- Promover, a través de las secretarías de salud y de educación en Chiapas, que los resultados de este estudio se den a conocer a menores de edad y adolescentes, cuidando que se precisen los alcances de este trabajo.

- Plantear a las autoridades de las secretarías de educación y de salud que fomenten el desarrollo de tesis profesionales, mediante becas o cualquier otro tipo de estímulo financiero, que se orienten a conocer el impacto de los videojuegos en el individuo, la escuela, la familia y la sociedad; enfatizando en el análisis de las variables propuestas en este mismo trabajo, siendo determinante saber si el jugador patológico presenta sentimiento de culpa o autorreproche tras un período de juego.
- Informarse en aquellas regiones del orbe en que el uso de los videojuegos han sido prohibidos, si se han realizado investigaciones orientadas a conocer la incidencia del juego patológico en estudiantes por el uso del videojuego. En caso afirmativo, indagar y difundir los resultados de esos estudios.
- Proponer a través de eventos científicos organizados por dependencias públicas y de la sociedad civil, el replanteamiento de un nuevo concepto de adicción, que permita incorporar el de “videoadicto”.

Sugerencias

- Formular a las autoridades de salud y de educación del país, el desarrollo de trabajos para conocer la factibilidad de establecer un centro orientado al tratamiento de “videoadictos” y a la investigación de este fenómeno.
- Proponer a las autoridades hacendarias las ventajas de otorgar estímulos fiscales a los establecimientos de videojuegos que incorporen juegos de los siguientes tipos: de sociedad, simuladores, de estrategia o ludoeducativos.
- Expresar a las autoridades competentes la pertinencia de hacer una revisión de las normas que regulan los juegos de apuestas.
- Valorar la pertinencia de que las cintas de videojuegos proporcionen información detallada de su contenido, así como de establecer una clasificación de esos videos, de acuerdo al grado de violencia y/o pornografía contenidas.

Apéndice

A) Cuestionario videojuego

Objetivo: El presente cuestionario tiene como propósito conocer el uso de videojuegos por parte de jóvenes de preparatorias del sexo masculino. No se pide tu nombre pues la información que proporcionas se codificará de manera anónima.

Instrucciones: En el paréntesis correspondiente, marca la opción que muestra tu disposición por los videojuegos, o escribe en el espacio para ello. La palabra “videojuego” es abreviada con el vocablo “VJ”. Por favor no dejes ninguna respuesta sin responder

A. Grupo en el que estás inscrito: _____

B. ¿En qué parte de la ciudad se ubica tu escuela?

- En la zona poniente de Tuxtla Gutiérrez
- En la zona oriente de Tuxtla Gutiérrez

1. Ya sea en establecimiento comercial o con el equipo que tienes en casa, en promedio, ¿cuántos días a la semana juegas VJ?:

- Ningún día
- De 1 a 3 veces a la semana
- De 4 a 6 veces a la semana
- Todos los días

2. Habitualmente, ¿cuánto tiempo utilizas un VJ?: (lapso que permaneces ante la máquina de VJ, en casa o en un establecimiento comercial)

- Menos de 30 minutos
- De 31 minutos a 1 hora
- De una hora y un minuto a hora y media
- De una hora y 31 minutos a 2 horas
- De 121 a 150 minutos

- De 151 minutos a 3 horas
- Más de 3 horas

3. ¿Tienes equipo de VJ en tu casa?

- Sí
- No

4. ¿Familiares o tutores tienen algún negocio de VJ o se dedican a la venta de esos equipos?

- Sí
- No

5. ¿Recuerdas qué juegos usas con más frecuencia en el equipo de VJ que tienes en casa?

- Sí, son : _____
- No los recuerdo
- No tengo equipo en casa.

6. En relación al uso del VJ, con frecuencia estás:

a) Recordando experiencias pasadas con el VJ

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

b) Planificando el próximo juego

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

c) Pensando en la forma de conseguir dinero para seguir jugando

- Siempre
- La mayoría de las veces

- Algunas veces
- Nunca

7. Jugando con esas máquinas, ¿consideras mantener cierto nivel de excitación deseado?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

8. Las veces que has planeado emplear en el juego menos tiempo, no puedes evitar destinarle más tiempo

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

9. Cuando intentas dejar de jugar, ¿te puedes sentir inquieto o irritable?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

10. ¿El VJ provoca que te olvides de tus problemas?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

11. ¿El VJ provoca que ya no te sientas triste?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

12. ¿El VJ provoca que ya no te sientas culpable o con alguna otra emoción desagradable?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

13. Puedes jugar períodos cortos de tiempo, pero jugar por mucho tiempo es lo que más te agrada del VJ

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

14. ¿Has mentido a tus padres o profesores para que no sepan qué tanto te agrada el VJ?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

15. Al quedarte sin dinero, ¿has recurrido a acciones ilícitas para obtenerlo y seguir jugando?

- Siempre
- La mayoría de las veces
- Algunas veces
- Nunca

16. Por jugar con el VJ, ¿has perdido amistades o has tenido otro tipo de problemas importantes?

- Cierto, he perdido amistades o he tenido otro tipo de problemas
- Falso, no he perdido amistades ni he tenido otro tipo de problemas

17. Por lo que has gastado en el VJ, ¿has pedido ayuda a tu familia o amigos por tu desesperada situación económica?

- Sí he pedido ayuda varias veces
- A veces he pedido ayuda
- Nunca he pedido ayuda

18. ¿Crees que el uso de los VJ ha repercutido negativamente en tu rendimiento escolar?

