

UNIVERSIDAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FACULTAD DE INGENIERÍAS

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Trabajo final para optar por el grado de Licenciatura en
Ingeniería Informática con énfasis en Administración de
Recursos Tecnológicos

LOS VIDEOJUEGOS: EDUCATIVOS O ADICTIVOS

Autor: José Ignacio Arredondo Salas
Cédula: 1-944-734

Profesor: Lic. Miguel Pérez Montero

2009

Resumen

Una tecnología que ha impactado en la humanidad, innovando la forma en que las personas realizan actividades recreativas, se le ha dado el nombre de videojuegos, los cuales se realizan, ya sea en una computadora, en una máquina que es únicamente para videojuegos; pueden ser jugados en un televisor u otro dispositivo similar a un celular, estos pueden ser jugados entre varias personas o de manera individual en la misma máquina o por Internet con otros jugadores que no necesariamente están en el mismo lugar.

Con la llegada de esta tecnología se fueron presentando diferentes situaciones adversas, donde los padres de familia se preocupaban por los juegos que presentaban violencia, además de la exclusión de las mujeres en este ámbito, ya sea como desarrolladoras de los juegos o como usuarias, así como el problema de la adicción que algunos jugadores presentaban.

También las empresas desarrolladoras han dado aportes en la disminución de estos problemas, por medio de la restricción en el uso de ciertos juegos (solo para mayores), diseñando juegos para mujeres, contratando mujeres en las empresas, y creando juegos en donde se pueda ejercitar el cuerpo para evitar el sedentarismo.

Pero debe decirse que no todo ha sido malo en esta tecnología, también se destaca el aporte de estos en el área educativa, donde por medio de los juegos se ejercita la mente, tomando decisiones rápidas durante el juego. Están además los juegos en donde los niños aprenden los números, letras, sumas, restas, etc.

Palabras clave: Videojuegos, adicción, juegos de violencia, discriminación de género, educación interactiva, área educativa y juegos educativos.

Abstract

One technology has impacted the world, innovating how the people do free time activities, which has been named videogames; those can be played with a computer, with a special machine for videogames only, which can be used with a TV. or with special device like a cellular phone, those games can be played on the same machine or internet with other players that don't need to be at the same place where all the players are. When this technology arrived, different situations have been appearing, where the parents start to worry about the violence, women discrimination as a players and videogames companies' workers, also the addiction problem that some players start to suffer. Also the companies have helped reducing those problems, showing a label on the game box that those are only for adults (videogames with a kind of violence), developing girl's games, hiring women and creating a new technology and games to make non sedentary players. But not all have been so bad with this technology, it also helps with the children's education, where they exercise their mind, they can make decisions when they are playing and they can learn about numbers, alphabet, add, etc.

Key words: Videogames, addiction, violence games, gender discrimination, interactive education, educational games and educational area.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
LOS VIDEOJUEGOS, ¿POR QUÉ SON BUENOS? ¿POR QUÉ SON MALOS? ¿QUIÉN TIENE LA RAZÓN?.....	2
ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	19
CONCLUSIONES.....	21
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	23

INTRODUCCIÓN

Se define el videojuego a todo tipo de juego digital interactivo, el cual, a través de los años ha ido transformando conforme la tecnología avanza. Los videojuegos se almacenan para su utilización, primero el disco duro de la computadora, el cartucho, el disco magnético u óptico y hasta la fecha la forma más moderna es *on-line*. Las plataformas tecnológicas que se han creado para la utilización de los videojuegos son: *máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano y vídeo interactivo*

Este tipo de tecnología con su avance, ha ido atrayendo cada vez más adeptos, creando diferentes puntos de vista en los padres de familia, donde ellos se preocupan por el uso excesivo de estos juegos, otros por el contrario están de acuerdo en su uso, dándose diferentes puntos de vista al respecto.

Este tema ha generado mucha controversia y diferentes formas de pensar, ¿es bueno o malo?, generando así una problemática en las empresas que lo desarrollan y la regulación de estos o su censura, algunos han sido sacados del mercado por presentar este tipo de problemática.

El objetivo de este trabajo es analizar la creación de los primeros videojuegos aplicados a la educación y de su etapa de desarrollo enfocados a la enseñanza (educativos); El estudio de las empresas desarrolladoras, su objetivo con esta tecnología y el mercado al cual se dirigen, los cambios que han tenido que hacer de acuerdo a leyes, implicaciones sociales, psicológicas y pedagógicas.

Se da un análisis de los puntos de vista con respecto a comentarios de personas no expertas en esta materia, que van en contra de los videojuegos como parte de la enseñanza de los niños.

Así como el análisis y punto de vista con respecto a comentarios de personas no expertas en esta materia, que van a favor de los video juegos como parte de la enseñanza de los niños.

En la parte de la conclusiones se comparan los puntos de vista de las personas a favor y en contra de que los videojuegos sean tomados en cuenta como parte de la enseñanza de los niños, dando como resultado una aproximación a una respuesta correcta, bien fundamentada ¿son los video juegos buenos o malos para los niños, pueden ser tomados en cuenta como parte esencial para la enseñanza de los niños o no?

LOS VIDEOJUEGOS, ¿POR QUÉ SON BUENOS? ¿POR QUÉ SON MALOS? ¿QUIÉN TIENE LA RAZÓN?

Su inicio se da como una forma de entretener a los visitantes de un laboratorio en Nueva York en 1958, empezando desde ese momento un nuevo invento tecnológico, además de nuevas empresas que van acaparando este nuevo mercado generándose una gran competencia por crear nuevos videojuegos y aplicar mejores tecnologías.

