



## Consideraciones estipuladas a la práctica de los videojuegos como actividad lúdica

### *Considerations stipulated to the practice of video games as a playful activity*

**Raúl Eustace Rodríguez Arias**

raulrodriguezve@gmail.com, raulrodriguez@una.edu.ve  
Universidad Nacional Abierta - Venezuela

Recibido: 19-07-2016 / Revisado: 22-07-2016 / Aceptado: 09-09-2016 / Publicado: 09-01-2017

#### **RESUMEN**

La investigación tuvo como objetivo indagar el significado que tiene para los adolescentes caraqueños el uso de los videojuegos de salón. El estudio se realizó en cuatro salas de videojuegos ubicadas estratégicamente en el área metropolitana. La investigación se abordó desde una perspectiva metodológica cuali-cuantitativa, el método fue el estudio de caso, el tipo de investigación fue descriptiva y la modalidad de campo. Las unidades fueron 44 adolescentes que acuden a estos centros de esparcimiento. Las técnicas de análisis fueron la observación participante y la entrevista, ésta última de carácter semi-estructurada. Como conclusiones se determinó que para los adolescentes resultó muy significativo el hecho de jugar videojuegos ya que lo ven como una fase de sus vidas que ofrece distracción y entretenimiento, de igual forma prefieren los videojuegos de combate por las luchas y la carga de violencia que poseen, características que están presentes en estos adolescentes quienes los prefieren.

**Palabras clave:** Jóvenes, actividad lúdica y videojuegos

#### **ABSTRACT**

The research had as objective to investigate the meaning that has for the adolescents of Caracas the use of the video judges of living room. The study was conducted in four video game rooms located strategically in the metropolitan area. The research was approached from a qualitative-quantitative methodological perspective, the method was the case study, the type of research was descriptive and the field modality. The units were 44 adolescents who came to these recreation centers. The techniques of analysis were participant observation and the interview, the latter semi-structured. As conclusions it was determined that for adolescents it was very significant to play video games because they see it as a phase of their lives that offers entertainment and entertainment, just like video games combat for the struggles and the load of violence they have, characteristics that are present in these adolescents who prefer them.

**Key words:** Young people, recreational activity and video games

## INTRODUCCIÓN

El juego en la actualidad constituye una actividad universal. Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión hasta que llegó a adquirir un importante protagonismo como metodología de enseñanza. El valor de los juegos no es sólo su factor motivacional, sino que a través de éste se puede aprender, desarrollar destrezas, habilidades, estrategias, entre otros.

Con el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), surge un nuevo tipo de juego: los videojuegos, los cuales constituyen en la hoy en día un medio de entretenimiento que acapara la atención especialmente de los niños y adolescentes, con lo cual se ha logrado su uso en hogares, establecimientos, tiendas, entre otros; pudiendo elegir dentro de una diversidad de videojuegos como por ejemplo: los juegos de mesa, simulación, aventuras gráficas, juegos de rol, juegos de estrategia, etc. En definitiva, la variedad de estilos y productos es muy amplia.

En ciudades como Caracas, cada día existen mayores limitaciones de espacio físico, por lo cual, la industria de las tecnologías electrónicas viene desarrollando desde hace más de veinte años una interesante alternativa recreacional: los videos juegos de salón. Hoy en día, se encuentran miles de aficionados a las salas de video juegos, donde se presenta todo tipo de público, resultando en éstos los adolescentes; ya que son una nueva alternativa para aquellos que no poseen un aparato de video juego en sus hogares o para aquellos que desean encontrar una mayor diversión fuera de su casa.

Tomando en cuenta los párrafos anteriores, resultó interesante llevar a cabo un estudio de los videos juego que permitiera conocer cómo se ha creado una cultura de personajes, imágenes y lenguajes propios que llegan a formar parte de la vida cotidiana de

los jóvenes caraqueños, el significado que tiene para éstos dicha tecnología y las características atribuidas al "video game".

Los campos particulares de conocimientos fueron: a.- las causas o motivos por los cuales los jóvenes practican los videojuegos de salón; b.- la valoración (positiva o negativa) que tiene para los jóvenes su práctica; c.- el uso del tiempo libre y el tiempo dedicado a los videojuegos; y d.- el contexto lúdico presente en su uso y práctica.

El contexto en donde se desarrolló el estudio son cuatro salas de videojuegos ubicadas estratégicamente en diversas zonas del área metropolitana de Caracas, las cuales fueron seleccionadas principalmente con la condición de que asistieran jóvenes de diferentes estratos sociales. Esto con el fin de abarcar a adolescentes de diferentes parroquias sin llegar a compararlos entre sí.

