

**División de Ciencias Sociales**  
**Posgrado Integral en Ciencias Sociales**



Adicción, contexto y aprendizaje de videojuegos en jóvenes de secundarias  
en Hermosillo, Sonora.

Maestría en Ciencias sociales

Alan Alexis Fuentes Carranza

Dra. Blanca Valenzuela

Dra. Manuela Guillén Lúgigo

Dra. Reyna de los Ángeles Campa Álvarez

Dr. Antonio Medina Rivilla

# Universidad de Sonora

Repositorio Institucional UNISON



**"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"**



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como openAccess

## INDICE DE CONTENIDO

|   |     |
|---|-----|
| RESUMEN .....   | VII |
| CAPITULO I. LA REALIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS .....                                | 8   |
| 1.2. Videojuegos, videojugadores y su historia.....                             | 11  |
| 1.2.1. Videojuegos. ....  | 11  |
| 1.2.2. Videojugadores. ....   | 12  |
| 1.2.3. Historia .....   | 14  |
| 1.3 El negocio y regulación de los videojuegos.....                             | 17  |
| 1.4. Videojuegos ¿Cuándo son un riesgo o un potenciador? ¿hay aprendizaje?..... | 19  |
| 1.4.1. Potenciadores en los videojuegos.....                                    | 20  |
| 1.4.2. Riesgos en los videojuegos.....  | 22  |
| 1.4.3 Aprendizaje en los videojuegos. ....                                      | 23  |
| 1.5. Adicción a los videojuegos .....   | 26  |
| 1.6. Antecedentes .....   | 27  |
| 1.7. Planteamiento del problema .....   | 33  |
| 1.8. Preguntas de investigación.....  | 34  |
| 1.9. Hipótesis.....   | 35  |
| 1.10. Justificación.....  | 35  |
| CAPITULO II. MARCO TEÓRICO .....  | 37  |
| 2.1. Objetivo general .....   | 37  |

|   |    |
|---|----|
| 2.2. Objetivos específicos .....  | 37 |
| 2.3. Modelos teóricos.....  | 38 |
| 2.3.1. Modelo ecológico.....  | 40 |
| 2.3.1.1. <i>Delimitaciones del Modelo ecológico</i> .....                     | 42 |
| 2.3.2. Modelo Adicción a los videojuegos .....                                | 44 |
| 2.3.2.1. <i>Delimitaciones del modelo de adicción a los videojuegos</i> ..... | 46 |
| 2.3.3. Modelo Game-Bases Learning.....  | 47 |
| 2.3.3.1. <i>Delimitaciones del modelo game-based learning</i> .....           | 48 |
| 2.5. Investigación Interdisciplinar .....                                     | 49 |
| 2.5.1. Enfoque interdisciplinar.....  | 50 |
| 2.5.2. Integración interdisciplinar .....                                     | 51 |
| 2.5.3. Terreno común. ....  | 52 |
| CAPITULO III. METODOLOGÍA .....   | 55 |
| 3.1. Paradigma.....   | 55 |
| 3.1.1. Fase cuantitativa: cuestionario. ....                                  | 56 |
| 3.1.2. Fase cualitativa: método Delphi.....                                   | 57 |
| 3.2. Diseño .....   | 58 |
| 3.3. Participantes .....  | 58 |
| 3.4. Materiales e instrumentos.....   | 59 |
| 3.4.1. Objetivos cuantitativos. ....  | 60 |

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 3.4.2. Objetivo cualitativo.....  | 60                                   |
| 3.4.3. Temas y subtemas de instrumentos.....  | 60                                   |
| 3.5. Procedimientos.....  | 62                                   |
| 3.5.2. Escenario cuantitativo.....  | 62                                   |
| 3.5.3. Escenario cualitativo.....   | 63                                   |
| CAPITULO IV. RESULTADOS.....  | 63                                   |
| 4.1. Pruebas piloto.....  | 63                                   |
| 4.2. Resultados cuantitativos.....  | 64                                   |
| 4.2.1. Resultados del contexto.....   | 64                                   |
| 4.2.2. Resultados de la adicción.....   | 68                                   |
| 4.2.3. Resultados del aprendizaje.....  | 72                                   |
| 4.3. Resultados cualitativos.....   | 75                                   |
| CAPITULO V. CONCLUSIONES.....   | 85                                   |
| 5.1. Discusiones.....   | 89                                   |
| 5.2. Propuesta.....   | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| REFERENCIAS.....  | 93                                   |
| Anexo 1 – Cuestionario Cuantitativo de adicción, contexto y aprendizaje en los videojuegos..              | 101                                  |
| Anexo 2. – Pregunta método Delphi Cualitativa de adicción, contexto y aprendizaje en los videojuegos..... | 104                                  |

## INDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Principios de los videojuegos.....     | 13 |
| Tabla 2. Aportaciones disciplinares.....        | 37 |
| Tabla 3. Materiales.....                        | 55 |
| Tabla 4. Temas y subtemas cuantitativos.....    | 57 |
| Tabla 5. Temas y subtemas cualitativos.....     | 58 |
| Tabla 6. Participantes.                         |    |
| Tabla 7. Preferencia para jugar.                |    |
| Tabla 8. Horario de juego de lunes a jueves.    |    |
| Tabla 9. Horario de juego de viernes a domingo. |    |
| Tabla 10. Tiempo.                               |    |
| <i>Tabla 11. Juegan solos.</i>                  |    |
| <i>Tabla 12. Relaciones en línea.</i>           |    |

## INDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Representación interdisciplinaria respecto al uso de videojuegos..... | 34 |
| Figura 2. Modelo ecológico de Bronfenbrenner.....                               | 39 |
| Figura 3. Representación del terreno común interdisciplinar.....                | 49 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 4. Prototipo en elaboración de la integración interdisciplinar..... | 50 |
| Figura 5. Análisis de la problemática.....                                 | 51 |
| Figura 6. Padre trabajando y videojuegos.                                  |    |
| <i>Figura 7. Madre trabajando y videojuegos.</i>                           |    |
| <i>Figura 8. Prominencia.</i>  |    |
| <i>Figura 9. Modificación de ánimo.</i>                                    |    |
| <i>Figura 10. Tolerancia.</i>  |    |
| <i>Figura 11. Abstinencia.</i>   |    |
| <i>Figura 12. Conflicto.</i>   |    |
| <i>Figura 13. Recaída.</i>   |    |
| <i>Figura 14. Adicción.</i>  |    |
| <i>Figura 15. Más jugadores.</i>   |    |
| <i>Figura 16. Identificación.</i>  |    |
| <i>Figura 17. Aprendizaje.</i>   |    |
| <i>Figura 18. Perspectiva de la adicción a los videojuegos.</i>            |    |
| <i>Figura 19. Perspectiva del aprendizaje en los videojuegos.</i>          |    |
| <i>Figura 20. Perspectiva general del uso de videojuegos.</i>              |    |

## RESUMEN

Con el avance desmedido de las nuevas tecnologías las generaciones cada vez se ven más inmersas en el uso de los videojuegos, dicha interacción al no realizarse bajo una regularización se lleva a tener a los jóvenes con contactos que pueden traer riesgos de adicción y esto manifestarse negativamente en la vida de ellos, dicho de otra forma, la adicción a los videojuegos afecta la salud mental y salud física, cuando podría ser al revés. Se realizó una investigación interdisciplinar que persigue adquirir los resultados que dejan los videojuegos tendiendo hacia la adicción y analizar los contextos y aprendizaje que el jugar conlleva en jóvenes de 12 a 15 años y adultos de 28 a 32 años en el estado de Sonora, México, y de esta manera, se buscó elaborar estrategias enfocadas a rescatar e impulsar más los potenciadores que puedan obtenerse de los videojuegos, neutralizando y/o disminuyendo aquellos riesgos que los jóvenes pueden obtener en la misma interacción.



## CAPITULO I. LA REALIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS

Antes de comenzar con el tema de los videojuegos nos gustaría recordar a Zygmunt Bauman (2002) en su libro “La Sociedad Sitiada” y el cómo nos menciona que el objetivo de los sociólogos en una parte de su historia fue el analizar y conocer la *realidad humana* para poder moldearla eventualmente, muchas investigaciones fueron realizadas desde la sociología y psicología para poder crear un molde social que incluyera el sistema, la cultura y la estructura, puesto que con dicho molde se pretendía replicar una *realidad social* para poder guiar y racionalizar la vida de cada uno de nosotros, desafortunada o afortunadamente se ha llegado a la conclusión que aquellos modelos de “orden social” no podrían administrar a la sociedad, todo lo contrario, la falta de administración era lo que daba un equilibrio en la sociedad.

En otras palabras, un “molde social” donde se apropien las características de una sociedad en X región al ser llevada a una sociedad de Y región nunca tendrían como resultado una “realidad humana”, a la cual un individuo pueda sumergirse para empezar a ser guiado haciendo que Y pase a ser igual que X, por lo que quedamos a la “suerte” de donde es que nacemos en el mundo... pero... ¿qué pasaría si pudiéramos?

Lo más cercano a la creación de una “realidad social” para poder sumergirse en ella nos lo menciona Kaufman y Libby (2012), mediante la “experiencia de tomar” (experience-taking) podemos perdernos dentro de las narraciones e historias de los personajes de aquello que estemos leyendo para poder aprender de ellos a tal punto de modificar pensamiento y comportamiento, donde esas narraciones provenientes de libros son una “realidad social” inventada y sin límites mediante la idea de un autor, pudiendo esta ser replicada en otra obra; dicha afirmación sobre la “experiencia de tomar” ha sido y sigue en investigación.

Un claro ejemplo es Stephanie Smith (2014) quien en su estudio encontró relación entre “experiencia de tomar” y el “actuar”; tomando como base que, en una novela, los personajes y la historia están en una “realidad social ficticia” y que sumergiéndonos en la lectura se puede aprender de ella, mediante estímulos que están en la imaginación, ya que no podemos observar los escenarios, los personajes, los colores, las interacciones, los sonidos, etc. todo se queda meramente en lo escrito y en la imaginación, bueno, al sumergirnos en esta “realidad” creada y moldeada por el autor podemos tener aprendizajes de sus moldes sociales, obviamente dicha inmersión no tiene un gran impacto a nivel social en sus realidades, aunque existen narraciones que pueden llevar a la persona a vivir en alguna de esas realidades ya sean ficticias o reales (alguna otra parte del mundo donde se sienten más identificados).

Entonces ¿qué pasaría si pasamos el escenario a un mundo virtual para que el individuo pueda sumergirse a otro nivel?, o mejor aún ¿qué pasaría si creamos una “realidad social” mediante un videojuego para que el individuo se sumerja en ella y tenga un aprendizaje con mayor impacto? En la actualidad los videojuegos ya son lo suficientemente complejos para poder llevar al individuo a una “experiencia de tomar”; el detalle está en que estos están enfocados en dos polos: a educar directamente al consumidor o llevarlo a una experiencia de ocio total, obviamente los juegos de educación por esencia son pocos entretenidos y el alcance que tienen estos no llegan a tener tanto impacto como aquellas franquicias meramente de ocio y con la intención de generar ingresos económicos.

¿Qué pasaría si tomamos el ocio total que brindan franquicias y esa “experiencia de tomar” que están dando con el único interés de vender para llevarlo a otro nivel?, a un nivel donde la “realidad social” que tanto gusta a los consumidores tenga elementos potenciadores y disminuyéramos aquellos de riesgo que podrían llevar a enseñar a los consumidores, bueno, ¿qué

pasaría si pudiéramos crear los moldes que Bauman (2002) nos menciona para brindar una guía y racionalizar la vida de los integrantes de la sociedad con un alcance tan grande como el que tiene la industria de los videojuegos? ¿es posible poder tomar los elementos de aquellos videojuegos de ocio e insertarles mediante estrategias potenciadores y disminución de riesgos adictivos de tal manera que aquella persona que se sumerja en él tenga un beneficio en su pensamiento y conducta?, con el alcance que tienen hoy en día los videojuegos en las nuevas generaciones es difícil pensar en algún joven que no haga uso de ellos ¿podría ser el alcance tan grande para causar un impacto sociocultural en algún estado-nación?

Para responder las anteriores interrogantes tenemos que poner en contexto aquellos elementos esenciales y conocerlos lo más claramente posible; cabe destacar que esta investigación es de carácter complejo, por lo que no podremos resolver todas las cuestiones en tan poco periodo de tiempo, más bien, la intención de esta investigación es poder dar una base objetiva sobre el tema, ya que existen demasiadas investigaciones en la actualidad sobre los videojuegos que fluctúan respecto a los resultados del uso de los videojuegos, y no me refiero a que se realice un mal trabajo, para nada, todo lo contrario, las investigaciones realizadas sobre los videojuegos nos han brindado suficiente información y lo siguen haciendo para continuar con el eterno debate sobre si “los videojuegos son buenos o malos”, sobre si se aprende de ellos “cosas buenas o malas” y si la culpa de lo que se aprende “recae en quien lo juega”, “los videojuegos son adictivos”, no nos meteremos de fondo en esos asuntos, al contrario, los recopilaremos para formar cimientos lo más objetivo posible.

No abordaremos la problemática desde una sola disciplina para evitar el limitarnos con un solo campo de visión respecto a los videojuegos, daremos un paso hacia enfrente y abarcaremos la problemática desde una perspectiva interdisciplinaria, con dicha base podremos avanzar hacia

el segundo escalón, el cual es lo que esta investigación pretende aterrizar, la adicción a los videojuegos ¿cómo se contrasta la información e investigaciones de adicción a los videojuegos a la población de jóvenes de Hermosillo, Sonora? ¿de qué manera perciben los jóvenes que la adicción a los videojuegos está presente? y ¿los elementos adictivos pueden ser manipulados para potenciar aspectos positivos del videojugador?

## **1.2. Videojuegos, videojugadores y su historia.**

Uno de los elementos fundamentales en esa investigación interdisciplinar son los videojuegos obviamente, por lo que tenemos que poner un poco de contexto sobre ellos para comprenderlos.

### 1.2.1. Videojuegos.

Para empezar ¿qué son los videojuegos por definición? quienes mejor para llevarnos de la mano en esta cuestión que Frasca (2001); Zyda (2005); Juul (2005); y Aarseth (2007) citados por Eguía Gómez, Contreras Espinosa, & Solano Albajes (2013), donde los autores hicieron una pequeña pero muy precisa recopilación de definiciones de videojuego:

“Frasca (2001) menciona “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”

Zyda (2005) propone como concepto; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”

Para Juul (2005) cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”.

Aarseth (2007) resalta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.” (Pág. 5).

Dentro de lo anterior podemos ver que surgen más elementos dentro de la definición de videojuego, elementos tales como hardware y software son la base fundamental para el videojuego, el hardware es aquel elemento físico y tangible de los videojuegos, conocido comúnmente como consola, computadora, celular, controles, portátiles, etc. en otras palabras son el estado físico del videojuego, el elemento que sirve como puente hacia el software independientemente de su jugabilidad, el software es el código que da forma al aspecto virtual, es el programa que se encuentra dentro del hardware, o como se le suele llamar: el cuerpo (hardware) y el alma (software), en antaño quizás era necesaria una profundización respecto a este tema, pero en la actualidad al convivir día a día con estos dos elementos se sobreentienden sin necesidad de definirlos.

### 1.2.2. Videojugadores.

Los videojugadores tienen dos polos muy marcados dentro de sus grandes dimensiones y categorías, no profundizaremos sobre las identidades de los videojugadores, pero si dejaremos en claro que un videojugador puede ser cualquier persona de cualquier edad mediante la interacción entre el videojuego y él, podemos decir que el ser videojugador en esencia es posible sin una

inmersión o un interés muy pronunciado, dentro de la comunidad de videojugadores existe el otro polo, que pasa de ser un videojugador casual a ser un videojugador con más dedicación, o como se les conoce regularmente, “gamer”, ser un gamer va más allá de solamente tener el equipo necesario para poder jugar casualmente.

Como nos menciona Felipe Montes (2016) quien en su estudio al investigar la realidad de los gamers encontró que, el ser gamer está relacionado con tener competitividad, tener conocimiento sobre las TICS que están involucradas, tener “pasión” por los videojuegos, ser “hábil”, jugar todo tipo de juegos, pasar mucho tiempo jugando, estar informado de las novedades gamers, entre otras; por lo anterior dicho título al contrario de lo que se pensaría, de ser malo, este debe de ser “ganado” o mejor dicho, usarlo con coherencia, el autoproclamarse gamer frente a una comunidad de videojugadores (Grupos sociales, Youtube, Facebook, Twitch, etc.) y no “dar el ancho” puede llegar a ser ofensivo y criticado duramente.

Cabe aclarar que existe el polo gamer radical, el cuál es aquel que le da preferencia a los videojuegos sobre otras cosas cotidianas con el objetivo de mejorar competitivamente, a ellos se les conoce como “pro gamers” cuando tienen éxito en la comunidad, cabe aclarar que un “pro gamer” es aquél que pasa jugando más tiempo algún videojuego a cambio de un beneficio, ya sea económico o social, tenga o no adicción a los videojuegos el “pro gamer” está relacionado con un trabajo enfocado en sus habilidades dentro del juego; sin embargo también existen casos de aquellos que *no tienen habilidad* pero lo utilizan para entretener y ganar dinero, así que en estos tiempos, ser un “pro gamer” dista de ser una pérdida de tiempo.

### 1.2.3. Historia

Dentro de la historia de los videojuegos tenemos un inicio con mucha incertidumbre y con una evolución tecnológica que hasta la fecha nos sigue dejando sorprendidos; a continuación, solamente brindaremos un leve resumen sobre la historia de los videojuegos para poder contextualizar el momento donde nos encontramos de una mejor manera. Cabe destacar que solamente llegaremos hasta la creación de los primeros videojuegos en 3D, ya que por su inmensa complejidad actual nos sería muy extenso la continuidad de sucesos respecto al tema, por lo tanto, la siguiente tabla tiene como objetivo contextualizar los videojuegos como el negocio actual que es, así como sus alcances.

*Tabla 1. Principios de los videojuegos.*

| <u>Año</u> | <u>Evento relevante</u>   |
|------------|---|
| 1952       | Sandy Douglas crea OXO, primer juego sin animación de 3 líneas.   |
| 1958       | Tennif for two fue el primer videojuego con animación simulando un juego de tenis.  |
| 1962       | Spacewar fue el primer juego de ordenador.  |
| 1971       | Galaxy Game fue creado en la Universidad de Stanford al igual que fue creado Computer Space.  |
| 1972       | Oficialmente los videojuegos entran al mercado mediante Ralph Baer, quien es considerado el padre de los videojuegos trayendo la primera consola comercial, la Magnavox Odyssey que vendió 100 mil unidades a 100 dólares cada una, dicha consola operaba solo mediante transistores, resistencias y condensadores.<br><br>Ted Dabney y Nolan Busnell forman Atari, con la unión de Al Alcorn se creó el Arcade Pong teniendo 10 mil unidades vendidas para 1974. |
| 1974       | Atari lanza la consola Pong, siendo la primera que los usuarios podían llevarse a sus hogares y conectarla a la TV, teniendo un gran éxito vendiendo hasta 150 mil consolas para la navidad de 1975.  |
| 1977       | Atari es vendida por 28 millones a Warner Communications y lanza la segunda generación de consola, la VCS, la cual cuenta con ranura para diferentes juegos.  |

- 1978 Space Invader alcanza el mercado mediante TAITO company en los arcades, Atari ya competía con Intellivision de Mattel, ColecoVision y los ordenadores.
- 1979 Warner Communications comete “errores” en su dirección fundándose así Activision mediante ex personal intelectual de Atari.
- 1980 Namco lanza al mercado a Pacman, rompiendo el record Guinness del juego más exitoso de todos los tiempos.
- 1981 Nintendo se da a conocer mediante Donkey Kong creado por Shigeru Miyamoto, quien más adelante traería franquicias como Mario y Zelda al mercado.
- 1982 Activision lanza Pitfall, siendo este el primer juego de plataforma.
- 1983 Nintendo lanza Family Computer de 8 bits en Japon, la cual se conocería años después como Nintendo Entertainment System (NES).
- Sega lanza Master System en USA y Europa.
- La primera crisis en los videojuegos se manifiesta en USA llevando a la quiebra a Warner Comunications.
- 1985 NES monopoliza el mercado de los videojuegos creando un sistema de doble chip (cartucho y consola) para evitar que se creara contenido no aprobado por ellos para ser usado en la NES.
- SEGA lanza Master System en USA para competir contra Nintendo sin tener éxito.
- 1987 NES continúa acabando con la competencia hasta el punto de competir con ordenadores en Europa de 16 bits.
- Mediante una encuesta en USA Mario de Nintendo es más conocido que Mickey Mouse entre los niños.
- 1988 SEGA lanza Mega Drive de 16 bits, conocida como Genesis en diversos territorios americanos, a pesar de ser más poderosa que la consola de Nintendo, esta es superada por falta de catálogo.
- 1989 Nintendo lanza Gameboy, primera consola portátil junto con Tetris, siendo un éxito universal.
- SEGA lanza Game Gear en respuesta de la Gameboy, a pesar de ser más avanzada y a color esta fracasa. Sega contrata a Tom Gallinske (CEO de Mattel), quien crea a Sonic.
- George Lucas y Sierra On-line fundan Lucas Arts, compañía que acaparo el mercado de videojuegos para ordenador.
- 1990 Nintendo lanza la Super Famicom de 16 bits en Japón, la cual sería conocida después como Super Nintendo.



- 1991 SEGA supera a Nintendo con la franquicia de Sonic.  
Super Nintendo llega a USA y Europa.
- 1992 Sale a la venta Doom en ordenador, quien sería conocido junto con Wolfenstein 3D como los primeros shooters en ser lanzados al mercado y que traen consigo un gran impacto dentro de los juegos en línea.  
Surge Entertainment Software Rating Board como clasificador de videojuegos debido a la violencia que títulos como Doom, Mortal Combat, entre otros.
- 1994 Es marcada otra diferencia en el avance de los videojuegos mediante “Advance computer modeling”, generando títulos como Donkey Kong Country.  
Sony lanza la consola Play Station de 32 bits, primera en leer discos.
- 1996 Nintendo lanza la consola Nintendo 64 de 64 bits, continuando con los cartuchos a diferencia de su competencia.
- 1998 SEGA lanza la consola Dreamcast de 32 bits, siendo esta un fracaso en ventas, pero siendo la primera en contar con conexión en línea.

---

Fuente: Elaboración propia.

Hasta este punto nos encontramos con una lucha de mercado entre consolas que aun en la actualidad continua, donde SEGA dejó de crear consolas enfocándose en los juegos solamente; Nintendo junto con Play Station conocerían un nuevo rival en el mercado por parte de Microsoft, la consola Xbox; las compañías desarrolladoras de consolas a la vez se enfrentaban con los ordenadores, y los avances han llevado a los videojuegos hasta los celulares, donde ahora los celulares tienen más potencia que las computadoras o laptops de hace 10 años, sin mencionar la realidad virtual, que en estos momentos tiene precios muy altos para la mayoría de nosotros.