Con este invento, en el mundo se empezó a incrementar el interés de los más pequeños por los videojuegos, ya que éste en un inicio es entretenido, pero puede en muchos casos generar una adicción, por lo que debe establecerse un control y orientación en su uso por parte de los padres a sus hijos.

Pero no todo es negativo en el uso de los videojuegos, los padres deben estar bien informados de las nuevas tecnologías y técnicas que les permita desarrollar diversas habilidades y destrezas.

La atracción de estos juegos proponen un reto por superar, el cual se vive intensamente con la interactividad que tienen en su entorno audiovisual, algunas veces realista y otras de ficción, lo que absorbe y distrae a los jugadores, disfrutando del éxito final o del reto por superarlos.

Poder controlar personajes fantásticos, los cuales plantean situaciones no presentes en la vida real, permite a los jugadores vivir situaciones extremas, en donde se logran distraer y divertir. Al ser obligado el jugador a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras, provocando con esto un desahogo. Pero no solo eso provoca, si este llama mucho la atención, resulta de mucha satisfacción jugarlo por lo que se excluyen otras opciones de actividades recreativas o solo esto nos gusta hacer para aprovechar los ratos libres, por tanto la pregunta ¿podría ocasionar adicción?

Como se dijo, los videojuegos son muy utilizados por los niños y adolescentes, pero los padres de familia y educadores los critican por los contenidos que estos tienen. Pero si bien nadie discute el valor educativo de estos, ¿Porqué son rechazados como parte de la educación?, ¿Por qué no los utilizan en las escuelas?

Desde hace muchos años en la enseñanza de los niños se han incluido actividades donde se utiliza el juego como parte de la enseñanza, *en donde se puede aprender, desarrollar destrezas, habilidades, estrategias, etc.*

Pero la llegada de los videojuegos a ocasionado diversas opiniones sobre estos, ¿utilizarlos como parte de la educación será bueno o no? Esta pregunta se ha discutido mucho, pero no se ha llegado a reconocer el uso de los videojuegos como parte de la educación de los niños. Otro aspecto criticado a los videojuegos ha sido con relación a elementos como la violencia y el sexismo, así como la adicción y el aislamiento de los que juegan. Además los diarios y revistas han

generado un miedo en la utilización de estos por parte de los niños y diferenciándolos claramente ante otras actividades tales como: deporte, ajedrez, lectura, música, etc., siempre bien acogidas social y educativamente.

Los videojuegos son comparados con la televisión, no muy considerada pero muy utilizada. Pero la forma en la que un niño se puede acercar a la informática es mediante los juegos por computadora. Los videojuegos y los juegos educativos tienen sus diferencias muy evidentes, siendo estas su forma de uso y el contenido.

Este tema de los efectos de los videojuegos en la alfabetización ha sido muy complejo. Se dan a continuación los aspectos que son tema de análisis y discusión vigente:

Violencia: Existen un tipo de juegos, en donde la idea principal es la de matar a los enemigos, en donde no hay una similitud con la vida real. Este tipo de videojuegos son solamente vendidos a jóvenes adultos, ya que estos ofrecen un nivel mayor de violencia. Siendo los únicos que los medios de comunicación mencionan e indican y comparan el videojuego con la violencia. Aunque no se ha demostrado que los videojuegos generan agresividad, ya que no ha habido comportamientos violentos posteriores por parte de los jugadores.

Adicción: Los videojuegos presentan un reto para los jugadores, el querer lograr vencer y concluir con el mismo llegando a la última pantalla.

Pero no solo existe adicción en actividades que sean malas o que las personas piensan que no son aptas para las personas que las practican, un ejemplo puede ser la lectura de un libro, el cual genera en el lector un tipo de adicción al querer terminarlo, sin importar que se termine a altas horas de la noche, aun sabiendo que se debe levantar temprano.

Sexismo: Durante un análisis exhaustivo por parte de Provenzo (1991), identificó en los juegos que los personajes femeninos eran inexistentes o tenían un papel pasivo, como por ejemplo la princesa que el protagonista del juego debía salvar. Otro ejemplo es el nombre que le dieron a las consolas portátiles llamadas “*gameboy*”, en donde se identifican más los niños que las niñas. Luego de esta situación que se estaba dando en ese momento aparecieron movimientos feministas, los cuales crearon un movimiento denominado “*girls & games*”, el cual quería cambiar la situación del género en la tecnología digital, en conjunto con las empresas de software, las cuales deseaban ampliar el mercado con las niñas.

Todas estas situaciones que se estaban dando y que todavía se discuten, han hecho que muchas personas den sus diferentes puntos de vista y tomen decisiones para ir eliminando las brechas que han surgido, creándose nuevas tecnologías, en donde se tomaran en cuenta tanto a los niños como a las niñas. Pero el área de violencia y adicción son todavía cuestionados y aun no solucionados. Sobre estos temas se han realizado encuestas para analizar el impacto que está causando en las personas, las cuales más adelante se van a mencionar y analizar.

A continuación se va a hacer referencia a una encuesta realizada en España, por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), en donde se encargó al prestigioso sociólogo Amando de Miguel el primer estudio sociológico sobre los videojuegos. Titulado "Los videojuegos en España", sus conclusiones se presentaron en febrero del año 2001, la cual se analizará por parte del autor de este trabajo.