La primera sala se sitió en el boulevard de Sabana Grande, la cual consta dos pisos de diversión y entretenimiento, se encuentran en esta sala de videojuegos, consolas de videojuegos de acción y combate. También posee simuladores de autos, motos y naves espaciales, hay aparatos que pueden ser utilizados hasta por cuatro jugadores a la vez, es muy frecuentado por adolescentes. La segunda sala se ubicó en la parroquia Santa Rosalía, la cual posee diferentes máquinas de videojuegos y de *Pin-Ball*; la mayoría de los videojuegos son de combate, aunque también cuentan con muchos videojuegos de corte clásicos de aventura. La tercera sala se ubicó en la parroquia de Caricuao, es más pequeña que las anteriores, posee gran cantidad de videojuegos de combate, los cuales son utilizados por jóvenes entre 12y 18 años que frecuentan este local, posee un ambiente decorado con grafitis. La cuarta y última sala de videojuegos se ubicó en la parroquia el Recreo la cual posee dos niveles, decorada con grafitis y con un alto sonido en las consolas, se encuentran todo tipo de juegos, deportes, aventuras, naves espaciales, autos y

por supuesto de combates. Posee también salas de *Pin-Ball* y de Hockey aéreo.

Como marco referencial de la investigación, se ha considerado de interés abordar aspectos como: el video juego, valor socializador del videojuego, el atractivo de los videojuegos, salones de videojuegos, atributos de los videojuegos de salón, ¿computadoras recreacionales o máquinas de envite y azar?

### **El videojuego**

El control de los movimientos, las imágenes impactantes, además de la aproximación continua a la realidad, parecen avances de cualquier película del futuro. La ciencia ficción hace que esta realidad esté presente hoy en día gracias a las últimas novedades que nos presentan los videojuegos. El concepto de videojuego "... es todo software creado con finalidades lúdicas que requiere de un soporte físico o hardware, cuyo contenido es mostrado a través de una pantalla" para (Gil y Vall-llovera, 2009: 11). Lo cual demuestra que son programas computarizados que se conectan a una pantalla o a un televisor, integrando un sistema de audio y video y a través de este sistema, el usuario puede disfrutar y vivir la experiencia de forma virtual. Las salas de videojuegos representan espacios o locales abierto al público para la práctica de esta actividad lúdica.

Cada uno de los equipos funciona con un paquete "Software" (programas) propio, el cual nos es compatible con el de otros equipos, los títulos los contenidos son muy similares, pero siempre se presentan diferencias técnicas como la imagen y el sonido, la nitidez de los colores, las dimensiones que ofrece y los elementos que se mueven en el monitor. Esto ha creado una competencia de sofisticación técnica entre las empresas del ramo. El "video game" que se asemeje más a la "realidad" tanto en acción como en dinamismo, es que obtendrá la

vanguardia del consumidor. De acuerdo a las modas impuestas, el paquete o "Software" es renovado constantemente.

La mayoría de los Video Juegos poseen diferentes niveles de dificultad. En los primeros niveles los obstáculos son más fáciles, puede haber menos peligro y poca velocidad. En un mismo juego se puede ir incrementando las dificultades, si la puntuación o los niveles aumentan.

### **Valor socializador de los videojuegos**

Tremel (2000), es uno de los primeros autores en reconocer la importancia que los videojuegos poseen en cuanto a su vertiente socializadora. Este experto alude con buen criterio a lo que llama la "socialización de la videoconsola", reconociendo que ésta es exponente de los valores que impregnan la sociedad actual, con su etnocentrismo, la búsqueda del éxito personal y la diversión como exponentes de ella.

Por su parte el proyecto europeo "*Children and their changing media environment*", coordinado por Livingstone y Bovill (2001), ha llevado a cabo un estudio en varios países europeos sobre el fenómeno de los nuevos medios y llama la atención sobre el papel creciente que los medios de ocio electrónico interactivo desempeñan en el desarrollo sociocultural de niños y adolescentes. Al respecto hay que citar la labor realizado por Jeankis (2000) quien ha precisado en el reconocimiento social e institucional de esta nueva forma de expresión cultural que es el ocio electrónico, y que en su opinión constituye la verdadera clave de socialización infantil juvenil.

### **El atractivo de los videojuegos**

Los videojuegos poseen una enorme capacidad de atraer y cautivar la atención de niños y adolescentes. La razón estriba en que esos juegos poseen lo que en psicología suelen denominarse factores dinamizadores de la conducta; dicho de otro modo: poseen el

suficiente atractivo y motivación para que los niños y jóvenes sean incapaces de sustraerse a su dinámica interna. Los videojuegos poseen: carácter lúdico, estimulación visual y auditiva, niveles de dificultad, logro de objetivos, reto, aumento de la autoestima, individualización, entre otros.