- No ha repercutido negativamente en mi rendimiento escolar.
- Sí ha repercutido negativamente, pero poco, en mi rendimiento escolar
- Sí ha repercutido negativamente, y mucho, en mi rendimiento escolar
- No me he fijado si ha afectado mi rendimiento escolar.

19. El uso del VJ ocasiona que le dediques:

a) Menos tiempo a las tareas de la escuela

- Sí No A veces

b) Menos tiempo a estudiar

- Sí No A veces

c) Menos tiempo al deporte

- Sí No A veces

d) Menos tiempo a la lectura

- Sí No A veces

20. Si el VJ tiene otra repercusión en tu vida –favorable o desfavorable- por favor, especificala _____

B) Cuadros de la investigación

La muestra quedó integrada como se presenta en el Cuadro I.

Cuadro I
Descripción de la población y muestra

n: 2095

n: 437

Turno	Población Total	Sujetos Excluidos Por sexo	Sujetos incluidos	Sub-población cubierta	Muestra	Frecuencia (De la Muestra)	Porcentaje (De la Muestra)
Matutino	1180	674	506	456	228	228	52.2%
Vespertino	915	481	434	386	209	209	47.8%
Totales	2095	1115	940	842	437	437	100%

El total de alumnos que conforman la muestra es casi la misma en ambos turnos. En las gráficas subsecuentes, “N” hará referencia a la muestra investigada.

Cuadro II
Promedio de días que utilizan videojuegos

n: 437

Días					
Turno	Ningún día	de 1 a 3 veces a la semana	de 4 a 6 veces a la semana	todos los días	Total
Matutino	70	113	29	16	228
Vespertino	92	82	17	18	209
Total	162	195	46	34	437

357 estudiantes recurren a los videojuegos menos de tres días a la semana (81.7%); y 80 lo hacen más de 3 veces a la semana (18.3%). El primer dato corresponde a un indicador de juego no compulsivo, y el segundo corresponde a un indicador de juego compulsivo.

Cuadro III
 Juego compulsivo y juego no compulsivo según uso semanal

n: 437

Turno	Indicador de JNC Ningún día- 1 a 3 veces a la semana		Indicador de JC De 4 a 6 veces a la semana- Todos los días	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Matutino	183	80.2%	45	19.7%
Vespertino	174	83.2%	35	16.7%
Total	357	82%	80	18%

Es un porcentaje similar el de alumnos en ambos turnos que presentan juego no compulsivo, de acuerdo al criterio de uso semanal de esos equipos; por lo mismo, también es similar el porcentaje de jugadores compulsivos en ambos turnos, con ligero predominio de los del turno matutino.

Cuadro IV
 Horas que dedican a los videojuegos

n:437

Turno	Tiempo							Total
	Menos de 30 min.	De 31 min a 1 hora	De una hora y un min a hora y media	De 1 hr. y 31 min a 2 hrs.	De 121 min a 150 min	De 151 min a 3 hrs	Más de 3 hrs	
Matutino	72	53	40	31	7	8	17	228
Vespertino	110	41	16	11	5	6	20	209
Total	182	94	56	42	12	14	37	437

En cuanto al tiempo en horas que los jóvenes dedican a los videojuegos, 374 recurren a esas máquinas de manera no compulsiva, al hacer uso de ellas en períodos no mayor de 120 minutos por ocasión -es decir, dos horas- (85.6%); y 63 lo hacen de manera compulsiva, al recurrir a ellas por períodos superior a los 121 minutos (14.4%).

Cuadro V
Juego compulsivo y juego no compulsivo, según tiempo en horas
n: 437

TURNO	Indicador de JNC (opciones a, b, c y d)		Indicador de JC (opciones e, f, g)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Matutino	196	86%	32	14%
Vespertino	178	85.2%	31	14.8%
Total	374	86%	63	14%

En ambos turnos predominan los jugadores no compulsivos, por el tiempo en horas que le dedican a los videojuegos. El porcentaje de jugadores compulsivos es bajo y casi el mismo en ambos turnos.

Cuadro VI
Frecuencia de jugadores compulsivos y jugadores no compulsivos
n: 437

Turno	Jugador no compulsivo	%	Jugador compulsivo	%	Total
Matutino	170	74.6	58	25.4	228
Vespertino	167	80	42	20	209
Total	337	77	100	23	437

En ambos turnos los jugadores compulsivos y no compulsivos, al sumar los dos rasgos que conforman al jugador compulsivo, la mayoría corresponde a la categoría de jugador no compulsivo.