PFero si de algo estamos seguros, es que con el tiempo la tecnología es accesible, haciendo que el mercado de los videojuegos vaya crecido considerablemente superando ingresos que tenían empresas de entretenimiento como Hollywood, por lo que la historia de los videojuegos en este punto pasa a ser una batalla campal de entre industrias, donde el Nintendo Switch está en primer lugar en ventas pero Sony y Xbox pretenden anunciar

sus nuevas consolas a los consumidores, mientras que los celulares reportan millones de descargas en sus juegos más novedosos.

### **1.3 El negocio y regulación de los videojuegos.**

Los videojuegos se encuentran actualmente en casi todos los hogares del mundo y va en crecimiento, según los datos de WePC (2018), a nivel mundial existen 2.5 billones de video jugadores de los cuales los jóvenes entre 15 a 19 años pasan más tiempo jugando; siguiéndoles los de 20 a 24 años, solamente en U.S.A existe al menos un videojugador en el 75% de los hogares. Según la investigación realizada por Entertainment software association (ESA) titulada Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (2019); los ingresos más altos por el mercado de los videojuegos lo tiene China con 32,536 millones de dólares anuales, después U.S.A. con 25,426, el mercado en México tiene un ingreso de 1,418 millones y se encuentra casi a la par con España (1,918 millones); según los datos del 2015 al 2017 el mercado va en crecimiento en Latinoamérica, siendo México el país más rentable en esta industria.

Newzoo (2018) en su investigación de mercado respecto a los videojugadores colocó a México en el lugar #12 a nivel mundial sobre el uso de videojuegos, revelando que existen 55.8 millones de jugadores en México siendo esto el 43.18% de la población, siendo los juegos móviles, consolas y PC respectivamente los más usados.

Recientemente se han aplicado leyes para los videojuegos en México, se decretó en diciembre del 2017 y fue publicado en marzo del 2018 en la “Ley orgánica de la administración pública federal y general de los derechos de niñas, niños y adolescentes”, dentro de la Constitución Política de los estados Unidos Mexicanos, la reformación de la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración (Art. 1º) de la Administración Pública

Federal para establecer una multa de 30 mil días de salario mínimo a quien venda juegos inapropiados a menores de edad, requiriendo la presentación de una identificación cuando los títulos sean catalogados para mayores de edad, aparte se le brinda la facultad a la Secretaría de Gobernación para establecer lineamientos respecto a la clasificación de los videojuegos, donde dichos lineamientos ya están establecidos hace décadas por parte de Entertainment Software rating Board (ESRB) como “EC (3 a 5 años), E (todos), E 10+ (mayores de 10 años), T (mayores de 13 años), M (mayores de 17 años) y AO (mayores de 18 años).

León Duarte, Caudillo Ruiz, Contreras Cázarez, & Moreno Carrillo, (2014) nos mencionan como el mal uso de tecnologías (dentro de ellas los videojuegos) recae en una mala práctica de regularización por parte de los padres hacia sus hijos, siendo de esta manera que los jóvenes los utilicen para el ocio y el entretenimiento. Los autores dentro de una de sus conclusiones mencionan efectivamente que la regulación de los padres en el uso del internet y las tecnologías se está llevando de manera muy escueta; sin embargo, investigaciones fuera de México, como en U.S.A. mencionan que el 90% de los padres prestan atención a lo que sus hijos juegan, incluso el 77% de los padres utilizan el sistema ESRB para regular lo que sus hijos juegan y más sorprendente aun es que el 49% de ellos limitan a los hijos en el tiempo de jugar videojuegos según Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (2019).

Podemos observar un contraste entre la investigación en México y U.S.A., donde independientemente de la gran diferencia de datos, en ambos lugares el uso de los videojuegos y el contacto con los jóvenes existe, lo cual nos interesa a nosotros. Y como nos lo mencionan Berger & Luckmann (1966) respecto a la construcción social de la realidad; el establecimiento de normas por parte de los padres empieza a crear un sentido de regulación en el niño y tiende a generalizarlas con base a las experiencias. En el uso de los videojuegos tenemos que enfrentamos

ante una regularización en México la cual no es lo suficientemente rígida para que el seguimiento de ella sea al pie de la letra, esto es debido a una falta de concientización social que esta tanto en la familia como fuera de ella, ha llevado a los jóvenes a interactuar con los videojuegos de forma desmedida a tal punto que las consecuencias de esta interacción afectan negativamente.

#### **1.4. Videojuegos ¿Cuándo son un riesgo o un potenciador? ¿hay aprendizaje?**

Los siguientes estudios e investigaciones se presentan para poder apreciar el panorama que existe respecto a los videojuegos, los autores nos brindan argumentos complejos sobre los ellos y concuerdan en que el uso su uso tiende a tener una cierta incertidumbre respecto a que conductas resultantes son las que tienen como efecto mayormente, positivas o negativas, incluso se debaten si las conductas negativas sea solamente por el uso de videojuegos, por otro lado tenemos que los videojuegos canalizados de una manera efectiva pueden llegar a ser de beneficio para aquellos que tengan contacto regulado con ellos.

En la actualidad nos encontramos sumidos en una realidad tecnológica y un mercado que va en crecimiento respecto a la compra y uso de videojuegos; Wolf y Perron, (2005) nos mencionan que la producción de videojuegos hace necesaria la aclaración de sus funciones económicas y políticas, y las ideologías que dan forma a los juegos, así como aquellas para las cuales sirven de propaganda. A su vez, nos dicen que se tendrá que estudiar la recepción de los juegos, cómo los juegan, cómo los reciben, cómo los entienden y cómo los interpretan los jugadores. La popularidad internacional de los videojuegos requerirá que se analicen en un contexto cultural y geográfico más amplio. El contexto cultural ya es muy grande: con la

integración de los videojuegos a los sistemas operativos, a los teléfonos móviles y a prácticamente todos los tipos de tecnología de pantalla accesibles, los videojuegos tienen una ubicuidad y una accesibilidad que no ha tenido ningún otro medio en la historia.

Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) abordaron la polémica en torno a los videojuegos y sus efectos psicosociales comprobando que la controversia en los beneficios y desventajas se incluyen ideologías, opiniones públicas, prejuicios y argumentos morales, diciendo que una comparación de hace 20 años atrás con la actualidad ya no tienen punto de referencia por el cambio tecnológico y social; concluyendo que no existen estudios científicos con suficiente rigor e independencia que permitan determinar si estos pueden o no llevar a conductas positivas o negativas.

Moncada Jiménez & Chacón Araya, (2012); Lanz, Bohorodzaner, & Kampfner, (2010) mencionan que desde la creación de los videojuegos y su popularización como uno de los principales medios de entretenimiento en todos los hogares tanto en México como en el resto del mundo, se ha creado un debate sobre si el uso de estos conlleva a desarrollar más conductas positivas que negativas, tomando en cuenta los diversos acercamientos ante las consolas, las diversas dinámicas familiares, sociales, políticas y culturales. Teniendo lo anterior en cuenta, nos disponemos a adentrarnos más en los aspectos positivos y lo negativos de los videojuegos.

#### 1.4.1. Potenciadores en los videojuegos...

Utilizando a la Real Academia Española (2018) encontramos que potenciar: es comunicar potencia a algo o incrementar la que ya tiene; y potenciador como: que potencia; efecto elemento potenciador. Hay que aclarar que lo que se pretende estudiar es la adicción, el contexto y el

aprendizaje, sin embargo, los potenciadores en los videojuegos están presentes y debido a esto son mencionados.

#### *1.4.1.1 Factores protectores.*

El hablar de factores protectores es adentrarnos a un inmenso mundo de clasificaciones y definiciones, por lo que tomaremos a Benard, (2004); Rutter (2007); Uriarte (2016); Fraser, Kirby & Smokowski (2004) ; & Kalawski & Haz (2003) citados por Aguiar Andrade & Acle Tomasini, (2012), quien nos menciona literalmente:

“Los factores protectores son aquellos que reducen los efectos negativos de la exposición a riesgos y al estrés, de modo que algunos sujetos a pesar de haber vivido en contextos desfavorecidos y de sufrir experiencias adversas, llevan una vida normalizada (Benard, 2004; Rutter; 2007; Uriarte, 2006). También se trata de recursos internos y externos que modifican el riesgo (Fraser, Kirby & Smokowski, 2004). Se adicionan a los factores protectores, factores de recuperación y de control conductual. La protección es evidente cuando uno o más dominios del funcionamiento permanecen relativamente sin impacto, a pesar de la presencia de un factor de riesgo. La recuperación se define como un cambio relativamente permanente desde un resultado pobre hasta un resultado deseado en cualquier dominio afectado por un factor de riesgo. El control conductual se define cuando una situación ambiental impide un cierto resultado negativo de forma relativamente temporal (Kalawski & Haz, 2003)” (Pp. 55-56).

Con lo anterior, queda claro que el obtener factores protectores es un beneficio no solo para los jóvenes, si no para todas las personas en general, por lo que este estudio permite hablar

sobre una probabilidad positiva para el aprendizaje del joven con los videojuegos, donde el aspecto positivo que los videojuegos de aprendizaje brindan, puede o se pretende que se pueda aumentar, tanto el alcance como la inmersión para que esto se dé.

Contreras y Contreras (2007) en un estudio multidisciplinario (psicología, ciencias de la educación y computación) encontraron que el desarrollo de habilidades cognitivas mediante el uso de videojuegos es un proceso gradual y complejo el cual requiere una supervisión por parte de los padres o maestros, concluyendo que, eligiendo los videojuegos adecuados y una asesoría responsable estos pueden llegar a ser de material didáctico en varias áreas.

Ledo Rubio, Gándara Martín, García Alonso, & Gordo Seco, (2016) nos mencionan en su estudio sobre los videojuegos como estos tienen cuatro grupos de beneficios para los jóvenes, y estos los agrupa en 1) aspectos cognitivos, 2) destreza y habilidades, 3) aspectos socializadores y 4) alfabetización digital; en su mismo estudio nos demuestra como los videojuegos cuentan con las herramientas necesarias para poder ayudar contra fobias sociales o en la rehabilitación y mejora de personas con trastornos de salud.

#### 1.4.2. Riesgos en los videojuegos.

Más allá del significado común de la palabra riesgo, lo cual nos lo define la Real Academia Española (2018) como: Contingencia o proximidad de un daño; en otras palabras estamos hablando sobre la probabilidad de contacto con un daño; González Svatetz & Agudo Trigueros, (2003) maneja el riesgo como: la probabilidad de que un hecho, en general adverso, se produzca. Lo más pertinente es irnos a estudios más actuales sobre el riesgo, para ello mencionamos a Chávez López, (2018) quien en su estudio sobre el concepto de riesgo nos

menciona que realmente es reciente y que cuenta con enfoques de trasfondo, desafortunadamente no se encuentra establecido en la comunidad científica el uso de este termino en español y puede llegar a ser confundido el riesgo con el peligro, dependiendo de la disciplina donde se utilice la palabra es el significado que esta resive, dejando así de fuera un consenso respecto a la conceptualización. Para el objetivo de esta investigación la definición que la Real Academia Española (RAE) junto con Gónzales & Agudo nos brinda es la base suficiente que necesitamos para que el trabajo interdisciplinar que se realiza tenga un punto de partida sin conflictos y claro para todas las disciplinas participantes.

Groves & Anderson (2015) investigadores y amantes de los videojuegos, encontraron como los videojuegos violentos tienden a desensibilizar la violencia de aquellos quienes los juegan y estos presentar agresión relacional, otros efectos no violentos encontrados fueron la perdida de comportamiento prosocial, perdida de atención e incremento de la impulsividad, decisiones de riesgo, y representaciones de estereotipos negativas; con lo anterior no están sugiriendo el alejar a los videojuegos de la población, pero si lo traen a la mesa para discutirlo.

#### 1.4.3 Aprendizaje en los videojuegos.

El aprendizaje es un tema muy profundo e investigado tanto dentro como fuera de los videojuegos, como hemos mencionado anteriormente, el aprendizaje y los videojuegos van de la mano, pero para dejar claro a que nos referimos con aprendizaje tomaremos varias perspectivas, la primera es la de la Real Academia española (2018), donde nos mencionan que el aprendizaje es la acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa; tiempo que se emplea en el aprendizaje; y adquisición por la práctica de una conducta duradera. Por otro lado podemos



profundizar sobre el aprendizaje con Arancibia, Herrera y Strasser, (2005); Beltrán (1998); y Coll, Martín y Mauri (2007) citados por García Gajardo, Fonseca Grandón, & Concha Gfell (2015) para adentrarnos a los tres tipos diferentes de aprendizajes que más coherencia tiene con nuestra investigación:

“Conductismo y aprendizaje: es definido como algo que puede ser observado y documentado, es decir, hay aprendizaje cuando hay un cambio conductual; en tanto conducta observable e identificable. Este suele ser un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el cual refleja adquisición de conocimientos o habilidades y como tal, objetivos potencialmente medibles (Arancibia, Herrera y Strasser, 2005).

Cognoscitivismo y aprendizaje: Al contrario de lo señalado anteriormente, en lugar de dar solo importancia a los elementos externos de la cadena del aprendizaje, la instrucción y la ejecución, se constituyen en eslabones centrales de éste; es decir, cada estudiante da sentido a los materiales que procesa y decide lo que tiene que aprender, así como la manera de hacerlo significativo, con el propósito de lograr sus expectativas (Beltrán, 1998).

Constructivismo y aprendizaje: Esta concepción pone el énfasis en los procesos individuales y endógenos de construcción del conocimiento y presenta la actividad autoestructurante. En estas interacciones, ellos despliegan una actividad mental constructiva, encubierta, dirigida a dotar de significado los contenidos académicos. Se aprende cuando se elabora una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido desde las experiencias, intereses y conocimientos previos de los sujetos.” (Coll, Martín y Mauri, 2007) (Pp. 6-7).

Con lo anterior podemos observar que el aprendizaje es un proceso complejo y cuenta con diferentes perspectivas, para poder aterrizar los conceptos debemos de tener en cuenta el ¿cómo aprendemos?

#### *2.4.3.1. ¿Cómo aprendemos?*

Dentro de los procesos más complejos que tiene tanto el ser humano como los animales es el de aprendizaje, por no mencionar el cómo es que este se lleva a cabo objetivamente, lo más que podemos hacer en esta investigación es tener un acercamiento claro y conciso que sea estable entre disciplinas, quien mejor para responder esta pregunta que Aragón de Viau (2000), quien nos brinda el ciclo de cuatro etapas en el aprendizaje:

- “1. Experiencia concreta seguida por...
2. observación y reflexión, lo que lleva a...
3. la formulación de conceptos abstractos y generalizaciones, llevando a...
4. la hipótesis para probar en acciones futuras, lo que lleva a nuevas experiencias.” (pág. 10).

El ciclo que nos brinda la autora es en sus palabras un ciclo continuo que nos lleva a reevaluar las experiencias, dicho proceso no está exento de la interacción con los videojuegos, donde en muchas ocasiones parte del juego es repetir este ciclo varias veces para poder resolver un enigma en algún reto brindado al videojugador.

## 1.5. Adicción a los videojuegos

Las adicciones a los videojuegos es un tema que se ha hecho muy popular a principios del siglo XXI y que se ha estado abordando más seriamente en la actualidad, testigo de ello es el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM), donde Carbonell (2014) nos menciona como las adicciones conductuales no estaban presentes en el DSM e incluso este estaba en contra de reconocerlas, eso fue hasta el DSM-5, donde el *gambling disorder* fue incluido argumentando que había una similitud en como el apostar activaba recompensas similares a las a las que se presentan con las drogas, por lo que la conducta resultado también era parecida; el DSM-5 en la sección III también incluye el “Internet Gaming Disorder”, el cuál es justificado de la misma manera e incluso respaldado por evidencia actual donde se responde a la pregunta “¿Por qué enganchan los videojuegos?”, tal como nos lo menciona textualmente Ledo Rubio, Gándara Martín, García Alonso, & Gordo Seco, (2016) en su artículo “Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación”:

“Experimentamos todo ese conjunto de sensaciones gracias a los sistemas cerebrales de recompensa. A su vez, la motivación, que es la fuerza que dirige nuestra conducta hacia la adquisición de una determinada meta, promueve la persistencia en ella. La activación de una conducta para cubrir una necesidad se denomina conducta motivada, y estas conductas se regulan por tres sistemas... Los videojuegos mediante una compleja activación, inhibición y retroalimentación de estos tres sistemas de recompensa y evitación suscitan el interés, provocan estimulaciones gratificantes, placenteras, y, por ende, concitan el uso reiterado de los mismos” (p. 74).

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) reconoce el trastorno de videojuegos como una problemática a tratar seriamente, incluyéndola en la clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11), donde alertan que jugar videojuegos de forma excesiva conlleva a una exclusión de actividades diarias, malestares psicológicos, físicos y disfunciones sociales que se pueden atribuir a esta conducta.

## **1.6. Antecedentes**

Dentro de las investigaciones que se han realizado entorno a la adicción a los videojuegos podemos observar que no es algo nuevo, sin embargo en la actualidad ha tenido un impacto mayor en la población por el gran avance desmedido de tecnología y de la industria que está siendo explotada (como se vio anteriormente), para dar un hincapié a las investigaciones que se están realizando actualmente respecto a la adicción y los videojuegos, me gustaría traer a la mesa a Tejeiro, (2001), quien a principios del siglo XXI realizó una revisión a las investigaciones realizadas entorno a la adicción y videojuegos, tomó antecedentes desde 1983 hasta 1998, donde enlista los métodos utilizados para la recolección de información, edad de participantes y los resultados que brindan, cabe destacar que en varias de esas investigaciones se hizo una revisión desde un punto de vista patológico y, por otro lado la adicción como comportamiento.

El uso de metodología cuantitativa y cualitativa se utilizaron en dicha investigaciones mediante cuestionarios, análisis de casos, registros de juego, etc. dando como resultado en la gran mayoría de las investigaciones que un pequeño porcentaje de participantes (quienes fluctuaban entre los 9 y 24 años, teniendo mayor peso en los 12 a 16) realmente tenía adicción, lo cual es compartido con investigadores más actuales como Griffiths (2005 y 2008); CEVECE

(2017); Salas Blas, Merino Soto, Chóliz, & Marco, (2017); esto nos demuestra que los criterios para considerar a una persona adicta a los videojuegos realmente es lo contrario a lo que se está pensando en la sociedad contemporánea, donde se tiene a la idea que adicción siempre está relacionada a el consumo de algún tipo de sustancia nociva/adictiva para la salud.

Griffiths (2005) concordando con Tejeiro, (2001) en su revisión cuatro años más tarde nos brinda las interrogantes más relacionadas en la investigación de videojuegos con adicción, las cuales son: “prominencia, ¿juegas habitualmente la mayoría de los días?; tolerancia, ¿juegas frecuentemente durante largos periodos de tiempo?; euforia, ¿juegas para activarte o animarte?; superación, ¿juegas para superar tu puntuación más alta?; recaída, ¿haces esfuerzos repetidos por abandonar o disminuir la conducta de juego?; abstinencia, ¿te vuelves inquieto si no puedes jugar?; conflicto, ¿juegas en vez de realizar o asistir a actividades escolares?; y conflicto, ¿sacrificarías actividades sociales para jugar?” (p. 451).

A continuación, iremos a antecedentes más recientes para poder brindar un panorama actual del fenómeno. Lancheros Maldonado, Amaya Mancilla, & Baquero Buitrago, (2014) en su estudio sistemático sobre la literatura y los videojuegos encontraron que en la actualidad existe información sobre la adicción y los videojuegos, sin embargo aclaman que aún no existe una correcta comprensión exacta y solo una generalidad sobre lo que está pasando entorno a la problemática, dichas investigaciones concluyen en que los padres deben de estar presentes cuando los hijos juegan, ya que eso es lo menos perjudicial.

Las investigaciones que se han realizado entorno a los videojuegos y su implicación adictiva a pesar de ser vista desde hace más de tres siglos han ido evolucionando, puesto que los videojuegos que se jugaban en antaño no provocaban la misma inmersión (Kaufman & Libby

2012) que se está presentando en la actualidad, e incluso la promoción de estos no era tan grande. La investigación de los videojuegos relacionada con la adicción ha tomado fuerza en los últimos años a causa de la inclusión al DSM 5 en 2013, con ello se han llevado a la luz a varios instrumentos realizados para la medición del fenómeno, uno de ellos es el Test de Dependencia de videojuegos, el cual fue validado por Salas Blas et al. (2017) en 467 jóvenes de 11 a 18 años, cuatro factores fueron evaluados: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, y dificultad de control, dichos factores fueron medidos mediante 25 ítems teniendo una confiabilidad alta; por otro lado, las pruebas de que se está realizando más investigación respecto a la adicción y a los videojuegos es que incluso las autoridades mexicanas han tomado parte realizando programas enfocados a informar a las personas sobre el riesgo de adicción al que puede llevar el uso de videojuegos.

El Centro Estatal de vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades (CEVECE) en 2017 empezó una campaña de prevención hacia la adicción a los videojuegos, la cual tuvo mayor impacto y difusión en el Estado de México, CEVECE afirma que “la adicción a los videojuegos es un problema de la actualidad y probablemente aumente con la entrada de más tecnologías, como la realidad virtual”, en dicha campaña hace uso de componentes a la adicción tales como los que Griffiths (2008) y Salas Blas et al., (2017) manejan, como la prominencia, que es la modificación del estado de ánimo; tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, los cuales concuerdan con aquellos utilizados en el comportamiento adictivo y que tienen como consecuencia que afecte negativamente en su vida, y tienda a tener una pérdida de noción del tiempo en el uso de ellos, aquellos que son adictos a los videojuegos tienden a brindarle más importancia al uso de videojuegos y estos llegan a tomar un papel importante en sus vidas lo que da como consecuencia el querer pasar más tiempo con ellos sin darse cuenta del

tiempo que están perdiendo en realizar otras actividades (CEVECE, 2017); Nuyens, Kuss, Lopez-Fernandez, & Griffiths, 2019).

Por lo tanto, existe disminución de las relaciones personales, por consecuencia de brindarle una mayor importancia al uso de videojuegos, esto provoca que las relaciones personales vayan disminuyendo; el grado puede variar entre perder conocidos, compañeros amigos o familiares, puesto que su atención está centrada en el uso de videojuegos (CEVECE, (2017); Nuyens, Kuss, Lopez-Fernandez, & Griffiths, 2019); a su vez, hay disminución del rendimiento académico, que se refleja a través de una disminución en el tiempo libre, ya que es utilizado para jugar videojuegos, causando así que estudiar, hacer tareas e incluso asistir a clases pase a ser un papel secundario; mostrando menor desempeño en el aula, ya sea por pensar en el uso de los videojuegos o por algún trastorno de sueño o alimenticio que haya tenido como consecuencia (CEVECE, 2017).