### **Las salas de videojuegos**

Un salón de Video Juego es un espacio multisensorial en donde se emiten sonidos y gráficos dotados de una variedad de consolas con un gran número de video juegos. En estos locales se presentan todo tipo de público: niños, jóvenes en su gran mayoría y hasta adultos, ya sean ricos o pobres, no importa su clase social. El videojuego es una práctica libre, pues, aunque el valor de los casetes, Cd y aparatos caseros sobrepasa precios accesibles por todos, se pueden encontrar otras alternativas como los salones de videojuegos, donde el precio por el uso de estas máquinas es adecuado para personas que en sus hogares no posean un aparato de videojuego. Se encuentran también locales de venta e intercambio de Cd de juegos, también a precios accesibles al público, para aquellas personas que posean en sus hogares su propio aparato de videojuego.

### **Atributos de los videojuegos de salón**

En la realidad, los aficionados de las salas de Video Juegos no quieren saber nada de juegos de aventura, en Caracas los videojuegos más populares son los de enfrentamiento físico. El formato de los videojuegos de combate son los de más popularidad en los circuitos de salas de máquinas e incluso dentro de los hogares. Éstos tienen una lógica común, llegan a ordenar los controles y comandos de una forma que, si se sabe jugar uno, se pueden jugar todos; la preferencia de esos videojuegos depende de la calidad de los gráficos, la magia de las historias que ambientan los combates, la variedad y de los

contrincantes y sobre todo por la cantidad de golpes y movimientos que pueden tener los héroes computarizados.

Una de las cualidades especiales del formato de combates en el video juego de Salón es que el usuario puede seleccionar a su personaje, no importa si es bueno o malo, aquí no existe moral para eso, lo que importa son sus poderes especiales, su fuerza, su velocidad para derrotar al enemigo. Se puede ser cualquier personaje.

### **¿Computadoras recreacionales o máquinas de envite y azar?**

Los aparatos de videos y entretenimiento están integrados por un monitor y receptor de televisión, tarjetas de programas computarizados, circuitos electrónicos y componentes mecánicos de control y movimiento, que dependen de la inteligencia, destreza y habilidad personal del usuario.

Estos equipos y sus componentes son de libre venta, distribución, exportación e importación en el Territorio Nacional. En Venezuela, existen millones de computadoras con juegos recreacionales incorporados a un sistema operativo, repartidas en oficinas del Estado, oficinas privadas y viviendas. Existen millones de aparatos de videojuegos caseros ampliamente aceptados en los hogares del país que disponen de posibilidades económicas para su adquisición.

El basamento legal en el cual se sustentó la investigación fue La Constitución Bolivariana de Venezuela, en su artículo 20 el cual establece que toda persona tiene derecho al libre desenvolvimiento de su personalidad, sin más limitaciones que las que derivan del derecho de las demás y del orden público y social.

La ley Orgánica de Educación en su artículo 45, que indica que la educación extraescolar aprovecha las facilidades o recursos que para esta clase de educación posean las instituciones docentes públicas o privadas, los talleres libres de artes, las

bibliotecas, las instalaciones deportivas y recreacionales, las industrias establecidas y demás posibilidades existentes dentro de las comunidades y utilizará al máximo la potencialidad educativa de los medios de comunicación social.

La ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos en su Artículo 4 numeral 4 todo videojuego y juguete debe promover el respeto a la vida, la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley, la comprensión, la tolerancia, el entendimiento entre las personas y el espíritu de paz y la fraternidad.

La Ley Orgánica para la Protección del niño y del adolescente (LOPNA) en su artículo 78 que establece que los responsables y trabajadores de empresas o establecimientos que vendan, permuten o alquilen videos, juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedios, deben cumplir con las regulaciones pertinentes sobre la materia, especialmente las referidas a la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de estos bienes.

## MÉTODOS

Este estudio de acuerdo a la naturaleza de la investigación, se ubica en un estudio cual cuantitativo, orientada a un tipo de e investigación descriptiva, con modalidad de campo. El método implementado fue el estudio de caso, ya que el mismo sirvió como la mejor forma de acercamiento a la realidad, éste permitió identificar, reconocer y comprender el ambiente cotidiano que se vive en las salas de videojuegos, además que permitió operar a través de la descomposición y el análisis de la realidad de forma más significativa, como señala (Albert, 2007: 216) "La única exigencia es que posea algún límite físico o social que le confiera identidad", que para el presente estudio representa los adolescente que practican esta

actividad lúdica electrónica en diferentes salas del área metropolitana de Caracas.

