

CAMBIOS SOCIOCULTURALES EN LA POBLACIÓN JOVEN  
GENERADOS POR LOS VIDEOJUEGOS UBICADOS EN EL SECTOR CENTRO  
EN LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO, PERIÓDO 2007.



MARIO ANDRÉS APRÁEZ IBARRA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA  
SAN JUAN DE PASTO  
2008

CAMBIOS SOCIOCULTURALES EN LA POBLACION JOVEN  
GENERADOS POR LOS VIDEOJUEGOS UBICADOS EN EL SECTOR CENTRO  
EN LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO, PERIODO 2007.

MARIO ANDRÉS APRÁEZ IBARRA

TRABAJO DE GRADO

Asesor  
JAIRO ARCOS  
Sociólogo

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA  
SAN JUAN DE PASTO  
2008

**Nota de aceptación:**

---

---

---

---

---

---

Asesor

---

Jurado

---

Jurado

San Juan de Pasto, 07/11/2008

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en la tesis de grado son de responsabilidad exclusiva de sus autores”.

“Artículo 1º del Acuerdo No. 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño”.

## DEDICATORIA

Esta etapa de mi vida la dedico al dueño y forjador de la vida; a **Dios**, quien con su respaldo no solo espiritual sino también material he podido lograr culminar este trabajo de grado; y fue precisamente finalizando este trabajo de grado cuando realmente lo conocí. Gracias a él porque me llenó de fortaleza para superar las adversidades que en el camino se presentaban.

Quiero especialmente dedicar mi triunfo a esos seres que me impulsaron a luchar, tener seguridad en mí, y me demostraron que con el amor se puede avanzar cada día un escalón más para llegar donde uno se lo proponga.

A mi abuelita Mercedes, quien forjó y esculpió en mí grandes valores y virtudes y quien es responsable de lo bueno y valioso que hay en mí; su amor, paciencia y compañía siempre habitarán, no solo en mis recuerdos, en mi memoria, sino que hasta el fin de mis días estarán en todo mí ser.

A quien con su amor y paciencia estuvo ahí en los momentos difíciles y también en los momentos de felicidad, cuando todo marchaba de acuerdo a lo deseable; gracias a mi esposa, Amanda Andrea, este triunfo también es de ella.

A mi inspiración e ilusión, aquella personita que de una u otra manera contribuyó con la culminación de este trabajo de grado, a mi hijo e inspiración de mi vida: ANDER TONATIUH.

También hago extensiva esta dedicatoria a Ana Lucía, quien me brindó su respaldo y apoyo en todo este proceso y que sin su ayuda me habría sido más difícil.

“Si tus conocimientos no te enseñan a elevarte  
Por encima de la debilidad y de las miserias humanas  
Y a conducir a tus semejantes por el buen camino, eres un ser de poco valor  
Y seguirás así hasta el final.”

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi asesor Jairo Alfredo Arcos Guerrero, por los importantes aportes en experiencia, paciencia y dedicación.

A las personas que me permitieron el ingreso a las salas de video juegos y los jóvenes que me brindaron su colaboración para culminar este trabajo de investigación.

A la universidad de Nariño en particular al Departamento de Sociología por la formación académica brindada.

Y a todas aquellas personas que contribuyeron a la culminación de este proceso.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	15
1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1 TÍTULO	16
1.2 TEMA	16
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.4 DESCRIPCIÓN	16
1.5 PREGUNTAS SISTEMATIZADORAS	17
1.6 JUSTIFICACIÓN	18
2. OBJETIVOS	20
2.1 OBJETIVO GENERAL	20
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
3. MARCO REFERENCIAL	21
3.1 MARCO SITUACIONAL	21

3.2 MARCO LEGAL	22
3.3 MARCO TEORICO	24
3.3.1 Los videojuegos ante la modernidad	24
3.3.2 Los videojuegos y la posmodernidad	26
3.3.3 El Juego	28
3.3.4 La cibernética como nuevo medio comunicativo	29
3.3.5 Los videojuegos una nueva industria	30
3.3.6 Los videojuegos un fenómeno cultural	31
3.3.7 Los videojuegos a través de los imaginarios	37
3.3.8 Los videojuegos, el consumo y el consumismo	38
3.3.9 Tipología de videojuegos	41
3.3.10. Socialización y videojuegos	42
3.3.11. Clasificación de los videojuegos	45
3.3.11.1. Juegos de habilidad y de acción	45
3.3.11.2. Juegos de combate	45

3.3.11.3. Juegos de laberinto	45
3.3.11.4. Juegos deportivos	46
3.3.11.5. Juegos de raqueta	46
3.3.11.6. Juegos de estrategia	46
3.3.12 Tipos de ordenadores	47
3.3.12.1 Máquinas de arcade	47
3.3.12.2 Máquinas de mano	47
3.3.12.3 Consolas de juegos	47
3.3.12.4 Videoconsolas	48
3.3.12.5 Consolas portátiles	48
4. NUEVAS FORMAS DE JUGAR EN LA SOCIEDAD CAPITALISTA	49
4.1. CAMBIO SOCIOCULTURAL Y VIDEOJUEGOS	50
4.2. Videojuegos y valores socioculturales	54
4.3. Juventud y emergencia de nuevos comportamientos	59
4.4. Entre el imaginario, el videojuego y el velo ideológico.	

(Otra interpretación de la realidad)	63
5. METODOLOGÍA	66
5.1. Enfoque	66
5.2. Tipo particular de la investigación	66
5.3. Campo de acción o población	66
5.4. Instrumentos y técnicas de recolección de la información	67
5.4.1. Observación estructurada	67
5.4.2. Entrevista	67
5.4.3. Encuesta	67
5.5. Procedimiento	67
6. Cronograma	69
7. Resultados	70
8. Conclusiones	71
BIBLIOGRAFIA	72
ANEXOS	75

## LISTA DE ANEXOS

	Pág.	g.
Anexo A. Encuesta	75	5
		6
Anexo B. Entrevista	78	0
		1
		182
		186

## GLOSARIO

**VIDEOJUEGO:** dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.

**CULTURA:** valores, normas y bienes materiales característicos de un determinado grupo. La cultura es una de las más distintivas propiedades de la asociación social humana.

**JOVEN:** el Estado colombiano en el año de 2004, mediante el proyecto de ley No. XXX de 2004 expide la Ley de la Juventud y se deroga la ley 375 de 1997. En el Artículo 2 se manifiesta que “para los efectos de la presente ley, se entiende por joven, la persona entre los 12 y 29 años de edad.

**CAMBIO SOCIAL:** alteración de las estructuras básicas de un grupo social o sociedad. El cambio social es un fenómeno omnipresente en la vida social, pero ha llegado a ser especialmente intenso en la época moderna. Los orígenes de la sociología moderna pueden entenderse como intentos de comprender los dramáticos cambios que hicieron pedazos el mundo tradicional y promovieron nuevas formas de orden social.

**VALORES:** ideas que los individuos o grupos humanos mantienen sobre lo que es deseable, apropiado, bueno o malo. Los diferentes valores representan aspectos clave de las variaciones en la cultura humana. La cultura específica en la que los individuos pasan sus vidas influye con fuerza en lo que ellos valoran.

**IMAGINARIOS:** son aquellos esquemas construidos socialmente que nos permiten percibir, explicar e intervenir en lo que cada sistema social se considere como realidad.

**SOCIALIZACIÓN:** proceso social por medio del cual los niños desarrollan una conciencia de las normas y valores y adquieren un sentido definido del yo (self). Aunque los procesos de socialización son de particular importancia en la infancia y la adolescencia, en cierta medida continúan a lo largo de toda la vida. Ningún individuo humano es inmune a las reacciones de los que lo rodean, quienes influyen y modifican su comportamiento en todas las fases del ciclo vital.

**NORMAS:** reglas de conducta que especifican el comportamiento apropiado

en un conjunto dado de contextos sociales. Una norma prescribe un determinado tipo de comportamiento o lo prohíbe. Todos los grupos humanos siguen tipos definidos de normas sustentadas siempre en sanciones de uno u otro tipo, que van desde la desaprobación informal a la pena física o la ejecución.

**CONSUMISMO:** tendencia inmoderada a adquirir, gastar o consumir bienes, no siempre necesarios.

**TECNOLOGÍA:** aplicación del conocimiento a la producción en el mundo material. La tecnología supone la creación de instrumentos (como máquinas) utilizados en la interacción humana con la naturaleza.

**SÍMBOLO:** entidad utilizada para referirse o representar a otra, como en el caso de una bandera que simboliza una nación.

**DISCRIMINACIÓN:** actividad que niega a los miembros de un grupo determinados recursos o recompensas que pueden ser obtenidas por otros. La discriminación debe distinguirse del prejuicio, aunque ambos se presentan por lo común estrechamente asociados. Puede suceder que individuos que mantienen prejuicios contra otros no se comprometan en actividades discriminatorias contra ellos. A la inversa, las personas pueden actuar de forma discriminatoria incluso aunque no mantengan prejuicios contra quienes se ven sometidos a tal discriminación.

**CENTRO DE LA CIUDAD:** áreas que integran los distritos centrales de una ciudad, que normalmente tienen características que los distinguen de los suburbios.

**ACCIÓN SOCIAL:** es la acción humana en los diferentes medios sociales. También se la entiende como la manera más simple de interacción entre dos o varias personas en un ambiente específico, como el laboral, en que el funcionario entiende esta acción como todo proceso social interno o externo de esta persona en un grupo determinado percibiendo un sentido que resulta de una relación social ya existente o de una relación que se va a construir.

## **ABSTRACT**

Video games are a characteristic phenomenon of modernity; they are a virtual approximation of what the reality is, under its cultural precepts, with its standards, its rules, its form and ways of living. Video games are the representation of the technological advance in the field of entertainment; however they do not escape to some professionals' criticism who have ventured into their analysis. But not everything is referred to the criticism; there are also those who defend the goodnesses of interacting with these semiotics machines. The reality we live today under the technological advance is a bit chaotic, the human being is found under an uncertain reality, seeking escape from it, even if only for a fixed time, and these are inventions of technology that they do feel a false power and satisfaction. In this approach to video games the consumer society that is the more suchlike recipient of this kind of activities is imbued, and of the mentioned consumer society they do part young people, which is why their study will help to understand the daily life of this population and within it to auscultate the fact that some kind of anomie could be presented, which in due course would provide an overview of part of society that this study aims to investigate, and that is immersed in that world of video games.

## RESUMEN

Los Video Juegos son un fenómeno característico de la modernidad; son una aproximación virtual de lo que es la realidad, bajo sus preceptos culturales, con sus normas, sus reglas, su forma y maneras de vivir. Los Video Juegos son la representación del avance tecnológico en el campo de la lúdica; sin embargo ellos no escapan a la crítica de algunos profesionales que se han adentrado en su análisis. Pero no todo está remitido a la crítica, también hay quienes defienden las bondades del interactuar con estas máquinas semióticas. La realidad que se vive hoy en día bajo el adelanto tecnológico es un tanto caótica, al encontrarse el ser humano bajo una realidad incierta, buscando continuamente evadirse de ella, así sea solo por un tiempo determinado; y son estos inventos de la tecnología los que lo hacen sentirse con un poder y satisfacción falsa. En este acercamiento a los videojuegos está imbuida la sociedad de consumo que es la más receptora de este tipo de actividades, y de la mencionada sociedad de consumo hacen parte los jóvenes, motivo por el cual su estudio ayudará a comprender el diario vivir de esta población y dentro de ella auscultar en el hecho de que podrían presentarse cierto tipo de anomias, que en su debido momento brindarían una visión global de parte de la sociedad que en el estudio se pretende indagar, y que está inmersa en aquel mundo de los videojuegos.

## INTRODUCCIÓN

El mundo de la tecnología informática se ha venido moldeando a partir de la década de los años sesentas hasta nuestros días; los primeros avances tecnológicos fueron ofreciendo al ser humano nuevas actividades recreativas e interactivas. La tecnología se colocó al servicio tanto de los hombres así como de las grandes empresas, sus adelantos se han convertido cotidianos, como la práctica de los juegos de video, los que en principio fueron creados para entretener y satisfacer ciertas necesidades axiológicas, existenciales y materiales del ser humano.

La realidad que se vive hoy en día bajo el adelanto tecnológico es un tanto caótica, al encontrarse el ser humano bajo una realidad incierta, buscando continuamente evadirse de ella, así sea solo por un tiempo determinado; y son estos inventos de la tecnología los que los hacen sentirse con un poder y satisfacción falsa. En este acercamiento a los videojuegos está imbuida la sociedad de consumo que es la más receptora de este tipo de actividades, y de la mencionada sociedad de consumo hacen parte los jóvenes, motivo por el cual su estudio ayudará a comprender el diario vivir de esta población y dentro de ella auscultar en el hecho de que podrían presentarse cierto tipo de anomias, que en su debido momento brindarían una visión global de parte de la sociedad que en el estudio se pretende indagar, y que está inmersa en aquel mundo de los videojuegos.

La proliferación de los videojuegos en la ciudad de San Juan de Pasto se presenta desde la década de los años noventas; hoy en día hay 110 establecimientos que ofrecen el servicio de videojuegos, registrados legalmente en la Cámara de Comercio de la misma ciudad.

En este mundo moderno y globalizado el trabajo admite nuevas formas para la supervivencia humana y en este sentido el fenómeno de los videojuegos se ha ido incrementando como una forma más de trabajar y quizás sustentar la vida familiar. Los videojuegos se han convertido en un elemento más que enriquece y conforma la amplia cotidianidad de la población joven de la ciudad de San Juan de Pasto, cambiando también actividades establecidas socioculturalmente y evadiéndose momentáneamente de la realidad.

El estudio se realizará bajo la línea de investigación: educación y sociedad, tratando de interpretar cualitativamente la influencia de los videojuegos en la población joven de la ciudad de San Juan de Pasto de forma clara y comprensiva.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. TÍTULO

Cambios socioculturales en la población joven, generados por los videojuegos ubicados en el sector centro de la ciudad de San Juan de Pasto, periodo 2007.

### 1.2 TEMA

Cambios socioculturales generados por los videojuegos

### 1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son los cambios socioculturales en la población joven generados por los videojuegos ubicados en el sector centro de la ciudad de San Juan de Pasto, periodo 2007?

### 1.4 DESCRIPCIÓN

La ciudad es el espacio donde confluyen diversidad de manifestaciones culturales, en ella hay espacio tanto para la diferencia como para la igualdad, ya sea que estas dos características se vean representadas tanto en lo político, económico, social o en los gustos. La modernidad ha convertido a las ciudades en “puertos” de intercambio cultural; cualquier ciudad del mundo sin importar qué tan remota esté ubicada es objeto de visitantes foráneos quienes auscultan el quehacer cotidiano y sus características más evidentes: esto último referente a su situación política, localización geográfica, tipo de economía, desarrollo tecnológico, etc.