También existen discusiones o problemas familiares, que se presentan cuando la persona es confrontada sobre el uso que está teniendo sobre los videojuegos, consecuencia de no querer ser apartado de ellos tiende a generar conflicto entre familias (CEVECE, (2017); problemas económicos, parte de la adicción es la necesidad de consumir más, en muchos casos la adicción no es solo a un videojuego, más bien, a todo un género de estos, en dichos casos la necesidad de comprar más videojuegos se vuelve presente, lo que puede acarrear a dichos problemas, en el extremo, la adicción a los videojuegos conlleva a que incluso aumente el ausentismo en su empleo, o en el caso de los jóvenes a tener la necesidad de obtener un ingreso de dinero, el cuál en algunos casos proviene mediante mentiras a los padres (CEVECE, 2017) ; y problemas de salud, estos problemas no son únicamente de salud mental, los problemas llegan a afectar hasta la salud física, el uso de videojuegos es utilizado por lo general estando sentado sin realizar

ninguna actividad física, por lo que aquellos que son adictos a estos son más proclives a padecer obesidad, hipertensión, enfermedades cardíacas, etc., lo cual ya se está viendo reflejado en los niños y jóvenes que incluso no son adictos a estos (CEVECE, 2017).

Los factores que son utilizados para medir la adicción a los videojuegos están estrechamente relacionados con los que se utilizan para aquellas adicciones a sustancias, como se había mencionado anteriormente, Salas Blas et al. (2017) nos dicen que el test de dependencia de videojuegos fue modificado de 55 ítems y reducido a 25, utilizando factores asociados a los seis de Griffiths (2008), incluso en investigaciones más recientes de Finserås et al., (2019) profundizan en uno de los elementos reforzadores en los videojuegos conocido como “near miss” o “casi ganar”, el cual ha recibido poca atención según los autores, la investigación se realizó con 40 estudiantes entre 19 y 32 años que eran jugadores, el juego era una carrera en diferentes escenarios donde se identificarían los resultados que tienen sobre los participantes el ganar por mucho, por poco, perder por mucho y perder por poco, que es donde entra en juego el “near miss”.

Dicho estudio comprobó que no existe diferencia estadística aparte del hecho de ganar o perder, por lo que el reforzar la conducta de ganar no daba a la autocrítica y el de perder si, a pesar de las limitaciones que reportaron los autores en el estudio Finserås et al., (2019) terminan mencionándonos que necesitamos conocer acerca de las recompensas en los escenarios para poder entender el mantenimiento de exceso de uso de los videojuegos.

Dentro del mundo de los videojuegos existen riesgos, potenciadores y un aprendizaje (como se señaló en capítulos anteriores) que están fluctuando en discursos sociales que ocasionan gran controversia, a pesar de que se realicen investigaciones actuales sobre los



factores asociados al uso de videojuegos y el cómo es que estos pueden crear comportamientos adictivos, estos en algunos casos nos están brindando más preguntas para poder adentrarnos a investigar, los antecedentes a continuación están asociados a estas incógnitas que se están presentando en la evolución actual de los videojuegos. El cómo está relacionada la percepción del tiempo y el jugar es un factor que según Nuyens et al., (2019) tiene mucha importancia con los trastornos de videojuegos, dicho esto, los autores en su investigación encontraron que es necesario explorar más a fondo la relación de percepción de tiempo con otros factores, ya que el solamente el tiempo dedicado así como la percepción del tiempo no es el único que llega a provocar los trastornos de videojuegos.

Burleigh, Griffiths, Sumich, Stavropoulos, & Kuss (2019) investigaron el cómo los videojuegos, con su adicción potencial, está relacionada con otros comportamientos adictivos o abuso de sustancias, encontraron que hay poco estudio del riesgo que presenta el ambiente al videojugador, concluyendo que una relación a la sustancia/comportamiento está presente. Si continuamos con las investigaciones actuales podemos observar que muchas de ellas realmente nos están brindando mucha información y dan pauta/recomendaciones para la realización de las siguientes, incluso muchas de ellas son nuevas, así como Íalvarli & Griffiths, (2019) quienes hicieron la primera revisión sistemática de la literatura de la asociación entre el trastorno del internet gaming y la impulsividad, quienes afirman que el pobre control de impulsos es uno de los problemas del trastorno del internet gaming.

En México podemos observar acercamientos a la dependencia a los videojuegos mediante la investigación realizada por Pablo Domínguez & Silveira Sora (2019), realizaron un estudio exploratorio con 185 jóvenes de secundaria en Campeche, México, para identificar la prevalencia y la dependencia de los jóvenes respecto a los videojuegos mediante la aplicación del

instrumento Test de dependencia a videojuegos, los resultados fueron que el 10.6% de los jóvenes tienen altos niveles de usabilidad en los videojuegos, el 11% presenta síntomas de abstinencia cuando no juega videojuegos, el 9.9% ha aumentado el tiempo de juego, el 12% tiene pérdida de habilidades sociales por el uso de videojuegos y el 9.7% han tenido problemas para dejar de jugar, dichos factores están de la mano con los que Griffiths (2008) nos maneja, Domínguez & Sora (2019) concluyen que la dependencia al uso de los videojuegos ha incrementado en nuestra población y que desafortunadamente no pueden hacer una comparativa con poblaciones similares a la estudiada.

Por lo anterior, podemos concluir que el uso de videojuegos y adicción es un fenómeno que se ha ido trayendo desde el siglo XIX hasta el XXI, y los temas de investigación como los factores asociados siguen brotando por ser una problemática tan compleja, incluso aunque el día de hoy se tuviera con certeza un modelo o teoría que cubra todas las inquietudes en torno al tema, el día de mañana la tecnología nos superará nuevamente como hemos estado observando y la adicción a los videojuegos tomará una reconfiguración, la cual en países primermundistas ya está en proceso por la realidad virtual, ya que esta se está acercando cada día más a ser consumida por los videojugadores, y más aún, cuando la industria la brinde para ser consumida para el mundo entero, se debe de estar preparado para que no ocasione lo que hoy en día nos están brindando las nuevas tecnologías asociadas a los videojuegos, ya sea en adicción o en algo más.

## **1.7. Planteamiento del problema**

Para empezar con el proceso del planteamiento del problema, es necesario mencionar que se hará un proceso interdisciplinar que nos presenta Repkto (2008), el cual nos da una serie de pasos a cubrir; esta investigación multifactorial plantea tomar los riesgos adictivos que se presentan en jóvenes de secundaria sin una regulación hacia los videojuegos para establecer un criterio objetivo en como esta relacionada la adicción a estos con el aprendizaje y el contexto donde se utilizan, y con ello, poder brindar herramientas para poder potenciar los aspectos positivos de aprendizaje asociados, dándose así un uso correcto de estos.

Es considerado el uso de videojuegos algo normal en la sociedad, incluso es parte de los premios que se les brinda tanto a niños como a jóvenes por tener un buen comportamiento, con el paso del tiempo los videojuegos han ido sustituyendo los juegos clásicos de antaño, la problemática no se centra en la revolución tecnológica como parte del progreso, más bien en que tipo de situaciones son las que el uso de videojuegos modernos llevan a los jóvenes a tener adicción a estos, y con ello, que es lo que se aprende y bajo que condiciones contextuales; los videojuegos pueden traer cosas positivas en el desarrollo de las nuevas generaciones, pero de igual manera pueden causar problemas familiares, de salud y escolares. No cabe duda de que a pesar de esto tanto jóvenes como adultos seguirán jugando videojuegos, por lo que abordar esta problemática interdisciplinarmente nos brindara un mejor campo de visión para poder abordarla de manera efectiva.

### **1.8. Preguntas de investigación**

- ¿En qué contexto usan los videojuegos los jóvenes?
- ¿Cuáles son los riesgos de adicción en los jóvenes con relación al uso de videojuegos?
- ¿Qué elementos del videojuego tiene más peso en el uso de ellos en los jóvenes?

- ¿Qué percepción tienen los adultos sobre los videojuegos respecto a los jóvenes?

### **1.9. Hipótesis**

- Conocer los contextos y situaciones donde los jóvenes llevan a cabo el uso de videojuegos probabilizará un uso efectivo.
- Conocer el riesgo adictivo de los videojuegos permitirá hacer un uso efectivo de ellos.
- Conocer los elementos adictivos de los videojuegos permitirá un enfoque de aprendizaje en los adolescentes.
- Conocer la percepción que tienen los adultos sobre los videojuegos en jóvenes probabilizará un estilo de vida saludable.

### **1.10. Justificación**

Para justificar la problemática es necesario poner un poco de contexto en cómo se encuentra la situación en Hermosillo, Sonora, México; desafortunadamente se encuentran datos específicos de adicción en videojuegos con jóvenes, sin embargo, podemos adentrarnos y palmar el panorama con la siguiente información. Campos & Penna (2010) en la Encuesta Nacional en Viviendas identificaron que uno de cada seis hogares dentro de la República Mexicana cuenta con alguna consola de videojuegos y el 63.8% de ellos tienen algún joven en edad escolar.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2012 - 2014) en sus artículos de “Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología y comunicación en los hogares” obtuvieron un incremento de población que cuenta con acceso a computadora que va de un

41.9% (2011) a un 46.7% (2013), donde se observó que el utilizarla para entretenimiento pasó del 28.3%(2011) a un 36.2%(2013), siendo el 24% (2011) y 23.2% (2013) jóvenes entre 12 y 17 años de edad; Sonora reporta que al menos la mitad de su población es usuaria de la computadora, dando con el tercer lugar a nivel nacional en ambos estudios.

INEGI (2016) en su “Encuesta Nacional Sobre el Uso del Tiempo” en jóvenes entre 15 y 29 años en 2014, identificaron que la frecuencia semanal del 17.4% tienden a realizar actividades en juegos, donde se encuentran incluidos los videojuegos, juegos de mesa, entre otros.

Datos sugieren que la población de jóvenes que cuentan con acceso a tecnologías ha ido elevándose, dando con ello que también se incremente en mayor medida el uso de estos para entretenimiento, lo que conlleva a procesos donde las interacciones virtuales educan a la juventud, el problema empieza cuando el aprendizaje es negativo.

Por lo anterior, se utiliza un enfoque interdisciplinario siguiendo con la justificación y de la necesidad de una visión más objetiva para abordar el objeto de estudio, donde disciplinas que han llevado a cabo estudios desde la psicología o la sociología se han quedado cortos, en esta ocasión se presentan como complementarias para, de esa manera, poder tener una mejor comprensión de la problemática.

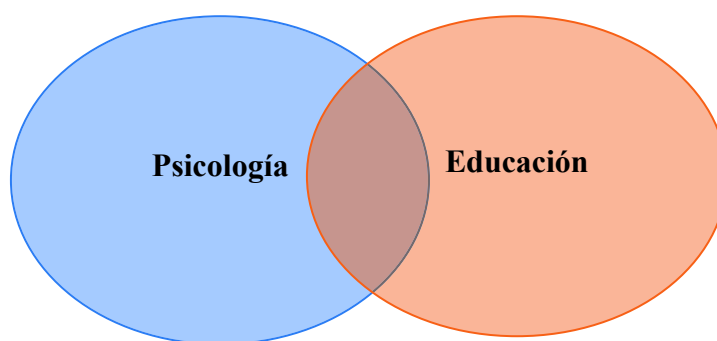


Figura 1. Representación interdisciplinaria respecto al uso de videojuegos.

Guerra & Appel (S.F.) en su estudio sobre habilidades y competencias sociales en juegos en línea no pudo encontrar una corroboración en los datos, mostrando que jugar videojuegos va más allá del lado psicológico en lo que se refiere a la percepción del *yo* y de la autoestima, concluyendo que no basta con preguntar sobre la autopercepción, sino que hay que investigar un contexto más amplio.

## **CAPITULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Objetivo general**

- Identificar los elementos de adicción del uso de videojuegos en jóvenes entre 12 y 15 años para probabilizar un estilo de vida saludable.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Identificar de manera diferenciada los elementos de adicción de videojuegos y en qué consisten las consecuencias tanto individual como social.
- Identificar de manera diferenciada el aprendizaje del uso de videojuegos y en qué consisten las consecuencias tanto individual como social.
- Identificar la percepción de los videojuegos en los adultos, así como el uso de estos en diferentes contextos.

### 2.3. Modelos teóricos.

Un tercer paso nos adentra en un conflicto ya que no existe una teoría general sobre el comportamiento humano que nos pueda llevar a tener una situación específica general, todas las conductas no son constantes en la realidad social, y esto nos lleva a una fluctuación que nos impediría tener un planteamiento objetivo y claro. Jean (2013) nos menciona que la aplicación del multiplismo crítico debe de ser bajo ciertas situaciones específicas, varios autores acuerdan en que el comportamiento humano depende del contexto donde estemos presentes, incluso contextos donde tengamos un dominio total y contemos con las herramientas necesarias para poder realizar una conducta favorable esta no se realiza puesto que el contexto dicta o cohibe el comportamiento ante otros, resumiendo, el multiplismo crítico no puede ser aplicado generalizadamente puesto que el comportamiento humano varía de la situación específica.

El autor nos hace una explicación sobre como esta falta de situación específica puede ser cubierta, puesto que existen teorías de comportamiento social/individual que pueden ser entrelazadas, estas teorías explicarían las situaciones específicas de comportamiento en diversos contextos, al tener todas estas situaciones específicas en una problemática cubiertas, podemos aplicar el multiplismo crítico, en otras palabras, al no existir una teoría generalizada que prediga el comportamiento humano, el autor propone hacer una complementación de las teorías para tener una visión más amplia respecto a la problemática que queremos abordar y no solamente tener una parte con perspectiva monodisciplinar, de esta forma tenemos una situación con la cual podemos trabajar mediante el multiplismo crítico.

Con lo descrito anteriormente haremos uso del multiplismo crítico para integrar teorías de diferentes disciplinas con un enfoque coherente, la siguiente tabla (tabla 1) expresa la disciplina, el modelo teórico y el constructo que cada disciplina aborda a la problemática brevemente

tomando como referencia a León Duarte, (2015) y su estudio de “transformación en el campo de estudios de la comunicación en América Latina.

*Tabla 2. Aportaciones disciplinares*

| <u>Disciplina</u> | <u>Aportación / Modelos teóricos anidados</u>   | <u>Constructos</u>   |
|-------------------|---|--|
| Psicología        | Modelo ecológico.<br>Bronfrenbrenner (1987).  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsistema</li> <li>• Mesosistema</li> <li>• Exosistema</li> <li>• Macrosistema</li> </ul>  |
|                   | Mark D. Griffiths.<br>Adicción a los videojuegos (2008).                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prominencia</li> <li>• Modificación estado de animo</li> <li>• Tolerancia</li> <li>• Síntomas de abstinencia</li> <li>• Conflicto</li> <li>• Recaída</li> </ul> |
| Educación         | Game-Based Learning.<br>Plass, Jan L., Homer, Bruce D. y Kinzer,<br>Charles K. (2015) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Compromiso</li> <li>• Adaptabilidad</li> <li>• Fracaso agraciado</li> </ul>   |

Fuente: elaboración propia.

Se realizó una búsqueda bibliográfica (paso 4), dicha búsqueda se ha realizado conforme lo establecido en el programa, todo lo que se presenta a continuación ha sido lo que se revisó por



parte del investigador como aquello que ha tenido mayor peso respecto al tema, sin embargo, no se descartan aquellas modificaciones que brinden mayor peso y coherencia a la investigación.

Dentro del quinto paso, “adecuaciones” el trabajo interdisciplinar nos exige que se tenga una comprensión de los aportes de cada una de las disciplinas en la problemática para que haya una armonía en los participantes. Absolutamente todos los constructos se basan en lo socialmente correcto como punto intermedio, entendiendo lo que se aleja de la moral y ética como negativo y aquello que entra y apoya a la moral y ética como positivo. Para tener mejor claridad tenemos que definir, según la Universidad Upav (1995) entendemos que:

- Moral, se le llama así al conjunto de normas, códigos o principios, cuyo propósito es regir la conducta humana en función de aquellos valores que conducen al bien general.
- Ética, disciplina axiológica que estudia los valores morales, pretende establecer un saber universal, acerca de los mismos, alcanzado mediante un pensamiento reflexivo, que nos sirva para guiar la conducta de cualquier persona.

En el sexto paso, para tener una mejor comprensión de la problemática se realizó un análisis respecto al problema y la visión que cada teoría nos brinda. Dichas teorías vienen de la psicología y educación, las cuales fueron integradas para tener un abordaje más completo de la problemática.

### 2.3.1. Modelo ecológico

Psicología: Bronfenbrenner (1971) nos brinda un modelo el cual nos permite analizar la influencia tanto de agentes externos como instituciones en interacción con el individuo, donde entran cuatro sistemas (figura 2), dichos sistemas serán definidos a continuación:

- El microsistema: es aquel que está caracterizado por el individuo y que se conforma espacios y ambientes relativamente estables, los elementos del microsistema se retroalimentan y los microsistemas afectan directamente a la persona (moral, ético, conductual, etc);
- El mesosistema es la interacción entre entornos donde hay flujo de información, potenciación de conductas, y establecimiento del apoyo social;
- El exosistema son aquellos escenarios donde no se participa directamente y que involucra la opinión de terceros, historia previa y satisfacción con las relaciones de los allegados;
- El macrosistema son aquellos aspectos culturales, históricos donde se vive, como es la política gubernamental, las normas socio-culturales y las valoraciones sociales.

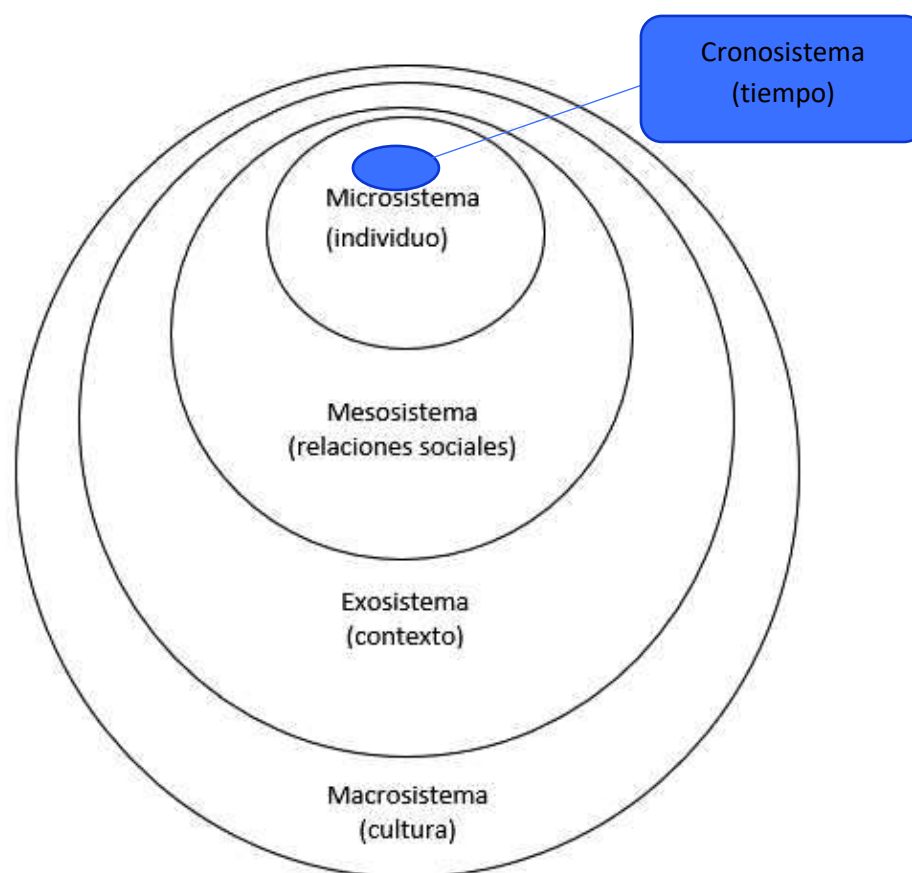


Figura 2. Modelo ecológico de Bronfenbrenner

Este modelo nos brinda una visión amplia del contexto que rodea al videojugador, que va desde lo cultural, ético, moral hasta los escenarios donde el juega, proporcionándonos elementos que profundizaremos para poder observar si estos afectan directa o indirectamente el riesgo o los potenciadores aprendidos durante la interacción con el videojuego.

### *2.3.1.1. Delimitaciones del Modelo ecológico*

El modelo ecológico nos brinda las herramientas necesarias para poder comprender como es que el medio ambiente que rodea al individuo afecta su desarrollo, por lo que nos limitaremos a los cinco elementos que se nos brindan, microsistema es lo más cercano a la persona, como la escuela y el hogar del joven, por lo que conocer este entorno hablará más sobre qué tipo de contacto tiene con los videojuegos y con quiénes, ya sea con familia o amigos, puesto que es el nivel más influyente en el modelo es de suma importancia en la investigación; el mesosistema es donde las interacciones de la persona que juega videojuegos no hace su función independiente pero esta interconectada en cierta influencia sobre la otra, teniendo un impacto indirecto en el individuo, como la relación que tienen las personas cercanas a él con los demás (enfocado al tema de los juegos).

El exosistema nos ayudará a conocer las situaciones donde el individuo aun sin ser activo en algún escenario este es afectado, esto se ve reflejado en el cómo los padres aplican a sus hijos regulaciones del uso de los videojuegos, por decir un ejemplo, puede que estos trabajen todo el día y como consecuencia los videojuegos son los encargados de cuidar al hijo; el macrosistema es donde se lleva a cabo el aspecto cultural de aquel que hace uso del videojuego, podemos contrastar a México con China por ejemplo, la cultura China promueve la competitividad en los videojuegos hasta el punto donde aquellos que son buenos en los videojuegos son estrellas famosas, en México por otro lado, la escena de los videojuegos en las pantallas apenas está tomando su curso y esto está inspirando a jóvenes a dedicarse a ser “pro gamers”.

Por último, tenemos el cronosistema, este elemento tiene suma importancia en la investigación, puesto que es el tiempo aplicado en el desarrollo de la persona, aquel que hace uso de los videojuegos y le dedica mucho tiempo puede tender a perder habilidades sociales, a adquirir conocimientos respecto a la tecnología o incluso desarrollar adicción, por lo que el

cronosistema nos da pauta a una de las preguntas de clasificación en aquellos que hacen uso de los videojuegos en esta investigación.