Siendo esta la primera encuesta española sobre los juegos electrónicos no se puede contar con datos de referencia, y se realizó con un método experimental

con adultos entre los 16 y los 50 años, pertenecientes a 1500 familias, mil de las cuales poseían algún videojuego en su hogar.

a) ¿Cuál es su postura personal sobre los videojuegos?:

- 56 % se declara partidario de su uso
- 36 % no es partidario de su uso
- 7% indiferente

Este resultado demuestra la poca diferencia que hay entre las personas que están de acuerdo y en contra de la utilización de los videojuegos, mostrando la necesidad por parte de las empresas desarrolladoras de esta tecnología, a ir reduciendo esta brecha en conjunto con el gobierno local y las tiendas en donde se venden.

De entre quienes aceptan su utilización

- 69 % son hombres
- 31 % son mujeres

Se demuestra que todavía hay una gran diferencia a nivel de género en el uso de videojuegos. Indicando que todavía hay que trabajar mucho en desarrollar videojuegos que sean aptos para ambos y/o aumentar los que son específicamente para las mujeres.

b) Encuestados sobre el uso y consumo de estos productos electrónicos:

- El 45 % se declara usuario (65% hombres y 31 % mujeres).

Los usuarios dedican el 9% de su ocio semanal a jugar con videojuegos.

- El 54 % de los padres con hijos menores de 14 años les han comprado videojuegos.

Este resultado señala la preocupación, por parte de los padres a no querer que, en un importante porcentaje, que sus hijos utilicen esta tecnología, desconfiando de esta, en el sentido de que para ellos no es bueno o correcto que jueguen con videojuegos.

- El 77 % de los padres se sienten tranquilos mientras los niños juegan.
- El 56 % prefieren que sus hijos se distraigan con el ordenador antes de estar jugando sin control en la calle.

c) En la pregunta sobre si los videojuegos potencian capacidades y provocan aprendizajes:

- El 77 % creen que favorecen la competitividad.
- El 76 % que desarrollan la agilidad mental.
- El 53 % que ayudan a aprender idiomas.
- El 49 % que potencian la creatividad.
- El 45 % que ayudan a mejorar los conocimientos informáticos.

d) Finalmente, en el ítem sobre la necesidad de la regulación ética de los contenidos:

- Un 95 % piensan que los padres deben incrementar su atención sobre los videojuegos que utilizan sus hijos
- Un 90% creen necesaria la regulación ética de los contenidos.

El porcentaje sobre la regulación ética. En los dos puntos anteriores, resaltando la necesidad de regulación por parte del gobierno local, las tiendas que los venden y las compañías que los desarrollan y destacando en que los padres pongan más atención a los videojuegos que sus hijos utilizan.

Es importante restringir la venta de los videojuegos aptos solo para adultos. Con esto evitar que los niños los jueguen y utilicen solo los que son aptos para ellos, estableciendo normas al respecto se ayuda a los padres a controlar lo que sus hijos juegan.

- Un 47 % creen necesario erradicar la violencia en los argumentos, imágenes y sonidos.
- Pero, un 45 % se muestra escéptico ante la posibilidad de regular la violencia con eficacia.

Como resultado de la pregunta anterior se puede identificar que 9 de cada 10 entrevistados aboga por la necesidad de regular el contenido ético de los videojuegos y que la mitad de ellos, considera imprescindible la eliminación de la violencia en el comienzo del decenio actual declarado por la *ONU* como *Decenio para la Erradicación de la Violencia en la infancia*.

Las empresas creadoras de videojuegos, en su afán de ir cambiando la forma de pensar de las personas en cuanto a las problemáticas que se han ido presentando a través de los años, siendo una de estas, el caso del género en los personajes que forman parte en los videojuegos y a qué mercado están dirigidos principalmente o a quiénes atrae más por su contenido, siendo las niñas las que han sufrido una forma de discriminación.

Un estudio de la Universidad Europea de Madrid concluye que un quince por ciento de las mujeres usuarias de videojuegos han visto en ellos manifestaciones sexistas. Además una de cada tres consultadas considera que van dirigidos a un público masculino. El estudio recoge que existen en nuestro país 3,2 millones de jugadores, que constituyen el 37 por ciento de los 8,8 millones de usuarios de estos productos. La tendencia, según los autores de la encuesta, es que seguirá aumentando el público femenino. (Juegosdb, 2007).

La industria ha estado reflexionando sobre la necesidad del "desarme" y la importancia de crear nuevos juegos. De hecho, una de las principales conclusiones del *Entertainment Interactive Festival* de Edimburgo, fue la

necesidad de contratar a más mujeres en la industria del videojuego para conectar más fácilmente con el público femenino.

No se trata solo de crear juegos para chicas, los llamados "*pink games*", para los que no hay muchos desarrolladores dispuestos a trabajar, "ni de sacudirse el estereotipo del cliente adolescente al que le gusta la violencia, sino de crear juegos socialmente más inclusivos", afirma David Gardner, directivo de *Electronic Arts* ("*International Herald Tribune*", 2006). Uno de sus juegos estrella, "*Los Sims*", el cual no tiene por objetivo controlar un barrio habitado por personajes que comen, trabajan y decoran sus casas. Su creador, Will Wright, lo define como una "casa de muñecas digital". El 60% de los compradores han sido chicas o mujeres y es la prueba clara de que el público femenino prefiere los juegos de simulación, donde se pueden crear mundos y situaciones, y en los que jugar en sí es más importante que ganar o sumar cadáveres. Pero también demuestra que la industria ha evolucionado para llegar a una audiencia que busca algo más que "*subidones*" de adrenalina.