En la ciudad quizás lo que es más latente es su progreso tecnológico, el cual se puede observar representado en la arquitectura de la ciudad, en el tipo de construcción de sus viviendas, en la distribución del espacio público, de vías de acceso, de los diferentes edificios que albergan tanto a funcionarios del aparato estatal como a empleados de fábricas y empresas; el progreso tecnológico es apreciable además por la variedad y modelos de automóviles, sistemas de transporte masivo, además de las diferentes atracciones que ofrece para el esparcimiento, como por ejemplo las discotecas, restaurantes de comida típica, comida rápida y otros productos que la modernidad ofrece y que conlleva a que la ciudad deba estar a la vanguardia de un consumismo fútil y de una moda poco profunda. De tal manera que la tecnología invade las mentes de quienes están creciendo y de los que son contemporáneos a las características tecnológicas de cada momento; así los videojuegos fueron adentrando de a poco en aquella modernidad de mediados del siglo XX en la que se inventaron los videojuegos como medio de distracción, esparcimiento y ocupación del tiempo libre.

Actualmente en la ciudad de San Juan de Pasto, los videojuegos han evolucionado desde garajes, cuartos en alguna casa familiar, apenas adaptados para albergar a consolas y jugadores en un espacio muy estrecho, hasta lugares realmente adecuados para la comodidad de los usuarios de los videojuegos.

Respecto a la utilización del espacio familiar, esto es un fenómeno interesante, ya que es una forma de tener un dinero extra y es hasta un empleo que aunque se devengue un salario quizás el mínimo establecido legalmente o inferior a él, es un medio para sobrevivir de muchas personas; así se convierte en una forma de microempresa en la que la familia en su conjunto puede estar involucrada.

Otro aspecto importante tiene que ver con el hecho de que las salas de videojuegos deben estar a la moda de las consolas que aparecen en el mercado; y esto representa la constante y rápida evolución de los videojuegos y sus consolas con el fin de brindar al público las recientes innovaciones tecnológicas y con el mayor realismo posible en los juegos para que el usuario se sienta parte íntima de esa realidad cibernética.

El avance tecnológico compite constantemente en la oferta y la demanda, para que cada vez sea mayor la población joven la que se sienta atraída por esa nueva tecnología tan atractiva al ojo y cerebros humanos, de tal manera que las grandes empresas que comercializan con estos productos obtengan gran rentabilidad y poder económico.

## 1.5. PREGUNTAS SISTEMATIZADORAS

- ¿Por qué la gente joven es la más interesada en este tipo de juegos?
- ¿De qué manera los videojuegos pueden influir en el rendimiento académico?
- ¿De qué manera influye en los jóvenes que acuden a las salas de videojuegos ubicadas en el sector centro de la ciudad de San Juan de Pasto, el auge de estos videojuegos?
- ¿Qué imaginarios sociales generan los videojuegos en la cotidianidad de los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto?
- ¿Cómo pueden ser los comportamientos de los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto a partir de la posible influencia del contenido de los videojuegos?
- ¿Pueden los videojuegos llegar a transmitir mensajes subliminales?
- ¿De qué forma los videojuegos influyen en los valores socioculturales de la población joven de la ciudad de San Juan de Pasto?

## 1.6 JUSTIFICACIÓN

La importancia que tiene el estudio de los videojuegos está en que la población que más acude a la utilización de este tipo de entretenimiento es desde los niños hasta los jóvenes y en menor número los mayores. Además que cada día hay más salas de videojuegos y en ellas se mira siempre jóvenes interactuando con una máquina a la que dedican gran cantidad de tiempo, e intriga el saber qué puede generar el contacto permanente con los videojuegos, si puede intervenir de alguna manera en la interacción social y cultural de la población joven de la ciudad de San Juan de Pasto, en el centro de la ciudad. Además, los estudios realizados

al respecto han sido escasos y muy sucintos, tal vez debido a la poca importancia que su nombre genera y obviando su gran incidencia en la sociedad.

A través de este estudio se pretende dar a conocer una información más completa o amplia de la influencia que pueden llegar a tener los videojuegos en la cotidianidad de los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto, ya que cada día se ignora su contenido y los distintos objetivos y valores que proponen estos juegos.

La industria del videojuego ha “atrapado” cada vez más personas en el mundo, mostrándolo como una buena opción para el entretenimiento, aprendizaje y diversión de una gran cantidad de jóvenes, sin tener en cuenta en la gran mayoría de los casos, la implicación social y cultural que tienen cuando se presenta al jugador creando una transformación de valores y de normas en donde se tiene la libertad y el poder de hacer lo que se quiere; además propone una realidad virtual en donde la vida es una simulación y una pérdida de identidad; pues muchos de los videojuegos son creados con fines militares, para ser una forma de reclutamiento futuro cuando los niños que jugaban a combates simulados, cuando crecen quieren vivir estos aspectos pero en el mundo real, tal vez sin la capacidad para diferenciar uno del otro.

Por lo que es de importancia su estudio para la sociología presente y la futura, lo que lleva a comprender de alguna manera la dinámica cotidiana de los jóvenes y la forma de ver su entorno, además de analizar cómo estos videojuegos podrían convertirse en un problema social ya que la vida social que se vive dentro de algunos videojuegos es irreal y es un mundo donde las leyes diseñadas por la sociedad se infringen constantemente, la persona no tiene responsabilidades, respeto por la vida, ni tampoco tiene valores que estructuren una sociedad. Los patrones de comportamiento que guían la conducta de los jóvenes son particulares, muchos asociados con algún tipo de ocupación o actividad como el juego; hoy en día una de las actividades más sobresalientes en la ocupación del tiempo libre son los videojuegos. Este tipo de juego se ha convertido en un aspecto de la cotidianidad del joven, esta actividad muchas veces se ve acompañada de una búsqueda de identidad que se hace difícil cuando la comunicación con los adultos y especialmente con la familias es difícil.

Hasta la fecha el estudio del impacto de los videojuegos en la población joven de la ciudad de San Juan de Pasto no ha sido ahondado. Es así como este estudio es importante ya que la población beneficiada por este trabajo será la población joven de la ciudad; la información que genere este estudio permitirá la elaboración

de proyectos encaminados a mejorar el ámbito sociocultural del adolescente. De igual forma se verá beneficiada la Universidad de Nariño y en particular el departamento de Sociología, puesto que esta investigación enriquecerá, ampliará y profundizará el conocimiento en este tema tan actual y a veces tan ignoto, reafirmando el compromiso con la realidad social donde la interacción del estudiante y el medio ayude a la construcción del conocimiento, formación de valores y ética.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar los cambios socioculturales en la población joven generados por los videojuegos ubicados en el sector centro de la ciudad de San Juan de Pasto, periodo 2007.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar de qué forma los videojuegos influyen en los valores socioculturales de la población joven de la ciudad de San Juan de Pasto.
- Conocer los comportamientos de los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto a partir de la posible influencia del contenido de los videojuegos.
- Indagar qué imaginarios sociales generan los videojuegos en la cotidianidad de los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto.

### 3. MARCO REFERENCIAL

#### 3.1 MARCO SITUACIONAL

La ciudad de San Juan de Pasto, ciudad del suroeste de Colombia, capital del departamento de Nariño, ubicada en una altiplanicie de la cordillera Andina a 2.560 m de altura y en la base del volcán Galeras, está situada a 1° 13` de latitud norte y 5° 8` de longitud oeste del meridiano de Bogotá; a 2490 m de altura sobre el nivel del mar, con una temperatura media de 14°C., se encuentra localizada a 795 km de Santa fe de Bogotá, capital de la república de Colombia.

La ciudad de San Juan de Pasto está ubicada en el centro-oriente del departamento de Nariño, limita al norte con los municipios de Chachagüí y Buesaco; al oriente con el departamento del Putumayo, al sur con Tangua y al occidente con Yacuanquer, Consacá, la Florida y Nariño.

El área municipal es de 1194 km<sup>2</sup>, la ciudad de San Juan de Pasto ocupa un espacio de 2368,17 Hectáreas (según acuerdo municipal 0454 del 29 de septiembre de 1995), entre las alturas características se encuentran el volcán Galeras a 4276 m de altura sobre el nivel del mar, el lago Guamues, con una altura aproximada de 3100 m sobre el nivel del mar, el cerro Morasurco a 3300 m sobre el nivel del mar y Patascoy, cerro ubicado entre el municipio de Pasto y el Departamento del Putumayo con una altura aproximada de 3500 m sobre el nivel del mar; así la topografía del territorio municipal es muy variada presentando terrenos montañosos, ondulados y planos. Su población es en su mayoría indígena. Población (2000), 340.474 habitantes.<sup>1</sup>

La ciudad de San Juan de Pasto no ha sido ajena a todo el andamiaje que la modernidad ha construido ni a todo el desarrollo tecnológico por el que el mundo ha trasegado en estas últimas décadas. El fenómeno de los videojuegos ha logrado cautivar la atención de niños y jóvenes.

Es igualmente relevante para el presente estudio, el carácter económico que la ciudad posee; la ciudad funciona como centro comercial y de distribución de mercancías de primer orden para la región agrícola circundante, y mantiene también un importante comercio con el vecino país del Ecuador. La industria de la

---

<sup>1</sup> [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org)

ciudad se apoya en las fábricas de muebles y en la elaboración de productos textiles y alimentarios. El hecho de no poseer una industria desarrollada podría ser un punto característico para que se generen nuevas ofertas y demandas para la ocupación del ocio, como por ejemplo la oferta de más salas de videojuegos pudiendo ser este también un hecho para que los jóvenes acudan cada vez en menor número a las bibliotecas y otros aspectos culturales que también han ido cambiando poco a poco y los cuales esta investigación pretende dilucidar.

### 3.2 MARCO LEGAL

Los videojuegos se han convertido en un pasatiempo de retos, habilidad, destreza e inteligencia para los niños, lo que ha ocasionado que dediquen poco tiempo a la familia y los amigos, pues algunos menores prefieren estar al frente del juego de video siendo protagonistas, en lugar de la lectura, el deporte y el estudio, entre otras actividades.

La actividad de los videojuegos es frecuente en jóvenes que están estudiando y quienes no tienen la posibilidad de tener una consola de videojuegos en su casa se acercan a los establecimientos que prestan este servicio, el problema radica en que estos establecimientos pueden llegar a permitir el ingreso de menores de catorce años por lo que se ha tratado de expedir leyes y decretos que regulen el acceso para quienes no estén dentro de lo contemplado en las disposiciones legales; sin embargo en algunos casos esto no se cumple a cabalidad por parte de los propietarios de las salas de videojuegos o los encargados de ellas.

En Colombia el Decreto 2737 de 1989, restringe el ingreso de menores de catorce (14) años a salas de juegos electrónicos; así mismo el Código de Policía de San Juan de Pasto, establece la prohibición a los adultos de ofrecer juegos de suerte o azar a menores de edad y en ningún caso permitir la utilización de máquinas y juegos de destreza y habilidad a menores de catorce (14) años de edad.

El artículo 322. Del decreto 2732 de 1989 dice al respecto: “Prohíbese la entrada de menores de catorce (14) años a las salas de juegos electrónicos.” Así mismo, la Jurisprudencia a este respecto pretende profundizar en el por qué de la sanción de dicho artículo: “La prohibición a menores de catorce años de entrada a salas de juegos electrónicos. Con base en las anteriores premisas, esta corporación juzga que la norma demandada en cuanto prohíbe el acceso de los menores de catorce años (14) a las salas de juegos electrónicos, no debe ser mirada únicamente como

una limitante del derecho a la recreación –que indudablemente, lo es-, sino además, como una medida del Estado para proteger a los menores de los elementos de riesgo a que se ven expuestos al ingresar a las mencionadas salas, en aras de garantizar su desarrollo integral y armónico tal como lo dispone el mandato constitucional.

El legislador ha querido pues, lograr armonía en el ejercicio de los derechos de los menores. El intérprete debe hacer prevalecer aquellos que mejor consulten los principios constitucionales relativos a los niños, teniendo en cuenta las específicas circunstancias de cada caso.

Conviene recordar que la finalidad misma del artículo impugnado, según se desprende de las actas de la comisión redactora del Código del Menor y reseñada por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar en su intervención, fue la de defender el interés superior del menor, evitándole diferentes factores de riesgo tales como: el estímulo a la vagancia, la deserción escolar y familiar, el tráfico y consumo de drogas y las relaciones indiscriminadas entre jóvenes y adultos inescrupulosos que los pueden inducir al delito o a la explotación sexual.

En virtud de todo lo anterior, esta Corte considera que la vigencia de la norma demandada no afecta en absoluto el núcleo fundamental del derecho a la recreación, por cuanto la prohibición del artículo 322 del Código del Menor tiene una clara finalidad protectora que es perfectamente compatible no solo con diversas formas de recreación, sino también, incluso con los propios juegos electrónicos, siempre que estos últimos por su ubicación, manejo y ambiente no representen un peligro para el menor y, por el contrario constituyan una experiencia simultáneamente recreativa y educativa.

La Corte observa que, los derechos fundamentales de recreación y educación no son incompatibles, especialmente en la vida de los menores. Lo ideal, sin lugar a dudas, es que las actividades recreativas estén encaminadas a aportar elementos que contribuyan al adecuado proceso educativo de los usuarios. Cuando esto no ocurra, será indispensable que tanto la familia, la sociedad como el Estado adopten todas aquellas medidas encaminadas a corregir situaciones que perjudiquen el proceso educativo de los niños”.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> CORTE CONSTITUCIONAL, Sent. C-005, ene.14/93. M.P. Ciro Angarita Barón

En cuanto a la sanciones que recibirán los establecimientos en caso de violar el mencionado decreto y su respectivo artículo será: “-La violación de las disposiciones consagradas en el artículo 322, acarreará al propietario del establecimiento o responsable de su explotación, multa de treinta (30) a trescientos (300) salarios mínimos legales diarios, impuesta a prevención por el comisario de familia, el alcalde municipal o su delegado o el inspector de policía.”<sup>3</sup>

### **3.3 MARCO TEÓRICO**

En el presente capítulo se hablará de una manera concreta acerca de la modernidad pues para el criterio del investigador es desde esta generalidad donde parte el camino hacia la comprensión de un fenómeno que posiblemente, no solo en el presente sino más en el futuro genere la importancia suma de ser estudiado, todo ello dentro de una sociedad abierta a nuevas posibilidades de expresión, de comunicación y tal vez más ambigua.

#### **3.3.1 LOS VIDEOJUEGOS ANTE LA MODERNIDAD**

Al hablar de videojuegos es necesario detenerse en la memoria de las ciencias sociales y de la historia para hacer referencia a la modernidad, pues desde allí se inició un cambio estructural en la organización social que daría pie para que las transformaciones resultantes hicieran devenir la industrialización y ella a su vez haría realidad el sueño de muchos idealistas que hipotetisaban con un mundo y una sociedad donde la máquina colaboraría al hombre en sus distintos afanes.