Al aplicarse la ji cuadrada al Cuadro VI se encontró que no existen diferencias significativas en relación al turno y a ser jugador compulsivo o no compulsivo. Se omite la gráfica correspondiente al igual que las gráficas subsecuentes en que no se encontró diferencias significativas al aplicar la ji cuadrada. Se incluye aquella en la que sí se encontró una diferencia significativa.

Cuadro VII
Equipo de videojuego en casa
n: 437

Equipo de videojuego en casa					
Total					
Respuesta	Sí	Porcentaje	No	Porcentaje	
Matutino	114	50%	114	50%	228
Vespertino	85	41%	124	59%	209
Total	199	45.5%	238	54.5%	437

En relación a la presencia de equipo de videojuego en casa, el 45.5% (199 alumnos) del total de la muestra refieren tener equipo de videojuego en casa, y el 54.5% (238 alumnos) restante mencionan lo contrario.

Cuadro VIII
Alumnos que no tienen familiares con negocio de videojuegos
n: 437

Pregunta	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Familiares con negocio de videojuego	No	437	100%

El 100% de los alumnos refieren no tener algún familiar o tutor que tenga algún negocio de videojuegos o se dedique a la venta de éstos. Citar lo contrario fue motivo de exclusión del cuestionario correspondiente.

Cuadro IX

Recuerda experiencias pasadas, planea próximo juego o piensa cómo conseguir dinero

n: 437

Turno	Indicador de juego no patológico	Indicador de juego patológico	Total
Matutino	208	20	228
Vespertino	191	18	209
Total	399	38	437

En relación al Criterio A1 del juego patológico, consistente en que el uso del videojuego les permite recordar experiencias pasadas, planear próximo juego o pensar cómo conseguir dinero para seguir jugando, se encontró lo siguiente:

38 jóvenes, que representan el 8.6%, refieren uno o más de esos síntomas del juego patológico, siendo mayor (399) el número de alumnos que no presentan dicho criterio, y corresponden al 91.4%

Cuadro X

Frecuencia de la presencia del criterio A1

Turno	Frecuencias		
	Recordar	Planificar	Dinero
Matutino	23	26	10
Vespertino	22	17	15
Total	45	43	25

En el cuadro X se observa cuál de los indicadores del Criterio A1 del juego patológico aparece con mayor frecuencia con respecto de los otros dos, y se encontró lo siguiente: En el turno matutino los jóvenes con mayor frecuencia planifican el próximo juego, mientras que para los jóvenes del turno vespertino el uso de esas máquinas con mayor frecuencia les permite estar recordando experiencias pasadas. En ninguno de los dos turnos el pensar cómo conseguir dinero para seguir jugando es citado en primer término. En este cuadro, y los subsecuentes en que no figura la muestra investigada,

obedece a que los encuestados tenían la opción de marcar más de una respuesta; por lo mismo el total de respuestas no corresponde necesariamente al total de alumnos que las respondieron.

Cuadro XI
Niveles de excitación deseados por los videojuegos
 n: 437

Turno	Nivel de excitación deseado				Total
	Nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre	
Matutino	134	65	15	14	
Vespertino	153	44	2	10	
Total	287	109	17	24	437

En relación al Criterio A2 del juego patológico, consistente en el nivel de excitación que se puede tener al jugar con videojuegos, se encontró lo siguiente:

Existe una población de 29 y 12 jóvenes del turno matutino y vespertino, respectivamente, presentan el Criterio A2 (la sumatoria de “La mayoría de las veces” y “Siempre”), y representan el 9.3% de toda la población encuestada. 396 jóvenes (la sumatoria de “nunca” y “algunas veces”), representan el 90.6% y no presentan el Criterio A2.¹⁴⁸

¹⁴⁸ En ésta y las otras preguntas con las opciones de respuesta: “Nunca”, “Algunas veces”, “La mayoría de las veces” y “Siempre”, se estima que marcar cualquiera de las dos primeras opciones es indicativo de juego no patológico; y lo contrario sucede con quienes eligen cualquiera de las últimas dos opciones.

Cuadro XII

Deseos de continuar jugando a pesar de esfuerzos por disminuir el juego

n: 437

Turno	Continuar jugando				Total
	Nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre	
Matutino	106	76	19	27	228
Vespertino	115	75	12	7	209
Total	221	151	31	34	437

En relación al criterio A3 del juego patológico, consistente en saber si el joven ha intentado emplear menos tiempo en el juego, no logrando ese objetivo; se encontró lo siguiente:

Un total de 46 jóvenes del turno matutino, que corresponden al 10.5% presentan este criterio. 19 jóvenes del turno vespertino, que corresponde al 4.3%, presentan este criterio, 372 jóvenes, que corresponden al 85.2% de la muestra total no presentan el criterio A3.

