

## LOS VIDEOJUEGOS EN EL CONTEXTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LUDICAS ACTUALES, LA CONDUCTA Y EL APRENDIZAJE

ANA LILIAM LICONA VEGA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FRANCISCO MORAZÁN DE HONDURAS

DENIZE PICCOLOTTO CARVALHO LEVY  
UNIVERSIDADE DO AMAZONAS. BRASIL

*Resumen: Por la actual fase en que se encuentra la educación y las nuevas tecnologías, es importante analizar las potencialidades de los videojuegos como un recurso lúdico alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual se considera oportuno buscar los pros y contra de este objeto de juego, utilizado de forma voluntaria y opcional por los video jugadores (Sánchez, 97/98).*

*Abstract: In the actual phase the way education and new technologies are found, it's important to review the possibilities of video games like on alternative game recourse efficient, intelligent and flexible available inside the new technologies of communication, that's the reason why there's a chance to consider the opportunity to fine the advantage and disadvantage of this game object used in a voluntary and optional way by the video players.*

*Descriptores: Juego, Nuevas Tecnologías, Videojuegos, Conductas y Aprendizaje*

### **Introducción: Las nuevas Tecnologías: nuevas formas de entretenimiento, ocio y juego.**

A través de la historia la ciencia y la tecnología han producido una increíble acumulación de conocimientos, y se las reconoce como ámbitos representativos de las potencialidades de la creatividad. Podríamos decir que los videojuegos figuran como importantes elementos dentro de las últimas creaciones tecnológicas de nuestra era, demostrando el potencial de inventiva y creatividad del hombre contemporáneo.

Para que el hombre pueda relacionarse con el ordenador es necesario que exista entre ellos un canal comunicativo o de interacción, este eslabón va a ser proporcionado por medio de la interfaz. Pierre Lévy (1998), la define como la superficie de contacto, de traducción, de articulación entre dos espacios, dos especies, dos ordenes de realidades diferentes. Lo que nos lleva a pensar en la importancia de la interfaz como interacción entre la máquina y el hombre o entre el niño y el videojuego.

Las tecnologías son metáforas de la naturaleza y del cuerpo humano, y como tales son de modo concreto una manifestación de la creatividad humana. Dependiendo de la interfaz que aportan los videojuegos, serán positivos y benéficos al niño o producirán un efecto contrario, y esto genera una gran polémica sobre que ventajas y desventajas que los videojuegos traen a sus jugadores y para la educación del niño.

La interfaz es la forma de interacción con el computador que no vemos, o sea, es la que se torna invisible, ella es ideal porque nos permite realizar una tarea sin pensar en la máquina, nos pone en contacto directo con el mundo que queremos ver, sea el de las matemáticas, las artes, o el ocio. En estos momentos no vamos preocuparnos de la tecnología, como tampoco lo hacemos cuando vemos una buena película en la televisión: nos absorbe tanto que no pensamos lo fascinante que es la tecnología que nos ha permitido seguirla. Esta es la meta hacia la cual se debe tener en cuenta cuando se crea una aplicación computacional, como por ejemplo, la interfaz que se utilizará para un determinado videojuego. Este diseño será capaz de absorber al jugador de tal forma que le permitirá entrar en el videojuego y olvidarse de todo cuanto le ha permitido estar ahí.

Lévy apunta que el concepto de interfaz remete a operaciones más generales como traducción y establecimiento de contacto entre medios heterogéneos. De esta forma ella mantendría juntas dos dimensiones del devir: el movimiento y la metamorfosis. Siendo así, apunta que la interfaz trabaja como el pasaje del hombre hacia la máquina o hacia el mundo virtual creado por ella.

Así, estarían los videojuegos como las nuevas formas de entretenimientos, ocio y juego. Pero, por la actual fase en que se encuentran las nuevas tecnologías y la educación, tendremos que analizar las potencialidades de los videojuegos como un recurso de ocio alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual se considera oportuno buscar los pros y contras de este objeto de juego, utilizado de forma voluntaria y opcional por los videojugadores (Sánchez, 97/98). Éste es el tema que hemos elegido para este artículo y que expondremos a través de los siguientes subtítulos: *¿Qué aportan los videojuegos cuando se juega e interactúa con ellos?; Videojuego y Adicción; Videojuego y Agresividad, y Videojuegos y Sociabilidad.*

Tentaremos demostrar a través de algunos puntos que existen diversos estudios con el propósito de saber y dar a conocer los aspectos positivos del videojuego y también que estos son considerados hoy los juguetes de la era tecnológica y que se consideran como el entretenimiento del futuro. Las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, ocio y juego, por lo tanto aunque no se ha expuesto todo sobre este tema, si podemos permitir, con algunas precauciones, (especialmente en los mas jóvenes) la utilización de estos recursos tecnológicos, durante sus momentos de ocio.