El término modernidad hace referencia a un periodo, finales del siglo XVII, en donde se pretendía la idea de perfeccionar y mejorar la sociedad de la época. “[...] es un proceso que implicó cambios a nivel de la economía, la política, la sociedad y la cultura, que se inició en Europa aproximadamente en el siglo XVII y que ha tenido como una de sus características principales, su carácter expansivo. Esto es, sus principios, valores y formas específicas de organización, han llegado

---

<sup>3</sup> RAMÍREZ PALMAR, Jaime. Código de Policía. Ed. 3R Editores. Santa fe de Bogotá 1997.

como modelo a seguir y como prácticas concretas a casi todos los rincones del mundo”.<sup>4</sup>

Según el Sociólogo polaco Zygmunt Bauman<sup>5</sup> la modernidad alcanzó su madurez como proyecto cultural con la Ilustración y como forma de vida socialmente instituida con el desarrollo de la sociedad industrial capitalista y también comunista.

Sin embargo la modernidad no implica que una sociedad no pueda apoyarse para su continua construcción social en aspectos relacionados con la tradición, pues en ella hay muchos aprendizajes que no se pueden obviar. “Últimamente, sin embargo, se ha reflexionado acerca de cómo la modernidad no solo destruye, sino que reconstruye, modifica e inventa tradiciones e incluso se ha redefinido a las sociedades contemporáneas pensándolas como “postradicionales”<sup>6</sup>

Algunos autores para referirse a las características culturales desde la segunda mitad del siglo XX hasta ahora, la llaman “postradicionales” y otros la denominan “posmodernas”. Al hablar de postmodernidad se está refiriendo al rechazo a la racionalidad, al individualismo y a la falta de un compromiso social. “El modernismo afirmaba que el progreso de la racionalidad y de la técnica no solo tenía efectos críticos de liquidación de las creencias, costumbres y privilegios heredados del pasado, sino que también creaba contenidos culturales nuevos”<sup>7</sup>

En cuanto a la modernidad, es importante tener en cuenta que en ella se da importancia a los valores, o sea a la racionalidad, pues ellos sustentan en buena parte la estructura racional de la modernidad; es por ello que “[...] (Durkheim, Weber, Parsons) clásicos del pensamiento sociológico, han remarcado en sus formulaciones que los valores e ideales de la modernidad se concentran en una ética que supone el énfasis en el deber, en la obligación en la rectitud moral y la responsabilidad con respecto a los propios actos. Austeridad, represión, normas disciplinarias referidas a la vida privada, valores centrados en la “higiene moral”

---

<sup>4</sup> Guitián Galán, Mónica; Zabludovsky Kuper, Gina (Coordinadoras). Sociología y modernidad tardía: entre la tradición y los nuevos retos. Ediciones Casa Juan Pablos. México, 2003. P. 253.

<sup>5</sup> Ibíd., P. 178.

<sup>6</sup> Ibíd., P. 254.

<sup>7</sup> Touraine, Alain. Crítica de la modernidad. España. Ediciones Temas de Hoy, segunda edición. 1993. p. 239

constituyen elementos característicos de la cultura moderna, que reemplazaran paulatinamente a la ética derivada de la religión”<sup>8</sup>

**3.3.2 Los videojuegos y la posmodernidad.** El gran anhelo para todos ha sido el de poder situarse dentro del mundo moderno en el cual se cuente con la suficiente posibilidad productiva para poder mantenerse en el mercado y de esta manera se alcance la noción de completa libertad y felicidad. Sin embargo esta imagen de la modernidad como panacea se ha venido rompiendo y desmitificando, gracias en gran medida a los ataques y críticas que recibió a partir de la segunda mitad del siglo XIX. La nueva visión en lo económico, individual, nuevos tipos de sociedad implicaba un cambio verdaderamente estructural, sin embargo este cambio se realizó muy deprisa lo cual llevó a que apareciera una nueva característica de la modernidad desviándola de su sentido original: la posmodernidad.

La posmodernidad busca identificar y asociar a las culturas tradicionales y a las culturas modernas, pues todas tienen un devenir histórico similar.

Según Gianni Vattimo la posmodernidad se la puede definir desde dos transformaciones; el fin de la dominación europea sobre el conjunto del mundo y el desarrollo de los mass media que han dado la palabra a las culturas “locales” o minoritarias. Como dice Umberto Eco en el prólogo a *La era neobarroca*, “Calabrese (...) sabe que vive en una cultura en la que éstos (los mass-media) existen y determinan también nuestro modo de pensar, aunque nos creamos aislados en la torre de marfil de un campus, impermeables a las fascinaciones de la Coca Cola, más atentos a Platón que a los publicitarios de Madison Avenue”. Y concluye afirmando que la lectura que los estudiantes hacen de Platón está determinada “por el hecho de que existe *Dallas*, incluso para quien no lo ve nunca”.<sup>9</sup>

“En el posmodernismo la experiencia y el lenguaje reemplazan a los proyectos y los valores, la acción colectiva pierde toda existencia, lo mismo que el sentido de la historia”<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Ibíd. P. 257.

<sup>9</sup> "Neobarroco." Microsoft® Encarta® 2007 [DVD]. Microsoft Corporation, 2006.

<sup>10</sup> Touraine, Alain. Crítica de la modernidad. España. Ediciones Temas de Hoy, segunda edición. 1993. p. 247.

Si en el pasado las diferentes culturas estaban en cierta armonía debido a que aceptaban las diferencias existentes entre unas y otras, pues había cierto respeto por la diferencia, en la modernidad y gracias al influjo poderoso de los medios masivos, con los cuales el mundo entero puede acceder a una realidad veraz mostrando tal y como son los pertenecientes a determinadas culturas o por el contrario ser los manipulados por algunos medios que distorsionan la realidad a su conveniencia o a la de los poderosos dueños de los medios, provocando el rechazo por se de una cultura, lo cual se puede ejemplificar en los hechos acaecidos el 11 de septiembre de 2001. Muchas de estas manifestaciones son aprovechadas por la industria de los videojuegos para representar en ellos aunque no de manera explícita, el bien y el mal; el fuerte y el menos fuerte, el despiadado y el mártir. De tal manera que se estaría influyendo en la formación de valores, por fas o por nefas en el niño; pues quizá no mediría con el mismo rasero en el mundo real a como mide en el virtual, del que tal vez conoce más que del real porque pasa más tiempo en el uno que en el otro; el mundo entonces se encontraría caracterizado por la denominada “sociedad programada”, en la cual se da especial prelación a la difusión de los bienes culturales, el énfasis en la educación, la importancia en la adquisición de mayores conocimientos y la mayor facilidad para el alcance de los mismos a través de Internet, el avance en la medicina y el amplio desarrollo tecnológico de los medios de comunicación, los cuales poseen un alto poder de gestión, “[...] porque el poder de gestión consiste, en esa sociedad, en prever y modificar opciones, actitudes, comportamientos, en modelar la personalidad y la cultura, en entrar por tanto directamente en el mundo de los “valores” en vez de limitarse al terreno de la utilidad.”<sup>11</sup>

En la modernidad se representan dos caras de una misma moneda: por un lado están los avances en la tecnología, la ciencia y la libertad, junto con la democracia; y por el otro están, destrucción irracionalidad e insatisfacción.

Para Durkheim en la modernidad posee unos valores y unas consecuencias; y dentro de los valores modernos menciona: imagen de un ciudadano autónomo, responsable, moderado y las consecuencias perversas: malestar cultural y personal, anomia, pérdida del sentido de la vida.

De tal manera que la modernidad ha influido profundamente todos los aspectos de la vida social humana, especialmente para este estudio, el ocio y la recreación generando nuevas posibilidades para ello y que además guarda íntima relación con los nuevos desarrollos tecnológicos; es el caso de los videojuegos, de los que

---

<sup>11</sup> Op. Cit. p. 313.

el presente estudio busca ahondar e interpretar desde el punto de vista de la sociología.

**3.3.3 El juego.** Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse en su tiempo de descanso. Desde que el hombre es hombre aparece el juego como el ejercicio de actividades físicas y mentales cuya única finalidad es el placer de medir sus habilidades con otros y el ánimo de diversión. La fundamentación del juego en todos los animales superiores esta en la necesidad del empleo de las fuerzas sobrantes en actividades que proporcionen una relajación, una liberación de las actividades habituales o una experiencia a posibles situaciones futuras o intereses de tipo estético.

El juego es también el ejercicio de una actividad recreativa sometida a un conjunto de normas o de reglas en el cual se gana o se pierde y que además tiene un fin recreativo. La definición que Anthony Guiddens establece para las normas es: “Reglas de conducta que especifican el comportamiento apropiado en un conjunto dado de contextos sociales. Una norma prescribe un determinado tipo de comportamiento o lo prohíbe. Todos los grupos humanos siguen tipos definidos de normas sustentadas siempre en sanciones de uno u otro tipo, que van desde la desaprobación informal a la pena física o la ejecución”<sup>12</sup>

El origen del videojuego guarda particular relación con la industria bélica, la cual paradójicamente ha contribuido al avance tecnológico y “desarrollo mundial”. Y guarda particular relación con la aparición del término cibernética que surge como mecanismo para poder explicar la forma en que los mensajes se transmitían, ya no solamente de persona a persona sino también a través de máquinas de calcular y otros autómatas. Pero el término Cibernética es preciso definirlo exactamente para su total comprensión ya que ha sido parte fundamental del desarrollo tecnológico pasado, presente y futuro; de tal suerte que se define como “la ciencia interdisciplinar que trata de los sistemas de comunicación y control en los organismos vivos, las máquinas y las organizaciones. El término cibernética, que proviene del griego *kybernēēs* (‘timonel’ o ‘gobernador’), fue aplicado por primera vez en 1948 por el matemático estadounidense Norbert Wiener a la teoría de los mecanismos de control.”<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Guiddens, Anthony. Sociología. Alianza Editorial. Madrid, 1991. P.766.

<sup>13</sup> Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993--2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

**3.3.4 La Cibernética como nuevo medio comunicativo.** La cibernética se desarrolló como investigación de las técnicas por las cuales la información se transforma en la actuación deseada. Esta ciencia surgió de los problemas planteados durante la II Guerra Mundial al desarrollar los denominados cerebros electrónicos y los mecanismos de control automático para los equipos militares como los visores de bombardeo.

Esta ciencia contempla de igual forma los sistemas de comunicación y control de los organismos vivos que los de las máquinas. Para obtener la respuesta deseada en un organismo humano o en un dispositivo mecánico, habrá que proporcionarle, como guía para acciones futuras, la información relativa a los resultados reales de la acción prevista. En el cuerpo humano, el cerebro y el sistema nervioso coordinan dicha información, que sirve para determinar una futura línea de conducta; los mecanismos de control y de autocorrección en las máquinas sirven para lo mismo. El principio se conoce como *feedback* (realimentación), y constituye el concepto fundamental de la automatización.<sup>14</sup>

Según la teoría de la información, uno de los principios básicos de la cibernética establece que la información es estadística por naturaleza y se mide de acuerdo con las leyes de la probabilidad. En este sentido, la información es concebida como una medida de la libertad de elección implícita en la selección. A medida que aumenta la libertad de elección, disminuye la probabilidad de que sea elegido un determinado mensaje. La medida de la probabilidad se conoce como entropía. De acuerdo con la segunda ley de la termodinámica, en los procesos naturales existe una tendencia hacia un estado de desorganización, o caos, que se produce sin ninguna intervención o control. En consecuencia, de acuerdo con los principios de la cibernética, el orden (disminución de la entropía) es lo menos probable, y el caos (aumento de la entropía) es lo más probable. La conducta intencionada en las personas o en las máquinas exige mecanismos de control que mantengan el orden, contrarrestando la tendencia natural hacia la desorganización.

La Cibernética también se aplica al estudio de la psicología, la inteligencia artificial, los servomecanismos, la economía, la neurofisiología, la ingeniería de sistemas y al de los sistemas sociales. La palabra cibernética ha dejado de identificar un área independiente de estudio y la mayor parte de la actividad

---

<sup>14</sup> Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993--2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

investigadora se centra ahora en el estudio y diseño de redes neurales artificiales.”<sup>15</sup>

Para el presente estudio la cibernética se presenta como la precursora de los videojuegos, pues a partir de la aparición de ella el hombre empieza a crear nuevas formas de pensamiento en el que se involucra y hasta se concatenan la máquina y el hombre; de tal manera que se trata de colegir a través de qué mecanismos los videojuegos como aspecto interaccionador entre la máquina y en este caso los jóvenes, pueden llegar a influir en los valores socioculturales de los mismos, así como conocer qué comportamientos podrían caracterizarlos y bajo que imaginarios significarían su mundo.

Talcott Parsons relaciona el término Cibernética dentro de la acción social remitiéndose a que en ella se dan relaciones sociales que obedecen a respuestas particulares ante estímulos situacionales particulares; de tal manera que dentro de la sociedad las personas están emitiendo mensajes constantemente que son a su vez decodificados por otras personas que recepcionan el mensaje o los mensajes y envían su respuesta a dichos mensajes. En relación con los videojuegos los jugadores interactúan con determinado juego que les transmite ciertas características de él para que los jugadores a su vez envíen una señal de respuesta positiva o negativa y que la máquina de videojuego decodificará para determinar el error o acierto en una jugada, partida o acción dentro del desarrollo del juego.

**3.3.5 Los videojuegos, una nueva industria.** Desde la aparición de los primeros ordenadores se consideró la posibilidad de crear una máquina de jugar ajedrez, como paso previo para construir otra destinada a analizar cuestiones de estrategia militar. El ajedrez se utilizó como banco de pruebas en las investigaciones en inteligencia artificial.

Entre 1979 y 1982 las ventas de videojuegos se multiplicaron por más de diez. La mayor parte de ellos vendidos por Atari. En 1981, IBM presentó su primer ordenador personal (PC, personal computer), lo cual definió el avance en la informática y en la vida cotidiana de las personas de la época.

---

<sup>15</sup>.Ibíd.

A partir de finales de 1982, los fabricantes de videojuegos iniciaron una guerra de precios que afectó gravemente a la rentabilidad del sector. A finales de 1983, todos ellos estaban al borde de la quiebra y en 1984 abandonaron la producción de videojuegos. La vertiginosa caída del mercado de las videoconsolas domésticas hizo que muchos analistas se apresuraran a sentenciar su muerte definitiva.