### 2.3.2. Modelo Adicción a los videojuegos

Psicología: Griffiths (2008) nos introduce la adicción a los videojuegos como algo preocupante, puesto que esta actividad se puede llevar a cabo 24/7 y puede nunca terminar si así es el potencial del videojuego; el autor nos brinda los parámetros necesarios para poder aclarar cómo es que la adicción a los videojuegos existe y el a que son realmente adictas, para ello nos brinda seis componentes que describen a una persona adicta a los videojuegos, descritos por Griffiths (2008) quien los define como “cualquier comportamiento que llene esos seis criterios es entonces operacionalmente definido como adicto”:

- Prominencia: esto ocurre cuando el jugar videojuegos se hace la actividad más importante en la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos (ansia), y comportamiento (deteriorización del comportamiento social). Por ejemplo, incluso cuando la persona no está jugando videojuegos, está pensando acerca de la próxima vez que pueda jugar.
- Modificación del estado de ánimo: se refiere a la experiencia subjetiva que la gente reporta como consecuencia del atractivo de jugar videojuegos y que puede ser vista como una estrategia de afrontamiento (es decir, experimentan un excitante “zumbido” o una sensación de “subidón” o paradójicamente un sentimiento tranquilizador de “escape” o “entumecimiento”)

- Tolerancia: es el proceso por el cual se aumenta la cantidad de juego requerida para adquirir el estado de ánimo, la modificación o el efecto de volar. Esto básicamente significa que la persona comprometida en el jugar videojuegos, gradualmente aumentará la cantidad de tiempo que usa online atrapado en el comportamiento.
- Síntomas de abstinencia: son los estados, sentimientos o efectos físicos no placenteros que ocurren cuando se reduce o se discontinúa el jugar videojuegos, por ejemplo, los temblores, mal humor, irritabilidad, etc.
- Conflicto: refiere al conflicto entre los videojugadores y aquellos que los rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, escuela, vida social, pasatiempos, intereses) o aquellos individuales (conflicto intrapsíquico y/o sentimientos subjetivos de pérdida de control) que están asociados con el pasar mucho tiempo enganchado al estar jugando videojuegos.
- Recaída: “es la tendencia a repetir reversiones a patrones anteriores del uso de videojuego y que incluso los patrones más extremos típicos del uso excesivo del jugar videojuegos se restablezcan rápidamente después de periodos de abstinencia o control” (p. 28).

Dentro de este modelo el autor nos menciona como existen diferentes características asociadas al individuo para que la adicción a los videojuegos se presente, son tres: características individuales, características situacionales y características estructurales (near miss, reforzadores, frecuencia de eventos, etc.), dándole más peso a esta última respecto a la tentación adictiva para los usuarios de juegos adictivos; Griffiths (2008) en todo momento nos pone presente que la adicción es un proceso complejo y es

fundamentalmente biológico, psicológico y social. Por lo que este modelo nos brinda el núcleo de mucho peso en la investigación para poder establecer la relación entre factores y poder analizarlos.

### *2.3.2.1. Delimitaciones del modelo de adicción a los videojuegos*

El modelo que nos brinda el autor es de suma importancia para la investigación, puesto que los elementos definidos anteriormente dan pauta a que la adicción sea consumada si cumple con todos los criterios, por otra parte, el conocer los criterios y medirlos a los jóvenes nos brinda un panorama para poder predecir objetivamente la dirección que llevan los jóvenes respecto a la adicción a los videojuegos, cabe destacar que dentro de las limitaciones que tendremos en el modelo será el adecuarlo al modelo ecológico descrito anteriormente.

Dentro de las adecuaciones antes los otros modelos tenemos la necesidad de enfocarnos en las características estructurales e individuales, y no tanto en las características situacionales, teniendo dentro de las individuales la prominencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y la recaída solamente, a pesar de ser un modelo bio-psicosocial, no se toman en cuenta aspectos biológicos que no puedan ser descritos y observables (como síntomas de abstinencia), en otras palabras solamente el comportamiento adictivo; y dentro de las características estructurales nos quedaremos con los reforzadores, los eventos, near miss y aquellos aspectos relacionados con el marketing, todos estos elementos serán tomados en cuenta junto con el modelo educacional y el ecológico, donde el modelo game-bases learning está tomando la motivación dentro de los reforzadores que están en las características estructurales.

### 2.3.3. Modelo Game-Bases Learning

Educación: Plass, Homer, & Kinzer (2015) nos introducen el game-based learning como una forma de diseñar los videojuegos para que estos brinden un aprendizaje mientras son jugados, es decir es la técnica utilizada en la formación de videojuegos utilizando las herramientas de producción para crear los contextos dentro del videojuego, a diferencia de la gamificación la cual se encarga de los sistemas de incentivos para la motivación del videojugador, ambos conceptos juntos forman lo que se conoce como serious gaming; epistemológicamente el concepto es difícilmente objetivo por los debates que surgen respecto a él, pero nos queda claro los fundamentos teóricos que el autor nos brinda sobre el modelo game-based learning, estos son cuatro elementos primordiales, los cuales según Plass et al. (2015) nos los define de la siguiente manera:

- Motivación. Las características que provocan al jugador a quedarse enganchado por un largo periodo, estas características son mecánicas que el jugador encuentra entretenidas y divertidas (estrellas, trofeos, medallas, tabla de líderes, etc.)
- Compromiso. Relacionado con la motivación, el compromiso que el jugador tendrá con el videojuego dependerá del diseñador, existe el compromiso cognitivo (procesos mentales), el compromiso afectivo (procesos de emociones y regulaciones), el compromiso de comportamiento (gestos, acciones, movimientos) y el compromiso sociocultural (interacciones sociales en contextos culturales). Dichos compromisos conllevan al jugador a un aprendizaje.
- Adaptabilidad. El aprendizaje en el videojuego se da mediante la capacidad de adaptar al jugador a los compromisos de aprendizaje del juego, estos tienen como



fundamento la adaptación a la habilidad del jugador en situaciones específicas, involucra la complejidad de solucionar problemas.

- Fracaso agraciado. La capacidad de que el fallar sea visto como necesario para poder avanzar en el proceso de aprendizaje, con ello se promueve el tomar nuevas alternativas, ejecutar nuevas estrategias y el autorregularse.

El modelo Game-Based Learning nos clarifica el campo de aprendizaje dentro de los videojuegos, siendo estos esenciales para poder tener un acercamiento a los jóvenes en interacción con los videojuegos y lo que ellos están realmente obteniendo del uso de videojuegos; Plass et al. (2015) nos dice que el aprendizaje va apoyado de varios indicadores como las mecánicas del juego, diseño visual, diseño narrativo, sistema de incentivos, música, contenidos y habilidades.

### *2.3.3.1. Delimitaciones del modelo game-based learning*

Dentro de las limitaciones de este modelo tenemos que tomar en cuenta que los elementos que se nos entran brindando se encuentran en el software y este hace la función de estimular a la persona a aprender, a comparación de las características estructurales del modelo de adicción a los videojuegos que nos brindan las características que se encuentran incluso fuera del juego, nos veremos enfocados la clasificación de agrado de los individuos que tienen contacto con los videojuegos respecto a los elementos que están ahí brindados a ellos en forma del juego, dichos elementos serán únicamente de tres videojuegos diferentes, puesto que por obvias razones no se puede aplicar instrumentos sobre cada videojuego, pero si se puede sobre aquellos que han tenido mayor impacto en la vida del videojugador; el modelo nos está brindando las herramientas

para poder observar y medir el impacto de aquellos juegos mayormente mencionados y como es percibido por los jóvenes así como la relación que pueden tener con la adicción.

## **2.5. Investigación Interdisciplinar**

Al hacer uso de la interdisciplina para abordar una problemática social, antes de seguir avanzando, nos daremos a la tarea de esclarecer la posición que tenemos acerca de la interdisciplina; William H. Newell, (2001) nos dice textualmente “por definición, los estudios interdisciplinarios extraen información de disciplinas relevantes e integran esas ideas en una comprensión más completa” (p. 2), en esta investigación se realizó la extracción de información de las disciplinas relacionadas a la problemática posicionándonos positivamente en el uso de ella desde nuestra perspectiva objetiva.

Siguiendo con el uso de la interdisciplina tenemos que Newell, (2013) presenta mayor claridad sobre esta misma, por lo que es necesario brindar definiciones para que se comprenda como es que se realizó un “uso positivo de la información que nos ofrece cada disciplina”, el autor menciona que las definiciones utilizadas hacia la interdisciplina por diversos autores ha podido rescatar palabras claves entre ellas como lo es: obtener e integración. El autor afrontó ideas, pensamientos e ilustraciones de otros intelectuales, los cuales según Newell (2013), en vez de contribuir al desarrollo de la interdisciplina estos la frenaban e incluso algunos solamente la veían como un proceso para la transdisciplinariedad.

Con lo anterior nos damos cuenta de que a pesar de que existan definiciones muy parecidas con palabras clave entre ellas, sigue existiendo una controversia respecto a la definición de la interdisciplina, este estudio es firmemente descrito como interdisciplinar y el

desarrollo que se presentará no cae en el concepto de transdisciplinariedad, la interdisciplina es necesaria para abordar problemáticas complejas no lineales, en este caso una integración disciplinar es fundamental para una visión más amplia respecto a la problemática presentada, posicionándonos entusiastas con esta herramienta.

G. A. León Duarte, Contreras Cázarez, & Moreno carrillo, (2016) nos mencionan que “una perspectiva de investigación interdisciplinaria es necesaria cuando en definitiva tenemos una o varias perspectivas disciplinares que son limitadas en la explicación del objeto de estudio. O mejor aún, cuando nuestro problema social es tan complejo que definitivamente puede tener una perspectiva limitada en uno o varios campos disciplinares específicos” (p. 618). El uso de la interdisciplina y el multiplismo crítico es fundamental para esta investigación para mejorar y llevar a cabo un enfoque efectivo, el multiplismo crítico nos propone según Jean, (2013) que el uso de las teorías no debe de ser limitada a una sola elección, la visión que una sola teoría nos brinda puede y será ampliada con la integración complementaria de múltiples teorías. El uso de distintas disciplinas relevantes nos brinda diferentes teorías, a su vez se realizó una integración teórica justificando de qué manera se complementan respecto al problema.

### 2.5.1. Enfoque interdisciplinar

Para poder realizar una investigación interdisciplinaria multifacética tomamos a Rick Szostak, (2012) en Repko (2008) “proporciona el único libro de texto donde se le da tratamiento al proceso de investigación interdisciplinario, un puñado de otros estudiosos en sus obras recientes también han arrojado luces sobre la investigación interdisciplinaria. Estos autores, que representan una amplia gama de campos de investigación provenientes de al menos tres

continentes, comparten puntos de vista ampliamente consistentes con los de Repko.” (p. 11), lo anterior nos da 10 pasos los cuales serán abordados para la realización del proceso de investigación interdisciplinar, citamos los pasos de Repko (2008):

1. Definir el problema o plantear la pregunta de investigación.
2. Justificar el uso de un enfoque interdisciplinario.
3. Identificar las disciplinas relevantes.
4. Realizar la búsqueda bibliográfica.
5. Desarrollar adecuaciones en cada una de las disciplinas relevantes.
6. Analizar el problema y evaluar cada visión o teoría.
7. Identificar conflictos entre visiones o teorías y sus fuentes.
8. Crear un terreno común entre conceptos y teorías.
9. Construir un entendimiento más comprensivo.
10. Reflexionar, probar y comunicar el entendimiento.

Dichos pasos se han ido presentando en el texto junto con su respectivo desarrollo y justificación.

### 2.5.2. Integración interdisciplinar

En el séptimo paso debemos identificar conflictos, dentro del macrosistema del modelo ecológico se menciona “valoraciones sociales” y dentro del modelo de adicción a los videojuegos se tienen características estructurales y situacionales que están gobernadas por las “reglas sociales”, para que estas dimensiones no causen ruido se definirán a continuación, según la Real Academia Española. (2018) se entiende como valoración: reconocer, estimar o apreciar el

valor o mérito de alguien o algo, y reglas: aquello que ha de cumplirse por estar convenido colectivamente. Lo anterior coincide con el discurso que los autores mencionan respectivamente, siendo la valoración social entendida como una percepción social sobre algo o alguien y las reglas sociales como el establecimiento colectivo de convenios a cumplirse.

### 2.5.3. Terreno común.

El octavo paso nos invita a crear un terreno en común entre conceptos o teorías, dentro de los modelos existen conceptos con similitudes las cuales tenemos que adecuar para que exista un entendimiento entre disciplinas. Dentro de estos tres modelos encontramos que el comportamiento social está ligado una línea de estandarización moral y ética, que va de extremo radical como es la adicción, y del otro extremo tenemos la adquisición de herramientas positivas mediante el aprendizaje, dicho aprendizaje se encuentra en nuestros tres núcleos teóricos, y en ellos se encuentran la relación entre adicción, contexto y aprendizaje, que pueden llegar a probabilitar una adicción a los videojuegos, como se puede observar en la figura 3.

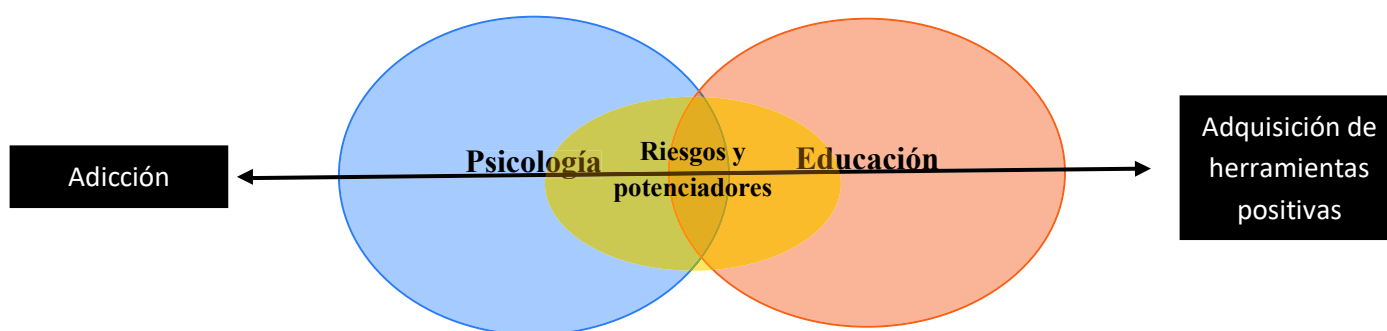


Figura 3. Representación del terreno común interdisciplinario.

Continuando con el proceso interdisciplinar, nos dedicamos a construir un entendimiento más comprensivo (paso 9), para esto se integraron los tres modelos para tener una visión más amplia de la problemática (figura 4), dicha integración no es simplemente poner los tres modelos a cada lado para tenerlos como un todo, más bien se seleccionó lo pertinente de cada modelo para contruir con ello una forma de abordar la problemática, dicho esto, continuamos con el proceso:

Tenemos como el adolescente en interacción con los videojuegos en su medio ambiente tiende a tener dos tipos de resultados de comportamiento, ya sea que haya sido una interacción benéfica o de riesgo con el contenido del videojuego y ambiente, esto se traduce en comportamiento en la sociedad a diferentes niveles, dando como resultado (en el caso de la problemática) como la conducta se transforma a una adicción, la cual afecta tanto al individuo como a su ética y moral, para finalizar esa conducta adictiva se configura, hablando de conceptos como identidad (el cuales no abordaremos directamente en esta investigación), dentro del adolescente y es una herramienta en su sistema micro contingencial gracias al aprendizaje que se dio.

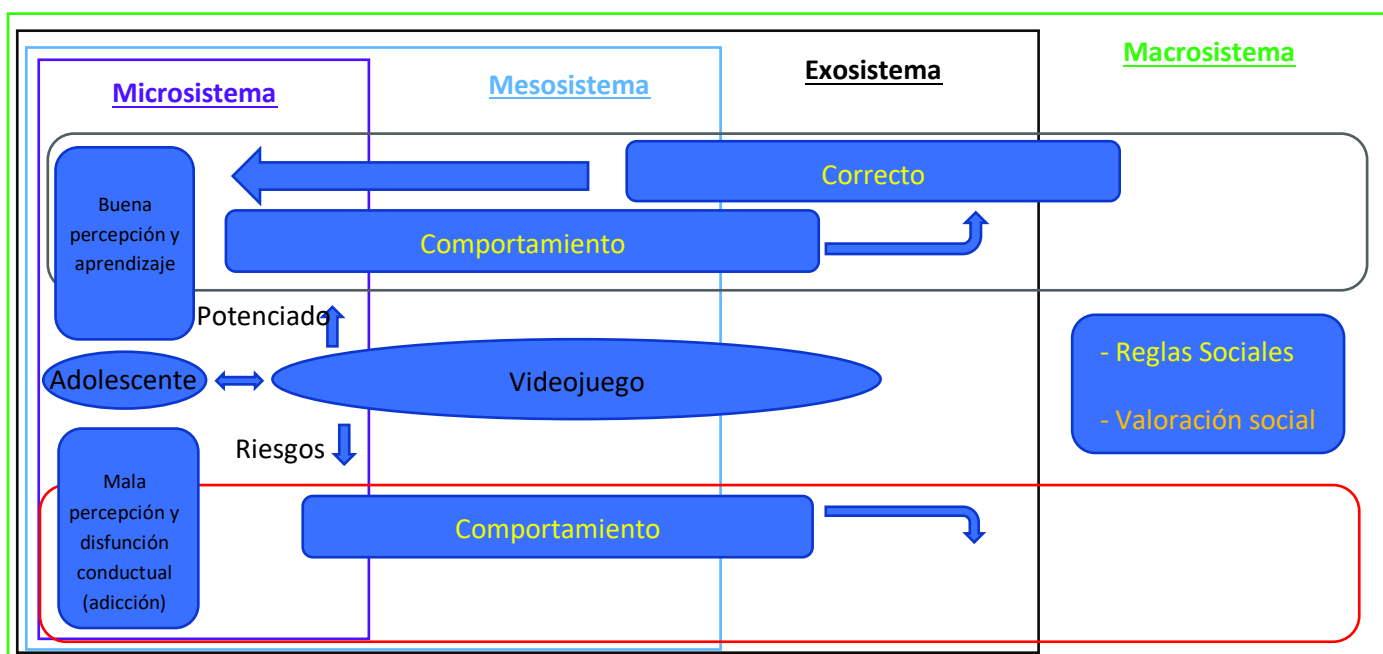
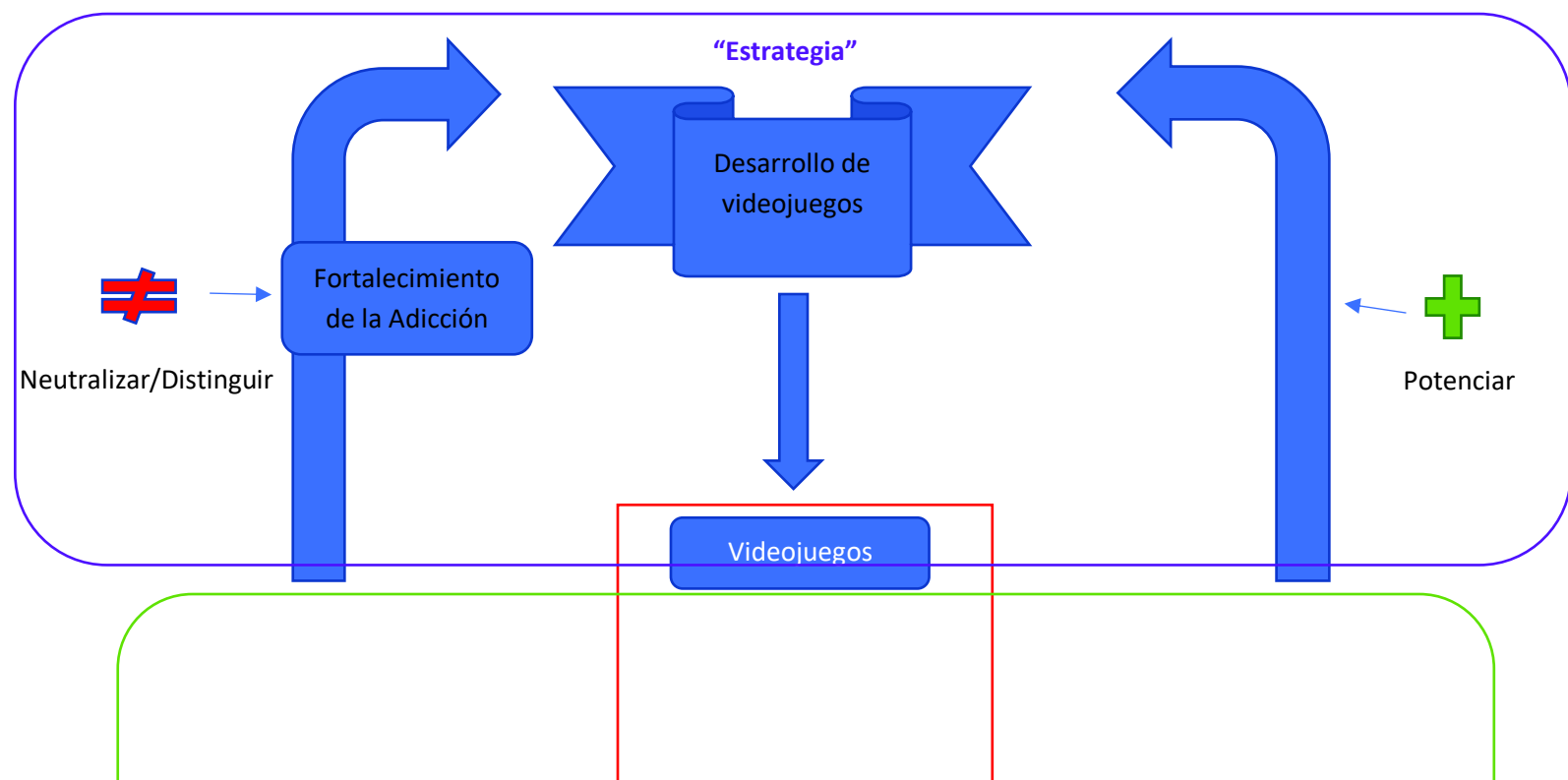




Figura 4. Prototipo en elaboración de la integración interdisciplinaria. Elaboración propia no final

Por los tiempos no se abordó nada más allá de lo propuesto en el discurso de este trabajo, el alcance fue de los factores presentados anteriormente de cada modelo, sin embargo, se es conciente de que las dimensiones son mayores a las propuestas, por lo que se pretende en algún futuro complementar la investigación con factores que se incluyan dentro de modelos sobre, inteligencia emocional, aprendizaje motriz, desviación social, etc.