Esto que ha realizado la empresa *Electronic Arts* como estrategia y cambio hacia la eliminación de la discriminación femenina, en lo que respecta a videojuegos aptos para ellas o de su interés, así captando un mercado nuevo, el cual se estaba dejando de lado.

Como parte de las regulaciones que se están dando a nivel mundial, en cuanto a los videojuegos que contienen violencia, en Chile por ejemplo lo videojuegos deben tener un envoltorio que en el 50% de su superficie advierta sobre los grados de violencia que éste contenga, al igual que se hace en una cajetilla de cigarrillos. Así lo establece el proyecto de ley que el 1 de julio fue aprobado por la Comisión de Economía de la Cámara de Diputados y que, una vez que se convierta en ley, espera empezar a regular una industria que, por ahora, sólo se vale de la autorregulación.

Además en Estados Unidos y Alemania están pensando en prohibir los juegos violentos, en donde pasó su primera prueba el proyecto de ley que establece una calificación por edades.

En la lógica estadounidense, las clasificaciones son siete y se reconocen por iniciales:

- EC (early childhood), para mayores de 3 años;
- E (everyone) para mayores de 6; E10+, para mayores de 10;
- T (teen), para mayores de 13; M (mature) para mayores de 17;
- AO (adults only), para mayores de 18
- RP (rating pending), el título está en espera de clasificación.

El proyecto de ley, además, exige que las consolas de juego tengan un botón de control parental (que ya lo incluye la mayoría).

La sanción, en caso de no cumplir alguna de las dos cláusulas de la ley, será de:

- Multa de 1 a 50 Unidades Tributarias Mensuales (UTM) y comiso de las especies", por no cumplir con el envoltorio
- Multa de 50 a 250 UTM y comiso de las especies, si no tienen control parental. (El Mercurio, 2007)

Este proyecto está en línea con la discusión que hoy se vive en Alemania, Inglaterra y Australia. Claro que con una gran diferencia: en estos países los legisladores están por prohibir los videojuegos violentos. Y ya han logrado sacar algunos del mercado, como "Manhunt 2", que fue prohibido en Inglaterra e Irlanda.

En Brasil, el año pasado un juez prohibió la importación, distribución y venta de "Bully", que se basa en un niño que practica el matonaje. Otro juego siempre

en la polémica es el “Gran Theft Auto”, un ícono de los videojuegos violentos y que muchos padres ya están empezando a identificar y a sacar de las consolas de sus hijos.

En Alemania, la discusión en estos días está “*al rojo vivo*”, pues ante la propuesta de 16 ministros del Bundestag de prohibir la producción y distribución de videojuegos violentos, vino la reacción contraria por parte de la ciudadanía. En ese país un proyecto de ley puede rediscutirse si al menos 50 mil personas lo piden. Y los alemanes ya han reunido 67 mil firmas, de manera que la ley que estaba prevista para septiembre podría verse retrasada.

En Estados Unidos, el Congreso está en pleno debate, también con la intención de prohibirlos, y hasta el Presidente Barack Obama llamó a los padres a mantener a sus hijos lo más lejos posible de las consolas. El gobierno, eso sí, puso una página en internet donde las personas pueden explicar cuál es el valor de los videojuegos, para incorporar esa mirada al debate legislativo.

Como parte de las medidas que se están queriendo implementar en el mundo, con respecto a la problemática de la adicción que está generando los videojuegos a los usuarios, el gobierno Chino decidió tomar medidas contra la adicción de niños a los video juegos por Internet, al imponer una ley que prohibirá que menores jueguen por más de 3 horas diarias en Internet. Se estima que 2 millones de menores son actualmente adictos a juegos por Internet en China, razón por la cual fue necesaria la medida. (Xiao Jie, 2007)

Para lograr esta medida, China obligará a las compañías nacionales de juegos *online* a crear sistemas para restringir la cantidad de horas de juego, tarea difícil de llevar a cabo. Una forma de lograr que no jueguen más de 3 horas es reduciendo los créditos y puntuaciones si el usuario se pasa las 3 horas al día. También los jugadores tendrán que registrarse usando sus nombres reales y

dando el número de su documento de identidad para saber con mayor certeza si se trata de un menor de edad o no.

En Estados Unidos se está debatiendo sobre el tema de la adicción de los videojuegos, en donde debe decidirse por votación si la adicción puede ser catalogada como locura técnica, formando parte de la “*biblia*” de desórdenes mentales que maneja la profesión. Si se decidiera que este tipo de adicción es catalogada como locura técnica, será un trastorno tomado y tratado debidamente por la medicina.

Algunas personas no están de acuerdo en tomar tan “*a pecho*” la adicción a los videojuegos, lo cual les resulta chocante la propuesta que se está tomando en Estados Unidos, ya que indican que esta adicción parece inofensiva si se compara con otras como el alcohol, drogas, etc.

Como parte de esta discusión entre las diferentes partes, las que están de acuerdo con tratar a la adicción a los videojuegos como cualquier otra adicción y los que están en contra, los primeros como parte de los argumentos indican que es la invisibilidad en que transforman estos a los jugadores considerando que se encierran en su cuarto horas y horas, días y días, desatendiendo la vida familiar, escolar y social, e incluso la higiene.