Muchos ignoraban que a pesar de la aparente caída de los videojuegos, en Japón había empezado a surgir desde 1983 una nueva fuerza que iba a hacer resurgir el mercado de los videojuegos con mayor fuerza. Se trataba de una nueva consola llamada Famicom, tenía una calidad excepcional tanto en lo referente a su diseño y resistencia como a sus prestaciones tecnológicas. El fabricante de la Famicom era Nintendo, una empresa fundada en 1889 con sede en la ciudad de Kyoto.

Según una encuesta del Centro de Investigaciones Sociológicas, en 1989 en los hogares españoles, la tasa de equipamiento de ordenadores personales era del 10.2%, de los cuales el 53.2% manifestaba no utilizarlo nunca y de consolas de videojuegos un 6.2%. Entre quienes usaban el ordenador el 51.2% lo utilizaban para videojuegos, el 23.5% como procesador de textos, el 21% para actividades relacionadas con el trabajo y el 7% para actividades relacionadas con la administración del hogar<sup>16</sup>

**3.3.6 Los videojuegos un fenómeno cultural.** Cabe afirmar que el concepto de cultura también está ligado al fenómeno de los videojuegos, apropiados ellos, por las personas y más concretamente por los jóvenes. Además que ella también “es la objetivación del espíritu en obras y palabras, organizaciones y tradiciones, a través de la cual el hombre recibe no ya un mundo, sino el mundo”. En lo anterior consiste la riqueza de la cultura: ésta es precisamente la riqueza específicamente humana, a saber: que los productos de la vida objetiva pertenecen al mismo tiempo a un orden de valores objetivo, que no huye, a un orden lógico o moral, a uno religioso o artístico, a uno técnico o jurídico”.<sup>17</sup> Así que la cultura para Georg Simmel es un proceso interactivo de creación, separación y reapropiación de lo creado.

---

<sup>16</sup> Centro de Investigaciones Sociológicas, C.I.S. Barcelona, 1989

<sup>17</sup> *Ibid.*, P. 181.

Y es que fue en el siglo XVIII que se acuñó la idea de cultura para separar los logros humanos de los hechos de la naturaleza. Sin embargo, “al mismo tiempo que se proponía una expansión de las voluntades, se desarrolló una “preocupación por los límites” de las mismas. Para el sociólogo polaco Zygmunt Bauman es aquí donde se generaba la paradoja insalvable del concepto de cultura. Esta ambivalencia significó al mismo tiempo “creatividad” y “regulación normativa”.<sup>18</sup> Y según Bauman un error que se comete al referir el concepto de cultura es que se aluda solo a uno de sus referentes constitutivos, “creatividad” o bien “regulación normativa”

Pero es necesario también remitirse al hecho de que los videojuegos además de ser un fenómeno cultural per se; también hace parte y es forjador de la industria cultural, que para poder existir debe adaptarse y se vale de las masas para sustentar su ideología.

El término industria se refiere a la estandarización y a la racionalización en cuanto a los modos empleados para distribuir los diferentes productos, sin embargo este término no se relaciona solamente con los procesos de producción.

La industria cultural no significa el progreso a nivel social en cuanto a mejorar la calidad de vida de todos, o tal vez a lograr una conciencia de clase o que desaparezca el analfabetismo; lo que la caracteriza es que persigue grandes intereses particulares y que las masas se muestren conformes. [...], o sea la dominación técnica progresiva, se transforma en un engaño de masas, es decir en un medio de oprimir la conciencia. Impide la formación de individuos autónomos, independientes, capaces de juzgar y decidir conscientemente”<sup>19</sup> La cultura se la pretendió mostrar como un bien inmaterial el cual debía ser cultivado y cuidado a fin de cosechar los mejores productos. “La importancia del surgimiento del significado moderno de la cultura es que las prácticas individuales se consideraban partes interrelacionadas de un desarrollo y logro globales”<sup>20</sup>

Dentro de la cotidianidad que trae la cultura se presentan las experiencias culturales; la experiencia cultural puede llevar a que un joven que antes no

---

<sup>18</sup> Guitián Galán, Mónica; Zabludovsky Kuper, Gina (Coordinadoras). Sociología y modernidad tardía: entre la tradición y los nuevos retos. Ediciones Casa Juan Pablos. México, 2003. P. 184.

<sup>19</sup> Martín-Barbero, Jesús; Silva, Armando. Proyectar la comunicación. Editorial Tercer Mundo, Bogotá, 1997. Primera edición. P. 42.

<sup>20</sup> *Ibid.* P. 74.

conocía del mundo de los videojuegos se vea atraído por ellos y le brinde nuevas posibilidades personales, como distracción, un sentimiento positivo al pasar a nuevos niveles o puede suceder también que se presente una atracción desmedida y patológica que podría desencadenar en una adicción a los mismos. Ahora, la experiencia cultural para que ocurra debe tener dos partes fundamentales las cuales deben combinarse: “la primera parte es la representación de un aspecto de la vida en la escena, en la película, etc. Esta parte se denomina el modelo, usando el término para dar a entender un ideal incorporado. La segunda parte de la experiencia es la creencia cambiada, creada, intensificada o sensación, que se basa en el modelo. Esta segunda parte de la experiencia se la denomina la influencia. Es espectáculo de una carrera de autos es un modelo, las emociones que brinda a los espectadores y la costumbre de usar parches y trajes de mecánico que hacen publicidad a llantas y aceites para auto, son su influencia.

Una modelo de trajes de baño es un modelo; el deseo de tener una novia de la vida real que parezca “una modelo” es su influencia. Un medios es un instrumento que conecta un modelo con su influencia”<sup>21</sup>

En los jóvenes los videojuegos tienen gran acogida porque les presenta un nuevo espacio para albergar sus sueños e imaginarios, un espacio para transmutar cibernéticamente en jugadores de fútbol de los más codiciados equipos mundiales, corredores de autos, luchadores o mercenarios al servicio secreto de algún país poderoso, etc., a través de una virtualización de una realidad que acerca, aunque imaginariamente, a los conflictos más profundos de la personalidad humana.

Para el profesor de sociología de la Universidad de California Zygmunt Bauman,<sup>22</sup> dentro de la cultura surgen los modelos culturales a los que denomina producciones; de tal manera que para él las producciones culturales son signos “como los rostros de Jesucristo en los calendarios religiosos, se refieren unos a otros, pero no al original. Las producciones culturales son también rituales. Son rituales en el sentido de que transportan a los individuos más allá de sí mismos y de las restricciones de la experiencia cotidiana”.<sup>23</sup> Un ejemplo de producción

---

<sup>21</sup> Ibíd. P. 83.

<sup>22</sup> Guitián Galán, Mónica; Zabludovsky Kuper, Gina (Coordinadoras). Sociología y modernidad tardía: entre la tradición y los nuevos retos. Ediciones Casa Juan Pablos. México, 2003. P.114

<sup>23</sup> Martín-Barbero, Jesús; Silva, Armando. Proyectar la comunicación. Editorial Tercer Mundo, Bogotá, 1997. Primera edición. P. 86.

cultural es el día internacional de la mujer, la celebración de la semana santa, el día de la madre, etc.; para el caso de los videojuegos ellos son también reproducciones culturales, pues se dan a conocer a buena parte de la sociedad y su campo de cobertura llega a casi todas las edades.

De lo anterior se puede precisar que “el signo, base de toda significación y del mismo ser, pues no puede haber pensamiento sin él, toma cuerpo en tres instancias (y no dos, significante/significado de los estructuralistas) ya que todo signo representa a un objeto produciendo uno nuevo que corresponde otra vez al objeto representado, pero enriquecido. Esa nueva versión enriquecida del mismo signo lo llama interpretante que ya manifiesta un sentido dinámico en movimiento, (...), pues la mediación de los signos entre sí puede entenderse como la base de la representación, fundamento del signo y por tanto de la significación”<sup>24</sup> En tal sentido los videojuegos representan las distintas realidades que se suceden en determinados lugares; por ejemplo pueden representar la violencia que podría suceder en cualquier calle de nuestra ciudad, esta violencia se escenifica en edificios abandonados, con carros desmantelados y un hedor a olvido que también podrían recordar a una calle del Bronks, un barrio con problemas de inseguridad en Nueva York.

Igualmente es importante remitirse al hecho de que los videojuegos podrían influir en la formación cultural de los más jóvenes, pues Paolo Fabbri realizando un estudio aunque en un campo diferente dice: “Cabe afirmar sin paradoja que, desde el punto de vista de la formación cultural, las aventuras de Pinocho desempeñan en Italia y otros lugares un papel mucho más importante que decenas de miles de profesores, ya estas aventuras son un medio, un medio excelente para el aprendizaje de las estructuras sociales. Inconscientemente, al ver actuar a Pinocho, el niño aprende el mecanismo y el funcionamiento de las estructuras sociales e integra aceptándolos, los sistemas de valores subyacentes, en forma de ideología, en tales relatos”<sup>25</sup>.

En un videojuego aunque de manera simulada es posible matar despedazar, arrollar, reventar a golpes al personaje del juego o lanzar al contrincante contra paredes o esquinas, gradas o puntas filosas; es decir es el espacio y el lugar perfecto y autorizado para transgredir y ridiculizar de manera simulada todas las normas y valores que socialmente a cualquiera que imite esto en la realidad

---

<sup>24</sup> Ibid. P. 202.

<sup>25</sup> Ibid. P. 294.

encontraría un castigo drástico de los adultos. Se pueden violar las normas de tránsito o las leyes jurídicas y morales de una sociedad; porque la norma y la ley la tiene el usuario, tiene licencia para matar, en el juego. De tal manera que “el individualismo no tiene contenido propio, porque una norma solo puede emanar de una institución y tener efectos de regulación colectiva. La libertad de cada cual no conoce más límite que la libertad de los otros, cosa que impone la aceptación de las reglas de la vida en sociedad que son puras coacciones, aunque necesarias para el ejercicio de la libertad, que sería destruida por el caos y la violencia. No es el individuo el que debe ser orientado o dirigido, es la sociedad la que debe ser civilizada. Las reglas de la vida en sociedad están hechas para ampliar el espacio abierto a la libertad individual”<sup>26</sup>

**3.3.7 Los videojuegos a través de los imaginarios.** Los imaginarios son la parte intangible de la sociedad en donde ella esparce sus diferentes vivencias a partir del contacto con otras personas y con su interacción, de tal manera que los patrones culturales de cada persona se hacen evidentes a partir de sus imaginarios que están muy acendrados en su interior. En el nivel de los videojuegos los imaginarios sociales se concatenan a partir de la elaboración de un reconocimiento colectivo de que se habita en un mundo y se está en un determinado lugar compartiendo por momentos las mismas vivencias y necesidades. "los imaginarios pasarían a ser sociales porque se producirían, en el marco de relaciones sociales, condiciones históricas y sociales favorables para que determinados imaginarios sean colectivizados, es decir instituidos socialmente" <sup>27</sup>

Juan Luis Pintos<sup>28</sup> conceptualiza los imaginarios sociales como «aquellos esquemas construidos socialmente que nos permiten percibir, explicar e intervenir en lo que cada sistema social se considere como realidad» O sea que los imaginarios le permitirían a las personas y en este caso particular a los jóvenes, la posibilidad de poder hacer y sentirse parte de un medio social y sentirse parte de un “nuevo mundo paralelo” que inventan los videojuegos. Los imaginarios también permiten a las personas hallar la manera de comprender aquellas cosas que a veces son ininteligibles pero que están ahí y que las personas las pueden deducir

---

<sup>26</sup> Touraine, Alain. Crítica de la modernidad. España. Ediciones Temas de Hoy, segunda edición. 1993. P. 330.

<sup>27</sup> Cornelius Castoriadis; citado por Manuel Antonio Baeza. 2000. P. 25

<sup>28</sup> Pintos, Juan Luis. 2000. Construyendo Realidad (des). Los imaginarios Sociales. Página de Internet. <http://web.usc.es> Santiago de Compostela.

como manifestaciones subjetivas pero que están presentes en su realidad y en su visión del mundo.

Al hablar de imaginarios es pertinente mencionar que la categoría juventud, la cual es el punto focal para el desarrollo de este trabajo es construida y existe precisamente desde allí es decir desde el imaginario social; pues todas las personas le atribuyen a una persona que está dentro de determinados límites de edad, contextura física, apariencia física, gustos, usos y costumbres, ese jaez. Según lo anterior es menester hacer una definición clara de la categoría joven ya que en ella se sustenta el estudio por tener el joven unas características sociales y psicológicas en las que intervienen y moldean, la familia, el círculo de amigos, el colegio, el juego y concretamente para este fin, los videojuegos; o sea, su entorno social.

El estado colombiano en el año de 2004, mediante el proyecto de ley No. XXX de 2004 expide la Ley de la Juventud y se deroga la ley 375 de 1997. En el Artículo 2 se manifiesta que “para los efectos de la presente ley, se entiende por joven, la persona entre los 12 y 29 años de edad.

Esta definición no sustituye los límites de edad establecidos en otras leyes para adolescentes y jóvenes en las que se establecen garantías penales, sistemas de protección, responsabilidades civiles y derechos ciudadanos, entre otros”. Además en dicha ley, en su Artículo 18 “Se establece como día nacional de la juventud, el 4 de Julio”<sup>29</sup>.

De igual manera la OMS (Organización Mundial de la Salud) y el estado colombiano ha clasificado la categoría joven en unas fases acordes con su etapa de desarrollo humano la cual abarca desde la adolescencia temprana o inicial, hasta el adulto joven. Es pertinente entonces afirmar que la adolescencia es una etapa del ciclo vital de desarrollo humano que se caracteriza por el crecimiento y maduración biológica, fisiológica, psicológica y social del individuo. Su inicio lo marca la capacidad biológica de reproducirse y su final la capacidad social de reproducirse. Durante este proceso el adolescente se humaniza, se apropia y

---

<sup>29</sup> Presidencia de la República. Programa Presidencial Colombia Joven  
[http://www.colombiajoven.gov.co/ppta\\_ley\\_juv.htm](http://www.colombiajoven.gov.co/ppta_ley_juv.htm)

recrea las características y atributos de la historia social de su gente, se individualiza e independiza, transforma el entorno y el mundo que habita a la vez que éste los transforma a ellos.<sup>30</sup>

Esta etapa de la adolescencia se la divide en<sup>31</sup>:

- **Adolescencia temprana o inicial** 10 - 13 años. En esta etapa el adolescente se ajusta a los cambios puberales, los cuales marcan el inicio de la misma. Este se encuentra ambivalente sobre separarse de sus padres o no y Prefiere socializar con "pares" del mismo sexo. Conserva un pensamiento concreto con planes hacia el futuro vagos. En esta etapa inicia la curiosidad sexual principalmente a través, pero no exclusivamente, de la masturbación. Se centra mucho en sí mismo y explora qué tan rígido o flexible es el sistema moral de sus padres o figuras de autoridad.
- **Adolescencia media** 14 - 16 años. En este período, es más marcado el distanciamiento afectivo con los padres. Explora diferentes imágenes para expresarse y para que lo reconozcan en la sociedad, así mismo diversos roles de adultos. Socializa con pares de diferente sexo e inicia actividad sexual con quien identifica como su pareja sexual. Se fascina por la capacidad de pensar diferente y el descubrir la abstracción de nuevos conceptos. El riesgo de vincularse a actividades colectivas que suplan su necesidad de encontrar identidad y reconocimiento social y cultural es mayor durante esta etapa.
- **Adolescencia final o tardía** 17 - 21 (El límite superior depende del criterio de cada país para otorgar el estatus de mayoría de edad). En este grupo el adolescente es independiente y capaz de integrar su imagen corporal con su identidad o personalidad. Este establece y consolida relaciones que se basan en el cuidado y el respeto por la autonomía y por la intimidad de los otros. Prefiere relaciones sociales más con individuos que con grupos o

---

<sup>30</sup> Turbay, C. 1994, OMS, 1993

<sup>31</sup> <http://www.saludcolombia.com/actual/htmlnormas/ntjoven.htm>

colectividades. Define planes y metas específicas, viables y reales. Es capaz de abstraer conceptos, define su sistema de valores e ideología.