Con el desarrollo acelerado y constante de las nuevas tecnologías, el éxito de los videojuegos es cada vez mayor, a tal grado que hoy forman parte de los juguetes mas vendidos del mercado. Al convertirse los videojuegos en una actividad doméstica, estos han ido variando con el paso del tiempo, hasta el grado de tener una gran diversificación en sus contenidos, argumentos, periféricos, diseños, etc.

Siendo que los videojuegos son considerados hoy como los juguetes de la era tecnológica y que por ende se consideran como el entretenimiento del futuro, (Home PC, agosto 1999) es importante ofrecer a los mismos una oportunidad a fin de integrarlos a las actividades lúdicas, especialmente en aquellas que son desarrolladas por la población infantil.

## 2. ¿Qué aportan los videojuegos cuando se juega e interactúa con ellos?

Muchos padres piensan que los videojuegos cumplen una función de entretenimiento, que agilizan los reflejos y la mente, sin embargo la gran mayoría, por el contrario, estiman que los videojuegos perjudican a quienes lo usan, aislándolos o atontando su mente. A fin de reducir la incertidumbre respecto a éste tipo de juego, surgen diversos estudios con el propósito de saber y dar a conocer los aspectos positivos del videojuego de los cuales podemos enumerar algunos resultados

### 2. 1 Videojuego y Adicción

- a. Estallo (1997). Uno de los estudios significativos para nuestro trabajo es el realizado por **Estallo referido a los Videojuegos y sus Efectos en el Comportamiento**. Este trabajo pretendía **verificar la posibilidad de un uso compatible con el modelo adictivo en la utilización de videojuegos domésticos**. Para ello se seleccionaron jugadores que asistían a una ludoteca y que no disponían de máquinas similares en sus domicilios, se estudió la evolución del tiempo de juego y la duración de cada sesión durante un periodo de cinco meses. **Los resultados obtenidos indican que tras un uso importante a lo largo del primer mes este tiende a decaer en los siguientes cuatro meses. De cinco horas y media que los sujetos jugaban durante el primer mes, se redujo a dos horas en el quinto mes**. Con estos resultados se dificulta sostener la hipótesis adictiva relacionada con el videojuego, es decir que se descarta la posibilidad de una conducta adictiva ligada al videojuego. Ahora bien, el autor no descarta la eventualidad de que individuos o sujetos psicológicamente patológicos pudieran hacer un uso desajustado del videojuego.

Resulta interesante que **dichos datos coinciden con otras investigaciones sobre este prejuicio, lo que permite señalar, que aún no existen evidencias de que los videojuegos sean causantes de patologías adictivas, sin embargo** es necesario aclarar que siendo éste un elemento nuevo que actualmente está en investigación, **es prudente tomar las medidas y consejos que los mismos investigadores ofrecen a fin de utilizar adecuadamente este objeto de juego**.

- b. Ellis (1984) **demostró en su investigación que los sujetos de la muestra de su estudio pasaban mas horas realizando actividades deportivas que actividades relacionadas con el videojuego**.
- c. **Keepers (1990)**. Este estudio es sobre un niño de 12 años de edad que tuvo que ser ingresado en una clínica por robar dinero para realizar su practica favorita, **videojugar**. Durante el estudio y una vez que el paciente dejó de jugar, **se llegó a la conclusión que el juego patológico del paciente era una forma de evadir los problemas familiares**, pues el tiempo que estaba fuera de casa era mayor que el empleado a permanecer en el hogar. Por lo tanto fuera de casa se distraía y olvidaba sus sentimientos agresivos y violentos.
- d. **Fisher (1995)** en su estudio comparativo sobre la frecuencia de lugar de juego, **señaló que los visitantes regulares de las salas recreativas que juegan con videojuegos y máquinas tragamonedas, tienden mas hacia la adicción que aquellos sujetos que visitan casualmente dichos lugares**. Además de lo anterior, el estudio señala que los visitantes frecuentes de dichas salas presentan conductas marginales relacionadas con el uso de las máquinas, como pedir dinero prestado, vender propiedades, robar, gastar el dinero de la comida para jugar, etc. Sin embargo Fisher, explica que estos resultados no indican una relación directa entre la frecuencia de la visita a las salas recreativas y los problemas asociados con el uso excesivo de las máquinas, ya que las mismas están incluso en otros lugares y los problemas detectados pueden ser anteriores a las visitas.

Es importante señalar sin embargo, el contraste de resultados hallados por Estallo (1997), ya que según este autor, los resultados obtenidos a partir de la observación de videojugadores en una ludoteca, se pueden extrapolar hacia los jugadores de videojuegos domésticos, lo que debe generar la inquietud de investigar la relación de la adicción con el tipo de soporte empleado, pues como hemos visto en el apartado referido a tipos de soportes, el contenido y la finalidad de ambos elementos difieren entre sí así como la conducta que el usuario manifiesta durante el desarrollo del juego en un soporte o en otro. (Estallo 1995, Levis, 1997).