Es necesario hacer una reflexión, probar y comunicar el entendimiento (paso 10), al no ser un modelo aplicado, solamente podemos transmitir el entendimiento de la problemática como hipótesis aprobada en el mundo instrumental, por lo que a continuación se presenta un análisis de la problemática como “estrategia” (figura 5):



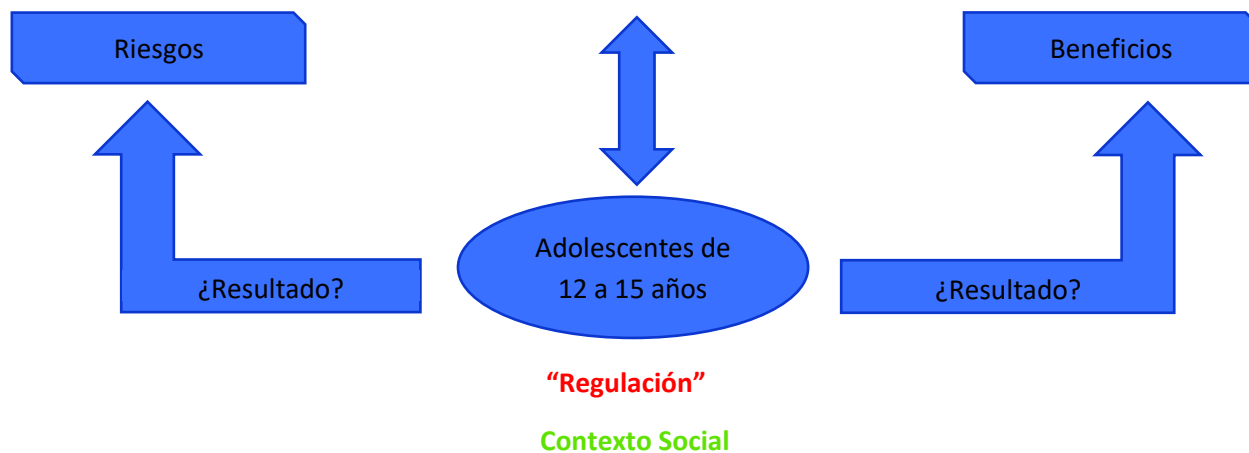


Figura 5. Análisis de la problemática.

Se puede observar como la interacción entre los adolescentes y el videojuego fue resumida a una visión más simple respecto a la presentada anteriormente, esto con la intención de enfocarse en posibles estrategias de abordamiento más en el objeto de estudio, el conocer los elementos asociados con los riesgos de adicción nos puede llevar a una modificación respecto al contenido y desarrollo de videojuegos, teniendo estas características estructurales un enfoque “estratégico” que produzca una reducción de los riesgos de adicción y un aumento en los potenciadores.

## CAPITULO III. METODOLOGÍA

### 3.1. Paradigma

Jean (2013) nos menciona que dentro de la metodología científica contamos con lo cuantitativo y lo cualitativo, los cuales han enfrentado un gran debate desde principios de los



70's, puesto que se argumenta que el uso de lo cualitativo es solamente brindar una visión subjetiva de la realidad y que lo cuantitativo es solamente brindar dato puro y objetivo; curiosamente el uso combinado de ellos ha ido en crecimiento en las últimas décadas, puesto que el utilizar ambos métodos en la ciencia según varios autores es justificado mediante el argumento de que estos se complementan el uno al otro, ya que cuentan con debilidades las cuales al ser utilizados con una coordinación adecuada hacia la problemática hace que tengamos una visión más amplia.

Esto hace que las debilidades con las que cuentan estas metodologías se vuelvan mínimas, al contrario, se fortalecen desde el punto de vista científico, siendo el caso de recolección de información utilizado comúnmente el método cualitativo o cuantitativo a lo observado por Tejeiro (2001) en su revisión; por lo que el trabajo en equipo de los métodos cualitativos y cuantitativos nos lleva al multiplismo crítico, ya que el hacer uso mixto de metodología (cualitativa y cuantitativa) es parte de un procedimiento que incluye, el multiplismo crítico se caracteriza por ser un sistema que abarca una perspectiva más amplia sobre una problemática, esto nos proporciona una herramienta que disminuirá aspectos tales como sesgos en la investigación, teniendo en cuenta el apartado cuantitativo predominante en este caso en lo estadístico y lo cualitativo en lo no estadístico.

### 3.1.1. Fase cuantitativa: cuestionario.

Siguiendo Hernández Sampiere, Fernández Collado, y Baptista Lucio (2007) se investigaron las variables mediante la realización de un cuestionario que tuvo como función ser una prueba de pilotaje para medir interna y externamente; una vez fue probado y confirmada su

utilidad, se realizó y ajustó el instrumento con fundamentos teóricos para poder tener un resultado respecto a las hipótesis propuestas. Se llevó a cabo una aplicación del instrumento a jóvenes entre 12 y 15 años con el objetivo de conocer los factores de interés relacionados con la adicción y su relación en la interacción con los videojuegos.

### 3.1.2. Fase cualitativa: método Delphi.

Scribano (2000) nos menciona que existen diversas técnicas en la investigación cualitativa las cuales tienen en común una existencia de pluralidad en los relatos brindados por aquellos a quienes se entrevistan, por lo cual es de mucha importancia tanto la aplicación para entrar en estos mundos, así como el análisis de estos. Para la realización de la fase cualitativa se utilizó el método Delphi, el cual nos dicen García Valdés & Suárez Marín (2013) que es una consulta a expertos donde una de las características que le distinguen es que no existe la presencia simultánea de varios entrevistados, se puede realizar incluso mediante correos electrónicos, deja de lado la coordinación de una mayoría que pueda llevar a una opinión impuesta, esta obtención de información de varias personas registrada con el propósito de obtener un discurso, actitudes, emociones, creencias, opiniones, experiencias, evaluaciones, reacciones, consensos y disensos, lo cual es utilizado para argumentar un tema de interés.

Siguiendo con Marradi et al., (2007) nos mencionan que el análisis del discurso tiende a aplicarse en la práctica interdisciplinar, mediante la realización de un análisis del lenguaje hablado y escrito se encuentran elementos de validez.

La aplicación en un principio iba a ser dirigida a jóvenes entre los rangos de edades de los participantes del cuestionario, sin embargo, se presentó una modificación en el campo de

aplicación, la pandemia de COVID-19 imposibilitó que se realizara un seguimiento, para entrevistas directas con los jóvenes, incluso la complicación se fue más allá puesto que los consentimientos para que los padres de los hijos les permitan entrar en contacto con el investigador fue más difícil, por lo que se aplicó el método Delphi a adultos entre 28 y 32 años que han tenido interacción con los videojuegos para conocer las perspectivas que tienen respecto al uso, aprendizaje y nivel de adicción que conlleva en las vidas de los jóvenes de secundaria, para posteriormente realizar un análisis.

### **3.2. Diseño**

Cuantitativo: Se estudió un grupo de 100 personas mediante un muestreo probabilístico de unidades (individuos) elegidos aleatoriamente permitiendo el estado puro de la muestra, y así obtener un resultado que nos permita generalizar mediante medidas centrales.

Cualitativo: Se analizó el discurso de individuos mediante un muestreo opinático/teórico con una selección arbitraria dentro de la población seleccionada para enriquecer los resultados, dicha selección incluye a 12 personas a las cuales se les realizó una sola pregunta la cual ellos respondieron desde sus hogares mediante medios electrónicos.

### **3.3. Participantes**

El tipo de muestreo fue probabilístico aleatorio simple siguiendo a Hernández et al, (2007), esto fue con la intención de que se pudiera discriminar a aquellos que juegan videojuegos y los que no. Los participantes en la investigación fueron jóvenes y adultos que expresaron haber

tenido contacto con los videojuegos, los jóvenes son pertenecientes a escuelas privadas entre las edades de 12 y 15 años, dichas escuelas secundarias fueron cinco en total, tres privadas y dos públicas; dichas escuelas permanecerán anónimas puesto que por parte de los permisos obtenidos se pidió el respetar el anonimato de los jóvenes; los adultos tienen edades entre 28 y 32 años, dichos adultos fueron elegidos al azar dentro de la comunidad gamers, el sexo para todos los participantes fue indistinto y todos pertenecen a Hermosillo, Sonora, México.

### 3.4. Materiales e instrumentos.

Los materiales utilizados en esta investigación fueron 100 instrumentos cuantitativos aplicados mediante un cuestionario, lápices para que estos puedan responder los cuestionarios, así como equipos tecnológicos para la aplicación del método Delphi.

*Tabla 3. Materiales*

| <b>Material</b>      | <b>Cantidad</b> |
|----------------------|-----------------|
| <b>Cuestionarios</b> | 100             |
| <b>Lápices No. 2</b> | 10              |
| <b>Laptop</b>        | 1               |

Fuente: elaboración propia.

Mediante la teoría clásica de los test nos dimos a la tarea de elaborar un instrumento cuantitativo y una pregunta cualitativa que contrastara nuestros indicadores en el cuestionario de los jóvenes; el enfoque clásico es el predominante en la construcción y análisis de los test, según Muñiz (2010) lo que busca este enfoque es calcular la puntuación verdadera de un individuo a partir de considerar su puntuación verdadera y el error que inherentemente tiene cada test, para esto se proponen una serie de análisis tanto de los ítems como de la prueba en general.

### 3.4.1. Objetivos cuantitativos.

Dentro de los instrumentos cuantitativos aplicados contamos con uno dividido en tres partes, es un cuestionario de 21 ítems (véase anexo 1). El cuestionario tuvo el objetivo de: Identificar y medir en las experiencias y conductas que tienen los jóvenes entre 12 y 15 años respecto al uso de videojuegos y aquellos riesgos adictivos a los cuales han sido expuestos. Para el cumplimiento del objetivo del cuestionario cuantitativo nos dimos a la tarea de presentar los temas y subtemas que fueron abordados (véase tabla 4). Dichos temas y subtemas se apegan a los modelos presentados en esta investigación y sus constructos.

### 3.4.2. Objetivo cualitativo.

Dentro de la pregunta cualitativa que se utilizó en el método Delphi se profundizaron temas relacionados con el uso de videojuegos (véase anexo 2). El objetivo del método Delphi es: Identificar y profundizar en las experiencias y perspectivas que tienen los adultos entre 28 y 32 años respecto a los jóvenes y el uso de videojuegos, aquellos riesgos adictivos y aprendizaje a los cuales creen que se están exponiendo. Para el cumplimiento del objetivo del método cualitativo nos dimos a la tarea de presentar la pregunta mediante medios electrónicos para abordar los temas y subtemas (véase tabla 5). Dicha pregunta aborda temas y subtemas que están apegados a los modelos presentados en esta investigación y sus constructos.

### 3.4.3. Temas y subtemas de instrumentos.

*Tabla 4. Temas y subtemas cuantitativos.*

| Disciplina | Modelo  | Tema                       | Subtema  | Indicadores cuantitativos             |
|------------|---|----------------------------|--|---------------------------------------|
| Psicología | Modelo ecológico. Bronfrenbrenner (1987).                                       | Uso del videojuego.        | - Contextos de uso del videojuego.<br>- Convenciones sociales del uso del videojuego.                                    | - Parte 1;<br>- Parte 2: Ítems 1 y 2. |
|            | Mark D. Griffiths. Adicción a los videojuegos (2008).                           | Adicción al videojuego.    | - Prominencia<br>- Modificación estado de ánimo<br>- Tolerancia<br>- Síntomas de abstinencia<br>- Conflicto<br>- Recaída | - Parte 2: Ítems del 3 al 14.         |
| Educación  | Game-Based Learning. Plass, Jan L., Homer, Bruce D. y Kinzer, Charles K. (2015) | Aprendizaje en videojuegos | - Motivación<br>- Compromiso<br>- Adaptabilidad<br>- Fracaso agraciado   | Parte 3: Ítems del 15 al 21.          |

Fuente: elaboración propia con base a los modelos teóricos disciplinares.

*Tabla 5. Temas y subtemas cualitativos.*

| Disciplina | Modelo  | Tema                       | Subtema   | Indicadores Cualitativos  |
|------------|---|----------------------------|---|---|
| Psicología | Modelo ecológico. Bronfrenbrenner (1987).                                       | Uso del videojuego.        | - Contextos de uso del videojuego.<br>- Convenciones sociales del uso del videojuego. | Tiempo dedicado, donde juega, con quienes, que deja o hace para poder jugar.                                    |
|            | Mark D. Griffiths. Adicción a los videojuegos (2008).                           | Adicción al videojuego.    | - Características estructurales.<br>- Elementos adictivos.                            | Casi ganar, prominencia, modificación estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto, recaída. |
| Educación  | Game-Based Learning. Plass, Jan L., Homer, Bruce D. y Kinzer, Charles K. (2015) | Aprendizaje en videojuegos | - Motivación<br>- Compromiso<br>- Adaptabilidad<br>- Fracaso agraciado                | Mecánicas del juego, diseño visual, diseño narrativo, sistema de incentivos, música, contenidos y habilidades.  |

Fuente: elaboración propia en base a los modelos teóricos disciplinares.

### **3.5. Procedimientos.**

Las escuelas secundarias privadas del municipio de Hermosillo, Sonora. México. Fueron las principales fuentes que contenían a los participantes, dichas escuelas fueron abordadas con formatos procedentes de la institución de investigación para solicitar de primera instancia el debido acercamiento con los jóvenes para proceder con la segunda solicitud hacia ellos sobre la participación.

Debido a que la investigación fue llevada con menores de edad, el principal criterio de selección fue la autorización firmada por parte de padre o tutor del joven, por lo tanto, se elaboraron oficios dirigidos a los padres de familia de los participantes que fueron abordados para que estos fueran firmados por sus padres o tutores, dichos oficios tuvieron dos objetivos principales: el informar a los padres sobre la investigación que se realizaba y el informar a los padres el cómo se recogería la información de los jóvenes así como el fin de esta.

Los permisos y aplicación de los instrumentos fueron llevados a cabo en enero y fueron detenidos por ética profesional respecto a la salud y cuidado frente a la pandemia, por lo cual solamente se pudieron aplicar 20 instrumentos por escuela a jóvenes. Después de ello fue cuando se tomó la medida de abordar a los adultos.

#### 3.5.2. Escenario cuantitativo.

Se les aplicaron los instrumentos en los salones de clase de aquellas instituciones que nos dieron el permiso de investigar, los jóvenes contaron con el permiso firmado para poder

participar, la aplicación fue grupo por grupo seleccionando a 10 jóvenes al azar y dirigida por la figura encargada del salón de clases.

### 3.5.3. Escenario cualitativo.

Siguiendo las recomendaciones de García & Suárez (2013) en la aplicación del método Delphi, esta se realizó mediante el uso de tecnologías de la comunicación, indicando a los participantes que no había prisa alguna para la respuesta y que la respondieran en un clima favorable y empático; con el fin de obtener información que nutra al objeto de estudio a partir de la visión de los participantes. El escenario vario dependiendo de los participantes.

## **CAPITULO IV. RESULTADOS**

### **4.1. Pruebas piloto.**

Las pruebas piloto se llevaron a cabo con satisfacción en noviembre del 2019, se realizaron las adecuaciones necesarias en la instrumentación, donde las de mayor peso fueron respecto al lenguaje utilizado en ellos, por lo que se tomó a la medida de capacitar a los aplicadores (maestros de aulas) para que estos llevaran un orden en las respuestas de los jóvenes, así empezaban y terminaban al mismo tiempo.

Nos adentraremos en la descripción del análisis de los ítems. Según la teoría clásica de los test de Muñiz (2010), se debe hacer un análisis que conlleva examinar una serie de indicadores por cada ítem a fin de determinar su calidad, y así potenciar las propiedades de la prueba. Estos indicadores son los siguientes: dificultad, discriminación, análisis de distractores, fiabilidad, validez y dimensionalidad.



Una vez finalizadas las pruebas piloto y modificar los instrumentos fue que empezamos con la preparación para poder abordar a los jóvenes en enero del 2020, la aplicación, como se comentó anteriormente, se llevó a cabo con éxito hasta el punto de la pandemia.

#### **4.2. Resultados cuantitativos**

Se obtuvieron los permisos necesarios para poder acercarse a alumnos de escuelas secundarias públicas y privadas mediante diversas autoridades, dichos permisos no permitían a los investigadores entrar en contacto con los jóvenes directamente, pero permitía a docentes y trabajadores tener contacto con los jóvenes para la aplicación de los instrumentos, por lo que se tuvo que dar una breve capacitación a los aplicadores. Se aplicaron 100 instrumentos cuantitativos teniendo una aplicación eficaz y medible de 76 instrumentos a jóvenes entre 11 y 14 años; los otros 24 instrumentos de los 100 fueron desechados por mala aplicación. Los 76 participantes estaban conformados por 40 hombres y 36 mujeres, en el caso de los hombres el 95% reportó jugar videojuegos mientras que el 64% de las mujeres jugaban videojuegos.

*Tabla 6. Participantes.*

|         | Participantes | Video jugadores |
|---------|---------------|-----------------|
| Hombres | 40            | 38 (95%)        |
| Mujeres | 36            | 23 (64%)        |
| Total   | 76            | 61 (80%)        |

Fuente: elaboración propia.

##### 4.2.1. Resultados del contexto.

Dentro de las posibilidades del uso de videojuegos todos los participantes pudieron responder cuáles son sus opciones de interacción con ellos, donde obtuvimos que los más

utilizados son las consolas (como se puede observar en la tabla 7), a pesar de que el celular tiene un mercado más amplio.

*Tabla 7. Preferencia para jugar.*

|             | Medios de juego |
|-------------|-----------------|
| Celular     | 64.1%           |
| Computadora | 54.7%           |
| Consola     | 82.8%           |

Fuente: elaboración propia.

Dentro de las opciones de juego se les pidió a los jóvenes que eligieran dentro de cuatro rangos de horas, aquellas que consideraran utilizar para jugar videojuegos de lunes a jueves (tabla 8) que es cuando ellos tienen horario escolar, y de viernes a domingo (tabla 9) que es cuando ellos tienden a tener más tiempo libre.

*Tabla 8. Horario de juego de lunes a jueves.*

| Horas      | Hombres | Mujeres |
|------------|---------|---------|
| Menos de 4 | 22      | 14      |
| De 5 a 8   | 9       | 5       |
| De 9 a 12  | 4       | 0       |
| Más de 13  | 2       | 0       |

Fuente: elaboración propia.

De lunes a jueves se puede observar que la gran mayoría tanto hombres como mujeres juegan menos de cuatro horas; después observamos a aquellos que usan los videojuegos más de cuatro horas diarias, las mayoría de las mujeres expresaron jugar menos de nueve horas de lunes a viernes, en comparación de los hombres que si tienen mayor contacto.

*Tabla 9. Horario de juego de viernes a domingo.*

| Horas      | Hombres | Mujeres |
|------------|---------|---------|
| Menos de 4 | 6       | 7       |

|           |    |   |
|-----------|----|---|
| De 5 a 8  | 10 | 7 |
| De 9 a 12 | 10 | 1 |
| Más de 13 | 8  | 4 |

Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, es claro que el uso de videojuegos de viernes a domingo aumenta en gran medida puesto que los jóvenes no están en horario escolar y tienden a tener más tiempo libre; aquí la menor cantidad de hombres reportó jugar menos de cuatro horas en esos tres días, donde la gran mayoría está entre cinco a ocho y nueve a 12, dejando aun así un número importante de hombres en más de 13 horas de juego en esos tres días; las mujeres también tienen un crecimiento notorio en las horas de juego, estando la mayoría situada en el uso de menos de cuatro y entre cinco a ocho, siendo pocas aquellas que invierten mayormente en el uso de videojuegos de viernes a domingo.

La siguiente tabla 10 de resultados muestra lo que ellos consideran el tiempo que gastan jugando videojuegos, donde la mayoría reporta que juegan “más o menos”, ni mucho ni poco, siendo un 26.2% los que reportaron jugar mucho y un 9.8% el jugar demasiado, cabe recalcar que esta pregunta por sí sola no significa más que “creen” los jóvenes sobre el uso de videojuegos, y no si realmente están o no jugando mucho como las tablas 8 y 9.

*Tabla 10. Tiempo.*

| ¿Crees que le inviertes mucho tiempo a los videojuegos? |       |             |       |           |
|---|-------|-------------|-------|-----------|
| Nada  | Poco  | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 4.9%  | 21.3% | 37.7%       | 26.2% | 9.8%      |

Fuente: elaboración propia.

La tabla 11 nos muestra un ítem que no puede responderse con un sí o un no, puesto que el uso de videojuegos varía respecto a la necesidad del usuario por jugar solo o no, cabe mencionar que mayormente en la actualidad las conexiones con otros jugadores son requisitos en

muchos videojuegos. Dicho de esta forma, las respuestas a este ítem hacen referencia más que nada a una preferencia, donde la mayoría de ellos prefieren jugar de forma cooperativa y los demás, de forma individual.

*Tabla 11. Juegan solos.*

| ¿Sueles jugar solo? |       |             |       |           |
|---------------------|-------|-------------|-------|-----------|
| Nada                | Poco  | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 11.7%               | 38.3% | 26.7%       | 15%   | 8.3%      |

Fuente: elaboración propia.

La tabla 12 nos muestra como el mundo en el que estamos está teniendo un impacto significativo debido a la creación de relaciones importantes para los jóvenes; a pesar de que el 76.7% no considera tener más o mejores amigos en línea, el resto de video jugadores reconoce que si establece este tipo de relaciones. Este ítem nos brinda más incógnitas sobre él porque será que el 23.3% de video jugadores considera algunas relaciones en línea como más valiosa; con ello surgen varias preguntas que podrían ser abordadas de manera multifactorial e interdisciplinaria, pero está claro que el haber hecho esta pregunta en antaño hubiera tenido más que solo el 76.7%.

*Tabla 12. Relaciones en línea.*

| ¿Tienes más o mejores amigos en línea que en la vida real? |       |             |       |           |
|--|-------|-------------|-------|-----------|
| Nada   | Poco  | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 76.7%  | 13.3% | 1.7%        | 6.7%  | 1.7%      |

Fuente: elaboración propia.

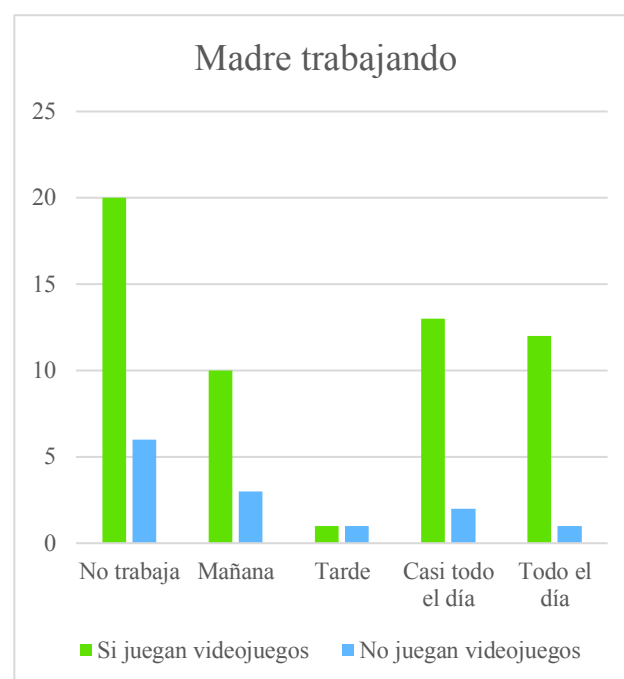
La figura 6 y 7 representan los horarios de trabajo del padre y madre respectivamente según los jóvenes, así como su relación con el que jueguen videojuegos, se puede observar el caso de cuando el padre trabaja casi todo el día o todo el día, los jóvenes tienden más a jugar videojuegos (figura 6); por otro lado, cuando la madre no trabaja la mayoría tiende a jugar videojuegos, pero mantiene una proporción alta de participantes que juegan videojuegos también

cuando trabaja casi todo el día o todo el día (figura 7). Con esto podemos observar cómo el posible horario de la escuela de los jóvenes y el de los padres puede explicar un acercamiento al uso de videojuegos, donde debemos profundizar el porqué de ello.