- **Adulto Joven.** Según la OMS a este grupo pertenecen las personas entre 21 y 24 años de edad y corresponde con la consolidación del rol social.

Esta categoría de juventud, a partir del imaginario social es legitimada por símbolos en donde dentro de cada cultura se le rinde congratulaciones, pues es la transición obligada hacia la madurez y posterior decadencia de las personas. Amén que los propios protagonistas de este calificativo encarnen la categoría a partir de la utilización de accesorios, adopción de comportamientos como por ejemplo la rebeldía o los gustos por determinados géneros musicales o quizás por los videojuegos, a partir de los cuales algunos de ellos podrían encontrar su resignificación o merodear hacia su identidad.

**3.3.8 Los videojuegos, el consumo y el consumismo.** Los videojuegos están ligados a la sociedad de consumo, y el consumo esta ligado a la economía capitalista (industrialización) de mercado y a bases culturales que están regidas por este mercado. Las personas se consideran como la masa de consumidores, a los cuales la sociedad de consumo les crea necesidades a través de la publicidad. “[...] Esa es la escena social nacida de la descomposición del modelo que identificaba la modernidad con el triunfo de la razón”<sup>32</sup>

De esta forma la sociedad de consumo se caracteriza por ser producto del capitalismo industrial y de servicios que tratan de extender sus productos de forma globalizada con el fin de convertir a la mayoría de personas en consumidores irracionales del sistema social. “Nuestras ideas sobre el consumo han estado dominadas muchísimo tiempo por dos tipos de explicaciones: según la primera el consumo tiene la forma de una escala que va desde los bienes más indispensables, la alimentación, a aquellos que comportan la mayor parte de libre elección, el ocio, pasando por la ropa y la vivienda; según la segunda, el consumo es el lenguaje del nivel social, porque cada uno de nosotros cree que su gusto está determinado por el lugar que ocupa en la

---

<sup>32</sup> Ibíd. P.191.

sociedad y su tendencia a elevarse o descender de suerte que el consumo aparece estrechamente determinado por el estatuto social”<sup>33</sup>

Además de otras ideas como las de nación, racionalidad, empresa o libertad, la modernidad también ha traído consigo la idea de consumismo e identificación del ser humano de acuerdo a sus papeles sociales; pero existe también un hecho acorde con el sentido de la modernidad y para este caso con el de los videojuegos, y es el de la producción desligada del consumo.

El sistema social, según Talcott Parsons, consiste “en una pluralidad de actores que interactúan entre sí en una situación que tiene al menos un aspecto físico o de medio ambiente, actores motivados por una tendencia a obtener un óptimo de gratificación y cuyas relaciones con sus situaciones incluyendo a los demás actores están mediadas y definidas por un sistema de símbolos culturalmente estructurados y compartidos”.<sup>34</sup>

Los videojuegos están inmersos en una sociedad de superproducción donde la clase media es la que ha influido en la difusión de los valores, modos o formas de vida y consumo de la sociedad actual.

La clase social de una persona es adquirida por estratificación, el sociólogo Antony Giddens, dice que las personas que se integran en este conjunto representativo de las sociedades dependen de las diferencias económicas, desigualdades en la posesión y control de recursos materiales.

En la sociedad latinoamericana el consumo ha derivado en consumismo, es decir, más allá de aspirar a una vida con mayor bienestar, se vive una ansiedad por poseer más.

Se habla de una sociedad de bienestar, que garantiza una calidad de vida para la mayoría de ciudadanos. Es la sociedad del despilfarro, de tiempo, energía y de productos.

---

<sup>33</sup> Touraine, Alain. Crítica de la modernidad. España. Ediciones Temas de Hoy, segunda edición. 1993. p. 187.

<sup>34</sup> PARSONS, Talcott. El sistema social. Madrid. Alianza editorial. 1996. p 6.

La ciudad es el modelo de convivencia, es el mercado de la sociedad de consumo, escaparate consumista y sinónimo de progreso. El ocio es un aspecto cada vez más extendido. La publicidad marca pautas de consumo generales para todos. Continuamente se crean nuevas necesidades y distracciones.

Además de lo anterior, “la mediación cognitiva está orientada a lograr que aquello que cambia tenga un lugar en la concepción del mundo de las audiencias, aunque para proporcionarle ese lugar sea preciso intentar la transformación de esa concepción”.<sup>35</sup> En el caso de los videojuegos, la temática que ellos manejan podría influenciar su visión del mundo y de su propia realidad.

Las necesidades humanas indican una trayectoria histórica donde el ser humano lucha por su libertad, pero no por esa libertad condicionada por la sociedad de consumo; Max Neef, en su libro desarrollo a escala humana dice “que las necesidades humanas cambian con la aceleración que corresponde a la evolución de la especie humana. Es decir a un ritmo sumamente lento. Por estar imbricadas a la evolución de la especie, son también universales”.<sup>36</sup>

Los medios de comunicación han generando estereotipos (sobre la manera de hablar, pensar, vestir, relacionarse). Constantemente se incita al ser humano a superarse, a subir en la pirámide social y disfrutar de esta forma de beneficios que el sistema ofrece.

El consumismo es un agente controlador de la sociedad. La libertad se encuentra atada a la moda, a lo nuevo y lo novedoso impuesto por el mercado. El desarrollo tecnológico ha llegado a un nivel avanzado por lo que el nivel en el futuro es impredecible.

La sociedad de consumo atrae bajo palabras del tipo calidad de vida, realización personal, éxito. Estas palabras se han convertido en escaparates para ocultar de alguna manera la realidad. En la actual sociedad es frecuente encontrar una gran contradicción que supone la existencia de aquellas personas que tienen acceso a todos tipos de bienes y no hay satisfacción y en otras en las que no se puede satisfacer las necesidades básicas.

---

<sup>35</sup> Martín-Barbero, Jesús; Silva, Armando. Proyectar la comunicación. Editorial Tercer Mundo, Bogotá, 1997. Primera edición. P. 140.

<sup>36</sup> NEEF, Manfred Max. Desarrollo a escala humana. Una opción para el futuro. Medellín. Cepaur. 2000. P 40.

El sistema económico es el culpable de este proceso de concentración de riqueza que crece como consecuencia del sistema económico mundial imperante que crea constantemente formas y elementos en que los seres humanos encuentran una falsa satisfacción.

El consumismo también ha llevado a que hechos de la política mundial como por ejemplo las guerras y las diferencias que tienen unos países con otros sean parte del entretenimiento cibernético, ya sea a través de las videoconsolas o a través de Internet. Tal caso se pudo evidenciar en la guerra del Golfo Pérsico, el cual se convirtió en un espectáculo en un videojuego, en el que la era de la información informaba y paradójicamente también desinformaba, porque una cadena televisiva afirmaba algo y otra informaba al mismo tiempo lo contrario; los hechos eran gravados en un monitor y transmitidas a través de otro. Esto hacía que quedara en el aire una sensación de fantasía virtual.<sup>37</sup> Algunos ejemplos de esto son Blazig Angels Secret Missions; videojuego en el que se recrea la segunda guerra mundial; Conflict: Desert Storm, el cual simula la Guerra del Golfo Pérsico, Call of Duty3, Company of Heroes, que también abarcan la temática de conflictos militares, y otros más en los que está involucrado el terrorismo, como: Assault, XG2 y tantos más).

**3.3.9 Tipologías de videojuegos.** Existen tres grandes tipos de juegos: juegos de tablero, de cartas y atléticos.

Los juegos de tablero consisten en el manejo de unas fichas sobre una superficie, tratando de colocar las fichas de un jugador en unas determinadas casillas, apropiándose de algunas o de todas las fichas de los adversarios o de conseguir un mayor número de puntos. El tablero representa un espacio ficticio en el que se mueven las fichas conforme a unas reglas.

Los juegos de cartas utilizan conjuntos de símbolos distribuidos aleatoriamente. Con ellos los jugadores deben de obtener combinaciones que, dependiendo de la mayor o menor probabilidad con que acontecen, tienen más o menos valor.

Los juegos atléticos se basan en la realización de proezas físicas y no mentales. Cada jugador debe de manejar su cuerpo de forma habilidosa. La diferencia entre

---

<sup>37</sup> GARCÍA Canclini, Néstor. Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización. México. Grijalbo. 1995. P. 182.

las competiciones deportivas y los juegos está en la posibilidad de interacción física o psíquica de los participantes. En el caso de que no haya interacción psíquica se trataría de una competición deportiva.

Ahora los juegos de ordenador o videojuegos se pueden definir como el ejercicio de actividades recreativas entre una persona y una máquina, o entre varias personas y una máquina. El videojuego controla también el exacto cumplimiento de las reglas por los jugadores. En un juego como el ajedrez, en una partida entre el hombre y la máquina, ésta es capaz de analizar todos los posibles movimientos tanto del hombre como los realizados por ella y así mover una ficha según una asignación de valores preprogramada, ya que ella no actúa por intuición.

Los juegos de niños y jóvenes hoy en día ya no son simples divertimentos de trompo, bolas o yoyo, ni tampoco de rondas infantiles o el tope o la lleva. Hoy se juega en una caja que alberga con total reserva terminales y redes, observa al pertinaz receptor con una pantalla locuaz y ofrece a sus manos teclado y ratón.

El aspecto más importante de los videojuegos puede ser que en la mayoría de ellos el jugador y el virtual contendor imponen sus fuerzas a punta de armas, ráfagas, rayos láser, puños de acero o patadas que se propinan con un impacto brutal. La mayor diversión del juego es matar al enemigo, acabar con él, en donde la calidad gráfica del juego hace que todo parezca real. El videojuego logra que el jugador se compenetre tanto con el juego, que a su vista no solo es un simple espectador sino un participante activo.

Existen además en el mercado revistas especializadas en videojuegos que traen alguna clave para lograr pasar obstáculos de juegos que son complejos, esta es una estrategia para cautivar más a los seguidores de los videojuegos.

**3.3.10 Socialización y videojuegos.** Un aspecto importante que puede tener el juego es la socialización, ya que en él los niños comparten aspectos de su personalidad con otros compañeros o amigos y además van identificando sus propias capacidades y sus limitaciones; el videojuego también podría tener algún tipo de relación con el comportamiento de los adolescentes en su vida cotidiana.

Anthony Giddens define la socialización como un “proceso social por medio del cual los niños desarrollan una conciencia de las normas y

valores (Ideas que los individuos o grupos humanos mantienen sobre lo que es deseable, apropiado, bueno o malo. Los diferentes valores representan aspectos clave de las variaciones en la cultura humana. La cultura específica en la que los individuos pasan sus vidas influye con fuerza en lo que ellos valoran.)<sup>38</sup> Y adquieren un sentido definido del yo (self).

Aunque los procesos de socialización son de particular importancia en la infancia y la adolescencia, en cierta medida continúan a lo largo de toda la vida. Ningún individuo humano es inmune a las reacciones de los que lo rodean, quienes influyen y modifican su comportamiento en todas las fases del ciclo vital<sup>39</sup>.

Las conversaciones de los chicos de hoy giran en torno al golpe más certero o a la clave del control que le da más poder a un determinado “zarpazo”, la emoción que causan los videojuegos en los niños y jóvenes en la ciudad de San Juan de Pasto se relaciona con el grado de dificultad que tiene un determinado nivel en un videojuego. Ya no hay emoción en al fin comprender un difícil ejercicio de matemáticas, ni mucho menos existe el interés para hacerlo.

Los videojuegos tienen dos fases: una primera llamada de atracción, que son un conjunto de imágenes que se repiten sin intervención de ninguna persona. Esta existe siempre en las máquinas de arcade, aunque en otro tipo de videojuegos como los ordenadores personales no siempre aparecen. El objetivo de esta secuencia de imágenes es incitar a los posibles jugadores a que introduzcan las monedas e inicien la partida o a cancelar un tiempo determinado de juego. La secuencia de imágenes y de sonidos es siempre igual, sin que haya ninguna variación.

La fase de juego es la fase característica de todos los juegos, es el periodo de tiempo en el que el jugador utiliza la máquina para obtener una satisfacción.

En cuanto al tema de la adicción a los videojuegos se cree que ellos pueden generar adicción pero esto aún no ha sido comprobado; esta investigación pretende hallar resultados que puedan mostrar algún parámetro a este respecto.

---

<sup>38</sup>Ibid., p. 770.

<sup>39</sup>Ibid., p. 768.

Frente a la contemplación de la TV que, una vez seleccionado un canal, deja poca iniciativa al espectador (aunque le mantenga intelectualmente activo y estimule su imaginación), los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotor...) para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla.

Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones.

Por otra parte, con más o menos tiempo y esfuerzo siempre se suele lograr el objetivo que se pretende, ya que no se requieren ni grandes conocimientos previos específicos ni una especial capacidad intelectual. En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en la pantalla (lo que resulta altamente positivo para los jóvenes, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de unas metas).

También se va aprendiendo un "lenguaje" específico de los videojuegos que incluye simbologías, significados específicos, técnicas y trucos, que se van repitiendo en los distintos juegos. De tal manera que la práctica de los videojuegos se va convirtiendo en una reproducción cultural, en la cual hay una "transmisión de los valores y normas culturales de una generación a otra. La reproducción cultural se refiere a los mecanismos por los que se mantienen a lo largo del tiempo la continuidad de la experiencia cultural. Los procesos de escolarización en las sociedades modernas se cuentan entre los principales mecanismos de la reproducción cultural, que no solo operan a través de los que se enseña en los cursos de la educación formal. La reproducción cultural se logra de una manera más profunda a través del curriculum oculto: los aspectos del comportamiento que los individuos aprenden de una manera informal a lo largo de su permanencia en la escuela"<sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Ibid., p.768.