Cuadro XIII

Inquietud al intentar dejar de jugar

n: 437

Turno	Inquieto o irritable				Total
	Nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre	
Matutino	159	51	10	8	228
Vespertino	145	46	4	14	209
Total	304	97	14	22	437

En relación al Criterio A4 del juego patológico, consistente en sentirse inquietos o irritables ante el intento de dejar de jugar, se encontró lo siguiente:

Se identificaron 18 alumnos del turno matutino, e igual número en el vespertino, quienes refieren el criterio A4. En suma, estos jóvenes representan el 8.3%, mientras que la mayoría (401 alumnos) no presentan este criterio, es decir, no lo presenta el 91.7% de la muestra total.

Cuadro XIV
 Criterio A5: el juego como estrategia personal

n: 437

Turno	Indicador de juego no patológico	Indicador de juego patológico	Total
Matutino	189	39	228
Vespertino	175	34	209
Total	364	73	437

En relación al criterio A5 del juego patológico, consistente en que el videojuego les permite evitar sentirse tristes, olvidarse de sus problemas o sentir alguna emoción desagradable, se encontró lo siguiente: 73 encuestados recurren en un grado patológico (16.8%) y 364 en forma no patológica (83.2%). No se encontró diferencia significativa al aplicar ji cuadrada al uso del videojuego como estrategia personal para evitar la tristeza.¹⁴⁹

Cuadro XV
 Frecuencia de la presencia del criterio A5

Turno	Frecuencias		
	Estrategia personal para escapar de:		
Problemas	Tristeza	Culpa	
Matutino	39	46	32
Vespertino	37	40	26
Total	76	86	58

En relación al mismo Criterio A5 del juego patológico, consistente en que el videojuego les permite evitar sentirse tristes, olvidarse de sus problemas o sentir alguna emoción desagradable, se encontró lo siguiente:

Los videojuegos les permiten, en primer lugar, evitar sentirse tristes, olvidarse de sus problemas y finalmente, evitar sentir alguna emoción desagradable.

¹⁴⁹ Como la Ji cuadrada analiza la relación entre dos variables y en este caso el criterio A5 se agrupó en tres incisos, con resultados distintos de uno a otro inciso, el procedimiento estadístico se aplicó a la opción más alta: la tristeza.

Cuadro XVI
Períodos prolongados que utiliza el videojuego
n: 437

Turno	Períodos de tiempo prolongados				Total
	Nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre	
Matutino	94	73	34	27	228
Vespertino	107	66	15	21	209
Total	201	139	49	48	437

En relación al criterio A6 del juego patológico, consistente en que lo que más les agrada es recurrir al videojuego por períodos prolongados, se encontró lo siguiente: El 61 (26.7%) de los encuestados del turno matutino y 36 (17.2%) del turno vespertino, respectivamente, refieren que lo que más les agrada es jugar durante mucho tiempo; por ende, el 73.3 % y 82.8 % de los jóvenes en esos mismos turnos no presentan dicho criterio. Al aplicar ji cuadrada al cuadro XVI, se encontró que no existe diferencia significativa con respecto al turno y el período de tiempo.

Cuadro XVII
Mentir para ocultar el grado de implicación en el juego

Mentir					
Turno	Nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre	Total
Matutino	169	41	14	4	228
Vespertino	164	29	6	10	209
Total	333	70	20	14	437

En relación al Criterio A7 del juego patológico, consistente en mentir para ocultar el grado de implicación en el videojuego, se encontró lo siguiente: La población de 34 jóvenes -que representan el 7.7%- reportan que recurren a la mentira ("La mayoría de las veces" o "Siempre"); y 403 92.3%- mencionan no haber mentido "Nunca" o sólo "Algunas veces". Al aplicar ji cuadrada al cuadro XVII se encontró que no existe diferencia significativa en cuanto a los jóvenes del turno matutino o vespertino que recurren a la mentira para ocultar su grado de implicación con el videojuego.

Cuadro XVIII
Acciones ilícitas para obtener dinero y seguir jugando

Turno	Acciones ilícitas				Total
	Nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre	
Matutino	212	9	4	3	
Vespertino	182	15	4	8	
Total	394	24	8	11	437

En relación al criterio A8 del juego patológico, consistente en realizar acciones ilícitas para obtener dinero y seguir jugando, se encontró lo siguiente:

Únicamente 7 jóvenes del turno matutino y 12 del vespertino refieren haber realizado acciones ilícitas, al excluir a aquellos que refieren realizarlas “Algunas veces”. A los 19 jóvenes les corresponde el 4.3%; 418 alumnos, que corresponden al 95.6%, no presentan el Criterio A8. Llama la atención el hecho de que ninguno de los 19 estudiantes que aceptan la comisión de actos ilícitos pertenece a la categoría de jugador patológico, como se demuestra más adelante.

Cuadro XIX

Pérdida de amistades o problemas importantes por el uso del videojuego

Turno	Problemas importantes		Total
	Juego patológico	Juego no patológico	
Matutino	153	75	228
Vespertino	132	77	209
Total	285	152	437

En relación al Criterio A9 del juego patológico¹⁵⁰, consistente en la pérdida de amistades u otro tipo de problemas importantes, tales como el bajo rendimiento escolar, el estudio, las tareas, la lectura y el deporte, se encontró lo siguiente:

En comparación con los otros criterios, éste es el que es contestado de manera afirmativa por un mayor número de jóvenes. El 35% de alumnos del turno matutino (153 jóvenes) y el 30.3% del turno vespertino (132 jóvenes), presentan este Criterio, sobre todo en lo referente a problemas escolares. No presentan este Criterio una minoría: 75 jóvenes del turno matutino (17.1%) y 77 del turno vespertino (17.6%).