Figura 6. Padre trabajando y videojuegos.



Figura 7. Madre trabajando y videojuegos.

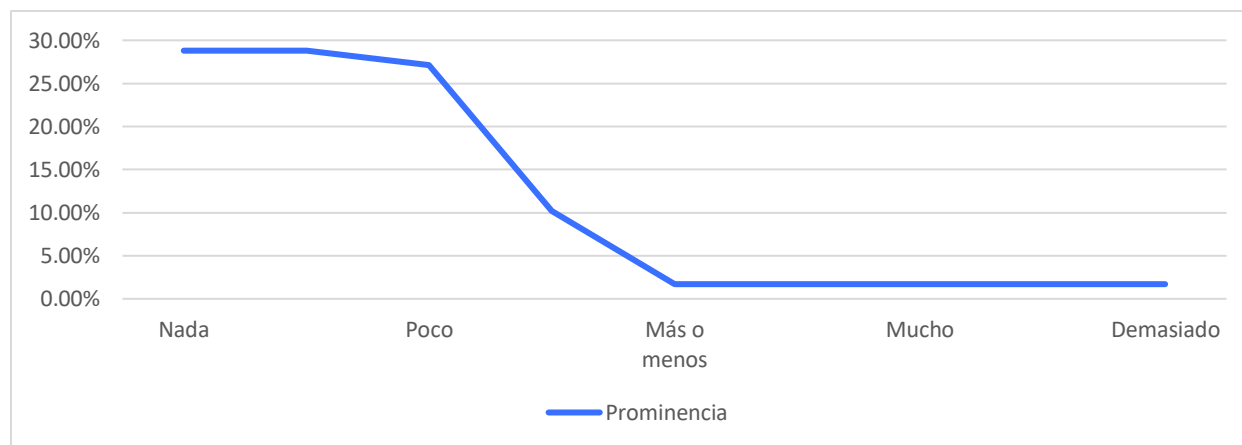


Fuente: elaboración propia.

#### 4.2.2. Resultados de la adicción.

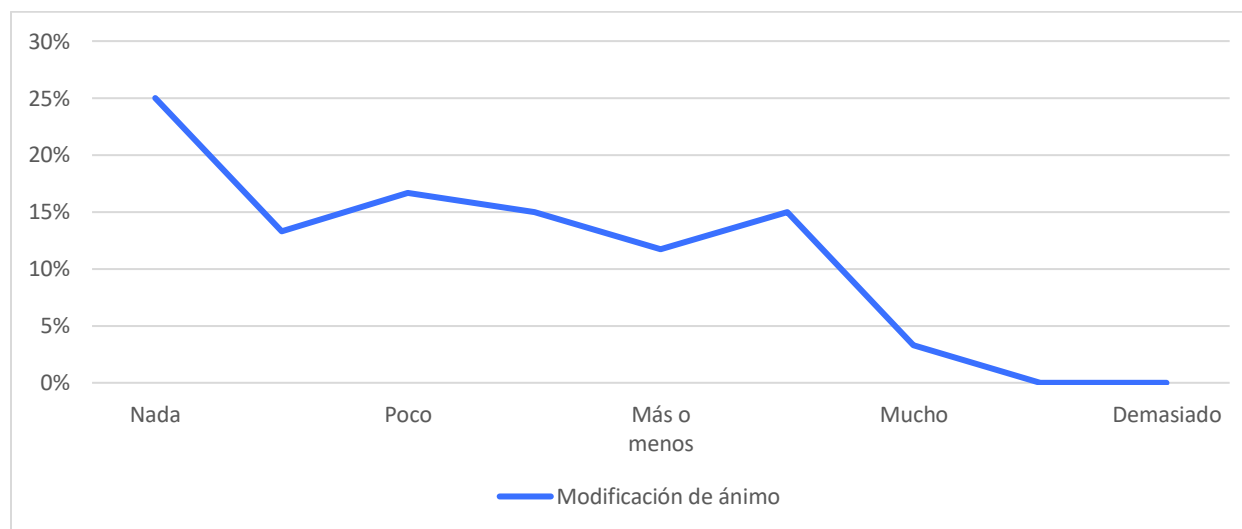
Los resultados que se presentan a continuación conforman la segunda parte del instrumento, en la elaboración de este, cada factor es representado por dos ítems, por lo cual algunos datos no serán números enteros, se presentarán en gráfica lineal para poder observar los puntos más altos y así poder apreciar el fenómeno, entendiéndose que la forma de responder tipo Likert va de *nada* a *demasiado*, siendo *nada* la nula proximidad al factor y siendo *demasiado* lo contrario.

*Figura 8. Prominencia.*

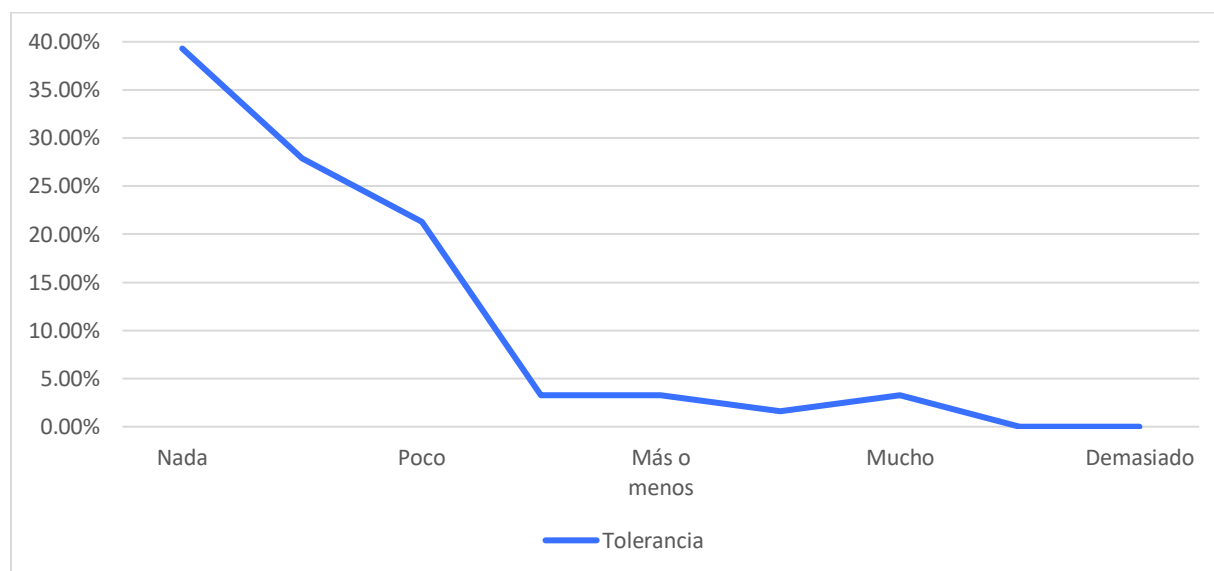


Fuente: elaboración propia.

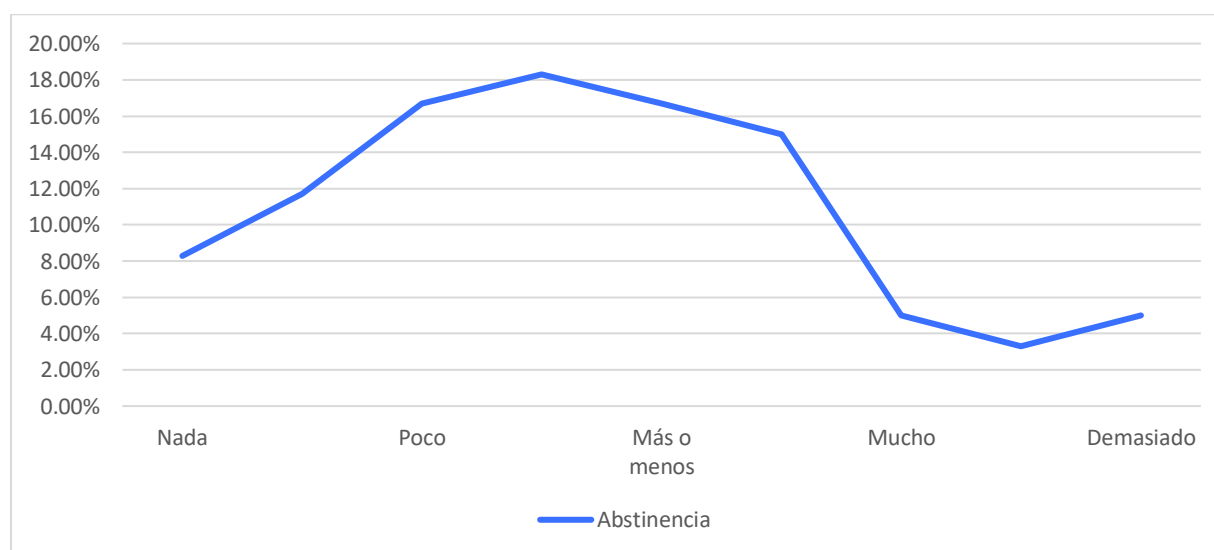
*Figura 9. Modificación de ánimo.*



Fuente: elaboración propia.

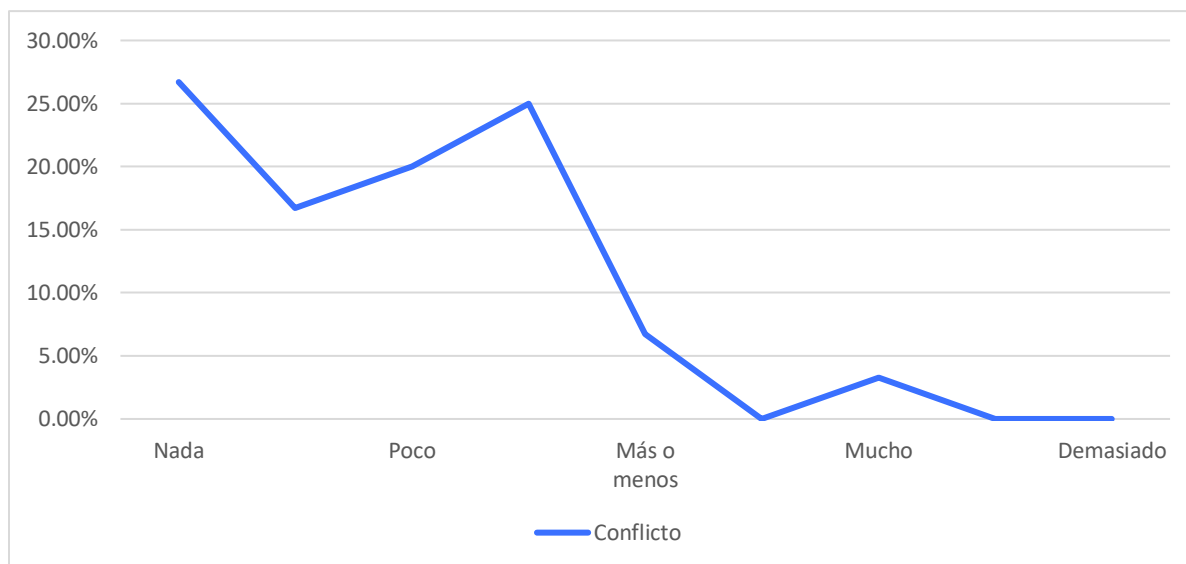
*Figura 10. Tolerancia.*

Fuente: elaboración propia.

*Figura 11. Abstinencia.*

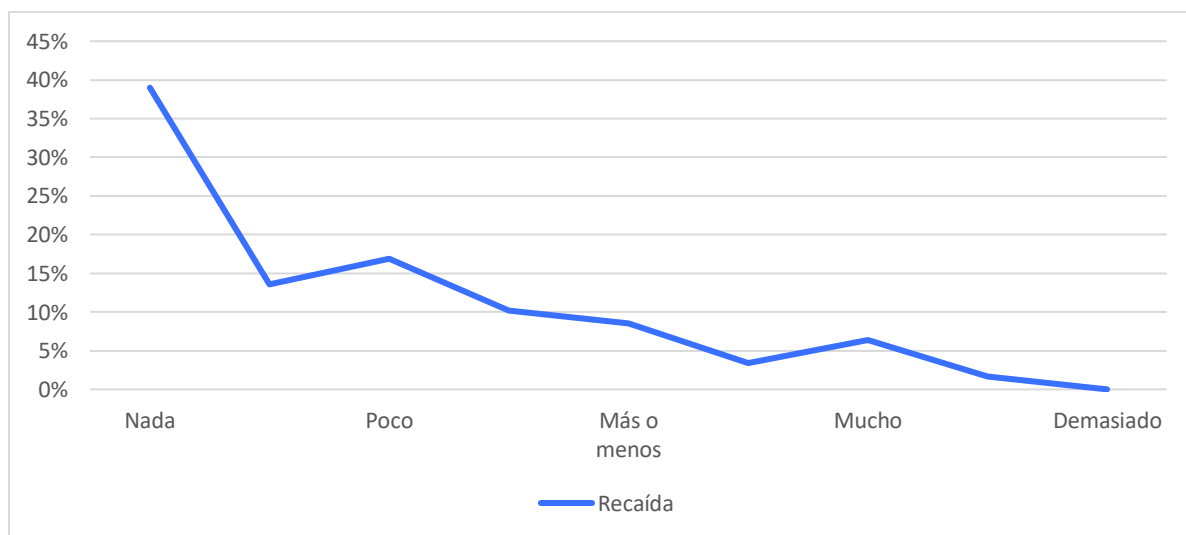
Fuente: elaboración propia.

*Figura 12. Conflicto.*



Fuente: elaboración propia.

*Figura 13. Recaída.*



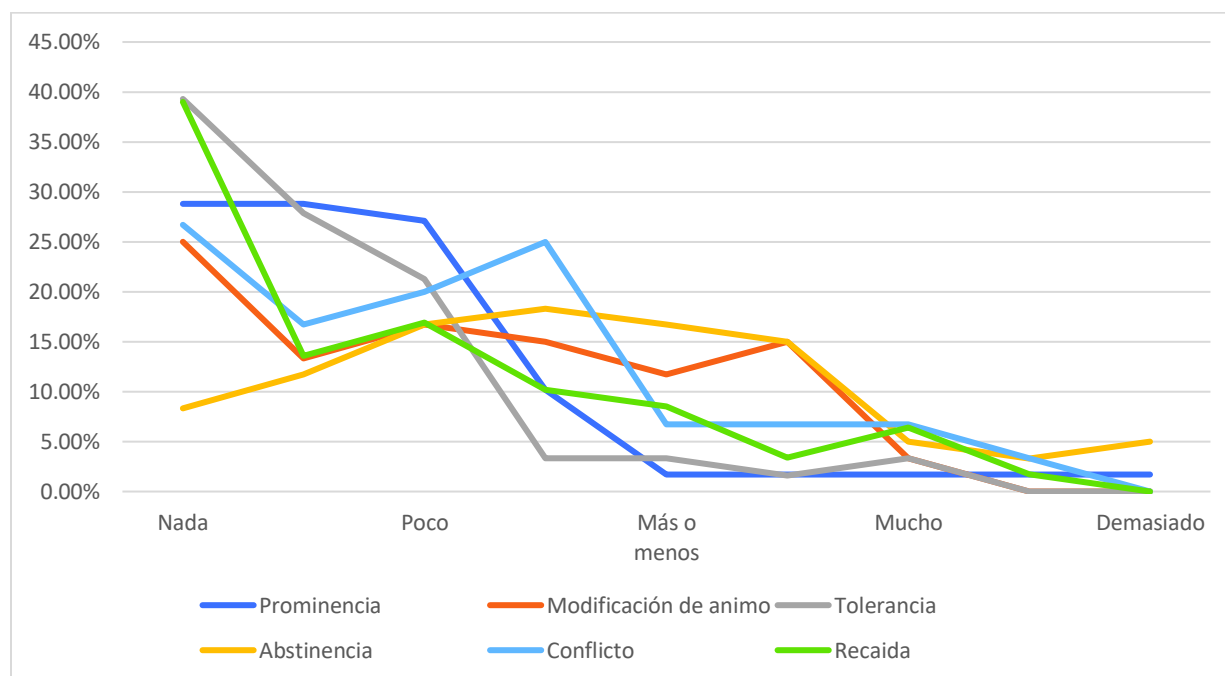
Fuente: elaboración propia.

Dentro de los resultados que encontramos con los jóvenes podemos afirmar que ningún caso de adicción fue encontrado apegándonos estrictamente a lo que Mark D. Griffiths en su



modelo de adicción nos lo menciona, donde este debe responder positivamente a los seis factores, lo que esta investigación afirmó anteriormente es que no buscamos casos individuales, más bien un panorama de adicción en los jóvenes de secundaria, por lo que al analizar los datos podemos observar cómo existe una caída respecto a la adicción en general como se puede observar en la figura 14, esto nos trae al panorama el acercamiento a la conducta adictiva que existe en los jóvenes, especialmente en la abstinencia que existe respecto a los videojuegos.

*Figura 14. Adicción.*



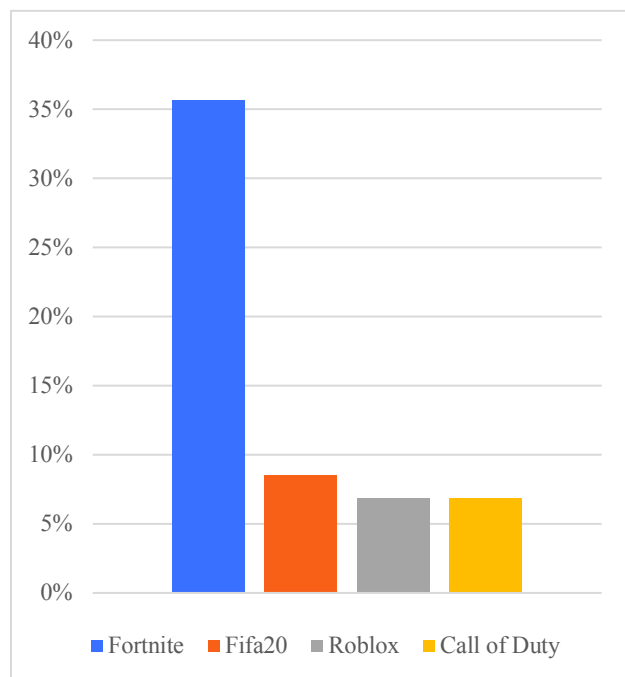
Fuente: elaboración propia.

#### 4.2.3. Resultados del aprendizaje.

Dentro de la instrumentación cuantitativa podemos tener una perspectiva única sobre el uso asociado que tienen los jóvenes con los videojuegos respecto a aquellos con los que se identifican, donde han aprendido más y con los que más tiempo pasan. Dentro de los resultados

se encuentran más de 10 videojuegos por listado, por lo que se enlistarán solamente los tres con mayores puntajes.

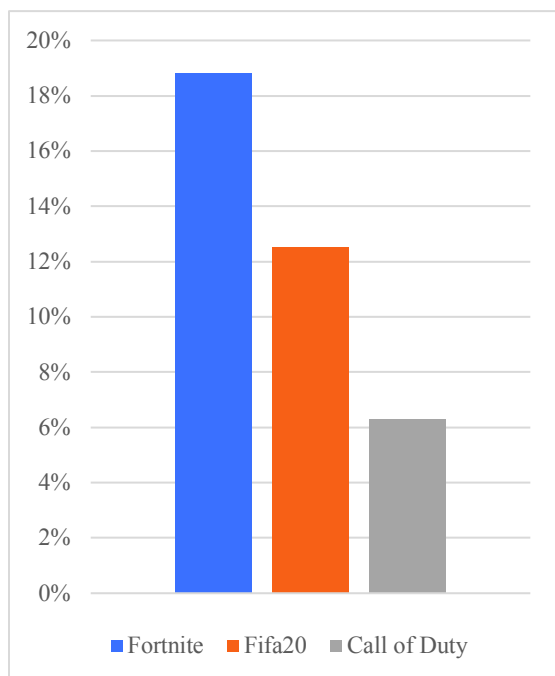
*Figura 15. Más jugados.*



Fuente: elaboración propia.

Dentro del uso de videojuegos se encuentran aquellos que son multijugadores, siendo Fortnite (battle royale) el más jugado, siguiéndole Fifa el cual es football y en tercero Roblox y call of duty. La conexión que existe entre los más jugados va en primer lugar con la necesidad de comunicarte con otras personas para poder trabajar en equipo, el uso de estrategias, el uso de armas y la creación de espacios virtuales.

*Figura 16. Identificación.*

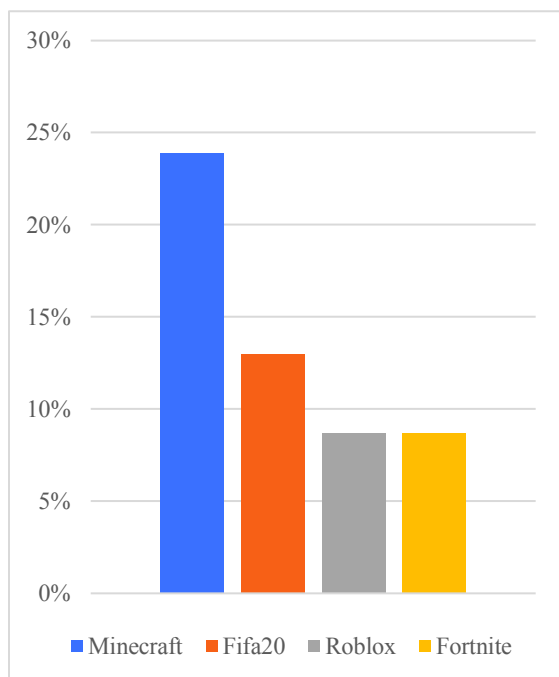


Fuente: elaboración propia.

Los jóvenes se sienten identificados principalmente por el juego de Fortnite (figura 16), donde podemos observar esta conducta en la realidad tanto en pláticas como en el uso de bailes del juego, dicho esto, el adentrarse al juego para poder apreciar los elementos de los cuales se identifican es parte de un proceso de entendimiento al cual tenemos que adentrarnos; siguiéndole se encuentra Fifa, donde este fomenta el deporte principalmente y por último el Call of duty, cabe destacar que este juego militar

cuenta con historias de fondo y no solamente el multijugador, por lo que al igual que Fortnite, el adentrarse más es parte fundamental.