En cualquier caso, el logro de los objetivos que se proponen en el juego reporta a los jugadores un aumento de la autoestima y, muchas veces, un reconocimiento social por parte de sus colegas.

### **3.3.11 Clasificación de los videojuegos**

**3.3.11.1 Juegos de habilidad y de acción:** la mayoría de los juegos que se encuentran en el mercado son de este primer tipo, son los más populares. Exigen del jugador una gran habilidad y también rapidez en la ejecución de movimientos muy precisos en un tiempo breve. Dentro de este grupo se puede hacer una subclasificación:

**3.3.11.2. Juegos de combate:** son aquellos en los que existe una lucha entre el jugador y una serie de objetos, animales o alienígenas controlado por la computadora. El desafío de este tipo de juegos está en ubicarse de tal manera que el enemigo no pueda impactar en la figura accionada por el jugador y resistir el mayor tiempo posible disparando.

**3.3.11.3. Juegos de laberinto:** como Pac-Man (creado hacia 1978 por el ingeniero Toru Iwatami. Era una figura circular y amarilla que comía bolas dentro de un laberinto mientras era perseguido por cuatro fantasmas de distintos colores), los cuales se basan en el recorrido que el jugador puede hacer por un entramado de pasillos y las distintas posibilidades de opción que se le plantean en su huida o persecución. El éxito de este tipo de juegos está en las diferentes posibilidades que el jugador tiene a la hora de jugar una partida. El juego no se presenta en forma secuencial como en las historietas, sino que se desarrolla en distintas posibilidades lo cual contribuye a la diversidad. En los juegos de laberinto hay mayor variedad pues en ellos no solo se mueve el jugador, sino que también las figuras del juego también se desplazan por el interior del laberinto. Otro juego posterior al de Pac-Man fue Super Mario, en el que la famosa figura se mueve por los corredores y galerías de una extensa mina esquivando otras figuras. De este último juego inclusive se hizo una película en la década de los noventa, en la cual actuó el actor colombiano John Leguizamo. Esto demuestra la inmensa difusión que los videojuegos han tenido, llegando a ser hoy por hoy una de las industrias más prósperas del mercado capitalista, y precisamente a este respecto los videojuegos son una representación como muchas del poder capitalista y bien podría hacerse una analogía de él con el juego de Pac-Man, donde una bolita amarilla devora a otras en una competencia contra los fantasmas, quizá ellos pudiendo representar a los grandes inversionistas y “dueños” del mundo.

**3.3.11.4. Juegos deportivos:** son aquellos en los cuales el usuario practica algún deporte sometiéndose a las mismas reglas que rigen en la vida real. Las posibilidades son las mismas que en el juego real.

**3.3.11.5 .Juegos de raqueta:** estos son juegos descendientes del primer juego utilizado con fines comerciales, Pong. Con el tiempo han surgido variantes del juego como Breakout, en el que el jugador trata de romper un muro de ladrillos mediante los golpes de la pelota en él.

Hay otro tipo de juegos que han estado presentes casi desde el momento en que los videojuegos iniciaron y aún siguen teniendo éxito, como son los juegos de carreras. En sus inicios la definición de estos gráficos era de baja resolución; inclusive eran en blanco y negro y no tenían ninguna perspectiva.

Hoy en día si se ingresa a alguna sala de videojuegos de la ciudad de San Juan de Pasto, y se observara un juego de carros , por ejemplo; se puede mirar que dentro de él existe una alta resolución en sus gráficos y casi parecen reales, incluso en los controles tiene un mecanismo en el cual se puede sentir una vibración si el auto choca; sin embargo hay otros juegos que no se los puede categorizar como por ejemplo como el clásico Tetris, en él caen desde la parte superior de la pantalla figuras formadas por cuatro cuadrados, el objetivo del juego es ordenar las figuras durante su caída de forma de que no quede un hueco entre ellas. La fila desaparece si se consigue que no haya un hueco vacío. Mientras caen las figuras suenan temas de música rusa.<sup>41</sup>

**3.3.11.6 Juegos de Estrategia:** es la segunda gran categoría para los videojuegos, son juegos de aventuras, bélicos, de azar o que representan juegos de mesa tradicionales, en este tipo de juegos se requiere que el jugador responda o elija entre algunas opciones que aparecen en la pantalla y que sirven para alcanzar el fin de una historia, la evolución de juegos como el ajedrez ha sido grande se ha pasado de jugar una partida contra el ordenador a que este nos enseñe técnicas para jugar mejor o que compare jugadas con la de los grandes maestros.

---

<sup>41</sup> El Tetris es un juego que ha sido utilizado por la agencia aéreo espacial de Estados Unidos ( NASA) para el adiestramiento de los pilotos de las naves. La razón de que aparezcan gráficos de la ciudad de Moscú y temas de música rusa se debe al origen de su creador, Alexey Pajitnov.

**3.3.12. Tipos de Ordenadores:** los videojuegos que se podrían encontrar hoy en día en el mercado se los puede diferenciar por las máquinas en las que los programas de ordenador son ejecutados:

**3.3.12.1. Máquinas de arcade:** son ordenadores costosos y de gran tamaño que tiene una pantalla de rayos catódicos incorporada en la que se representan las imágenes producidas por el programa de ordenador son máquinas grandes que funcionan con la inserción de monedas.

**3.3.12.2. Máquinas de mano:** tienen una pequeña pantalla en la que se representan las imágenes de los juegos que se puede ejecutar la calidad de las imágenes es notablemente inferior a las que aparecen en los juegos de arcade y no es posible cambiarles el programa.

**3.3.12.3. Consolas de juegos:** son ordenadores que no disponen de pantalla incorporada pero que pueden ser incorporados a una pantalla de televisión, disponen de una enorme variedad de juegos en el mercado. Estos juegos se comercializaban en forma de cajas de plástico conocidos como cartuchos en cuyo interior está el programa de ordenador almacenado en chips de silicio de memoria ROM.<sup>42</sup> En la actualidad los videojuegos se comercializan en cds plásticos en los cuales la imagen y el sonido son de gran resolución y de gran nitidez con una gran capacidad de almacenamiento bastante amplia pero para un solo juego, incluso se los puede grabar o quemar.

Cuando se habla de videojuegos deben distinguirse cuatro tipos diferentes de soportes: máquinas para salones recreativos, ordenadores personales, consolas domésticas y consolas portátiles.

**Máquinas recreativas** (o de arcade): la rentabilidad de este tipo de máquinas depende directamente del número de jugadores potenciales dispuestos a echar una moneda. En la actualidad, los salones recreativos se han convertido en el

---

<sup>42</sup> Literalmente chip significa astilla, esquirla. También se llaman “circuitos integrados” e incluso “cucarachas”. el silicio es un elemento que se encuentra en la tiza en el cristal en la cerámica en el cemento en los ladrillos y en otros materiales. Las memorias ROM (read only memory) son dispositivos de almacenamiento en los que solo se puede leer la información pre-grabada sin posibilidad de modificarla.

escenario preferido para la instalación de máquinas de juego electrónico de nueva generación.

**Ordenador personal** (puede incorporar o no lector de CD-ROM): el éxito de las consolas de juego Nintendo y Sega y el descenso de los precios de equipos informáticos más potentes tipo PC o Macintosh determinaron la decadencia definitiva de estos microordenadores.

**3.3.12.4. Videoconsolas:** requieren ser conectadas a un televisor. Se caracterizan por utilizar cartuchos o sistemas propios de lectura de discos compactos (CD-ROM). Se trata de sistemas concebidos fundamentalmente para jugar, sencillos de utilizar y que tienen un coste económico sensiblemente inferior al de los ordenadores personales.

**3.3.12.5. Consolas portátiles:** se caracterizan por llevar incorporada la pantalla de visualización. Utilizan cartuchos de juego específicos para cada marca.

## 4. NUEVAS FORMAS DE JUGAR EN LA SOCIEDAD CAPITALISTA

### 4.1. CAMBIO SOCIOCULTURAL Y VIDEOJUEGOS

Al hombre históricamente se le ha considerado un ser que ha estado continuamente explorando y analizando su entorno; creando ideas fructíferas o nefastas; pero siempre como en un reto constante de hasta donde puede llegar su poder de inteligencia, de brillantez, de sagacidad, de grandeza, de creación: a imagen y semejanza de un Dios, como en un duelo con la divinidad.

Desde el surgimiento del capitalismo y la revolución Industrial, los cambios sociales que se han evidenciado a partir de ella han sido profundos y han mostrado la capacidad de creatividad que posee el hombre; y en un periodo corto de tiempo la máquina ha llegado a constituirse en un aspecto indispensable para la cotidianidad del hombre. Y esto ha sido posible gracias a la tercera revolución industrial,<sup>43</sup> que se inició desde el fin de la segunda guerra mundial (1945) hasta la presente época en donde aparece el llamado cambio tecnológico; en el que las máquinas se desarrollan de manera mucho más eficaces y con alcances cada vez más insospechados. Pero ello ha sucedido porque las mentalidades de las personas han creado necesidades y soluciones; o mejor, han transferido a las máquinas la capacidad de brindar soluciones y bienestar a las personas, aunque también las ha vuelto dependientes de ellas. Tanto así, que muchas personas necesitan de una exprimidora eléctrica para prepararse un jugo en la mañana y si su artefacto fallase, simplemente se abstendrían de tomar jugo en la mañana, al desayuno. También hay muchos que dependen de un televisor para entretenerse después de una pesada jornada de trabajo. Sin embargo esta, que en principio fue una prístina caja con tubos y cables en su interior y una pesada pantalla, hoy ha evolucionado en un aparato extraplano y liviano de pantalla líquida cuyas imágenes muestran la realidad como si se tratara de una ventana que asoma a la calle de enfrente. Pero lo grandioso de este invento es que hoy en día se ha convertido en la niñera por excelencia, pues muchos padres dejan a sus hijos a su cargo, mientras trabajan, salen de rumba u ocupan su tiempo en cualquier otra actividad distinta que la de cuidar y educar a sus hijos. Y es que en este aspecto de la educación, a la televisión también se le ha dado esta responsabilidad; en ocasiones con total acierto y en más de las veces con total reproche hacia los programas que muestran pues van en deterioro de los valores y las buenas prácticas.

---

<sup>43</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Tercera\\_revoluci%C3%B3n\\_industrial](http://es.wikipedia.org/wiki/Tercera_revoluci%C3%B3n_industrial)

Es a partir de ella y con ella que los videojuegos inician su auge expansivo y rápido dominio sobre la cotidianidad de niños, jóvenes y adultos. Su característica principal es su capacidad de simular la realidad; aunque en sus inicios no pasaba de ser una incipiente metáfora de un juego de ping pong. Sin embargo la expansión de los videojuegos ha sido vertiginosa pues “la importancia sociocultural de los videojuegos trasciende el peso económico que a través de los años ha adquirido el sector. Incluso, si se cumplieran los vaticinios pesimistas de quienes ven cercana la desaparición de las videoconsolas domésticas, nadie podrá negar el papel que han cumplido los videojuegos en el desarrollo de un nuevo tipo de lenguaje audiovisual. Un nuevo lenguaje que influye de una manera notable en el resto de medios preexistentes. Esto es debido a que los videojuegos no pueden ser considerados como un fenómeno ajeno al conjunto del sistema mediático sino que, por el contrario, forman parte del mismo”<sup>44</sup>.

De tal manera que los videojuegos se constituyen en una característica de un tiempo en el que aparecen y evolucionan de acuerdo al avance tecnológico y de necesidades que converjan en torno a él. Así en la época en que aparecieron, su tecnología era incipiente, como también lo sería un teléfono de aquella época comparado con un celular de última tecnología en este tiempo. De igual manera que hoy existen los televisores de pantalla plana o los ipod, o los computadores portátiles compactos, de igual manera los videojuegos han ido evolucionando acorde al alcance e invención tecnológicos. “Los videojuegos responden plenamente a las características de la sociedad informatizada y electrónica en la que se desarrollan. Reúnen al menos dos o tres características intrínsecas que los convierten en pioneros de las tendencias actuales hacia las que se dirigen las nuevas tecnologías de la comunicación. (...) son los precursores del multimedia interactivo, y representaron el primer paso del proceso de convergencia tecnológica de la informática con la televisión. Además, los videojuegos establecen una relación sinérgica entre la informática y la televisión”<sup>45</sup>.

En igual sentido los videojuegos también se han ido relacionando con el cine, puesto que son varios los personajes de algunos videojuegos que han sido llevados al cine; tal es el caso de Super Mario Bros, personaje que fácilmente se lo puede identificar con un trabajador de la clase obrera, de un estrato medio: este personaje trabaja como fontanero, reparando todo tipo de tuberías y desagües; y en su mundo debe enfrentarse a un dragón maligno y salvar a la princesa. Para

---

<sup>44</sup> Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 1997. P. 101.

<sup>45</sup> Ibid., p.101.

ello cuenta con la ayuda de su primo Louigi, quien también es fontanero y juntos luchan contra la escenificación del mal. Esta característica maniqueísta del bien y el mal se puede evidenciar en los videojuegos. “Superbario Mario Bros se editó en 1985 y desde su lanzamiento se convirtió en el juego emblemático de Nintendo. Super Mario Bros ofrecía al público algo más que un protagonista simpático y bonachón. A diferencia de la enorme mayoría de los cartuchos de juego de la “generación Atari” y de los programas para microordenadores de la época, la razón de ser de Super Mario Bros no era la violencia. Super Mario introducía el ingenio y el humor allí donde la norma eran las batallas y la destrucción. Además Super Mario popularizó el uso del laberinto en los juegos informáticos.”<sup>46</sup>

Street Fighter y Mortal Kombatt, dos juegos de lucha, son ejemplos de videojuegos que han sido llevados al cine con gran éxito: “Mortal Kombatt, película protagonizada por Christopher Lambert y que llegó a ser número uno en la taquilla cinematográfica de Estados Unidos durante agosto de 1995”.<sup>47</sup> Así mismo los videojuegos cada vez están alcanzando una calidad y una sofisticación que se asemeja mucho al cine, incluso algunas empresas del sector de los videojuegos como por ejemplo Sega, poseen estudios cinematográficos creados especialmente para filmar imágenes creadas exclusivamente para ser utilizadas en sus videojuegos.

“La progresiva utilización de imágenes cinematográficas digitalizadas está modificando la naturaleza de los juegos, acercándolos, de cierta manera, al cine. Tanto es así que los editores comienzan a hablar de filmes interactivos para referirse a ciertos juegos de mayor complejidad tecnológica. En el reparto de este tipo de juegos empieza a ser cada vez más habitual la presencia de actores renombrados”.<sup>48</sup> Sin embargo también cabe anotar que muchos videojuegos están concebidos más en la espectacularidad de sus imágenes que en un argumento de calidad.