Las técnicas de análisis utilizadas fueron la observación participante. Dado que se estableció el contacto directo con los actores sociales quienes suministraron la información requerida, siendo testigo de los hechos desde adentro; las actitudes, los valores, el comportamiento; añadiendo así una dimensión más emocional, una carga de sentimientos vividos directamente.

La entrevista semi-estructurada se realizó con preguntas abiertas y cerradas, la cual se utilizó para trabajar los diferentes tópicos que se relacionaron con las condiciones existentes en las salas de videojuegos, lo cual luego de la operacionalización se determinaron tres categorías de análisis que fueron: causas, valoración y caracterización.

En la categoría causas se buscó determinar la motivación que poseen los jóvenes al consumo de esta tecnología y la importancia de la misma para el consumidor. Se buscó investigar los motivos que tiene los adolescentes para preferir usar los videojuegos de salón y no los videojuegos en sus casas.

En la categoría valoración se midió el grado que se le atribuye a un determinado sujeto, objeto específico o práctica social. Por ello, se buscó identificar desde hace cuánto tiempo los adolescentes practican los videojuegos de salón, así como también el tiempo que le dedican a su práctica, de la misma manera, se buscó identificar a cuál otra actividad le dedica menor, igual, mayor tiempo, además se buscó deducir que tipo de relaciones grupales se generaran mediante su práctica.

En la categoría caracterización se determinaron las cualidades y características atribuidas al uso del juego tradicional, del videojuego y del videojuego de salón. Por ello, se determinó el tipo de video juego preferido

y la importancia que tiene para el adolescente el hecho de jugar.

La escogencia de las preguntas se realizó en base a las categorías de análisis planteadas y a partir de allí se definieron sub-categorías de acuerdo con el objetivo que perseguían. La hilaridad de las preguntas fue de forma aleatoria por lo cual no tenía un orden consecutivo para su mejor comprensión, dado que se requería que cada pregunta diera continuidad a la siguiente pregunta; esto con fines internos, para que de esta manera el instrumento de medición se adecuará a las expectativas que se esperaban fuesen cumplidas. Aunque los resultados y su tabulación se colocan y diferencian por categorías.

La muestra estudiada de 44 adolescentes (11 por cada sala de videojuego visitada) fue representativa, como visualización inicial de la práctica lúdica, que despliega a los cuatro salones es estratégicamente escogidos en diferentes sectores del área metropolitana de Caracas, esto con el fin de interpretar y analizarlos datos (suministrados por las fuentes entrevistadas), para posteriormente obtener las conclusiones referidas en el presente estudio de casos, con lo cual se instrumentó un procedimiento que se muestra en los resultados obtenidos.

## RESULTADOS

Luego de cumplir con la metodología, las técnicas y los aspectos instrumentales realizados en este estudio, en especial, la recopilación de datos y de la revisión de los planteamientos teóricos que le dieron sentido a los mismos se efectuó la descripción, el análisis y la interpretación de los resultados, de tal forma que proporcionaran respuestas a las interrogantes presentes en los objetivos de la investigación.

### Preferencia de los videojuegos

Se observó que un 77,5% de los jóvenes entrevistados poseía por lo menos un aparato

de videojuegos en sus hogares y apenas el 22,5% restante respondió de manera negativa. Lo que demuestra que en la mayoría de los hogares de este estudio han incorporado esta forma de distracción, debido a que estos aparatos poseen un mayor avance tecnológico y que se han adaptado a la evolución constante de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Los videojuegos se introducen en el mundo de las computadoras, a medida que aumenta su importancia en muchos trabajos y en la vida diaria de los adolescentes. En parte, muchos programas han mostrado sus primeras pruebas de tecnología de entretenimiento asimilándolos como un invento recreacional.

Esto se observó cuando respondieron poseer un Wii de Nintendo (42,5%), un X-Box 360 de IBM (22,5%) o un PlayStation 3 de Sony (12,5%), de la misma manera, un grupo de jóvenes que contestaron afirmativamente, señalaron tener además de estos aparatos, una computadora con videojuegos instalada en sus hogares (7,5%); lo que demuestra que para una gran cantidad de jóvenes en la actualidad les resulta más grato, dado el auge de la informatización, el hecho de divertirse y canalizar sus emociones, sentimientos, deseos y acciones con un aparato de videojuegos o una computadora.

Hay que resaltar que en los resultados los jóvenes nombraron poseer todo los aparatos de videojuegos más modernos (en ningún momento mencionaron poseer un aparato de videojuego antiguo como son el *Atari*, *Intellevisión* o *Intellegame*), lo que demuestra que con el transcurrir de los años los videojuegos han evolucionado, y gran parte de las ganancias que se obtuvieron en sus primeros años, se invirtieron en el desarrollo e investigación, para la creación de versiones modernas más sofisticadas, de igual forma en la entrevista los adolescentes indicaron que se adaptan con facilidad a la evolución constante de las tecnologías.