- e. **Griffith y Dancaster (1995)** desarrollaron un estudio respecto a los efectos de determinados tipos de personalidad en la excitación fisiológica de los individuos mientras juegan con videojuegos. Estos autores exploraron las diferencias entre el ritmo cardíaco de dos grupos de sujetos durante el desarrollo de un mismo videojuego. Entre las hipótesis que se pretendió comprobar nos interesa la que menciona que durante el juego ambos grupos tendrían un aumento en su ritmo cardíaco.

Después de medir el ritmo cardíaco de ambos sujetos antes, durante y después del juego, los investigadores encontraron que ésta hipótesis se comprobaba, **los datos obtenidos sugirieron que los jugadores de videojuego se excitan cada vez mas a medida que juegan y es precisamente ésta excitación lo que les conduce a jugar de nuevo**.

Finalmente y a manera de conclusión, Griffith y Dancaster (1995) sugieren que las variables de personalidad no deben ignorarse en el campo de la Etiología en lo que respecta al uso adictivo del videojuego y en vista de que las investigaciones se han centrado en la patología de los videojuegos, se considera necesario buscar y encontrar otras variables de estudio que no estén necesariamente relacionadas con la patología.

Con los estudios antes descritos podemos manifestar que **hasta el momento no existe una investigación que afirme que los videojuegos causan adicción, si bien es claro que los videojuegos acentuarán de alguna manera las tendencias adictivas o ludópatas de individuos que presenten dicha patología, por lo que no hay que hacer caso omiso a las recomendaciones respecto a su restricción en aquellos sujetos con tendencias adictivas.**

**Calvo (1997) señala que, el contexto del videojuego es importante, pues la conducta, motivación, propósito del individuo que juega en uno u otro entorno puede variar, así como varía el diseño de software y hardware contenidos en los videojuegos y sus respectivos soportes.**

Por otra parte, tal y como explica **Marques (2000)**, para los usuarios queda claro que las acciones vistas en un videojuego suceden únicamente en los videojuegos y que por ser de ficción, se les permite experimentar la transgresión de las normas o pautas sociales mediante las acciones que simboliza y en las que él como videojugador protagonista toma las decisiones sobre lo que hace el personaje de ficción, a diferencia de los telediaros y las noticias de la prensa escrita en las que se proporcionan ejemplos reales de violencia y de comportamientos indeseables, ante los cuales el espectador no puede hacer nada.

En relación con lo anteriormente expuesto, **Sanger (1997)** explica la existencia de estudios que confirman como los acontecimientos de la vida real que presentan las noticias y documentales, afectan a los niños de modo dramático de tal manera que si un adulto no está con ellos para ayudarles a racionalizar estas experiencias, pueden haber daños y trastornos en los pequeños.

## 2.2 Videojuego y Agresividad.

**"Los videojuegos fomentan la agresividad", es uno de los aspectos negativos de esta actividad lúdica, señalan Fernández y Marín, (1992/93)** entre otros.

Sin embargo, **aunque las investigaciones que desarrollan estudios relacionados con esta manifestación aún no encuentran relaciones causales sobre el impacto del contenido violento en los usuarios, es aconsejable que el contenido de los mismos, especialmente de aquellos videojuegos destinados a los más pequeños, sea de escasa violencia, y preferiblemente que la misma sea de naturaleza fantástica y no humana.**

A continuación se presentan aquellas investigaciones que han desarrollado sus estudios en muestras de población infantil y escolar, a fin de buscar respuesta ante la afirmación de que los videojuegos incentivan la agresividad.

- a. **Dominick (1984)** trató de establecer la repercusión del uso de los videojuegos sobre las diferentes formas de agresión y sobre la autoestima, efectuando un trabajo paralelo entre videojuegos y televisión. Este autor **encontró que jugar con videojuegos no es la amenaza que muchos consideran ni es una actividad que esté absolutamente libre de aportar consecuencias negativas.** Las correlaciones entre jugar con videojuegos violentos y la agresión fueron modestas, igual sucede al ver programas violentos de televisión. Adicionalmente, y creo que es importante resaltar este punto, **este investigador diferenció los videojuegos domésticos de los encontrados en las salas recreativas y estableció que el aumento de la agresividad mediante el juego se daba en aquellos usuarios de las máquinas recreativas a diferencia de los jugadores de videojuegos domésticos quienes no presentaron muestras significativas.**
- b. **Cooper y Mackie (1986)** realizaron un estudio sobre el contenido violento de los videojuegos. Ellos encontraron que cuando las niñas manipulan u observan videojuegos agresivos, se incrementa la actividad posterior al juego y por lo tanto la conducta agresiva. Contrario a ellas, **los niños no se vieron afectados por uso ni la exposición a dicho tipo de videojuegos.**

Estos autores explican que **dicho resultado se debe a que las niñas se encuentran menos expuestas a la violencia en general, por lo que tienen menos experiencia con este tipo de videojuegos,** razón por la que reaccionan con mayor excitación que los niños ante los videojuegos violentos.