Los videojuegos son considerados un fenómeno cultural que en su forma actual tiene sus raíces en Japón, y el sentido de la estética y del estilo de su narración de gran parte de ellos son considerados como una extensión natural de los mangas o revistas de historietas de Japón, con creciente éxito en Occidente. Es así como muchos de los videojuegos se basan en el desarrollo de una acción compulsiva en búsqueda de la victoria a cualquier precio, cuyo sentido podría encontrarse en los códigos de honor de la cultura tradicional japonesa, en donde la muerte o el morir

---

<sup>46</sup> Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 1997. P. 71.

<sup>47</sup> Ibid., p.101.

<sup>48</sup> Ibid., p.105.

por la causa que se consideraba justa era lo importante, o sea, la vida o la muerte era algo secundario a la hora de conseguir el objetivo. Esto se explica en el Bushido. "Bushido vocablo japonés que significa el camino del guerrero o conducta del guerrero (bushi=guerrero, do= conducta), que era un código de honor y valores para el samurai. Se estableció en Japón a partir del siglo XII, y el mismo contiene las creencias Shintoistas, los dogmas del Budismo Zen, y los preceptos del Confucionismo. Este código se mantiene hoy en día en las artes marciales (Judo, Aiki-do, Ken-do). Dicho código se basa en siete principios: Gi, Yu, Jin, Rei, Meyo, Makoto, y Chugo.

\* Honradez y justicia (Gi): "Sed honrado en tus tratos con todo el mundo, cree en la justicia, pero no la que emana de los demás sino la tuya propia".

\* El valor (Yu): "Alzate sobre las masas de gente que temen actuar, ocultarse como una tortuga en su caparazón no es vivir".

\* Compasión (Jin): El poder que desarrolla un samurai, debe ser usado en bien de los demás, y en ayudar a sus compañeros.

\* Cortesía (Rei): "Los samuráis no tienen motivos para ser crueles, y no necesitan demostrar su fuerza, un samurai debe ser cortés incluso con sus enemigos".

\* Honor: (Meyo): "El samurai sólo cuenta con un solo juez para su honor, y las decisiones que tomas y cómo las llevas a cabo son un reflejo de quien eres en realidad".

\* Sinceridad (Makoto): La palabra del samurai es movimiento, cuando dice que hará algo, es como si ya lo hubiese ejecutado, y nada lo detendrá en llevar a cabo lo que ha dicho. No "da su palabra." ni "promete." Hablar y Hacer son la misma acción.

\* Lealtad (Chugo): Un samurai es responsable de sus palabras y actos, así como de las consecuencias que deriven de sus acciones o palabras.

Al principio, realmente se basaba en el código chino que se fundamentaba en las

virtudes del guerrero, y que recibía el nombre de Kyuba no Michi (La vía del caballo y del arco), dando paso más tarde al Bushido. El samurai pasaba toda su vida preparándose para la guerra y el combate, por lo que no tenía miedo a la muerte, o al menos era uno de los fines que buscaba el Bushido.<sup>49</sup>

Sin embargo aunque algunos videojuegos buscan seguir estos fines muchos otros solo buscan la diversión de quienes practican juegos de lucha y en la mayoría de los casos diversión es entendida por las compañías que fabrican estos juegos como, sangriento.

Es así como podría evidenciarse que los videojuegos serían un producto de la globalización cultural, pues es una práctica cultural que se realiza por ejemplo en Japón, la Unión Soviética, Estados Unidos o en algún lugar de la patagonia argentina; con adaptación al idioma local o sin el, pero son las mismas imágenes y puede ser el mismo juego el que una persona en este momento podría estar manipulando y alguien en cualquier lugar del mundo también podría estar utilizando el mismo juego, con las mismas reglas y posiblemente el mismo contenido ideológico; aunque la interpretación que cada uno haga del mensaje del juego es individual, con posibilidades de ser global; es por ello que también los videojuegos pueden ser máquinas de poder.

“En general, el término globalización se define como un proceso amplio y profundo de transformación internacional que representa una nueva fase del capitalismo, que se caracteriza por el creciente poder del capital y del mercado. Aunque ella genera oportunidades comerciales, desarrollo tecnológico, intercambio cultural, riqueza de información, también genera riesgo, competencia e inestabilidad social”.<sup>50</sup>

Los videojuegos han ido transformando la manera como se venía jugando, la manera como las generaciones iban buscando un espacio de socialización con sus pares; espacio que durante mucho tiempo fue ocupado por juegos como las canicas, el trompo, el yoyo, la perinola, la coca o el tope, el congelado, el ponchado u otras tantas rondas infantiles en donde el componente intangible de los juegos era la imaginación.

---

<sup>49</sup> <http://culturajaponesa.blogspot.com/2007/04/samuris-guerreros-de-la-muerte.html>

<sup>50</sup> PuentesPalencia, Jairo. Sociología, Modernidad y Desarrollo. Universidad de Nariño –CEILAT-. Pasto, Colombia. 2003. P. 151.

**4.2. Videojuegos y valores socioculturales.** Uno de los aspectos en los que se ha caracterizado al hombre es que este nace dentro de un sistema de valores, de ideas, ético y con una cultura consustancial a él, a partir de su herencia antepasada. Lo que presume pensar que es posible transformar ciertos valores que se aprenden desde la infancia; pues existe el libre albedrío para hacerlo, de tal manera que los valores se conservan a partir de la memoria colectiva social.

Los valores se pueden definir como “ideas que los individuos o grupos humanos mantienen sobre lo que es deseable, apropiado, bueno o malo. Los diferentes valores representan aspectos claves de las variaciones en la cultura humana. La cultura específica en la que los individuos pasan sus vidas, influye con fuerza en lo que ellos valoran”<sup>51</sup>

En cuanto a lo valores que los videojuegos transmiten, la gran mayoría de ellos presenta la violencia como una respuesta inherente al video jugador frente a diversas situaciones de peligro en las que el mismo se puede exponer dentro del juego como parte de la diversión y entretenimiento del juego. Sin embargo el aspecto de los anti valores, que el videojuego pudiera llegar a transmitir no es captado por quienes juegan habitualmente: “¿Qué valores crees que transmitan los videojuegos?

— “Pues yo digo que ...eso también, o sea el una...el video, el videojuego yo creo que le enseña cosas como, como ser más, más...qué le digo yo...más hábil, o sea si, uno para jugar tiene que ser hábil también, eso le despierta como una habilidad a uno, de jugar, porque cualquiera cualquiera no puede... no puede, como le digo... manipular un juego de esos, todos no tienen la capacidad; poejemplo hay gente que no puede pasar a un juego y a veces a uno le dicen: ve ayudame a pasar este juego y ya lo he pasado, porque uno llega y ya sabe — ¿Y antivalores, qué puede generar? — No... valores, no...no... no creo, no valores no. No sino que eso, como yo es un hobby, algo que me distrae a mí, los tiempos en que no tengo que hacer nada, no pero valores no, no creo”.<sup>52</sup>

Ante situaciones de peligro el juego induce al videojugador a ignorar sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a favorecer una visión discriminatoria y

---

<sup>51</sup> SEEN, Amartya. Desarrollo y libertad. 3 ed. Colombia: Planeta. 2001. p. 20

<sup>52</sup> ENTREVISTA con Aimer Guerrero, Videojugador. San Juan de Pasto, 20 de junio de 2008.

excluyente de las mujeres, a alentar una visión dantesca del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias.

En relación con la utilización del tiempo libre, en la práctica de algún deporte, el 63% de los encuestados afirmó que practicaba fútbol, además de jugar videojuegos, el 11% practica baloncesto y el 16% no practica ningún deporte; de ello se puede colegir que los jóvenes encuestados no ven a los videojuegos como única fuente de entretenimiento; pues también es importante para ellos el ejercicio físico para tener un bienestar físico y emocional estable.

Aunque en las observaciones realizadas en algunos lugares que prestan el servicio de alquilar videoconsolas y juegos, se observaron bastantes jóvenes interactuando con la pantalla del televisor y el videojuego; parece ser que los videojuegos aún no han desplazado por completo el gusto por el deporte en los jóvenes. Además que los jóvenes al parecer relacionan los videojuegos con un tipo de deporte mental; y a la pregunta: ¿Definirías a los videojuegos dentro de los deportes? La respuesta conlleva a la afirmación propuesta.

— “Sii. — ¿Por qué? — Porque yo digo que un juego, un juego por ejemplo desarrolla la capacidad de la mente también porque ahí uno se concentra en el juego y uno el juego lo pone a pensar a uno, para pasar el juego hay que pensar y actúa mucho en el juego. También es como un deporte: deporte mental — Pero pues a la vez no se estaría como ejercitando el cuerpo, la masa muscular sino solamente la cabeza — Pero es que como todo por ejemplo, al ajedrez también le dicen que es un deporte es un deporte mental en eso no hay que hacer mayor esfuerzo o sea solo lo que es desarrollar la mente”.<sup>53</sup>

De tal manera que los videojuegos pueden ser percibidos como un tipo de deporte el cual busca desarrollar la mente de los videojugadores, inclusive en algunos países Europeos, se realizan torneos, a los que asisten aficionados a estos juegos y provenientes de diversas partes del mundo, principalmente de Estados Unidos.

---

<sup>53</sup> ENTREVISTA con Aimer Guerrero, Videojugador. San Juan de Pasto, 20 de junio de 2008.

La visión que los videojuegos muestran sobre la muerte y concretamente sobre el hecho de matar al enemigo podría llevar a la banalización de la muerte o tal vez algo tan grave como la tolerancia a la violencia. Son muchos los videojuegos en los que el ingrediente principal son violencia, la cual a veces es mostrada camuflada por personajes de aspecto tierno o inofensivo y en otras es representada por personajes rudos y fortachones, con una fuerza descomunal. Y a la pregunta: ¿Cree que el medio social influye en el contenido de los videojuegos? La respuesta fue que sí 63% y no piensan que haya algún tipo de influencia el 37%. Y es que es fácil apreciar que la mayoría de los juegos son de guerra, de combate; una lucha entre el más fuerte y el más débil o entre la máquina y el menos hábil con los controles del videojuego. Aunque un videojuego puede generar influencia en una persona “débil” mentalmente, hay situaciones en las que no se presenta esa influencia del videojuego: ¿Crees que el medio social influye en el contenido de los videojuegos, por ejemplo si hay violencia en las calles se ve reflejado en ellos; o si un hijo maltrata a sus padres, habrá un videojuego en el que se pueda hacer esto?

— “Yo digo depende, depende de la forma de pensar de uno, yo creo. Aunque no, como decir, yo pues he jugado, juegos así violentos lo que se dice, pero yo en la vida real yo no soy así; tranquilo y todo. Creo que depende es de la persona, si porque la gente también los juegos hay, hay veces que eso influye en las personas, en generar violencia”<sup>54</sup>.

En relación a la identidad de cada persona, parece ser que los videojuegos no ejercen mayor influencia (58%), ante unos pocos quienes afirman que los videojuegos posibilitan la búsqueda de identidad ante la dificultad de comunicarse con los adultos (16%). Sin embargo también se puede presentar otro tipo de influencia de los videojuegos a nivel personal en algunas personas, como en la inspiración artística: ¿Influyen los videojuegos en tu forma de ser?

—” Sí creo, poco. — ¿Si? Y. en Qué ¿o cómo? — Por ejemplo por lo que soy o sea, en el arte, en eso sí me gusta artísimo, o sea de lo que son, ver los monstruos que salen ahí esas cosas, que son eso? Y...yo los hago así, me gusta ser ellos sí. — ¿Pero por ejemplo en..., te vuelve violento...?— No. — ¿En eso no te altera tu comportamiento? — Para nada”.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> ENTREVISTA con Aimer Guerrero, Videojugador. San Juan de Pasto, 20 de junio de 2008.

<sup>55</sup> Ibid.

Los videojuegos son vistos por la mayoría de los padres como algo negativo, cuando el hijo o los hijos abusan de su consumo; pues a la pregunta ¿Según usted, los videojuegos causan algún prejuicio y conflicto?, el 53% de los encuestados respondieron afirmativamente, mientras que el 47% respondió que no les causa ningún conflicto o prejuicio. Una posible explicación para ello podría ser que en tanto se cumpla con los deberes del estudio y del hogar antes de jugar con los videojuegos, no se presentarán discusiones con los padres, y si sucede lo contrario, las amonestaciones desde los padres llegarán en mayor grado.

Otro aspecto que se muestra en los videojuegos es el fomento por la competencia, pues el 95% de los encuestados compiten con sus compañeros o amigos en los videojuegos. Pero esa competencia puede generar diversidad de sentimientos como angustia, frustración, baja autoestima, adicción, alegría, auto confianza, auto estima; sentimientos que dependiendo de la persona y de lo que le generen a su carácter puede ser algo positivo o negativo. El fenómeno de los videojuegos también atrae la creación de grupos, los cuales tienen en común su gusto por los videojuegos; esos grupos son generalmente de amigos que viven cerca al barrio y se reúnen a jugar en un lugar favorito de encuentro o bien en un lugar en que puedan hacerlo; el 84% de los encuestados cree que sí existen grupos de videojugadores, aunque el 16% no.

Además los videojuegos inclinan a los jóvenes a la adopción de ideas consumistas y supremacía de género. En el caso del consumismo, muchos jóvenes sacrifican su entredía para poder ir a jugar a los salones de videojuego, en el caso de los que no poseen una consola en su casa. Lo que lo hace un buen negocio el tener una sala de videojuegos, pues son muchos los jóvenes que gustan de este entretenimiento y son clientes asiduos de un mismo lugar. Este es un aspecto en el que la adicción al juego o ludopatía podría estarse generando en los jóvenes inconscientemente. Sin embargo el 68% de los jóvenes encuestados creen que los videojuegos generan adicción y el 21% no. Lo que hace pensar que para algunos jóvenes los videojuegos sí generan una adicción.

En lo tocante al sexismo en los videojuegos, son discriminatorios ante el género femenino; de un lado porque los videojuegos disponibles en el mercado son de contenido para gusto de los hombres: como juegos de acción, de lucha, de rol, de estrategia o deportivos en los que ellos se ven representados. Aunque en algunos videojuegos como el caso de Tomb Raider, juego en el que la protagonista es una mujer, se está dando más “participación” al género femenino. Sin embargo hay que señalar que los personajes femeninos son visualizados de una manera en que se resalta una figura de cuerpo atlético, de curvas marcadas, exuberante, bella y

sensual; una figura de mujer perfecta según los cánones de moda. En otros casos como en *The Sims* la mujer desempeña oficios relacionados con el hogar. “Elevada a categoría de universal cierta idea distorsionada de lo masculino, en la que solo caben valores como el poder, la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo, en la mayor parte de los videojuegos lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. Los personajes femeninos, hasta no hace mucho, eran siempre víctimas inermes incapaces de valerse por sí mismas. Una parte del paisaje, más objeto que ser. En la entrevista realizada también se puede percibir un reflejo de esto:

¿En los videojuegos que has practicado o que conoces, cómo se muestra a las mujeres?