Otro punto importante para la aprobación de este tema sobre la adicción y su trato como cualquier otra, es la caída “en picada” del rendimiento académico, el desinterés por los estudios y el progresivo aislamiento, viviendo este solo para la pantalla de la computadora y el ratón. Según cifras que se manejan en, un 90 % de los jóvenes norteamericanos disfrutaban de los videojuegos, y un 15% podrían haber traspasado el umbral de la adicción. En donde este porcentaje no solo a jóvenes incluye, también hay adultos afectados, pero lo que realmente alarmó fue

el impacto entre los jóvenes (mayormente hombres). (Asociación Médica Americana, 2007)

Una decisión meditada, James Scully, director de la Asociación de Psiquiatras, afirma que la intención de incluir la adicción a los videojuegos entre las enfermedades mentales es firme, meditada y verosímil.

Pero los fabricantes se defienden e indican lo siguiente:

¿Por qué no se declaran como “locos” también a los que abusan del teléfono móvil, de las *blackberry*?

Con esta pregunta que los fabricantes hacen, y que de alguna forma tienen su razón en que no solo los videojuegos son adictivos, sino que otras tecnologías también pueden ser catalogadas como tal. Razón por la cual algunos psiquiatras y pediatras intentan encontrar un término medio.

Como se ha mencionado, hay personas que están de acuerdo con esta medida y otros que coinciden en que la medida puede ser exagerada, pero que eso no impide que su adopción empiece a poner el problema en el buen camino, por lo cual endureciendo la percepción médica de una adicción podría ser el modo más directo de endurecer la percepción de las personas, y hacer reaccionar a tiempo a padres y educadores.

Entre otras medidas que se están tomando en el mundo, se puede mencionar una, la cual se ha generado en España, donde nueve institutos riojanos toman medidas para combatir la adicción a Internet y videojuegos, y presentaran unas pautas para identificar la adicción a Internet y a los videojuegos entre los estudiantes. Dirigiéndose a los padres de los para que sean los primeros en tomar medidas y detectar el problema en caso de que exista.

Su objetivo es ayudar a identificar los casos reales y distinguirlos de problemas menores, “es fundamental que el ordenador se saque del dormitorio a una sala de uso común” (L. MONTENEGRO, 2008).

Este tema de la adicción a los videojuegos, genera un conflicto, cuando una tecnología está dirigida al ocio y terminando en la causa de una adicción. Cuando esta adicción crece, se crea un problema real y tangible, en donde vemos lo que ocurre con Internet y videoconsolas entre los jóvenes, convirtiendo las nuevas tecnologías en un medio de aislamiento e incomunicación.

Siendo esta problemática muy nueva, al igual que las tecnologías que se crean y evolucionan día a día, su investigación y estudio empiezan a caminar poco a poco, provocando que las corrientes de pensamiento sean varias, y mientras algunos autores defienden que las nuevas tecnologías, indicando que son sólo un medio donde alimentar otras adicciones o trastornos, otros las definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre-máquina.

- En el primer caso, el tratamiento englobaría a todo el entorno.
- El segundo debería aplicarse directamente sobre el individuo.

“La pregunta debe ser: ¿es una adicción en sí misma o había problemas previos o incluso una personalidad que ha llevado a ello?”, resume Cabero, 2008.

Podría decirse que una adicción es cuando huimos de nuestro problema y nos aislamos de las actividades de la vida cotidiana. La euforia o bienestar cuando están ante una computadora, el no querer salir del juego, la tolerancia o necesidad de más tiempo de conexión, un sentimiento de depresión, ansiedad e impaciencia, dejando se aseo personal y su actividad social.

El sueño disminuye, las horas de comida se vuelven irregulares, descuido en el aseo personal, dolores de cabeza, etc. Y todo ello deriva, al final, en problemas escolares de estos jóvenes.

Pero no todos los casos llevan por fuerza a una adicción, ya que existen ciertos factores de riesgos que favorecen la aparición de esa adicción, como puede ser un déficit de personalidad.

“Aunque la comunidad médica actualmente no reconoce a la adicción a los videojuegos como un desorden mental, esperamos que este estudio sea una de varias investigaciones que nos permita tener una conversación educada sobre los efectos positivos y negativos de los mismos”, resaltó el doctor Douglas Gentile, profesor ayudante de psicología, 2009.

Respondiendo a la pregunta de Cabero ¿es una adicción en sí misma o había problemas previos o incluso una personalidad que ha llevado a ello?”, se logra identificar que la adicción a los videojuegos se genera, no por problemas previos o de personalidad del jugador, sino por la capacidad o no de la persona a manejar la cantidad de horas de juego, además la personalidad de la persona puede ser un factor que pueda llevar a este a ser un adicto a los videojuegos, como las personas que no son muy socialmente activos y que utilizan los videojuegos como forma de escape y entretenimiento individualizado o sin contacto físico o visual con otras personas.

A lo largo de este estudio, analizando todas las ventajas y desventajas de un videojuego, los pros y contras que las diferentes personas a nivel global discuten y tratan de buscarle una solución y sacarle provecho a las cosas buenas que los videojuegos brindan, en el caso de la adicción, sexismo, violencia y las buenas que serían la parte educativa, en donde se ejercita el cerebro para

solucionar alguna problemática que el mismo videojuego presenta al jugador para que este lo solucione, el aprender a reconocer números, letras, objetos, tomar decisiones, etc., provocando en el usuario mantenerse mentalmente activo.