- c. **Silvern y Williamson (1987)**, investigaron los efectos de la agresividad después de jugar con videojuegos violentos. Ellos encontraron en la muestra de población cuya edad era de 4 a 6 años, **que los videojuegos violentos incrementan la agresividad en los niños en la misma medida que lo hacían algunos dibujos animados violentos,** con lo cual resultó difícil atribuir las causas de dicha conducta a los contenidos de los videojuegos ya que variables como quien juega, dónde, cuándo y porqué deben tomarse en cuenta. Adicionalmente, según Goldstein, estos autores afirman a partir de otro estudio cuya muestra estaba compuesta por niños de 6 a 9 años, que posterior a la manipulación de **videojuegos cooperativos y no competitivos** es que los niños se mostraban más agresivos, ya que su conducta era de mayor agresión física.
- d. **Brusa (1987)**, desarrollo un trabajo de investigación en el se buscaba comprobar que los videojuegos modifican la conducta agresiva de los niños en mayor medida que los videojuegos no agresivos. Los resultados de su estudio, cuya muestra de niños fue entre las edades de 6 y 7 no videojugadores, nos señalan que **después de jugar con videojuegos agresivos y no agresivos, los niños no se ven afectados en el juego libre, es decir que los niveles de agresividad antes y después de videojugar con este contenido de videojuegos no fueron significativamente distintos.** Como conclusión de su estudio, nos señala que el tipo de videojuegos utilizado (agresivo o no agresivo) no produce efectos diferentes en los niveles de agresividad del jugador.

Sin embargo, también se **recomienda continuar investigando sobre el tema.**

- e. **Schutte y otros (1988)** presenta en un trabajo respecto a los **efectos de los videojuegos agresivos en la conducta humana**. En este estudio se analizó la conducta de una muestra de niños cuyas edades estaban entre los 5 y los 7 años. **El resultado señala que el comportamiento observado en los niños inmediatamente después de que jugaran videojuegos violentos es similar a la mantenida durante el juego, incluyendo la conducta agresiva.**

Creo necesario señalar que, **este estudio analizó la conducta del niño inmediatamente después del juego y no sus efectos a largo plazo, lo que no nos indica que el comportamiento infantil cotidiano se vea afectado a largo plazo.** (Provenzo, 1991/ Funk, 1996/ Estallo, inédito)

- f. **Irwin, (1993)** se suma a los investigadores que estudiaron los efectos de los videojuegos agresivos en la conducta de los niños. Para este estudio se trabajó con una muestra masculina de 7 a 8 años de edad a partir de la cual se **analizaba el efecto de los videojuegos agresivos sobre la preferencia de los juguetes de los niños y sobre otras formas de agresividad.**

**El resultado de este trabajo nos indica que los niños que juegan con videojuegos agresivos presentan un incremento en su agresividad física hacia los objetos, sin embargo, el autor concluye que los videojuegos de contenido violento al parecer afectan a diversos sujetos de manera diferente. Es posible que los videojuegos afecten más a los usuarios que presentan con anterioridad y de modo frecuente estilos agresivos de comportamiento en comparación con los sujetos que no tienen ninguna agresividad seria.**

Respecto a las preferencias de juguetes, parece no existir diferencia entre los niños que juegan con videojuegos agresivos y los que no juegan con este tipo de videojuego

- g. Estallo (1994), a partir de las inquietudes existentes respecto a los efectos de los videojuegos a largo plazo y en vista de no encontrarse hasta ese momento estudio alguno, este autor desarrolló un trabajo de investigación, el que no fue publicado, sobre las repercusiones que pueden darse a largo plazo en los sujetos por jugar con videojuegos. Para dicho estudio se aplicó una metodología retrospectiva para lo cual se seleccionó una muestra compuesta por sujetos entre los 13 y 33 años de edad, que hayan tenido a su disposición un sistema de videojuegos en los últimos cinco años y que hayan sido usuarios regulares durante ese tiempo. Esta muestra se dividió en dos grupos, uno de control y otro de experimentación, quienes respondieron a una encuesta que contenía diversos instrumentos psicométricos así como preguntas relacionadas con sus antecedentes personales, actividades sociales, de ocio, etc.

Estallo, nos explica que "la principal" conclusión es la constatación de la ausencia de diferencias substanciales entre los jugadores de videojuegos de larga evolución y los sujetos no aficionados a ésta actividad. En otras palabras, la práctica regular y sostenida del videojuego no supone ninguna modificación en la conducta, especialmente en los siguientes aspectos:

- Adaptación escolar.
- Rendimiento Académico.
- Clima y adaptación familiar.
- Hábitos tóxicos.
- Problemas físicos.
- Antecedentes psicológicos infantiles.
- Actividades sociales.