¹⁵⁰ Por tratarse de estudiantes, al criterio A9 se le agregaron dos preguntas más, para indagar repercusiones en el ámbito escolar. Se estimó la presencia del criterio si una, dos o las tres preguntas eran contestadas en la dirección establecida.

Cuadro XX
Frecuencia de problemas importantes
Por el uso del videojuego

Turno	Pérdida de amistades	Rendimiento escolar	Tareas	Estudio	Deporte	Lectura
Matutino	16	54	107	104	65	115
Vespertino	14	37	85	84	54	100
Total	30	91	192	188	119	215

Con base en las mismas preguntas para el criterio A9, el problema que presentan con mayor frecuencia por el uso de videojuegos, en ambos turnos, es que le dedican menos tiempo a la lectura, las tareas, y el estudio, entre otras; en tanto que la pérdida de amistades es el problema menos frecuente en ellos. Al aplicar ji cuadrada al cuadro XIX, se encontró que no existe diferencia significativa entre el turno al que asisten los jóvenes y los problemas importantes que presentan.¹⁵¹

¹⁵¹ La ji cuadrada se aplicó a la opción con más alta frecuencia, la lectura.

Cuadro XXI
Búsqueda de ayuda ante situación económica desesperada
n: 437

Turno	Búsqueda de ayuda			Total
	Nunca	A veces	Si	
Matutino	203	21	4	228
Vespertino	178	23	8	209
Total	381	44	12	437

En relación al Criterio A10 del juego patológico, referente a si han pedido ayuda a familiares o amigos por lo gastado en el videojuego, se encontró lo siguiente¹⁵²: Únicamente 25 jóvenes del turno matutino y 31 del vespertino refieren buscar esa ayuda. En suma, son 56 jóvenes con este criterio (12.8 %), mientras que los que no lo presentan son 381, es decir el 87.2 % del total de los encuestados. Al aplicar ji cuadrada al cuadro XXI, se encontró que no existe diferencia significativa en cuanto al turno y la búsqueda de ayuda.

¹⁵² En cuanto a la pregunta sobre búsqueda de ayuda, se consideró como indicador del juego patológico la respuesta "Si", al igual que la opción que pudiera ser cuestionada por algunos estudiosos de las escalas para medir actitudes, de la "A veces". Se consideró como indicador de juego no patológico la respuesta: "Nunca".

Cuadro XXII
 Número de jugadores patológicos y no patológicos de ambos turnos
 n: 437

	Juego Patológico	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	Total
Turno	Matutino	2	3	5	(2)	(4)	(6)	(2)	(0)	(15)	(3)	42
	Vespertino	2	1	2	(2)	(3)	(4)	(2)	(1)	(13)	(4)	34
	Juego no patológico	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	Total
Turno	Matutino	21	20	18	21	19	17	21	22	8	20	186
	Vespertino	19	20	19	19	18	17	19	20	8	18	175
Total												437

El número de alumnos de ambos turnos que presentan uno o más de los 10 criterios que definen al jugador patológico. Se encontró que 32 y 29 de los alumnos que están inscritos en el turno matutino y vespertino, respectivamente, presentan 4 ó más de los criterios -señalados entre paréntesis en dicho cuadro- que indican la presencia del jugador patológico. En suma, los 61 alumnos con juego patológico representan el 14% del total de encuestados. 376 alumnos (86%) no son jugadores patológicos.

En la gráfica siguiente, número XXIII, se observa el resultado de ji cuadrada al aplicarla a los datos obtenidos en los cuadros VI y XXII, en cuanto a los 100 alumnos -según el cuadro VI- que son jugadores compulsivos (en ambos turnos), de los cuales 61 de ellos -según el cuadro XXII- son jugadores patológicos.

Cuadro XXIII
n: 100
Significancia de la prueba estadística χ^2

	Jugadores Compulsivos	Jugadores Patológicos
Chi-cuadrada	2.560	.148
gl	1	1
Sig. asintótica	,110	,701

En el cuadro anterior se detalla lo siguiente:

0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 50.0

0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 30.5

χ^2 , $p < 0.05$, y por tanto, existen diferencias significativas.

En el cuadro XXIII se observa que hay una diferencia significativa entre los jugadores compulsivos y los jugadores patológicos, que en total suman cien sujetos.

En el cuadro siguiente, número XXIV, se describen los criterios del juego patológico más frecuentes en los alumnos con uno o más de dichos criterios. Conforme al cuadro XXII, los jugadores patológicos se ubican en aquellos que presentan los criterios numerados del cuatro al diez. Los criterios del 1 al 3 corresponden a estudiantes con dichos criterios, sin llegar a sumar cuatro de ellos.