La investigación demostró la preferencia de los jóvenes por jugar con los video juegos de salón (72,5%). Acotaron razones tales como: más variedad (40%), mejor ambiente (15%), más diversión (12,5%) y por poseer más originalidad (5%). Dado que en la capital existe un vacío recreacional para los jóvenes cuyas edades oscilan entre los 12 y 17 años, ya que los parques públicos al aire libre especifican la prohibición de usar los aparatos por los mayores de doce años y las salas de fiesta y discotecas puntualizan la prohibición del ingreso a menores de dieciocho años.

Los jóvenes que acotaron preferir jugar en sus casas (20%) señalaron el hecho de que ahorran más dinero, ya que con sus aparatos de videojuegos en casa no pagaban dinero por jugar varias veces, tan solo a una pequeña muestra de la población (7,5%) señalaron que le resultaba indiferente jugar en sus hogares o en las salas de videojuegos.

### **Grado de importancia**

En cuanto al gusto que tienen los jóvenes por los videojuegos de salón, todos contestaron de manera afirmativa, se basaron en que estos ofrecen un mejor entretenimiento (52,5%), por poseer buenos gráficos efectos y sonido (17,5%), por ser muy reales (15%), por ser muy sangrientos (12,5%) y por tener una mayor virtualidad (2,5%).

En cuanto a la atracción que tiene los adolescentes por los videojuegos de salón, una gran parte de ellos señalaron que le llamaban la atención por sus combates sangrientos (43,7%), otros por sus gráficos y lo real que parecen (30%), por la violencia (12,5%) y por la competencia que estos generan (10%). Esto se debe a que en la actualidad, los aficionados a las salas de video juegos no quieren saber nada de "Super Mario Bros, ni de Sonic" (videojuegos de aventuras), ya que los adolescentes consideran que en Caracas los videojuegos más populares son

los de enfrentamiento físico, aquellos que den más de mil puntos por quitarle el corazón o la cabeza al oponente.

Tal como señalan (Gil y Mombiela, 2007: 10) "...El juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados y resignifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas". Por lo cual demuestra que el videojuego hace de sus consumidores un ente cesantemente participativo, privatizado y sedentario llegando a ser simples receptores o emisores de mensajes que son conducidos por canales preestablecidos.

Prevalció la comodidad ya que se realizó el mínimo esfuerzo físico para lograr divertirse, estos comparándolos con otros aspectos lúdicos que podrían practicar los jóvenes. Pero al observarlos frente a un monitor, se les ve la emoción que sienten en la práctica de éstos, de alguna u otra forma, el usuario interviene en lo que está aconteciendo en la pantalla.

En cuanto a las críticas que se hacen acerca de los video juegos, un 47,5% opinó estar de acuerdo con estas informaciones ya que ellos mismos confesaron haberse "jubilado" o haber experimentado algún tipo de "adicción" por éstos, creen igual que esto ocurre no solo con ellos sino también con mucho de sus compañeros, un 32% opinó estar en desacuerdo con estas afirmaciones, ya que creen que es solo una forma de criticar el uso de estos aparatos, tan solo un 20% creen que estas críticas solo en parte tiene razón.

En el presente caso de estudio, la adicción a los videojuegos de salón, significa una fuerte dependencia hacia ellos, (Narváez, 2008: 61) señala que "La adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y tiene, frente a él, una dependencia mental y física...". Esto se caracteriza al ser una actividad que ocupa considerable tiempo

en la vida cotidiana de los adolescentes, pero que pueden seguir practicando con prudencia.

### Tiempo dedicado a los videojuegos de salón

En cuanto al tiempo practicando los videojuegos de salón el 45% de la población los practica desde hace 2 años, un 37,5% desde hace 4 años, el 12,5% lo practica desde hace 6 años y el 5% restante desde hace más de 6 años. En relación a la cantidad de tiempo dedicado a estos video juegos, el 90% de todos los adolescentes juegan con una frecuencia interdiaria, el 10% restante los practica de forma diaria.

El tiempo que estos le dedican diariamente a esta práctica se puede distribuir de la siguiente manera un 42,5% como mínimo de dos horas, el 27,5% alrededor de tres horas, el 17,5% más de tres horas y un 12,5% lo practican por lo menos una hora diaria se pudo observar la práctica de los videojuegos tiende a formar parte significativa dentro de la actividad diaria, ya que los adapta de esa forma al modo de vida de la sociedad tecnológica en la que se desenvuelve, de esta manera se puede interrelacionar más con el mundo de la automatización.