Las variables de índole clínica evaluadas, tampoco han significado especiales diferencias, es decir que no hay diferencias relevantes en las siguientes variables:

- Patrones de personalidad.
- Síntomas y síndromes clínicos.
- Agresividad-Hostilidad.
- Miedos y temores.
- Asertividad, entendida como la capacidad y habilidad de expresar emociones y sentimientos de forma abierta.
- Estrés y apoyo social.
- Vulnerabilidad.
- Ansiedad y depresión.

Por otra parte, Estallo explica que las conductas observadas en individuos que presentan comportamientos no deseables, pertenecen a personas que tienen una disfunción caracterial propia y previa a la actividad del videojuego, razón por la que no podrían valorarse como conductas ligadas al videojugar.

Estallo concluye respecto a su estudio con las siguientes palabras:

*"Podemos concluir como los investigadores que se han ocupado del tema de la agresión ligada al juego de videojuegos coinciden, en señalar la existencia de alguna forma de relación entre ambas variables, sin embargo hoy por hoy no existe una evidencia clara respecto a este tema ni respecto a la pervivencia en el tiempo de este efecto. Habitualmente los investigadores suelen hacer referencia al tiempo inmediatamente posterior al uso de estos juegos. De este modo los efectos negativos descubiertos por algunos autores podrían tener una vida corta y no presentar*

*efectos mórbidos a medio o largo plazo."*

- h. Irwin y Gross (1995) analizaron el impacto de los videojuegos sobre la conducta impulsiva y reflexiva de una muestra de niños de entre 7 y 8 años de edad. Partieron de las hipótesis que la exposición a videojuegos violentos incrementarían la agresividad de los niños durante el juego libre y en situaciones de frustración y que los sujetos impulsivos mostrarían respuestas más agresivas que los sujetos reflexivos.

Posterior a las pruebas de medición de agresividad, ritmo cardíaco, impulsividad y reflexión de los pequeños, se formaron cuatro grupos de sujetos los que jugarían con diferentes tipos de videojuego: niños impulsivos-videojuegos agresivos, niños impulsivos-videojuegos no agresivos, niños reflexivos-videojuegos agresivos, niños reflexivos -videojuegos no agresivos.

La muestra de estudio jugó durante 20 minutos con videojuegos, posteriormente participó en actividades de juego libre y por último se sometió a actividades competitivas diseñadas con el propósito de frustrar a los integrantes de la muestra.

Los resultados de dicho experimento fueron los siguientes: los niños que jugaron con videojuegos agresivos incrementaron su agresividad hacia diferentes objetos durante el juego libre, pero no mostraron preferencias por juguetes agresivos con relación al resto de los juguetes. Dichos sujetos también mostraron agresividad hacia las personas con quienes participaron en las actividades de competitividad y frustración. Sin embargo los autores del estudio indican que las acciones agresivas observadas en los niños eran imitaciones directas de las conductas realizadas por los personajes contenidos en los videojuegos.

Ahora bien, la hipótesis referida a que los niños impulsivos presentarían una conducta más agresiva que los reflexivos, los datos no indican diferencia significativa alguna, sin embargo los investigadores argumentan que la falta de relación se debe al procedimiento utilizado en la diferenciación de ambos grupos: los individuos reflexivos de los impulsivos.

***Aunque los estudios antes descritos investigaron y comprobaron que los videojuegos violentos causan alteraciones o efectos de corto plazo en la conducta del individuo, además del realizado por Estallo que muestra la ausencia de efectos negativos a largo plazo en los videojugadores, es importante señalar, tal y como lo hace Griffith (1983), que en su mayoría son estudios a corto plazo, por lo que se hace necesario continuar investigando sobre el tema. Adicionalmente Provenzo (1991) afirma que estos efectos son en su mayoría a corto plazo y que además no se debe pasar por alto el estudio de la interacción de videojuegos con otros medios como el cine y la televisión.***

A pesar de las palabras de Provenzo y Griffith y del estudio realizado por Estallo, considero que es importante seleccionar y adquirir material lúdico tecnológico y virtual, de bajo contenido violento, es decir que la violencia, agresividad u hostilidad no deben ser los ingredientes y conductas predominantes en el juego, ya que como señala Bandura, Ross y Ross (citado por Estallo, 1995) el niño tiene un aprendizaje imitativo el que desarrolla especialmente durante la actividad lúdica simbólica (Piaget 1984), por lo que es conveniente no proporcionar a los pequeños videojuegos de contenido altamente violento agresivo u hostil, ya que naturalmente mostrará de forma inmediata o posterior al juego, imitaciones referentes al modelo de conducta que representó mediante el protagonista del videojuego. Sin embargo, no debemos olvidar que aún no se ha comprobado que los videojuegos sean causantes de la conducta violenta y agresiva en el individuo.

### 2.3 Videojuegos y Sociabilidad.

Si una persona juega con videojuegos ¿Tiende a alejarse de los grupos sociales que frecuenta?, ¿No tiene habilidades para socializarse con el resto de las personas? ¿Se convierte en un ser solitario?.