Cuadro XXIV

Descripción de los criterios que presentan los alumnos con uno o más criterios del jugador patológico
 n= 42 (turno matutino), n= 34 (turno vespertino)

Criterios		Matutino	Vespertino
Criterio A1	Recordar experiencias	1	1
	Planificar el próximo juego	1	1
	Obtener dinero	0	1
Criterio A2	Búsqueda de acción	2	0
Criterio A3	No controla comportamiento	2	1
Criterio A4	Inquietud	1	1
Criterio A5	Olvidar problemas	2	2
	Tristeza	2	2
	Emoción desagradable	2	1
Criterio A6	Períodos de juego	3	2
Criterio A7	Mentir	1	1
Criterio A8	Conducta antisocial	0	0
Criterio A9	Perder amistades	1	1
	Rendimiento Escolar	3	2
	Menos tiempo a tareas	6	4
	Menos tiempo a estudiar	5	4
	Menos tiempo al deporte	3	3
	Menos tiempo a la lectura	6	5
Criterio A10	Búsqueda de ayuda	1	2
Total		42	34

En el cuadro XXIV se observa lo siguiente:

Los jugadores patológicos del turno matutino refieren que por el uso de los videojuegos, en orden decreciente, dedican menos tiempo a la lectura y a las tareas, así como también al estudio y al deporte.

Las conductas que no reportan ninguno de los jugadores patológicos del turno matutino, son la comisión de conductas antisociales para obtener dinero y seguir jugando, así como el pensar cómo conseguir dinero para seguir jugando. En el turno vespertino, en los jugadores patológicos se encontraron, en orden descendente, los mismos problemas referidos por los del otro turno, es decir, menos tiempo a la lectura, a las tareas, al estudio y el deporte.

Las conductas que no presentan en el turno vespertino es la misma que omiten los de la mañana: acciones antisociales para obtener dinero y seguir jugando, pero tampoco citan el Criterio A2 consistente en un nivel de excitación al jugar con videojuegos.

C) Definición conceptual y operacional de variables

Con fines didácticos, a continuación se explican la definición conceptual y operacional de las variables empleadas en la investigación que se llevó al cabo.

- **Estudiante:** estudiante varón que cursa sus estudios como alumno en la Escuela Preparatoria Número 1, turno matutino o vespertino, bajo régimen de la Secretaría de Educación, ubicada en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
- **Jugador patológico:** es aquella persona que fracasa progresiva y reiteradamente en su intento de resistir el impulso de jugar, aunque tal implicación en el juego le provoque problemas en su vida personal, familiar y socioprofesional. Para los fines de esta investigación, se considera en esta categoría a todo estudiante que reúne por lo menos, cuatro de los diez criterios referidos en el DSM-IV para establecer ese diagnóstico. El diagnóstico se estableció al interrogar a los estudiantes la presencia de dichos criterios, a través del Cuestionario Videojuego.
- **Jugador no patológico:** es aquella persona que reúne tres o menos de los Criterios para diagnosticar el juego patológico.
- **Jugador compulsivo:** es aquel estudiante que, en promedio, acude por lo menos desde 4 hasta 6 veces por semana a un videojuego –o utiliza el que tiene en casa– permaneciendo en ese establecimiento (o ante el equipo que tiene en su domicilio), la mayor de las veces hasta 121 minutos o más por juego.
- **Jugador no compulsivo:** es aquel estudiante que, en promedio, recurre al videojuego 3 días a la semana, o menos, y permanece en ese establecimiento (o ante el equipo que tiene en su vivienda), por 120 minutos o menos, por ocasión.
- **Videojuego:** es un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas.

Bibliografía

Tesis profesionales:

Vigueras Garza, Erika, *Las implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños mexicanos, el amigo virtual*, Tesis que para obtener el título de maestra en comunicación presentó en la Universidad Iberoamericana, México, D.F. 1999.

Santillán Farrera, Ruby, Albores Espinosa, Yara; y Gómez Jiménez, Claudia Alexandra, *Efectos de los dibujos animados violentos en niños tuxtlecos de 7 y 8 años de edad*, Tesis que para obtener el título de licenciados en ciencias de la comunicación presentaron en la Facultad de Humanidades de la UNACH, México, 1988.

Textos e hipertextos:

Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio; y Ramos, Francisco. *Manual de Psicopatología, Vol. 1*, Ed. McGrawHill, España, 1995.

www.ub.es/personal/videojuego.htm; documento consultado el 7 de mayo de 2006. S.P.I.

Davidoff, Linda L., *Introducción a la Psicología*. Ed. McGraw-Hill, México, 1999.

Díaz-Guerrero, Rogelio, *Psicología del mexicano. Descubrimiento de la etnopsicología*, Ed. Trillas. México. 1994.

Eco, Humberto, *Como se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*, Ed. Gedisa, España, 1998.

Freud, Sigmund, *Obras completas*, Tomo III, 3ª. ed., Ed. Biblioteca Nueva, España. 1973.