Tal como señalan (Gil y Valllovera, 2009: 10). "...los videojuegos pueden ser una oportunidad que no hay que dejar escapar para reducir las asimetrías que siguen atravesando a hombres y mujeres.", durante la investigación se pudo apreciar que las chicas están compitiendo al mismo nivel que los chicos, estando incluso más parejos. La diferencia de edad y sexo son eliminadas.

La actividad que los adolescentes realizarían si no existiesen los videojuegos de salón, un 47,5% practicaría algún deporte, un 30% se dedicaría a estudiar, un 5% a ver televisión, leer un 5% y practicarían alguna otra actividad 12,5%. Observando estas características pareciese que las salas de

videojuegos cercenan a los jóvenes de muchas actividades más productivas, pero hay que recalcar que del 90% de la población entrevistada realiza alguna actividad, bien sea hacer deporte (70%), estudiar (10%), leer (2,5%), ver televisión (2,5%). El 10% restante no practica ninguna otra actividad, lo que demuestra que, a pesar de la existencia de las salas de videojuegos, la gran mayoría realiza alguna actividad productiva.

De igual forma, un 70% indicó que no dejaría de hacer las actividades nombradas anteriormente por venir a jugar a las salas, ya que prefieren hacer deporte (45%), leer (5%) estudiar (5%). Solo un 20% prefirieron ir al salón y el 10% restante no respondió a esta pregunta. Lo cual demuestra que la práctica del videojuego de salón no es la preferencia primordial por la cual los jóvenes dejarían de realizar sus actividades más importantes, ya que para ellos la práctica de estos videojuegos de salón en solo una forma de recrearse durante su tiempo libre.

### Preferencia por los videojuegos de salón

Los adolescentes entrevistados en las salas prefirieron de forma general los videojuegos de combate en un 100%, de los cuales se diferenciaron entre sí de la siguiente manera:

- *Mortal Kombat*: por sus combates sangrientos (12,5%) y por su realidad (25%).
- *Street Fighter*: por ser emocionante (10%), por sus gráficos, los efectos y la violencia (15%).
- *Killer Instinct*: también por ser emocionante (12,5%) y por su violencia (10%).
- *Virtua Fighter*: por sus gráficos y efectos (5%) por su realidad (7,5%), y por su rapidez (2,5%).

Los videojuegos de combate son los preferidos por los adolescentes caraqueños, como señala (Gros, 2004: 95) por "...La



violencia y la agresión es una de las preocupaciones que más frecuentemente se muestra y se relaciona con el uso de los videojuegos”, además se debe acotar que el contenido de la mayoría de los videojuegos de salón posee en su gran mayoría gráficos más violentos y realista que el que mostraban videojuegos anteriores.

Estos videojuegos tienen una lógica común, llegan a establecer un orden a los controles y a los comandos que poseen las consolas de una forma que, si sabe jugar uno, los puede jugar todos. Las preferencias de estos videojuegos dependen de la calidad de los gráficos, la magia de las historias que ambientan los combates, la variedad de los contrincantes y sobre todo por la cantidad de golpes y movimientos que pueden tener los héroes computarizados.

Una de las cualidades especiales del formato de combate de los videojuegos de salón es que el usuario puede seleccionar a su personaje, no importa si es bueno o malo aquí no existe moral para eso, lo que importa son sus poderes especiales, su fuerza, su velocidad para derrotar al enemigo, se puede ser cualquier personaje.

En relación al tipo de video juego con el cual se identificaban más, un 37,5% acotó que con *Mortal Kombat*, un 25% dijo que con *Street Fighter*, un 20% con *Killer Instinct*, un 15% con *Virtua Fighter* y tan solo un 2,5% con otros videojuegos. Entre las razones que señalaron están aspectos relevantes como por ejemplo la violencia (32,5%), por los gráficos, movimientos y virtualidad (15% cada uno), por los combates sangrientos (12,5%), por la sencillez (7,5%) por la velocidad (2,5 %).

Lo que confirma la preferencia de los jóvenes caraqueños por los videojuegos de combate, ya que en estos sienten que pueden descargar todas sus tensiones: Los videojuegos de combate tienen un formato de enfrentamiento físico, son una especie de

versión cibernética de las películas de Kung-Fu inspirada en historias fantásticas, donde el héroe tiene que luchar por su honor y su existencia, además de poseer poderes especiales para el combate.

### **Relaciones interpersonales**

Un 65% de la población opina que se puede fomentar la amistad y el compañerismo a través de la práctica de estos videojuegos de salón y un 35% piensa todo lo contrario. Entre los motivos que alegan están el que comparte con otras personas (45%), porque crean una relación de competencia (25%), porque hay mucha rivalidad (15%) y por creer que no pueda existir la relación antes mencionada.