La otra problemática es el sedentarismo que los videojuegos provocan y que con la aparición de este problema, las empresas desarrolladoras de estos programas han ido investigando y creando nuevas tecnologías para tratar de solucionar esta situación adversa para así lograr una mayor aceptación por parte de los padres de familia, en donde ellos ven que estas empresas desean dar solución a estas problemáticas y no solo el deseo de vender sin importar las consecuencias, también acatando las diferentes leyes que cada país en el mundo crea para combatir los problemas que se presentan en los usuarios.

También las empresas han ido incursionando en un nuevo campo, en donde han convertido los videojuegos en una nueva forma de explorar la realidad, la utilización de estrategias nuevas, por medio de esto los jugadores utilizan la espontaneidad al tratar de descifrar una problemática que se le presenta durante el juego, ayuda a los estudiantes a descubrir nuevas facetas de la imaginación, buscar diferentes alternativas para la solución de los problemas que estos juegos les pone enfrente. Todo esto lo han hecho para cambiar la forma de pensar de las personas, en especial los padres de familia y educadores, ya que muchos de estos tenían el pensamiento que los videojuegos no forman parte de la educación de sus hijos.

Este tipo de videojuegos se dividen en tres grupos, Juegos creativos, Juegos didácticos y los Juegos profesionales

Juegos creativos

Este tipo de juegos ayuda a desarrollar la creatividad individual y grupal, llevándola a niveles altos, estimula la imaginación. Además hay juegos en donde

se puede ir eliminando las barreras al trabajar con el grupo de estudiantes, en donde se genera un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

Juegos didácticos

Estos juegos ofrecen una competitividad en los estudiantes, en donde se pueden presentar una competencia de conocimientos, olimpiadas, análisis de casos, interpretación de papeles y simulación. Estimulando el desarrollo de las capacidades para dirigir, tomar decisiones individuales y colectivas, además de las relaciones sociales.

Los maestros logran que sus clases no sean tan formales, provocando una mayor participación de los alumnos en la misma, lográndose además una mejora en la asistencia y puntualidad, creación de un mejor hábito de estudio, ya que los estudiantes desean ser ganadores, al querer dar solución a los problemas que se les plantea, ya sea individualmente o en forma colectiva.

Un gran paso que dieron las empresas para ayudar los profesionales que realizan un trabajo riesgoso, ya sea para ellos mismos o para terceras personas que podrían estar en riesgo si la labor que estos realizan se realiza de mal manera. Este tipo de tecnología interactiva se le dio el nombre de simuladores, en donde se destacan como los más importantes: los simuladores para doctores, simuladores para pilotos de aviones y manejo de maquinaria pesada (industriales y de construcción).

Esta tecnología muestra una réplica de la realidad, en donde se experimenta las actividades, tareas que se realizan en cada uno de estos trabajos, siendo lo más precisa y realista posible.

En el caso de los simuladores de vuelo, estos son utilizados por los pilotos de la industria de aviación, pilotos militares, en donde se les presentan fallas

durante el vuelo, desastres, también pueden ser utilizados para desarrollo de aeronaves.

Este tipo de juegos interactivos se generaron por la necesidad que se presentó al reconocer que los vuelos reales son peligrosos para los pilotos sin un entrenamiento previo, en donde se empezaron a utilizar diferentes esquemas en donde los pilotos sintieran como si realmente volaran. Durante la primera Guerra Mundial se crearon muchos dispositivos electromecánicos, siendo el "Link Trainer" el más conocido, el cual simulaba movimientos mecánicos y posteriormente se fueron incluyendo instrumentos de control, este fue utilizado durante la Segunda Guerra Mundial. Durante este tiempo fue cuando se inició la creación y utilización de esta tecnología, la cual todavía no era interactiva.

Luego aparecieron los simuladores de vuelo, los cuales van desde simples sistemas de entrenamiento, los cuales solo abarcaban seis ángulos de movimiento. Luego los simuladores pasan a ser utilizados, ya no para que los pilotos aprendan a volar, sino que se empiezan a utilizar para practicar situaciones, las cuales no son seguras practicarlas en una aeronave real. En estas se incluyen desprendimientos de superficies de vuelo y pérdidas completas de potencia.

Esta tecnología fue cambiando cada día más, llegando a la creación de simuladores de movimiento completo, duplicándose todos los aspectos de una aeronave y su entorno, en donde los que lo utilizan pueden percibir sacudidas, pero estas son más restrictivas, por ende no son iguales a las de una verdadera aeronave, pero para engañar al que lo está utilizando y hacer que este se sienta como si estuviera volando en un avión real, para lograr esto el simulador utiliza unas señales de movimiento.

En este tipo de simuladores el instructor puede controlar desde la cabina o una consola ubicada al lado del asiento del copiloto, ya sea ajustando simplemente ciertos instrumentos o permitiéndole programar ciertos escenarios de situaciones que se le pueden presentar a los pilotos durante un vuelo.

Otra tecnología que se está incorporando a la simulación, es la realidad virtual, en donde el usuario queda inmerso en un mundo virtual. Con el uso de esta nueva tecnología, el usuario logra ver los elementos que se le presentan durante la simulación en forma tridimensional, lográndose con esto que la simulación sea cada vez más realista en donde la experiencia durante la utilización es activa ya que se muestran video y animación.

La gran ventaja del uso de estos simuladores ya sea para medicina, aviación, etc., es la anticipación a circunstancias, accidentes e incidentes, en donde se puede reforzar la fiabilidad del factor humano, en donde se realizan revisiones, reconocimientos y actualizaciones periódicas, que luego se pueden utilizar para mejoras durante el ejercicio de estas actividades que pueden salvar vidas y reducir el riesgo de muertes.