Figura 17. Aprendizaje.



Fuente: elaboración propia.

Los jóvenes aprenden más en Minecraft según nos reportaron, siendo este un sandbox, les brinda la libertad a los jóvenes de poder explorar y aprender un sinnúmero de estrategias y recetas, siendo esas últimas no necesariamente aplicables a la realidad, pero en muchas ocasiones muestran una lógica detrás de ellas, el aprendizaje nuevamente se da en un entorno multijugador (siendo esta parte la más atractiva del juego), Fifa está en segundo lugar,

siendo este juego basado en la realidad, sería interesante poder adentrarnos a conocer si los jóvenes traducen las conductas aprendidas en el juego a la realidad de forma efectiva, sin embargo, el conocer las reglas del juego virtual está brindando una traducción exacta a las de la realidad; Roblox y Fortnite se encuentran en tercer lugar, donde cada uno de ellos cuenta con elementos de construcción y ejecución de estrategias.

### **4.3. Resultados cualitativos**

Mediante el método Delphi se obtuvieron discursos de 12 informantes los cuales fueron analizados mediante la técnica de colores para encontrar similitudes en los discursos y así sistematizar los datos. Se sometieron a análisis los tres tópicos que manejan las disciplinas de la investigación.

Del tópico *adicción* surgen 11 categorías:

- 1) *Padres permisivos*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “la relaciono con la supervisión de la familia (1.M), malos hábitos y faltas de reglas (9.M)”.
- 2) *Afecta el aprendizaje*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “deja de lado tareas, malas notas (2H), afecta el aprendizaje si no se lleva control (5H), no los deja concentrarse en el aprendizaje (6H), no les interesa otras cosas como ir a la escuela (7.M)”.
- 3) *Mucho tiempo en los videojuegos*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “estar siempre jugando (2.H), tomar demasiado tiempo en los videojuegos (3.H), no se lleva un control del tiempo en el que juegan (5.H), pasan muchas horas jugando (6.H)”, etc.

- 4) *Dan prioridad al videojuego*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “es más importante pasar el nivel o el videojuego que socializar (4.H), ya no les interesa hacer otras cosas como hobbies (7.M), una vez que te atrapa en la adolescencia pasa a ser prioritario en tu vida cotidiana (11.H)”, etc.
- 5) *Relaciones disfuncionales con amigos*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “lo que si influye mucho en su vida ya que no hacen tantos amigos (4.H), ya no les interesa hacer otras cosas como hobbies, ir a la escuela, ver y platicar con los amigos (7.M), pasando a segundo termino la familia e amigos (11.H)”, etc.
- 6) *Relaciones disfuncionales con la familia*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “lo cual llega a tener complicacion con amigos al no tomar las tareas o trabajos en equipo con la responsabilidad debida por estar jugando y con la familia (2.H), podría crearse un distanciamiento en la familia debido a eso y crear preocupación en su familia (4.H), en la familia afecta en la actualidad hace que aya un distanciamiento familiar (5.H)”, etc.
- 7) *Factor protector*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “no creo que sea algo malo o que influya de manera negativa, de cierta forma evitan otro tipo de adicciones que si son más dañinas para ellos (4.H), No todo sobre la adicción a los videojuegos en la adolescencia es malo, tienden a dar un aprendizaje inconscientemente, ser adicto al juego adecuado te puede enseñar mas de lo que imaginas, incluso puede llevarte aprender mucho sobre un idioma (11.H)”, etc.
- 8) *Pérdida de habilidades sociales*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “pero también pude volverlos un poco más introvertidos y soberbios quizás, pensar

que son mejores de cierta forma haha (4.H), siento que afecta en la convivencia (6.H)”.

- 9) *Alteraciones biológicas y emocionales*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “pero lo que pondrías atención es cuando tienen cambios, o sea se preocupan por jugar, andan tristes, irritados, por que no juegan, respondones, mentirosos jaja (7.M), son volubles pero a la vez testarudos, se creen independientes pero a la vez no quieren estar solos (10.H)”.
- 10) *Escape*, la cual se retoma a partir de las siguientes narrativas, “creo que juegan para aliviarse del estrés, cambiar su humor 😊 y/o escapar de los problemas o de la realidad? Algo parecido (7.M), Ahora, el uso de video juegos puede resultar ser un escape a estas desfavorables sensaciones dado que, habiendo todo tipo de video juegos, se puede dar el gusto a la mayoría de jóvenes que se den la oportunidad de conocer uno. He ahí donde yo creo radica lo que puede llevar a algunos a la adicción a estos, el escape (10.H)”.
- 11) *Disposición*, la cual se retoma a partir de la siguiente narrativa, “Adicción siento que es mala, juega en sus casas; ya sea en consola o computadora, juegan también en su teléfono y el hecho de que sea portable y ya apunto de ser una necesidad en portar uno también incita y al poder seguir jugando en espacios públicos (8.H)”.

Del tópico *aprendizaje* surgen 11 categorías:

- 1) *Siempre se aprende*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “Con relación al aprendizaje considero que hay cosas buenas y malas, dependiendo del tipo de juego que frecuenten (1.M), puede que aprendan muchas cosas (4.H), es una herramienta de

aprendizaje bastante util, ya que desarrolla habilidades de comprensión y conocimiento de manera indirecta (ya que no es la finalidad de los videojuegos (9.H)”, etc.

- 2) *Temas escolarizados e idiomas*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “aspectos positivos pueden ser palabras nuevas (1.M), existen juegos con temas escolares (7.M), Aunado a esto, existen diferentes vídeo juegos que tienen como objetivo el enseñar idiomas, así como la aplicación de teléfono celular Duolingo, etc (10.H), aprendí un poco de inglés porque jugaba con personas que no hablaban español (12.H)”.
- 3) *Trabajo en equipo*, la cual se retoma de las siguiente narrativa, “ los videojuegos fomentan el trabajar en equipo (1.M)”.
- 4) *Habilidades*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “mejorar habilidades (1.M), creo que los videojuegos ayuda a desarrollar buenas habilidades (2.H)”.
- 5) *Multijugador*, la cual se retoma de la siguiente narrativa, “conocer culturas distintas (si es juego online) etc (1.M)”.
- 6) *Aspectos negativos*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “sería malo si el juego es violento, no considero que los juegos hagan violentas a las personas, pero si que normalizan la violencia y agresiones (1.M), hay otros juegos que aunque son violentos pueden enseñar al usuario sobre aspectos dentro de ese tipo de juegos, pueden aprender sobre armas (de manera superficial) en juegos como call of duty, battlefield, Entre otros (8.H)”.
- 7) *Toma de decisiones*, la cual se retoma de la siguiente narrativa, “en la toma de decisiones, hay situaciones en los video juegos te hace tomar decisiones difíciles y

rápida, muchas veces ayuda a los jóvenes en tomar decisiones en su vida cotidiana y escolares (3.H)”.

- 8) *Discursos*, la cual se retoma de la siguiente narrativa, “pues dependiendo de los juegos, el género por ejemplo, pienso que si es un juego denso(con más diálogos y así) ayuda más a los jóvenes de acuerdo a ciertas cosas que no hablan con su familia y aprender cosas que no sabían, en lo personal me ayudaban mucho en la secundaria y aprendí muchas cosas (4.H)”.
- 9) *Atractivos*, la cual se retoma de la siguiente narrativa, “son atractivos para la población joven (7.M)”.
- 10) *Inmersión*, la cual se retoma de la siguientes narrativas, “Aprendizaje... Lo veo como algo empírico, ya que los videojuegos ayudan a transportar al usuario a diferentes mundos en los cuales ellos pueden adoptar diferentes roles, cómo; un granjero a cargo de un rancho (farm simulator), un conductor de camiones (truck simulator), pero no solo con simuladores como estos (8.H), En la actualidad, más que en años anteriores, se cuenta con un gran número de juegos de realidad virtual y entre ellos también juegos de simulación, por medio de los cuales, se puede aprender sobre diferentes trabajos y el como es el día de una persona que labora en esa área. Ello les da una ventaja que antes no se tenía y en la que uno dependía de lo que le dijeran los demás, ahora pueden vivir la experiencia y decidir si eso es algo que realmente les atrae. Pero mi opinión bien puede ser errónea, miremos a la Fuerza Aérea de los Estados Unidos (The United States Air Force), quienes en enero del año 2019 comentaron que lanzarían un vídeo juego que les ayudaría a encontrar posibles nuevos reclutas según mostraban sus habilidades y manera de pensar en varias situaciones ficticias pero que



bien pueden llegar a suceder y, a su vez, mostrarle a los interesados el como es el pertenecer a la división (10.H)”.

- 11) *Incentivos*, la cual se retoma de la siguiente narrativa, “Dependiendo del tipo de videojuego, ayudara a los adolescentes a ser mas exigentes y perfeccionar ciertas habilidades con incentivos de algun tipo (9.H)”.

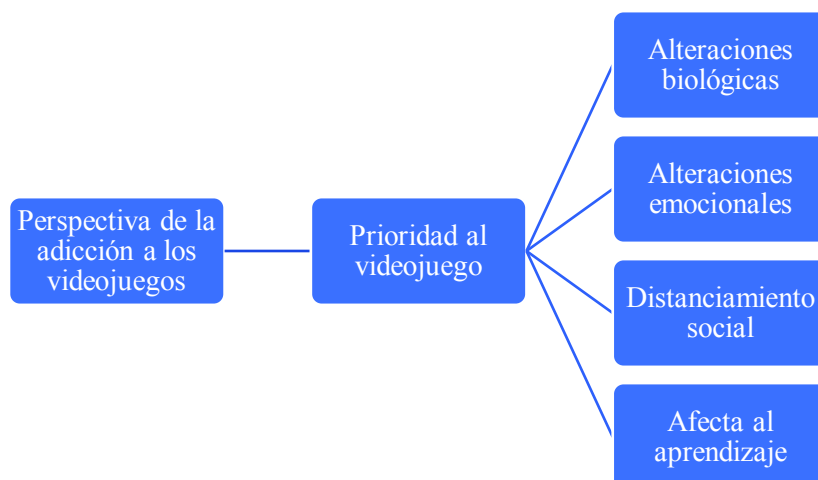
Del tópicico *contexto* surgen 5 categorías:

- 1) *Presión*, la cual se retoma de la siguiente narrativa, “y supongo que los amigos pueden ser una presión para conectarse a jugar y competir (1.M)”.
- 2) *Fomenta las relaciones*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “El jugar video juegos con amigos de la secundaria beneficia en crear un grupo para juegos y equipos de trabajo entre amigos (2.H), En en el entorno social a cambiado mucho con el tiempo, las redes sociales se han globalizado y en los videojuegos no hay excepción en ese tema, y esto a suscitado a que los jóvenes convivan entre si en un entorno digital que en un entorno exterior (3.H), en un futuro yo creo que creara unión por que los padres también jugaran , y amigos yo creo que los hace más sociales (5.H)”, etc.
- 3) *Aleja de conductas autodestructivas*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “sirve para evitar adicciones dañinas como las drogas ya que enfocas tu tiempo en terminar tareas para poder jugar antes de dormir, y hacer eso mantiene tranquilidad a la familia ya te ven enfocado en la escuela y mas eljado de las drogas ya que no suelen estar mucho en las calles por pasar tiempo jugando con sus amistades en línea (2.H), el punto bueno es que no me volví adicto a sustancias prohibidas, ni tabaco ni alcohol (12.H)”.

- 4) *Enseñar a jugar*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “hay que saber enseñarle a los jóvenes que para todo hay tiempo responsabilidades (3.H), Sin embargo, existe un aspecto negativo, puede ser una manera bastante insegura de conocer gente y relacionarse con ella y a pesar de que los padres pueden regularlo, no siempre cuentan con el conocimiento y/o disposición de hacerlo y por no batallar, dejan esa puerta abierta (9.H), En los jóvenes de secundaria según mi experiencia, el uso de vídeo juegos se relaciona con la carencia de emoción en la vida cotidiana. Ya sea que ésta es demasiado rutinaria o poco atractiva y con mucho tiempo libre de por medio (10.H)”, etc.
- 5) *Distanciamiento social*, la cual se retoma de las siguientes narrativas, “en el aspecto positivo puede ser que tenga una familia toxica y asi convive menos con gente toxica y pasa mucho tiempo jugando fuera de la realidad (5.H), Ahora en entorno familiar siento que el mismo niño, por estar jugando puede distanciarse y a su vez que la comunicación con la familia disminuya (8.H), si afectan las relaciones con la familia y amigos, te vuelves un poco asocial, en reuniones familiares prefería jugar (hasta la fecha) no salía a las fiestas (11.H)”, etc.

Los tópicos anteriores fueron analizados y esquematizados categóricamente de manea interdisciplinar, por lo que a pesar de que los tópicos están divididos en disciplinas, estos son presentados a continuación de forma para poder describir los resultados encontrados en el apartado cualitativo.

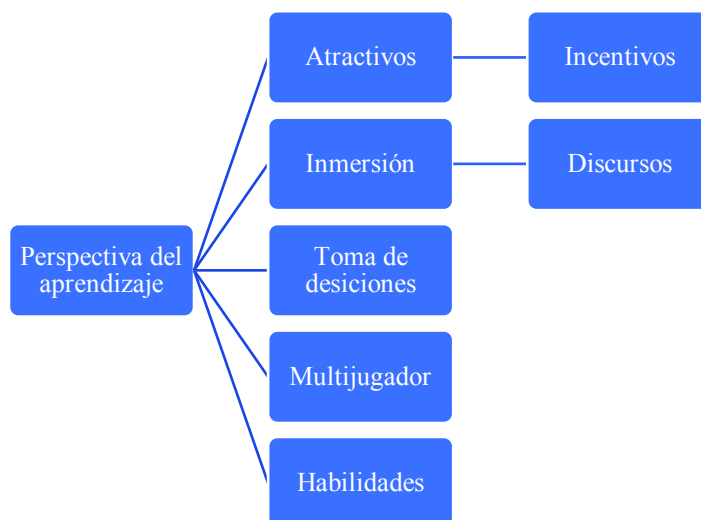
*Figura 18. Perspectiva de la adicción a los videojuegos.*



Fuente: elaboración propia.

Dentro de la perspectiva que tienen los adultos sobre los jóvenes de secundaria que juegan videojuegos, ellos expresan que la adicción a los videojuegos se da principalmente cuando la prioridad del joven es el videojuego en sí (figura 18), por lo que, al irnos con el modelo de Adicción a los videojuegos de Mark D. Griffiths (2008), podemos observar cómo son mencionados y asociados la adicción a las alteraciones biológicas, emocionales, distanciamiento social y las afectaciones en el aprendizaje al joven. Estos elementos pueden contrastarse con la modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia y conflictos, sin embargo, en ningún momento mencionan el casi ganar o la recaída, siendo estos dos indicadores una presión para trabajar; la comprensión del fenómeno está latente en aquellos adultos que hacen uso de los videojuegos.

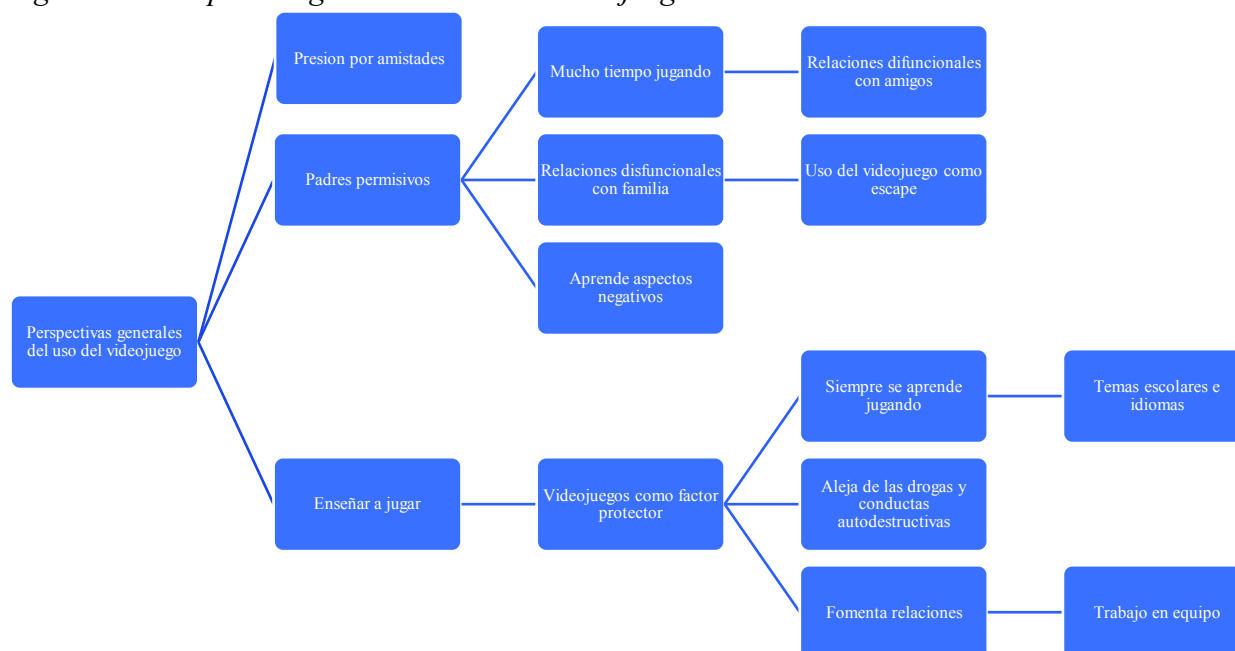
*Figura 19. Perspectiva del aprendizaje en los videojuegos.*



Fuente: elaboración propia.

La identificación de los elementos del modelo Game-Based Learning de Plass, Jan L., Homer, Bruce D. y Kinzer, Charles K. (2015) dentro de la percepción de aquellos adultos que hacen uso de los videojuegos en sí es difícil (figura 19), puesto que los elementos que estos fomentan el aprendizaje dentro del videojuego incluye mucho tecnicismo y conocimiento que va fuera del conocimiento común, sin embargo, aquellos que hacen uso de los videojuegos prolongadamente como los participantes pudieron identificar desde sus perspectivas y narrativas algunos de ellos de manera muy específica, siendo los sistemas de incentivo, diseño visual, diseño narrativo, mecánicas, contenidos y habilidades los indicadores, todo ellos fueron mencionados directa o indirectamente, este resultado nos dice que en conjunto son capaces de identificar los elementos de motivación, compromiso, adaptabilidad y fracaso agraciado que nos brindan el modelo de Game-Based Learning de Plass, Jan L., Homer, Bruce D. y Kinzer, Charles K. (2015), sin embargo, individualmente no.

Figura 20. Perspectiva general del uso de videojuegos.



Fuente: elaboración propia.

El uso de los videojuegos es el escenario donde los participantes resaltaron más en cantidad de datos (figura 20), esto quiere decir que tienen una perspectiva más concreta del fenómeno; resaltando que el uso de los videojuegos es polémico en la actualidad, y esto se ve reflejado en dos polos en los resultados de la investigación, es decir, los aspectos positivos y negativos del uso de videojuegos, cabe destacar que se encontraron elementos más allá de los temas que se pretendían abordar en esta investigación.

Por lo que, aunque la intención del estudio no es abordar lo que enseñan los videojuegos respecto a lo positivo o negativo, en este apartado se revisaron por encima, más no se profundizaron. Cabe recalcar que el uso de videojuegos de manera negativa recae en los padres en gran medida y un poco en la presión de los amigos, siendo así que el tiempo dedicado es una de las categorías que más peso ha tenido al ser mencionada por la mayoría de los informantes, y

la relación de jugar mucho está ligada a la relación disfuncional de amigos, así como el que los padres sean permisivos, al uso de videojuegos como una forma de escape.

## **CAPITULO V. CONCLUSIONES**

### **5.2. Contexto en el uso de videojuego en los jóvenes**

#### 5.2.1. Uso.

Aquellos que hacen uso de los videojuegos mayormente son los hombres, sin embargo, las mujeres están presentes y va en aumento considerable el interés en usar los videojuegos como parte del ocio, en comparación con épocas pasadas.

#### 5.2.2. Con qué juegan.

El uso de celulares es el mercado más grande si hablamos de ingresos económicos para la industria de los videojuegos, sin embargo, podemos observar cómo el celular quedó en segundo lugar como opción para jugar videojuegos, esto en parte porque los jóvenes a edad temprana, en su mayoría, no tienen el acceso a un dispositivo celular, esto puede variar según la cultura de la población.

#### 5.2.3. Tiempo de juego.

Los jóvenes tienden a jugar más los fines de semana, que es cuando tienen mayor tiempo libre, pero existe un número significativo de hombres que no siguen en su totalidad esta regla; siendo las mujeres aquellas que, si obedecen a ocupar su tiempo libre en otras actividades, como puede ser el estudiar. Esto podría verificarse con un estudio que tome en cuenta las calificaciones; pero en conjunto estos son conscientes de que el uso de los videojuegos tiene un peso significativo en sus vidas, considerando también, la inversión de tiempo en ellos.

#### 5.2.4. Con quienes juegan.

Una de las variables de interés en esta investigación fue el poder adentrarnos a la importancia que tienen los videojuegos respecto al contacto social con los demás, puesto que el jugar solo no es tan atractivo en muchos casos como lo es el estar acompañado, sin embargo, las relaciones virtuales siguen una dirección diferente respecto al valor de la amistad de aquellos que no conocen en la vida virtual a los que conocen en la vida real.

#### 5.2.5. Padres.

El adentrarnos a profundidad en el rol que los padres están cumpliendo en la actualidad respecto al cuidado de sus hijos, puede ser muy complejo, solamente podemos dejar claro que la obtención de tecnología es primeramente por parte de los padres y que el uso de videojuegos no puede ser evitado, por lo que hablar de regulaciones o leyes que los prohíban está de más. Pero si podemos hablar de incluir a los padres en este mundo, dentro de los resultados obtenidos, pudimos obtener la perspectiva de los adultos que juegan videojuegos, es una opción muy viable el incluir a los padres en las sesiones de juegos de los hijos, no solamente observando, más bien participando activamente para que esto probabilisó un sano uso de ellos, dependiendo de los contextos familiares, haciendo referencia a “sano” con todo aquello que pueda obtener un beneficio mayor a un impacto negativo del videojuego, ya que este varía según el contenido.

### **5.3. Adicción en el uso de videojuegos en los jóvenes**

Respecto a la adicción podemos observar que los jóvenes no son lo suficientemente maduros como para poder discriminar si hacen o no demasiado uso de los videojuegos, ya que estos reportan un uso entre bajo y alto pero sus horas de juego dicen lo contrario, ahí podemos tomar en cuenta la *prominencia*, esto en contraste con la visión de los participantes adultos se

puede observar que se vuelven más conscientes, puede ser por las responsabilidades que puede o no atender una persona con necesidades económicas.