Hay que recalcar que todos los aspectos están sujetos al ánimo de querer compartir con otras personas en la sala, ya que depende de la personalidad de cada quien el hecho de querer o no relacionarse con los demás jugadores, esto se observa cuando más de la mitad de la población opina que eso se puede fomentar la amistad y el compañerismo. Para algunos adolescentes, las proezas de los videojuegos representan una forma de aceptación provechosa dentro de sus grupos, dado que comparten las grandes confianzas de como poder dominar los video juegos, lo cual fomenta una mayor socialización.

Un 55% de la población contestó de forma negativa, con respecto a lo que se podía crear una relación sincera y que se podía extender fuera del local, en tanto un 30% respondió de manera afirmativa. El 15% restante no respondió a la pregunta, ya sea porque no creen que se pueda dar algún tipo de relación (30%), porque solamente se puede mantener dentro del local (25%) porque comparten otras actividades (22,5%) o ya sea porque comparten los trucos (7,5%).

Gran parte de los entrevistados respondió de manera negativa que observaron que los amigos dentro del local,

no son tal sino simplemente conocidos, ya que estas relaciones se mantienen casi siempre dentro del local, por compartir trucos u otras actividades referentes al tema de los videojuegos de salón. En tanto, solo un 30% ha logrado conseguir amistades que puedan llegar a ser compartidas fuera del salón, ya sea compartiendo prácticas deportivas, paseos y muchas otras actividades.

La mayoría de los videojuegos están adaptados para dos jugadores, esto conlleva a una competencia entre un jugador y otro y/o contra el aparato electrónico lo cual puede afectar la capacidad de cooperación y de aprendizaje social del joven. Se produce un exclusivo enfrentamiento de habilidad personal, lo que estimula al video jugador al individualismo.

En los videos juegos de salón no hay cabida para una discusión colectiva de la forma y oportunidad de crear ciertas normas. En las consolas electrónicas se encuentran las reglas del juego, por lo cual no se puede discutir ni poner en duda su veracidad, no cuenta para nada la subjetividad del jugador. Con lo cual se observa que la máquina de videojuego pasa a ser juez y parte del mismo.

### **Características Deseadas**

Un 40% de los jóvenes dejaría los video juegos de salón tal como son, pero otros grupos señalaron las modificaciones que deseaban hacer las cuales fueron, más atributos (25%), más violencia (para bien o para mal(22,5%) y más virtualidad (12,5%).Lo cual comprueba que los jóvenes siempre están en busca de nuevas innovaciones, ya que le adicionarían nuevos elementos que hicieran a los video juegos más espectaculares y sofisticados esto se denota entre los jugadores más expertos ya que los novatos prefieren dejarlos como son dado que no los dominan lo suficiente. Tanto el hardware como el software de estos equipos

dicen mucho de la creatividad de sus diseñadores, pero alteran el surgimiento de la misma en la actividad lúdica. La escogencia de alternativas reales no está su alcance, a menos que entienda por esta elección de un dispositivo dentro del software de juegos ofrecidos a nivel comercial.

### **Actividad Lúdica**

Entre las características atribuidas al juego en forma general, los jóvenes denotaron que ofrecen distracción (35%), que son importantes para todo ser humano (25%), son recreativos (15%), por ser una fase muy importante de la vida que todo ser humano debe cumplir (7.5%) y por ser educativos (5%).Hay que mencionar que el juego tiene una función catártica, pues estimula la liberación de impulsos socialmente inaceptables y a la vez, satisface mágicamente los deseos reprimidos, reduce las ansiedades, facilita la descarga de tensiones emocionales y posibilita la autoexpresión. A través de los juegos se puede inferir algunas características en que éstos se presentan.

En lo referente a los juegos tradicionales, los jóvenes acotaron que eran aburridos (25%,) que son entretenidos (20%), que simplemente ya no se practican (20%), y que son autóctonos (10%). Otros por su parte opinan que se ha perdido la cultura (10%) que se practican según la época (7.5%) y que suelen ser recreativos (7.5%).

En lo que respecta a que, si pensaban que los juegos tradicionales estaban perdiendo popularidad, la gran mayoría (90%) respondió de manera afirmativa basándose principalmente en la presencia de los videojuegos de salón y/o en las tecnologías (75%). Un 10% cree que están perdiendo popularidad, aunque otro 10% opina que todavía se practican y un 5% defiende como causa la violencia de las calles. (Gros, 2008: 57) señala que "...Los videojuegos pueden convertirse en una herramienta para

construir ideas sobre el mundo, discutir valores y explorar normas sociales...”, lo cual reafirma que en los videojuegos reproducen en su contenido valores, actitudes y características propias de los individuos que integran una sociedad.