Estas son interrogantes que se han hecho tanto los investigadores de ésta línea como los padres y educadores. Ha consecuencia de ello, algunos autores, han desarrollado investigaciones que procuran dar respuesta a estas inquietudes. A continuación se exponen los siguientes resultados encontrados en diversos estudios:

- a. Mitchell (1985) desarrollo un trabajo de investigación con una muestra en la que incluyó sujetos de entre 5 a 17 años de edad. Este trabajo tuvo como propósito estudiar como la interacción y la vida familiar se podrían ver afectadas por la introducción de los videojuegos domésticos.

Se compuso una muestra de familias que tuvieran hijos menores de 18 años y que poseyeran videoconsolas. Después de un año y medio de seguimiento los resultados fueron que las familias jugaron juntas, interactuando de forma cooperativa y competitiva, juegos durante el cual se comunicaban y disfrutando de jugar de forma diferente.

- b. Chambers y Ascione (1986) analizaron en una muestra compuesta por niños de 8 a 12 años, su conducta prosocial, definida esta como la que beneficia a otro sujetos a costa del actor. Estos investigadores basaron su estudio en videojuegos de contenido social y violento, con lo cual dividieron la muestra en dos grupos uno que manipulo videojuegos prosociales y otros que jugaron videojuegos agresivos, ambos grupos videojugaban de forma individual o grupal.

Los resultados obtenidos señalan que existen diferencias entre los efectos en los niños que jugaban con videojuegos prosociales y los efectos de aquellos que jugaban con videojuegos agresivos en la conducta altruista. Con ello los autores concluyeron en la siguiente hipótesis: que las condiciones del juego prosocial no tienen efectos sobre la conducta altruista pero el videojuego agresivo tiende a suprimirla, sin embargo, los mismos

autores terminan diciendo que a pesar de ésta hipótesis tentativa es necesario investigar más sobre ello debido a la debilidad de los resultados obtenidos.

- c. Cumberbatch, Maguire y Woods (1993), desarrollaron un estudio sobre esta línea basándose en las preferencias del juego de los sujetos de la muestra. Estos investigadores explican que aunque la mayoría de los jugadores domésticos tenían sus máquinas en la recámara, preferían jugar con otras personas. Este estudio señala que el mayor número de integrantes de la muestra jugaba con videojuegos diseñados para dos jugadores y que además muchos de ellos visitaban a sus amigos para videojugar, razón por la que estos autores consideraron a los videojuegos como una actividad que puede ser sociable.
- d. Estallo, (1994) en su investigación respecto a los efectos de los videojuegos a largo plazo en los jugadores regulares, manifiesta que según los datos arrojados por el estudio, no existe una influencia negativa del videojuego en las relaciones sociales, en cambio la tendencia es mejorarlas. Adicionalmente, la gran mayoría de los sujetos, (cuya característica principal era tener mas de cinco años de ser jugador regular y contar con una máquina de videojuego doméstico por el tiempo antes señalado) manifestó que preferían jugar acompañados.
- e. Coldwell, Grady y Rhaiti (1995), realizaron un estudio respecto a los videojuegos de ordenador y su relación con la sociabilidad. Ellos midieron la sociabilidad de los jugadores de videojuegos mediante preguntas respecto a la frecuencia de visitas que hacían a sus amigos así como las formas de juego que practicaban. Los resultados indican que existe una relación positiva entre la medida de sociabilidad y el uso de videojuegos. Este resultado se acentuaba en aquellos sujetos del sexo masculino que eran más asiduos al videojuego, ya que estos manifestaron ver con mayor frecuencia a sus amigos fuera de la escuela.

Con los resultados anteriores, podemos comprender que hasta el momento no hay pruebas científicas que indiquen que los videojuegos fomentan la soledad y que obstaculizan o impiden la sociabilidad del individuo, antes bien, el videojugar se convierte en una actividad socializadora.

Etxeberría (1999) lo afirmaba durante su ponencia en le Congreso Nacional de Ludotecas: "lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parece que los videojuegos están relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización. Aunque no se concluya como una causalidad el hecho de que los videojuegos fomentan la sociabilidad, sí se puede afirmar que hay una fuerte relación (videojuego-socialización), ya que aquellos son más jugadores tienen una vida social, ven mas a sus amigos, demuestran ser más extrovertidos y con mayor iniciación social". (Etxeberría, 1999. 121)

Por lo antes expuesto, podemos decir que los videojuegos no están reñidos con la sociabilidad del jugador, pues contribuyen al continuo desarrollo social, lo que permite al individuo avanzar adecuadamente sobre una línea de adaptación social que le permitirá actuar e interactuar eficaz y eficientemente dentro de la sociedad así como aceptar su rol o papel en el grupo social al que pertenece. (Garaigordobil, 1990, Márques 2000).