### 5.3.1. Modificación de ánimo.

Es indiscutible que la modificación del estado del ánimo esta presente en aquellos que hacen uso de los videojuegos, sin embargo, esta no se ve modificada con el tiempo en general, la inmersión cumple su efecto tanto en jóvenes como en adultos, por lo tanto y como es natural, causan emociones fuertes, donde la diferencia más remarcable son aquellas emociones fuertes como la ira o la frustración, diferencias respecto a la forma de presentación, unas con más nivel que otras pero siempre presentes, sin embargo, la inteligencia emocional o el control de emociones es algo que definitivamente se debe trabajar por la indetenible ola de nuevas tecnologías.

### 5.3.2. Tolerancia y abstinencia.

La **tolerancia** en este caso es un elemento polémico hoy en día ¿debemos tener un límite de uso de tecnología hoy en día? ¿si no limito mi uso de tecnología requeriré más? bueno, es evidente que la salud corre un riesgo si no se usa la tecnología adecuadamente, ya sea por estar sentado mucho tiempo o por dejar actividades saludables de fuera por estar más apegado a la tecnología, pero ¿si usamos las tecnologías con las medidas de salud? Como alejarme cada cierto tiempo, estirarme, etc; bueno, debemos estar conscientes de esas medidas y educarlas más hoy en día, donde los jóvenes llevarán clases en línea por la emergencia sanitaria mundial, en este caso el COVID-19.

Así que el uso de tecnología se incorporará más a nuestras vidas, el uso de computadoras, celulares, televisores, etc., serán requeridos por más de ocho horas diarias, después de ello los



jóvenes y adultos volverán a ellos para trabajar o el ocio, la tolerancia vista como un problema será cambiada por el cansancio viéndolo desde una perspectiva positiva, si no, estaremos destinados a usar y vivir en tecnología, ahora, la **abstinencia** ya está moderadamente presente en la población joven. Por lo que realizar una investigación más a fondo nos brindará una mejor perspectiva del futuro de las sociedades.

### 5.3.3. Conflicto.

El conflicto siempre estará presente moderadamente en aquellos individuos que no tengan las herramientas necesarias para poder afrontar y/o reaccionar ante situaciones adversas, situaciones donde muchas veces somos inconscientes sobre si estamos haciendo un uso adecuado o no de los videojuegos, por lo que el contacto humano y la comunicación deben ser claros y establecer reglas. Los resultados son concluyentes, ningún joven presento un “sí” a la adicción, pero son apegados a las tecnologías, ahora, hablar de recaída es un caso donde eliminamos por completo el videojuego ¿cuántos de los padres “tecnológicos” hacen un uso adecuado de los castigos en los jóvenes? podremos hablar sobre lo que es una recaída cuando se haya vivido una, así que los datos son concluyentes y coinciden con los resultados de no adicción, pero esto no quiere decir que no exista un conflicto presente cuando hablamos de extraer algo que es bueno para los jóvenes (o que ellos lo consideren así).

## 5.4. Aprendizaje entorno al uso de los videojuegos

### 5.4.1. Lo que juegan.

Dentro de este apartado podemos observar y analizar lo que tanto jóvenes como adultos tienen en coincidencia, el uso de videojuegos no es tanto en si por “un gusto único”, más bien es por una interacción social y competencia que está presente, para poder sustentar esto podemos observar cómo los juegos más populares son efectivamente aquellos que tienen más elementos

atractivos respecto al jugar con otras personas se refiere; y no solo eso, ello coincide también con que los jóvenes tienen mayor apego una vez que están en contacto con ello. Por poner un ejemplo, todos mis amigos juegan “Fortnite” así que yo lo juego también, pero si me preguntan con qué juego me identifico ¿no crees que la respuesta debería cambiar? no me refiero a que no hay nada de que identificarse en lo que más juegas, me refiero a que existen un sinnúmero de opciones para identificarte y eliges la que más juegas. Por lo que la conexión es clara, te identificas con lo que más juegas.

#### 5.4.2. Lo que aprenden.

Vamos a concluir hablando del aprendizaje ¿este elemento está sujeto a elección? ¿uno aprende lo que uno quiere o uno aprende lo que necesita aprender? ¿si tenemos una inmersión en un videojuego vamos a aprender lo que se nos presente? la respuesta es sí y no, los elementos atractivos tienen una función en los videojuegos, pero estos no determinan lo que vamos a aprender, si nos adentramos al mundo de los videojuegos podemos observar que juegos como minecraft es elegido como la primera opción de los jóvenes como el juego donde más aprendieron, si analizamos por encima el “por qué”, podemos coincidir en que el peso es más en el *necesito aprender* que en el *quiero aprender*, minecraft tiene un gran número de elementos que deben ser aprendidos para poder disfrutar en comunidad o individualmente, entonces, podemos concluir que esto sigue una regla compleja que podemos ejemplificar con el siguiente ejemplo: “aprendí inglés jugando videojuegos”.

## 5.1. Discusiones

Como hemos podido observar, el adentramiento al mundo de los videojuegos es un trabajo complejo y arduo, la comprensión reside en el trabajo en conjunto de varias disciplinas para la ampliación del panorama, la interdisciplina ha mostrado ser efectiva en el desarrollo de este proceso, sin embargo, no somos “todistas”, por lo que no se han podido abarcar todos los factores que giran en torno a los videojuegos, así como se pudo apreciar en las categorías emergentes que tienen un impacto en aquellos que hacen uso de los videojuegos.

Las nuevas tecnologías están aquí para quedarse y seguir cambiando el como vivimos día a día, por lo que los videojuegos no pueden ser simplemente retirados de las manos de los jóvenes, incluso en la actualidad los adultos ya los ven como una necesidad para poder complementar sus vidas en el aspecto del ocio, esto, como se comentó al abrir esta investigación puede tener un nivel de inmersión de mayor calidad, ya que si estos seguirán creciendo y siendo más accesibles es lógico el pensar un buen uso y acercamiento a ellos, si pudiéramos desarrollar videojuegos con los elementos destacados en esta investigación podríamos llevar a la construcción de realidades sociales virtuales conformadas de un equilibrio entre el ocio y el bienestar tanto individual como social.

¿Qué queremos decir con bienestar tanto social como individual? Como se presenta en las figuras 4 y 5, el bienestar viene al alterar mayormente los aspectos positivos y disminuir los aspectos negativos de los videojuegos; ese tipo de estrategias pueden sonar muy simples y genéricas, pero si ya se tienen los elementos que constituyen los videojuegos que están en relación con aquellos que pueden o generan adicciones, entonces queda claro que la elaboración de estas estrategias “simples” pueden desarrollarse de una manera en que tengamos realmente fórmula para dar la base a la realidad social virtual, o simplemente a hacer que el aprendizaje aburrido en videojuegos pueda convertirse en algo con elementos más atractivos. Dicho esto, los

elementos que presentamos aquí pueden aislarse y/o estudiarse más a fondo para la manipulación de ellos desde una perspectiva disciplinar, la psicología solo por mencionar una de muchas, pero, si se realiza una investigación a profundidad interdisciplinar de los elementos de interés, podemos cambiar esa adicción a un aprendizaje.

La discusión gira entorno a cómo los resultados cuantitativos y cualitativos en conjunto han brindado un panorama de comprensión del fenómeno, la idea en un principio de la investigación era utilizar instrumentos cualitativos y cuantitativos con jóvenes de secundaria, sin embargo, esto no pudo ser posible por la contingencia de salud (COVID-19), el utilizar el panorama de los adultos respecto a lo que los jóvenes viven con los videojuegos es una manera justificable hasta cierto punto, puesto que en realidad los videojuegos han cambiado mucho en ese periodo de tiempo (cuando los adultos eran jóvenes). El complementar la información de los jóvenes con los adultos nos dio un panorama único e incomparable, de que, a pesar de la evolución de las nuevas tecnologías, aquellos que están apegadas a ellas aún, estos tienen un contacto real y no de opinión meramente, ya sea por adivinar o inventar, la información fue objetiva, por lo que se deja en discusión ese tópico.

Para finalizar podemos reflexionar sobre la construcción de un molde social, ya que tenemos un acercamiento a elementos a moldear en esta receta virtual que puede llegar a ser adictiva con la exposición, y que sabes como la interacción lleva a una inmersión cada vez más prolongada, entonces pasamos a interrogantes más profundas. Somos humanos curiosos por naturaleza, antes el volar era un sueño, el poder hablar con personas que están del otro lado del planeta con un click era inimaginable; ahora los pilotos son entrenados en simulaciones virtuales, incluso militares usan simulaciones virtuales para aprender ¿en qué punto está marcada la línea?, con la inmersión por medio de la realidad virtual esta muy cerca, incluso el poder moverte

libremente en realidades virtuales esta cada vez más desarrollado, podemos tomar como ejemplo VRChat, llegará un momento donde podremos pulir esos movimientos y ¿qué seguirá?, el disparar y apuñalar en videojuegos para poder ganar una ronda ya es requerida como habilidad para poder disfrutar juegos, así que ¿en qué momento la realidad superará nuevamente la ficción?

## REFERENCIAS

- Aguiar Andrade, E., & Aclé Tomasini, G. (2012). Resiliencia, factores de riesgo y protección en adolescentes Mayas de Yucatán: elementos para favorecer la adaptación escolar. *ACTA Colombiana de Psicología*, 15(2), 53–64.
- Aragón de Viau, M. (2000). *Estilos de aprendizaje*.
- Bauman, Z. (2002). La Sociedad Sitiada. In *Germany Trade & Invest*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Berger, P., & Luckmann, T. (1966). La Construcción Social De La Realidad. In *Zhurnal Eksperimental'noi i Teoreticheskoi Fiziki (Amorrortu)*. <https://doi.org/10.2307/3466656>
- Bronfenbrenner, U. (1971). La ecología del desarrollo humano. Barcelona, Paidós
- Burleigh, T. L., Griffiths, M. D., Sumich, A., Stavropoulos, V., & Kuss, D. J. (2019). A Systematic Review of the Co-occurrence of Gaming Disorder and Other Potentially Addictive Behaviors. *Current Addiction Reports*, (September).  
<https://doi.org/10.1007/s40429-019-00279-7>
- Campos, R., & Penna, C. (2010). La Consola de videojuegos en los Hogares Mexicanos. Encuesta Nacional en Viviendas. *Consulta Mitofsky*, 2, 1–13.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videjuegos en el DSM-5. *Sociedad Científica Española de Estudios Sobre El Alcohol, El Alcoholismo y Las Otras Toxicomanías.*, 26(2), 91–95.
- CEVECE, V. (2017). Adicción a los videojuegos. *Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades*, (805).

- Chávez López, S. (2018). El Concepto de Riesgo. *Recursos Naturales y Sociedad*, 4(1), 32–52.  
Retrieved from <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24706/2/articulo4.pdf>
- Eguía Gómez, J. L., Contreras Espinosa, R. S., & Solano Albajes, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, Historia Y Su Potencial Como Herramientas Para La Educación Videogames. *3 Ciencias*, 1, 14. Retrieved from <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. (2019). In *Entertainment software association*.
- Finserås, T. R., Krossbakken, E., Pallesen, S., Mentzoni, R., King, D. L., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2019). Near Miss in a Video Game: an Experimental Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, (April). <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00070-9>
- García Gajardo, F., Fonseca Grandón, G., & Concha Gfell, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Actualidades Investigativas En Educación*, 15(3), 1–26. <https://doi.org/10.15517/aie.v15i3.21072>
- García Valdés, M., & Suárez Marín, M. (2013). El método Delphi para la consulta a expertos en la investigación científica. *Revista Cubana de Salud Pública*, 39(2), 253–267.
- González Svatetz, C. A., & Agudo Trigueros, A. (2003). *Factores de riesgo: aspectos generales* (pp. 750–763). pp. 750–763. Retrieved from [http://www.who.int/topics/risk\\_factors/es/](http://www.who.int/topics/risk_factors/es/)
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445–462.

- Griffiths, M. D. (2008). *Diagnosis and Management of Video Game Addiction*. (December).
- Groves, C. L., & Anderson, C. A. (2015). Negative Effects of Video Game Play. *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies*, (December). <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-52-8>
- Hernández Sampiere, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2007). Metodología de la investigación. In *Journal of Experimental Psychology: General* (Sexta edic, Vol. 136).
- İalvarlı, Ş. I., & Griffiths, M. D. (2019). The association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity : A Systematic Review of Literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 27.
- INEGI. (2012). Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los Hogares, 2011. *Instituto Nacional de Estadística y Geografía*, 44.
- INEGI. (2014). Estadísticas sobre Disponibilidad y uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones en los Hogares. *Instituto Nacional de Estadística y Geografía*, 42.
- Retrieved from [http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf](http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf)
- INEGI. (2016). Estadísticas a Propósito Del... Día Internacional De La Juventud (15 a 29 Años) 12 De Agosto1”. *Instituto Nacional de Estadística y Geografía*, 9–34. Retrieved from [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/juventud2016\\_0.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/juventud2016_0.pdf)
- Jean, L. P. (2013). Beyond multiple methods: critical multiplism on all levels. *International Journal of Multiple Research Approaches*, 7(1), 50–65.



- Lancheros Maldonado, M., Amaya Mancilla, M., & Baquero Buitrago, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Electrónica de Terapia Ocupacional Galicia, TOG*, 11(20), 12.
- Lanz, P. M., Bohorodzaner, S., & Kampfner, E. (2010). Artículo de Investigación : Violence and videogames in chileans and mexicans and chileans adolescents . *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5, 199–206.
- Ledo Rubio, A. I., Gándara Martín, J. J. de la, García Alonso, M. I., & Gordo Seco, R. (2016). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace.*, (117), 72–83.
- León Duarte, G. (2015). Transformaciones en el campo de estudios de la comunicación en América Latina. Perspectivas epistemológicas y éticas en torno a la generación, la apropiación y la divulgación del conocimiento científico – académico. *Conferencia Magistral. FELAFACS*.
- León Duarte, G. A., Contreras Cázarez, C. R., & Moreno carrillo, D. (2016). Probando modelos interdisciplinarios inclusivos en la dependencia de Internet en Jóvenes. Nuevas variables asociadas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 71, 616 a 631.  
<https://doi.org/10.4185/RLCS-2016-1112>
- León Duarte, G., Caudillo Ruiz, Y., Contreras Cázarez, R., & Moreno Carrillo, D. (2014). *Internet seguro y jóvenes de secundaria en México*. <https://doi.org/10.13140/2.1.2398.6243>
- Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. I. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*.  
Retrieved from [papers2://publication/uuid/4647DD9B-5C03-4810-A274-123E39428FB3](https://papers2://publication/uuid/4647DD9B-5C03-4810-A274-123E39428FB3)

- Marcano Lárez, B. E. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 7(2), 128–140. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296008>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales , psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas t Endencias En Educación Fisi ca, Deporte y Recreaci Ón*, 2041, 43–49. Retrieved from [http://www.retos.org/numero\\_21/Retos 21 43-49.pdf](http://www.retos.org/numero_21/Retos 21 43-49.pdf)
- Montes, F. (2016). La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa. *Ciencias Sociales. Universidad de La República de Uruguay.*, 29. Retrieved from [https://www.esccap.org/uploads/docs/22hejwfj\\_esguian3\\_ectoparasitos\\_altausb.pdf](https://www.esccap.org/uploads/docs/22hejwfj_esguian3_ectoparasitos_altausb.pdf)
- Motos, T. (1993). Las técnicas dramáticas: procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua y la literatura. Universidad de Valencia. Recuperado de [http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20395/tecnicas\\_dramaticas.pdf](http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20395/tecnicas_dramaticas.pdf)
- Muñiz, J. (2010). Las teorías de los tests: teoría clásica y teoría de respuesta a los ítems. *Papeles Del Psicólogo*, 31(1), 57–66.
- Newzoo. (2018). Mexico games market 2018. recuperado de: <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>
- Newell, W. H. (2001). A Theory of Interdisciplinary Studies. *Issues in Integrative Studies*,

25(19), 1–25.

Newell, W. H. (2013). El estado del campo: teoría interdisciplinaria. 43(31), 22–43.

Newell, W. H. (2013). *El estado del campo: teoría interdisciplinaria*. 43(31), 22–43.

Nuyens, F. M., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Griffiths, M. D. (2019). The Potential Interaction Between Time Perception and Gaming: A Narrative Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, (August). <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00121-1>

Pablo Domínguez, J. P., & Silveira Sora, E. A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electronica Sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 16.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

Real Academia Española (2018). Diccionario de la lengua española. Vigésima primera edición. Madrid, España.

Salas Blas, E., Merino Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Scribano, A. (2000). Reflexiones epistemológicas sobre la investigación cualitativa en ciencias sociales. *Cinta de Moebio*.

Smith, S. M. (2014). Your Are What You Read: The relationship between Experience-Taking

and Performance.

Szostak, R. (2012). The Interdisciplinary Research Process. *Case Studies in Interdisciplinary Research*, 3–20. <https://doi.org/10.4135/9781483349541.n1>

Tapia, M., Fiorentino, M., Correché, M. (2003). Soledad y tendencia al aislamiento en estudiantes adolescentes: su relación con el autoconcepto. *Fundamentos en Humanidades*. Vol. IV. Núm. 7-8. Pp. 163-172. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/184/18400809.pdf>

Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Universidad Nacional de Educación a Distancia.*, 13(4), 407/413.

Universidad UPAV. Etica y Moral. Universidad Popular Autónoma de Veracruz. Secretaria de educación. Recuperado de: [http://www.universidadupav.edu.mx/documentos/BachilleratoVirtual/Contenidos\\_PE\\_UPAV/1Trimestre/ETVA%201/Unidad1/tema2.pdf](http://www.universidadupav.edu.mx/documentos/BachilleratoVirtual/Contenidos_PE_UPAV/1Trimestre/ETVA%201/Unidad1/tema2.pdf)

WePc. (2018). Video game industry statics, trends & data. Recuperado de: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *FORMATS Revista de Comunicacion Audiovisual*, 4, 27.

World Health Organization. (2018). Gaming disorder. recuperado de:

<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

## Anexo 1 – Cuestionario Cuantitativo de adicción, contexto y aprendizaje en los videojuegos.

Folio: \_\_\_\_\_

**Primera parte:** Sigue las instrucciones del profesor para resolver las siguientes preguntas, no te adelantes a los demás y si tienes dudas levanta la mano.

Edad: \_\_\_ Grado escolar \_\_\_ Colonia donde vives \_\_\_\_\_

Vives con tu Papá ( ) Mamá ( ) ¿Cuántos hermanos/hermanas tienes? \_\_\_ ¿Otras personas? \_\_\_\_\_

¿En que trabaja tu papá? \_\_\_\_\_ Trabaja en la mañana ( ), en la tarde ( ) o en la noche ( ).

¿En que trabaja tu mamá? \_\_\_\_\_ Trabaja en la mañana ( ), en la tarde ( ) o en la noche ( ).

¿En tu hogar tienen?... Internet ( ), Refrigeración ( ) ¿La televisión está en tu cuarto? Si ( ) No ( )

¿Dónde juegas? Consola ( ) Computadora ( ) SmartTV ( ) Celular ( ) C-portátil ( ) Otro \_\_\_\_\_

¿Cuál es? \_\_\_\_\_

¿Cuántas horas dedicas de lunes a jueves para jugar? \_\_\_ ¿Cuántas horas dedicas de viernes a domingo para jugar? \_\_\_

**Segunda Parte:** Sigue las instrucciones del profesor, si tienes dudas levanta la mano y recuerda que no existen respuestas correctas o incorrectas por lo que se te pide que seas lo más honesto posible.

| 0. Ejemplo ¿Crees que le inviertes mucho tiempo a los videojuegos? |      |             |       |           |
|--|------|-------------|-------|-----------|
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 1. ¿Sueles jugar solo?   |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 2. ¿Tienes más o mejores amigos en línea que en la vida real?      |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 3. ¿Sientes que los videojuegos son lo más importante de tu vida?  |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |
| 4. Cuando no estas jugando videojuegos, ¿estás pensando en ellos?  |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>5. ¿Juegas videojuegos para sentirte bien?</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>6. ¿Sientes algo negativo cuando no puedes jugar? (enojo, triste, desesperado, etc.)</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>7. ¿Sientes que debes de jugar más para sentirte bien?</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|  |      |             |       |           |
|--|------|-------------|-------|-----------|
| <b>8. ¿Últimamente has estado jugando más tiempo del que deberías?</b> |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>9. ¿Te molesta el que no te dejen jugar mucho?</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>10. ¿Sientes que serías capaz de dejar de jugar videojuegos?</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

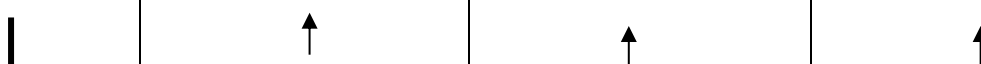












|  |      |             |       |           |
|--|------|-------------|-------|-----------|
| <b>11. ¿Has tenido problemas por jugar videojuegos? (con familia, amigos, escuela, etc.)</b> |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>12. ¿Has dejado de hacer tus deberes para jugar?</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |










|  |      |             |       |           |
|--|------|-------------|-------|-----------|
| <b>13. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar videojuegos, pero has fracasado en el intento?</b> |      |             |       |           |
| Nada   | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

|   |      |             |       |           |
|---|------|-------------|-------|-----------|
| <b>14. ¿Alguna vez pensaste que te hace mal jugar videojuegos, pero aun así sigues o has vuelto a jugarlos?</b> |      |             |       |           |
| Nada  | Poco | Más o menos | Mucho | Demasiado |

**Tercera Parte:** Sigue las instrucciones del profesor para responder.

|  | ¿Cuál es el videojuego que más juegas?  | ¿Cuál es el videojuego con el que más te has identificado?                           | ¿Cuál es el videojuego donde has aprendido más?                                       |
|--|---|--|---|
| <b>Poner el nombre de los juegos aquí:</b><br> |   |  |   |
| 15. ¿Cómo consideras las mecánicas, movimientos, técnicas, habilidades de...?  |   |   |   |
| 16. ¿Cómo consideras las gráficas, como se ve visualmente ...?   |  |  |  |
| 17. ¿Cómo consideras la historia de, lo que hablan, los diálogos de...?  |  |  |  |
| 18. ¿Consideras que te motiva o te engancha, a seguir jugándolo...?  |  |  |  |



|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| 19. ¿Cómo consideras la música, el audio, los sonidos de...?    |  |  |  |
| 20. ¿Cómo consideras el contenido, los modos de juego de...?    |  |  |  |
| 21. ¿Debes de tener ser bueno, tener habilidad para jugarlo...? |  |  |  |

¡Gracias!

**Anexo 2. – Pregunta método Delphi Cualitativa de adicción, contexto y aprendizaje en los videojuegos.**

¿cómo consideras que se relaciona el uso de videojuegos de los jóvenes de secundaria con la adicción a estos, el aprendizaje, la familia y amigos?