Gaja Jaumeandreu, Raimon, *Videojuegos. ¿Alienación o desarrollo?* Ed. Grijalbo. España. 1993.

Halguin Richard P. y Krauss Whitbourne Susan, *Psicología de la Anormalidad, Perspectivas clínicas sobre desórdenes psicológicos*, 4ª. edición. Mc Graw-Hill, México. 2004.

Kaplan, Harold I. y Sadock, Benjamín J., *Compendio de Psiquiatría*, 2ª. ed., Ed. Salvat, México. 1996.

Kolb, Laurence C., *Psiquiatría clínica moderna*, La Prensa Médica Mexicana, S.A. de C.V. México. 1989.

Levis, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Ed. Paidós, España. 1997.

McConnell, James V.; *Psicología*, 2ª. ed. Ed. Interamericana, México. 1978.

Morris, Desmond, *El Zoo Humano*, Plaza & Janés S.A. Editores. España. 1973.

Nuñez, Rafael, *Aplicación del Inventario Multifásico de la Personalidad (MMPI) a la Psicopatología*, 2ª. ed. Ed. El Manual Moderno, México. 1989

Pichot, Pierre (Coordinador General), *DSM-IV Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. Masson, S.A. España. 1996.

Vidales, Ismael; Vidales Flavio, et al., *Psicología General*, Ed. Limusa; México. 1993.

Warren, Howard C, *Diccionario de Psicología*; Fondo de Cultura Económica; México.1970.

Periódicos y revistas:

Baena Paz, Guillermina, *Adicción a los videojuegos*, entrevista publicada en el Diario La Prensa, edición correspondiente al 27 de mayo del 2001, p.3.

Barr, Shepen, *Violencia, pornografía y videojuego*, *Selecciones Reader's Digest*, tomo CXVIII, número 704, correspondiente al mes de julio de 1999.

Smith & Jones, *Adictos al videojuego*, *Muy Interesante*, Año XXIII, número. 9, septiembre de 2006, Ed. Televisa, S.A. de C.V.

Culebro Sosa, Carlos Hiram (a), *¿Qué sucede con los videojuegos?*, *La República en Chiapas*, edición correspondiente al 17 de diciembre de 1998, p.2.

Culebro Sosa, Carlos Hiram (b), *Videojuegos*, *La Voz del Sureste*, edición correspondiente al 13 de febrero de 1988.

Semblanza de los autores

Carlos Hiram Culebro Sosa, originario de Tapachula, Chiapas con estudios en la Facultad de Psicología de la UNAM, su tesis profesional fue sobre el grado de riesgo ante las adicciones en cada municipio chiapaneco; obtuvo el grado de maestro en ciencias en la Facultad de Medicina de la UNACH, obteniendo el promedio más alto de su generación.

Es catedrático en la Escuela de Psicología de la UNICACH y en el Diplomado en Intervención Psicosocial con énfasis en adicciones, que se imparte en la misma escuela. Por esa universidad es responsable en la entidad de la Red de Universidades para la Prevención de las Adicciones (REUNA). También labora en la Secretaría de Educación como Coordinador del Programa de Prevención de Conductas Antisociales en Estudiantes.

Fue director del Centro de Integración Juvenil de Tuxtla Gutiérrez, presidente del patronato del mismo Centro; y Primer Secretario Técnico del Consejo Estatal contra las Adicciones.

Socio fundador y primer presidente de la Asociación Chiapaneca de Profesionales de la Salud Mental, también forma parte de la Sociedad Mexicana de Análisis Experimental de la Conducta y de la Sociedad Mexicana de Psicología Criminológica. Asimismo, socio de Greenpeace México y de algunas agrupaciones masónicas. Por muchos años fue miembro del Consejo Directivo de la Delegación Tuxtla Gutiérrez de la Cruz Roja Mexicana.

Con otros 500 psicólogos de diferentes partes del orbe, e igual número de obispos, participó en una investigación orientada a conocer la pertinencia de realizar estudios psicológicos a los aspirantes al sacerdo-

cio, cuyas conclusiones se publicaron en el libro *Psychological Assessment of Candidates to the Catholic Priesthood. A Comparison Between bishops and Psychologists views*, editado en diferentes idiomas.

Es autor de los siguientes libros, *Las drogas*, publicado por la UNICACH; *Una síntesis de recomendaciones de la C.N.D.H. acerca de los centros de reclusión para menores*; coautor de la *Guía operativa para el funcionamiento de los CERESOS del estado*, publicado por el Gobierno del Estado de Chiapas; compilador del *Primer Foro Estatal sobre Farmacodependencia*, editado por Centros de Integración Juvenil, A.C.; coautor de *Una mirada a San Antonio Bombanó: el lugar donde brota el agua*, editado por el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes; coautor de *Tradiciones y costumbres de mi pueblo*, editado por el consejo Ciudadano para la Cultura de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; coautor de *Reunión estatal de directivos de escuelas preparatorias oficiales. Antología*; documento de circulación interna de la Secretaría de Educación, entre otras publicaciones.