Sin embargo, es necesario que los responsables de la educación y desarrollo de los niños pequeños, procuren variar su actividad lúdica de tal manera que el niño pueda experimentar y vivenciar ésta actividad, mediante diversos materiales y objetos de juego en compañía de otros niños y niñas, pues muchas veces el efecto novedad que tiene un elemento o actividad, da lugar a que el ser humano ocupe mucho de su tiempo en ella.

#### 4 . Recomendaciones en el uso de los videojuegos

Siendo que los videojuegos, hoy por hoy, representan nuevas formas de juego ( Nuevas Corrientes Lúdicas. Maldonado, 1999 ), son objeto de investigación a fin de dar respuesta a las inquietudes que generan su uso y mientras se continua estudiando diversos aspectos en torno a ellos, surgen algunas recomendaciones que permiten la prevención y prudencia por parte del usuario y por parte de quienes ofrecen esta forma de entretenimiento, ya que tal y como se ha señalado pueden ser elementos educativos, por que enseñan algo, es decir que el usuario al jugar aprende todo tipo de conocimiento, estrategias así como habilidades y capacidades creativas.

- a. Que se juegue en grupo y si es posible entre los miembros de la familia
- b. Es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que se adquiere así como sus instrucciones, lo que nos ayudará a elegir aquellos videojuegos más apropiados para cada edad.
- c. Es recomendable la utilización de videojuegos existentes en el mercado, que no sean sexistas, violentos o racistas.
- d. Fomentar el uso de videojuegos que permitan la participación de más de un jugador.
- e. Limitar el tiempo del uso de los videojuegos. Es recomendable que se juegue entre 30 a 60 minutos por día, dependiendo de la edad del niño.
- f. No olvidemos que el juego y sus recursos deben variar, por lo tanto el adulto procurará que el niño diversifique el juego y sus objetos de juego.
- g. Buscar sistemas de selección de videojuegos, a fin de analizar sus virtudes y bondades con respecto al aprendizaje del niño.

#### 5. Conclusiones.

Las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, diversión y juego, por lo tanto aunque no todo está dicho sobre este tema, si podemos permitir, con algunas precauciones, (especialmente en los mas jóvenes) la utilización de estos recursos tecnológicos, durante sus momentos de ocio.

Cada vez es más frecuente que los niños y niñas vivan en ambientes mucho más ricos en medios de comunicación e información; sus habitaciones y la casa en general, están dotadas de vídeos, televisión por cable, consolas de videojuegos y ordenadores personales. (Livingston citado por Sanger 1999).

Adicionalmente se añade a esto una realidad evidente, las nuevas tecnologías de la comunicación e información ha generado en la actualidad una nueva forma de juego. El individuo, especialmente los jóvenes y los niños, tienen opciones que le permiten variar los medios u objetos lúdicos que manipula durante su juego.

Es por ello que es necesario descubrir y estudiar las incidencias que tienen los videojuegos en el niño y/o joven que juega. Aunque se continúa investigando sobre los videojuegos hasta el día de hoy, a partir de los autores citados podemos afirmarlos siguientes enunciados a favor de los videojuegos al estimular o/y reforzar las conductas positivas del usuario así como el aprendizaje de habilidades favorables:

- Se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos éste desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje, de las cuales se mencionan las siguientes:
- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsoramente.
- El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.
- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.
- La motivación y estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.
- Generalmente las personas que juegan con videojuegos se ven envueltas en un proceso de aprendizaje encubierto, que permite a los sujetos reducir la normal resistencia que se tiene al aprendizaje formal, además la representación multisensorial del aprendizaje, utilizando imágenes, sonidos y modalidades kinestésicas facilita más la enseñanza.
- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales o temporales.
- Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos.
- Permiten el dominio de habilidades, ya que el niño al repetir las acciones una y otra vez llegan a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Favorecen la repetición instantánea y el "intentarlo otra vez", en un ambiente sin peligro.
- Facilitan la interacción con otros amigos, de una manera no jerárquica.
- Permite el alcance de metas concretas, por ejemplo al abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. son actividades que el niño realiza con alto nivel motivacional ya que sabe o tiene clara exposición del objetivo a alcanzar con la realización de dicha tarea.
- Estimula el aumento de la atención y el autocontrol, si partimos del hecho que al cambiar el entorno del niño (no al niño), se puede favorecer el éxito individual.
- Además de lo anterior, a través de los estudios citados sobre videojuegos, se ha llegado a confirmar que los mismos no desencadenan la decadencia de las relaciones sociales, sino que estimulan las actitudes positivas de socialización.
- La inteligencia parece no sufrir ningún tipo de deterioro. Se puede afirmar que los videojuegos favorecen el desarrollo de las habilidades espaciales y refuerzan las habilidades que se requieren en el campo de las nuevas tecnologías.
- Al jugar con Videojuegos, los sujetos, buscan ante todo disfrutar el juego, ya que el individuo satisface motivaciones internas como lograr un estado de ánimo, alcanzar objetivos o/y adquirir un grado de maestría o habilidad.