Como resultado de la información que hemos visto sobre los simuladores, en el caso de los simuladores de vuelo, la creación de estos ha ayudado a salvar vidas y ahorro de tiempo y dinero en los entrenamientos de los pilotos.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Personas Partidarias del uso de los Videojuegos

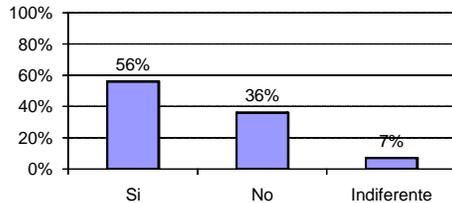


Gráfico #1

<http://www.google.co.cr/#hl=es&q=encuesta+realizada+en+Espa%C3%B1a%2C+por+la+Asociaci%C3%B3n+Espa%C3%B1ola+de+Distribuidores+y+Editores+de+Software+de+Entretenimiento+%28ADESE%29&meta=&aq=f&oq=&fp=7ab3a60ffc6ec2fb>

Uso de los Videojuegos por género

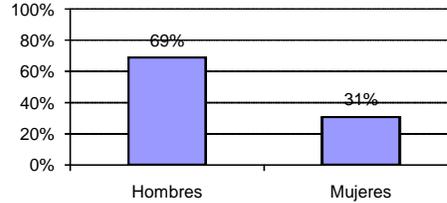


Gráfico #2

<http://www.google.co.cr/#hl=es&q=encuesta+realizada+en+Espa%C3%B1a%2C+por+la+Asociaci%C3%B3n+Espa%C3%B1ola+de+Distribuidores+y+Editores+de+Software+de+Entretenimiento+%28ADESE%29&meta=&aq=f&oq=&fp=7ab3a60ffc6ec2fb>

¿Como Regular el uso de los Videojuegos?

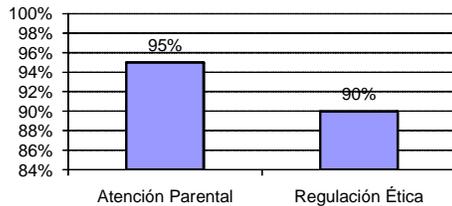


Gráfico #3

<http://www.google.co.cr/#hl=es&q=encuesta+realizada+en+Espa%C3%B1a%2C+por+la+Asociaci%C3%B3n+Espa%C3%B1ola+de+Distribuidores+y+Editores+de+Software+de+Entretenimiento+%28ADESE%29&meta=&aq=f&oq=&fp=7ab3a60ffc6ec2fb>

¿En que aspectos ayudan los Videojuegos?

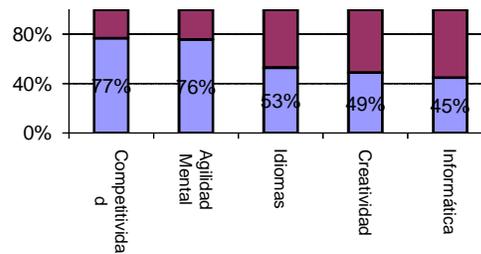


Gráfico #4

<http://www.google.co.cr/#hl=es&q=encuesta+realizada+en+Espa%C3%B1a%2C+por+la+Asociaci%C3%B3n+Espa%C3%B1ola+de+Distribuidores+y+Editores+de+Software+de+Entretenimiento+%28ADESE%29&meta=&aq=f&oq=&fp=7ab3a60ffc6ec2fb>

Como datos más relevantes y representativos en lo que respecta al uso de los videojuegos hoy en día y el grado de aceptación de estos por parte de los padres de familia, la distribución del uso de estos por parte de los hombres y las mujeres, en donde se demuestra la diferencia entre estos, recalcando el grado de discriminación de la mujer en el uso y la inclusión e ellas en las empresas desarrolladoras.

También podemos ver en la gráfica #3 dos porcentajes que destacan, en donde se resalta la necesidad de regulación por parte del gobierno local, las tiendas que los venden y las compañías que los desarrollan, además la necesidad

por parte de los padres, que estos pongan más atención a los videojuegos que sus hijos utilizan.

Para restringir la venta de los videojuegos que son para adultos a personas adultas y/o a personas aptas para jugarlos. Con esto evitar que los niños los jueguen y que utilicen solo los que son aptos para ellos, así ayudar a los padres a controlar lo que sus hijos juegan.

Pero no todos los datos que se obtuvieron en este documento son malos, en la gráfica #4, se demuestra que los videojuegos también ayudan a los niños en su aprendizaje, destacándose en este cinco competencias que los niños pueden desarrollar o mejorar durante su aprendizaje diario, en donde se mencionan la competitividad, la agilidad mental, el aprendizaje de idiomas, la creatividad y la informática.

La incorporación de la simulación dentro de los videojuegos y esta al mejoramiento de actividades de alto riesgo para la vida de una persona, demuestra que las empresas creadoras de estos programas (videojuegos), también tienen deseos de cambiar el pensamiento de las personas con respecto a que los videojuegos son malos y que solo consecuencias negativas se originan al que los utiliza. Al final de este trabajo vemos que la tecnología fue creada para solucionar un problema y que esta no siempre es creada para hacer el mal (aunque como todo en la vida, hay personas que la utilizan con mala intención), además siempre es necesario el control por parte de los padres de familia.