En este sentido, el juego asume una función reforzada al reafirmar en los individuos los valores y comportamientos socialmente aceptados. Para la juventud actual resulta más grato, dado el auge de la informatización, el hecho de divertirse y canalizar sus emociones, sentimientos, deseos y acciones con una computadora o videojuego, en vez de redirigir sus emociones hacia los juegos tradicionales.

### CONCLUSIONES

Luego de realizar la presente investigación se consiguió determinar los siguientes aspectos:

- a) En la mayoría de los videojuegos de salón la agresividad está presente, bien sea como una válvula de escape de la provocación natural impuesta por la sociedad o por las mismas condiciones en las que tienen que jugar (falta de espacio o juegos prohibidos), lo cual son canalizados hacia los compañeros, los amigos e incluso los objetos. El video juego de salón que se asemeje más a la realidad, tanto en acción como en su dinamismo (en forma de films), es el que obtiene la vanguardia del consumidor, en ese momento es que se disfruta con mayor amplitud los simuladores y los videojuegos de combate.
- b) La preferencia entre los diversos videojuegos de combate deriva de la calidad de los gráficos, la magia de las historias, la variedad de los contrincantes y sobre todo la cantidad de golpes y movimientos que pueden tener los “héroes” computarizados. La violencia del video juego de salón es algo que puede llegar a convertir en un problema con el uso de las nuevas técnicas y los avances de

la alta tecnología. A medida que se hacen más reales pudiese aumentar el potencial de daños.

- c) En promedio los adolescentes caraqueños le dedican dos horas diarias a la práctica de los videojuegos de salón y las relaciones grupales que se generan mediante la práctica de esta actividad lúdica de los videojuegos de salón son: amistad, compañerismo, competencia y rivalidad. Las relaciones que se presentan son antagónicas, pero cada una de ellas ocurre en la medida que el adolescente pretenda, tanto en el ámbito de la aceptación o en el de rechazo.
- d) El grado de importancia de los videojuegos de salón para los adolescentes caraqueños resulto ser muy alto, ya que éstos le ofrecen entretenimiento, son virtuales y sangrientos. Esta última característica se hace muy presente en todos los jóvenes quienes se desplazan hacia los videojuegos más violentos. Esto se comprueba, cuando refutan las críticas que van en contra de dicha tecnología. Entre las actividades que le dedican igual, menor o mayor tiempo en ausencia del videojuego de salón destacan la práctica de deportes y la dedicación a los estudios. Los jóvenes prefieren los video juegos de combate por sus luchas sangrientas y la carga de violencia que tienen.
- e) Para el adolescente caraqueño resulto muy significativo el hecho de jugar en las salas de video juego dado que, para ello, les resulta ser muy importante al constituirse como una fase en sus vidas, ya que para ellos les expresa una forma de recreación y distracción novedosa y muy acorde a los tiempos que ellos están viviendo como adolescentes. Las características por las cuales valoran el practicar los videojuegos de salón son que les demuestra tener más atributos, mayor carga de violencia (para bien o para mal), más virtualidad. Esa diferencia se demuestra tanto en los

jugadores que se consideran “adictos” como en los “aficionados”.

### REFERENCIAS

- Albert, M. (2007). *La Investigación Educativa: Claves Teóricas*. Madrid, España: Editorial McGraw-Hill S.A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, (2000). *Gaceta Oficial*, N.º 5.453 (Extraordinaria) 24-03-00. Venezuela.
- Gil, A y Mombiola, T. (2007). *Los Video juegos*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Gil, A y Vall-Llovera, M. (2009). *Género, TIC y Videojuegos*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación, la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao, España: Editorial Desclée De Brower. Oficial, N.º 5. 266 (Extraordinaria). Venezuela.
- Gros, B. (2008). *Video juegos y Aprendizaje*. Bilbao, España: Editorial Desclée De Brower, S.A.
- Ley Orgánica de Educación. (2008). *Gaceta Oficial*, N.º 38.957(Extraordinaria) 20-06-08. Venezuela.
- Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos (2009). *Gaceta Oficial*, N.º 39.320. Venezuela.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño Niña y Adolescente (1998). *Gaceta Oficial*, N.º 5. 266 (Extraordinaria). Venezuela.
- Livingston, S., y Bovill, M. (2001). *Children and their changing media environment*. Hillsdale (Estados Unidos), Lawrence Erlbaum Associates.
- Narváez, A (2008). *Nuestros Hijos y La Tecnología*. Buenos Aires, Argentina: Grupo Editorial Lumen, SRL.
- Tremel, L. (2000). *¿Les `bons`jeux vidéo présentent-ils un aspecto pédagogique? Le Monde de l`éducation*, octubre. 47.