## REFERENCIAS

- Brusa, J.A. (1987). **Effects of videogames playing on childrens social behavior**. (Tesis doctoral, De Paul University). Dissertation abstracts international, 8800625
- Calvo, A. (1997). Ocio en los noventa: Los Video Juegos. **Estudio sobre la incidencia de los videojuegos en los jóvenes de Mallorca**. Tesis: Universidad de las Islas Baleares.
- Chambers, J.H.; Ascione, F.R. (1986). **The effects of prosocial and aggressive videogames on childrens's donating and helping**. Journal of genetic psychology. 148 (4), pp. 449-505.
- Coldwell, J; Grady, C. ; Rhaiti, S. (1995). **Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents**. Journal of community y applied social psychology. 5, pp: 195-206.
- Cooper, J.; Mackie, D. (1986). **Videogames and aggression in children**. Journal of applied social psyhology. 16 (8), 726-744
- Cumberbatch, G.; Maguire, A.; Woods, S. (1993). **Children and videogames: an exploratory study**. The communications research group. Universidad de Aston. B4 7ET.
- Dominick J.R. (1984). **Videogames, television violence and aggression in teenagers**. Journal of Communication. 34.136-147.
- Ellis, D. (1984). **Video arcades, youth and trouble**. Youth & society, 16 (1), 47-65.
- Etxeberría F. "**Videojuegos y Educación**". VI Congreso Nacional de Ludotecas. Febrero (1999). Dossier pp: 99-127. AIJU: Valencia.
- Estallo, J. A. (1997). **Psicopatología y Videojuegos**. Instituto Psiquiatrico. Departamento de Psicología. Ref. Virtual: 6416
- Estallo; J. A. (1995). **Los Videojuegos: Juicios y Prejuicios**. Barcelona: Planeta.
- Estallo J.A. Trabajo Inédito. **¿Podemos estudiar hoy día los efectos a largo plazo derivados del uso de videojuegos?**.
- Fernández, L.; Marín, I. (1992/93). **Els Videojocs Enganxen**. Perspectiva escolar, 169, pp: 57-63.
- Fisher, S. (1995). **The amusement arcade as a social space for adolescent: an empirical study**. Journal of adolescence, 18. 71-86.
- Garaigordobil, M. (1990). **Juego y Desarrollo Infantil**. Madrid: Seco Olea.
- Garaigordobil, M. (1995). **Psicología para el Desarrollo de la Cooperación y de la Creatividad**. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Garaigordobil, M. (1997). **Refedindir el Juguete**. Juegos y Juguetes de España. Marzo-Abril.
- Griffiths, J.L. Voloschin, P. Gibb, G.D, y Bailey, J.R. (1983). **Difference in eye-hand motor coordination of videogame users and no users**. Perceptual and motor skill, 57, 157-158.
- Griffith M.D; Dancaster, I. (1995). **The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games**. Addictive behavior, 20 (4), pp: 543-548.
- Irwin, A. R.; Gross, A.M. (1995). **Cognitive tempo, violent videogames and aggressive behavior in young boys**. Journal of family violence. 10 (3), pp: 337-350
- Irwin, A.R. (1993). **The effects of aggressive and no aggressive videogames on the aggressive behavior of impulsive and reflective boys**. (Tesis Dctoral. Universidad de Mississipi) Dissertation abstracts international. 9301744.
- Keepers, G.A. (1990). **Pathological preoccupation with videogames**. Journal of the american academy of child psychiatry, 29 (1), 49-50.
- LÉVY, Pierre. **Educação e cybercultura: a nova relação com o saber**. <http://portoweb.com.br/PierreLevy/educaecyber.html>. 1998.
- Márques, P. (2000) **Las Claves del Éxito**. Cuadernos de Pedagogía. Nº 291, pp: 55-58.
- Mitchell, E. (1985). **The dynamic of family interaction aroun home videogames**. Marriage and family review. (, pp: 121-135
- Provenzo, E. (1991). **Video Kids: Making sense of Nintendo**. Cambridge: Harvard University Press.
- Sánchez Peris, Francesc Josep Tesis Doctoral: **Valores y estilos de vida y educación de los niños en relación al videojuego: Bases para un programa de acción**. Curso 97-98. Universidad de Valencia.
- Sanger, J. (1997). **Un recurso educativo**. Cuadernos de pedagogía. Nº 291, pp: 63-65.
- Silvern, S.B; Williamson, P.A (1987). **The effects of videogames play on young children's aggression, fantasy and prosocial behaviur**. Journal of Applied Developmental Psychology. 8, pp: 453-462.
- Shutte, N.; y otros. (1988). **Effets of playing videogames on childrens's aggressive and other behavior**. Journal of applied social psychology. 18, (5) pp: 454-460