CONCLUSIONES

En este estudio, se logra determinar cual fue la necesidad, que originó la creación de los videojuegos, no se desarrollaron para fines militares, tal y como ha sucedido con otras tecnologías. Durante la evolución de estos videojuegos se presentan diferentes puntos de vista por parte de las personas que estaban a favor y en contra de la utilización de estos, siendo los temas más discutidos, videojuegos de violencia, la adicción a estos, la exclusión de las mujeres como usuarias (por el tipo de temas incluidos en los videojuegos) y a estas como parte de las empresas desarrolladoras, además el tema educativo, en donde se discute si los videojuegos influyen o no en esta temática.

Se determina como resultado que los videojuegos provocan una adicción al usuario, más que todo en personas que no pueden controlar la cantidad de horas en frente de estos juegos, además que también en su momento los videojuegos fueron creados para hombres y que algunos videojuegos no son aptos para menores de 18 años, estos resultados se lograron ver a lo largo de la investigación de este tema (Los videojuegos: educativos o adictivos). Se reconocen estos problemas, lo importante es que no quedan sin resolver por parte de los padres de familia, los gobiernos de cada país en el mundo, por parte de las empresas desarrolladas, quienes dan algunas soluciones al respecto y a la vez pusieron de su parte en la creación de videojuegos para mujeres, contrataron mujeres en sus empresas, pusieron restricciones en los videojuegos para que los jugadores terminaran el juego más rápido de lo acostumbrado, restricciones en donde indica en la caja de los juegos para quienes son aptos y para quienes no (en el caso de los que contienen violencia)

En el tema de si los videojuegos son educativos o no, se pudo identificar que aportan al aprendizaje de los niños, ya sea con juegos en donde les enseñan el abecedario, números, con juegos de aventura o estrategia, en donde ejercitan su mente al tener que tomar decisiones para continuar avanzando en el juego.

En definitiva, los videojuegos no son malos o dañinos para los niños, los padres de familia deben velar por el tipo de videojuego que sus niños juegan y por la cantidad de horas que pasan al frente de estos.

Otra tecnología que esta aportando para el bien de la humanidad, son los simuladores, los cuales, en un principio se crearon por necesidades que se presentaron durante las guerras, pero con el tiempo se fueron utilizando para capacitación a pilotos de aeronaves comerciales, en donde se les enseña a poder actuar correctamente al momento de presentarse una emergencia durante el vuelo, con esto logrando salvar vidas, ahorro de tiempo y dinero en el desarrollo de estas practicas.

Como recomendaciones a estas conclusiones se sugiere a las personas involucradas en el estudio, empresarios, técnicos, profesionales en informática, educación, psicólogos, continuar con la investigación según los cambios tecnológicos y las reacciones de los niños frente a los videojuegos en procura de un mejor desenvolvimiento acorde con las necesidades del niño tanto sociales, educativas como éticos y morales sin perder el aspecto lúdico y creativo. A los padres de familia no dejar de lado la supervisión como primeros responsables en la formación y educación de sus hijos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Jose Elias. China a combatir adicción de niños a juegos por Internet.
Tomado de <http://eliex.com/index.php?/archives/2767-China-a-combatir-adiccion-de-ninos-a-juegos-por-Internet.html> el 3 de diciembre del 2009.

Asociación Médica Americana. La adicción a los videojuegos, locura técnica.
Tomado de <http://www.hoytecnologia.com/noticias/adiccion-videojuegos-locura-tecnica/14366> el 3 de diciembre del 2009.

L. MONTENEGRO. Nueve institutos riojanos toman medidas para combatir la adicción a Internet.
Tomado de <http://www.elcorreodigital.com/alava/20080511/la-rioja/nueve-institutos-riojanos-toman-20080511.html> el 3 de diciembre del 2009.

Crónica. Usuarios de videojuegos muestran signos de adicción.
Tomado de <http://mediosenmexico.blogspot.com/2009/04/usuarios-de-videojuegos-muestran-signos.html> el 3 de diciembre del 2009.

Xiao Jie. Chinese online game companies support anti-addiction system.
Tomado de http://news.xinhuanet.com/english/2007-04/10/content_5958091.htm el 3 de diciembre del 2009.

José Antonio Ortega Carrillo. Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal.
Tomado de http://www.google.co.cr/url?sa=t&source=web&ct=res&cd=5&ved=0CBEQFjAE&url=http%3A%2F%2Fwww.ugr.es%2F~sevimeco%2Fbiblioteca%2Ftecnologias%2Fdocumentos%2FJose%2520Antonio%2520Ortega%2520Carrillo%2520-%2520Anlisis_valores_subliminales_videojuegos.doc&rct=j&q=encuesta+realizada+en+Espa%C3%B1a%2C+por+la+Asociaci%C3%B3n+Espa%C3%B1ola+de+Distribuidores+y+Editores+de+Software+de+Entretenimiento+%28ADESE%29&ei=utAJS5eHDYmXtgeewd2zCg&usq=AFQjCNEx9xdMII6TPwLYjsSzg0v7QliF8w el 3 de diciembre del 2009.

Eduardo Area. SIMULADORES DE MAQUINARIA INDUSTRIAL EN LA REALIDAD VIRTUAL PARA LA PREVENCIÓN.
Tomado de <http://www.preriesgo.com/boletin14/articulo3.htm> el 3 de diciembre del 2009.

Wikipedia. Simulador de vuelo.
Tomado de http://es.wikipedia.org/wiki/Simulador_de_vuelo el 3 de diciembre del 2009.