Ha impartido conferencias y participado en diversos eventos científicos en diferentes partes del estado y del país, de los E.U. y Cuba.

Octavio Orantes Ruiz, originario de Chiapa de Corzo, Chiapas, médico cirujano por la UNAM, especialista en pediatría por el Hospital Infantil de México, y maestro en ciencias de la salud, UNACH, 1999.

Es profesor de Pediatría de 1976 a la fecha, en la Facultad de Medicina Humana de la UNACH.

Ex profesor de “Metodología de la Investigación Científica” en la Especialidad de Medicina Familiar, en el IMSS. Docente de la Maestría en Docencia en Ciencias de la Salud, de la UNACH. Conferencista invitado en múltiples temas del Diplomado PRONADAMEG, UNACH. Profesor de la UNACH, con perfil PROMEP, desde 2001.

Miembro fundador de la Sociedad Chiapaneca de Pediatría y de la Sociedad de Pediatría de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, A.C.

Desde 2002 a la fecha, Comisionado de Arbitraje Médico en el Estado de Chiapas.

Rectoría

Ing. Roberto Domínguez Castellanos
RECTOR

Mtro. José Francisco Nigenda Pérez
SECRETARIO GENERAL

C.P. Miriam Matilde Solís Domínguez
AUDITORA GENERAL

Lic. Adolfo Guerra Talayero
ABOGADO GENERAL

Mtro. Pascual Ramos García
DIRECTOR DE PLANEACIÓN

Mtro. Florentino Pérez Pérez
DIRECTOR ACADÉMICO

Mtro. Jaime Antonio Guillén Albores
DIRECTOR DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

Dr. Eduardo E. Espinosa Medinilla
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Lic. Ricardo Cruz González
DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN

L.R.P. Aurora Evangelina Serrano Roblero
DIRECTORA DE SERVICIOS ESCOLARES

Mtra. Brenda María Villarreal Antelo
DIRECTORA DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

Lic. Noé Fernando Gutiérrez González
DIRECTOR DE SERVICIOS DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Dependencias de Educación Superior

C.D. Jaime Raúl Zebadúa Picone
DIRECTOR DE LA DES DE ODONTOLOGÍA

Mtra. Érika Judith López Zúñiga
DIRECTORA DE LA DES DE NUTRICIÓN

Mtro. Martín de Jesús Ovalle Sosa
DIRECTOR DE LA DES DE PSICOLOGÍA

Dra. Sandra Urania Moreno Andrade
DIRECTORA DE LA DES DE BIOLOGÍA

Ing. Francisco Félix Domínguez Salazar
DIRECTOR DE LA DES DE INGENIERÍAS

Mtro. Carlos Gutiérrez Alfonzo
DIRECTOR DE LA DES DEL CESMECA

Mtro. Jesús Manuel Grajales Romero
DIRECTOR DE LA DES DE OFERTA REGIONALIZADA

Antrop. Julio Alberto Pimentel Tort
DIRECTOR DE LA DES DE ARTES

Lic. Diego Martín Gámez Espinosa
COORDINADOR DEL CENTRO DE LENGUAS


Colección
Montebello



UNICACH

**Repercusiones del videojuego en el estudiante
de preparatoria**
Investigación en una escuela
preparatoria de Tuxtla Gutiérrez

Se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2010, con un tiraje de 1000 ejemplares, en los Talleres de Ediciones de la Noche, Madero núm. 687, 44100, Guadalajara, Jalisco. Teléfono: 33-3825-1301. El diseño tipográfico estuvo a cargo de Salvador López Hernández, la corrección de Luciano Villarreal Rodas y el cuidado de la edición de la Oficina Editorial de la UNICACH, durante el rectorado del Ing. Roberto Domínguez Castellanos.

A stylized illustration of a person with dark hair, seen from the side, holding a video game controller. The background is a large, glowing green screen, possibly a television or monitor, which is the focus of the person's attention. The overall color palette is dominated by green and black, with some white highlights on the person's face and hands.

Aunque el empleo del videojuego es universal, los padres de familia -la mayor de las veces- se limitan a proporcionar el dinero destinado a comprar el equipo o la renta del mismo en el establecimiento comercial; los maestros trabajan como si el mundo de los videojuegos no existiera; los médicos, psicólogos y otros profesionistas de la salud poco se han interesado por indagar sobre la repercusiones de esas máquinas; por su parte los legisladores y otros funcionarios públicos han puesto poca atención a dicho fenómeno.

Ante estos hechos incuestionables, los coautores de esta publicación se dieron a la tarea de indagar las consecuencias de esa moderna forma de diversión, a través de un estudio efectuado en una escuela preparatoria de Tuxtla Gutiérrez; encontrándose con resultados preocupantes. El catorce por ciento de los encuestados muestran una conducta francamente adictiva, que en el campo de las enfermedades mentales se le conoce como “juego patológico”, cifra muy superior a la estimada por organismos internacionales para este trastorno.

ISBN 978-607-7510-62-8



9 786077 510628



Secretaría de Educación