— Pues en el juego que estaba jugando como heroína, no y hay juegos que casi no muestran tanto — ¿y por ejemplo si un niño jugara un videojuego en el que a la mujer se muestra de forma discriminada o un videojuego erótico, piensas que eso influiría en el comportamiento de ese niño hacia como vería a las mujeres? ¿Cómo crees que sería eso?  
— Pues no se creo que le despertaría al niño como interés — ¿Pero las miraría simplemente como objetos sexuales? — Sí creo.

¿Tus amigas juegan videojuegos? ¿Por qué?

— No — Por qué piensas que hay menos mujeres que juegan videojuegos — No, no se por qué razón, habría que preguntarles.

”No obstante, este nuevo tipo de personaje, de rasgos andróginos y comportamiento agresivo, no trae, salvo con su propia presencia, nada nuevo. De hecho, la introducción de héroes femeninos apenas alcanza a maquillar el rostro duro del sexismo esencial que caracteriza a la mayor parte de la industria de los videojuegos. Lafrance considera que el tratamiento de la mujer en los videojuegos tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas se construyen de ellas mismas y que contribuye sobre todo a que los niños asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino. Con los videojuegos, concluye, las niñas aprenden la dependencia y los niños la dominación (Lafrance, J. P. *La machina*

metaphysique. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids en Réseaux, n. 67, París. 1994<sup>a</sup>; pág.20)<sup>56</sup>

**4.3. Juventud y emergencia de nuevos comportamientos.** Los Videojuegos se han convertido en un poderoso medio de percepción de un nuevo mundo, mundo que se presenta al espectador de manera muy similar al real. Por tanto el jugador se enfrenta con la posibilidad de realizar acciones que perfectamente las podría hacer en el mundo real, como por ejemplo el conducir un carro de carreras, o una moto súper veloz. Inclusive las sensaciones que el jugador percibe se asemejan a la realidad.

Pero ante todo los videojuegos son la manifestación de un tipo de cultura; que caracteriza a ese conglomerado de personajes con unos deseos, unos sueños, unas esperanzas, ilusiones, pero también desesperanza y que encuentran en los videojuegos el medio para esconderse por un instante del mundo real; de evadir sus preocupaciones, sus problemas y muchas veces la angustia por no saber cuál va a ser su futuro. Pero “por activos que sean los jóvenes en su interacción con los objetos culturales y con las culturas mismas (entendidas como textos), siempre ocuparán el punto Terminal de este proceso de comunicación y serán receptores”.<sup>57</sup>

Dentro de esa cultura juvenil y dentro de esa nueva forma de ver el mundo se evidencia otra forma de comportarse socialmente, otros rasgos culturales que son marcados por actitudes, gestos y acciones que se relacionan con su entorno espacial y tecnológico de su época. Tal es el caso de la evolución de las consolas que los jóvenes utilizaban para jugar: la de Atari o la consola Sega y como el avance tecnológico, su evolucionar, transforman esos mundos de figuras humanoides y de paisajes semejantes a los reales, en clones de personas; con todas sus características, sus gestos, movimientos y con acciones iguales a las del mundo real.

Las consolas más utilizadas por los jóvenes ahora son Play Station 2 y XBOX con el 53%, lo que significa que los jóvenes constantemente se están actualizando en cuanto a gusto por la tecnología más reciente. Pero esto también refleja otra situación y es que la industria pone a los

---

<sup>56</sup> LEVIS, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 1997 p.197-198.

<sup>57</sup> MARÍN, Martha. MUÑOZ, Germán. Secretos de mutantes. Música y creación en las culturas juveniles. Ed. Siglo del Hombre Editores. Bogotá, D.C. 1 ene. 2002. p.33.

jóvenes como objetos consumidores. "Estos consumidores alimentan sus universos de sentido gracias a su relación con los objetos (materiales y culturales) que circulan por las redes del mercado y de los medios masivos; poseen capitales culturales específicos; están determinados según sus posibilidades y modalidades de acceso a los bienes ofrecidos por el mercado. Dado que desde esta perspectiva la identidad es uno de los bienes en circulación, la identidad del joven consumidor es definida por las labores de acceso y reapropiación y, finalmente, es representada o puesta en escena según los estilos en boga"<sup>58</sup>.

No obstante, estas nuevas tecnologías sirven de puente entre el joven y el mundo real, pues a través de los videojuegos empiezan a manipular una visión del mundo real, aunque creada por diseñadores para atraer, para vender, pero que a la vez se toman en cuenta en su mayoría aspectos reales; como en el caso del juego GTA, en donde si la persona comete una infracción o una desviación o un acto socialmente rechazado puede ser perseguido y sancionado por la policía. Sin embargo el juego también muestra la corrupción en los poderes, así como la diferenciación social entre ricos y desposeídos.

Un aspecto que los jóvenes deben tener en cuenta para ingresar a ese mundo virtual es la disponibilidad económica, la cual teniendo en cuenta el contexto social del país, no es generosa. La facilidad del uso de los videojuegos está relacionado con el estrato social, pues un joven con mayores comodidades económicas no necesitará ir a jugar a las salas de videojuego, sino que tendrá las consolas que desee en su casa; contrario a los sacrificios que un joven de estrato medio o bajo tendría que hacer para acudir a un salón de videojuegos. Así, la mayoría de los jóvenes encuestados (84%) gastan en promedio \$1000 a \$2000 pesos por sesión en jugar videojuegos. Y a la pregunta ¿Cómo financias los costos de jugar videojuegos? La respuesta fue:

— "Yo no pues, yo como trabajo a parte también y... yo si era...a cada rato me compraba unos tres juegos, tres juegos, — O sea, invertías más en juegos que por ejemplo en ropa o cosas que...— Es que casi yo no salía, yo era... lo que eran mis juegos y encerrarme, o sea ahí del trabajo, o sea estudiaba y ya cuando ya no estaba estudiando, ya pues

---

<sup>58</sup> Ibid. P.. 37

me dedique a trabajar; trabajaba y lo que era el horario normal de trabajo y por la noche ya era a encerrarme”.<sup>59</sup>

La respuesta a la pregunta anterior también lleva a un aspecto que los videojuegos también propician y es el aislamiento, que un juego difícil de pasar puede requerir; porque muchos de los videojuegos plantean retos, la máquina reta al humano y este en su ego no desea ser vencido por la máquina, pero a la vez la máquina le va ofreciendo carnadas para mantener azuzado al jugador y el jugador puede sentirse tan seguro dentro de ese mundo irreal que rechace el participar en el mundo real, exterior.

”Sherry Turkle, quien estima que el jugador habitual de videojuegos, acostumbrado a controlar el mundo fantástico de la máquina, puede sentirse insatisfecho y descontento ante el incontrolable mundo real”.<sup>60</sup> (Turkle, S. El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano, Buenos Aires, Ediciones Galápagos, 1984. p. 167)

El videojuego estaría cumpliendo el papel de escape de ese mundo real; ofrecería un efecto liberador y una apropiación mutua: el jugador del juego y a su vez éste del jugador, de su tiempo, su gusto, su identidad y en algunos casos también de su vida. También los videojuegos cumplirían el papel de diferenciador identitario, porque el gusto por cierto tipo de juegos sería un medio para reconocer a los iguales, y distanciarse de los otros; entonces el videojuego tendría una capacidad simbólica con mecanismos para establecer la diferencia de una aparente homogeneidad juvenil. En relación al tiempo que dedican algunos jóvenes a los videojuegos, en su mayoría (74%) es de 1 hora diaria o cuando juegan dedican este tiempo a dicha actividad y el 16% de los encuestados juegan hasta 2 horas diaria o semanal.

Los jóvenes se caracterizan por su espíritu aventurero, su ímpetu hacia la vida y también por sus manifestaciones de rebeldía, que en muchas ocasiones no es rebeldía sino su voz de protesta hacia lo injusto o hacia la cultura de imposición de la que tal vez sus padres también fueron víctimas y ahora son victimarios. Entonces los videojuegos trastocan esa sin salida que les plantea la cultura y la sociedad, por una oportunidad de vivenciar otro mundo, el cual es alimentado por ellos mismos, de tal manera que a la pregunta de si los videojuegos han influido

---

<sup>59</sup> ENTREVISTA con Aimer Guerrero, Videojugador. San Juan de Pasto, 20 de junio de 2008.

<sup>60</sup> <sup>60</sup> LEVIS, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 1997 p.199.

de alguna manera en su vida cotidiana el 38% afirma que sí, pues los ha hecho sentir bien, o ha ayudado en incrementar su creatividad, los alejado de ciertos vicios, utilizan los videojuegos como vía de escape para según los encuestados despejar su mente, y también influyen en el rendimiento académico de manera negativa.

Pero también los videojuegos influyen en el comportamiento de los jóvenes al brindar habilidades y destrezas, que son aprovechadas por ellos para desenvolverse dentro de su cotidianidad, por ejemplo cuando juegan fútbol en el videojuego pueden medir jugadas que luego las trasladan al campo real del deporte, por tanto a la pregunta ¿Cree usted que la práctica de los videojuegos genera alguna habilidad o destreza? El 84% de los encuestados cree que sí y el 16% no lo creen.

Un cambio importante de la cultura juvenil asidua a los videojuegos es su comportamiento frente a la pantalla del televisor, pues ellos casi no se mueven, están tan absortos en el juego que la hora o las dos horas que practican algún videojuego se concentran de una manera que cualquier profesor de matemáticas o química o física estarían en sus clases más que felices. A la pregunta ¿Piensas que tu nivel de concentración en los videojuegos es mayor que en materias, por ejemplo, como las matemáticas? La respuesta fue:

— “Sí, claro; yo me concentraba bastante en los juegos — O sea que casi ni pestañeabas — Me desesperaba también. Que feo esa vaina que uno se metía mucho en el juego y le da como esa desesperación y todo, si era una vaina bien rara y eso, sí uno se desespera y todo, a la vez también uno se...como es que es eso?, se deprime, se le da como una depresión le da no pasar el juego, no poder pasarlo — Y cuando ya pasas te da alegría — Claro (risas)”<sup>61</sup>.

En cuanto al rendimiento académico, los videojuegos quitan tiempo a la dedicación por parte del joven a profundizar sus conocimientos y muchas veces se evaden de clases para irse a jugar con amigos: ¿Crees que los videojuegos influyen en el rendimiento académico? ¿Por qué?

---

<sup>61</sup> ENTREVISTA con Aimer Guerrero, Videojugador. San Juan de Pasto, 20 de junio de 2008.

— Sí, a veces uno se encierra bastante en esos juegos, sino que bastante, o sea hay y sí en el estudio uno deja atrás un poco el estudio, se olvida, por estar concentrado en eso, uno a veces se concentra mucho en el juego y no hace otras cosas.

Otro aspecto que caracteriza a alguno videojuegos es el idioma; porque muchos de ellos presentan las diferentes opciones para el juego en otro idioma diferente del español, sin embargo los jóvenes videojugadores se las ingenian para dar cabida a su gusto al seleccionar una opción acorde con su perfil de juego; así el 74% de los encuestados dice superar la barrera del idioma a través de la intuición y de la experiencia, aunque hoy en día son varios los juegos que ya traen la opción del idioma español. Entonces, los videojuegos también entrenan al cerebro para tomar decisiones acertadas sin importar el idioma y su manejo tampoco requiere gran habilidad es un mecanismo de prueba error.

#### **4.4. Entre el imaginario, el videojuego y el velo ideológico.**

**(Otra interpretación de la realidad)** Los videojuegos son parte de un nuevo lenguaje cultural relacionado con los adelantos y la evolución de la tecnología y son un ejemplo y característica de lo urbano, de ciudad; son el límite entre lo evolucionado de la ciudad y lo tradicional de lo rural. Porque ellos mismos son creados con el estilo urbano de las grandes ciudades, ya sea que lo muestren o no; guardan esa característica urbana de desapego al otro y más bien fomentan la individualidad, pues muchos de los jóvenes que aunque estén jugando con amigos, no juegan con ellos, juegan al lado de ellos que es algo diferente. Ellos también son tecnologías de poder pues muchos de los videojugadores se dejan arrebatar a sus brazos, dejan controlar su dinero o su tiempo inclusive ven en los videojuegos solo aspectos positivos y piensan que favorecen la imaginación, la creatividad y la inquietud hacia la investigación (63%).

Los videojuegos ocupan un espacio en la vida cotidiana de las personas en donde ellas prefieren interactuar con una máquina a relacionarse más con las personas y también brindan a los videojugadores la posibilidad de comprender los mecanismos de poder que rigen el mundo real y que son representado en algunos juegos. Y el poder de seducción de los videojuegos seduce no solo a los más jóvenes sino también a los adultos; sin embargo en los sitios de videojuegos quienes más acuden son los jóvenes caracterizados dentro de la adolescencia final o sea, jóvenes entre 17 y 21 años con un 58% y jóvenes que están dentro de la adolescencia media entre los 14 y 16 años el 16%. Es etapa de la vida en la que los jóvenes están formando su yo interno, su identidad como personas sociales y por eso los videojuegos atraen tanto, porque ellos se oponen a lo real,

son “no lugares” en los que los jóvenes piensan que pueden habitar a través de un personaje que los representa, pues ellos le dan un nombre o su nombre, lo caracterizan de acuerdo a su gusto, lo adecuan como si se tratara de la formación de un Adán del Génesis; porque los videojuegos ejemplifican hacia el imaginario de los jóvenes que se puede conformar la idea de cuerpo y que se puede refundar la idea de lo social a partir de la asignación de funciones bien sea a diferentes personajes dentro del juego o bien por que se altera ese statu quo, de esa manera ellos se articulan en una “otra identidad” y se disponen dentro de un territorio utópico que ellos lo vuelven real.

Los videojuegos así, se vuelven territorios de utopía, de concreción de sueños y anhelos, territorios casi tangibles que albergan por un instante el alma y el espíritu de quienes se sumergen dentro de ese mundo que es suyo. ¿Con qué frecuencia juegas? ¿Si pudieras, jugarías más tiempo?

— No o sea yo an... antes, antes, antes si jugaba bastante eso si era... por la tarde me ponía a jugar y eso sí era hasta bien de noche, pasaban las doce o así. — Llegabas del colegio y a jugar — Sí y a jugar, eso era (jem), me trasnochaba jugando, eran por ejemplo, eran juegos de pasas áreas y todo eso y eso y hasta no pasar un área no descansaba — Y en qué jugabas, qué consola? — Yo le hacía haber..., en, no pues primero tenía de dese Nintendo, y dese Nintendo estaba pasando un juego yo, que se llamaba Super Campeones y ese juego, pues lo malo que no tenía claves, o sea paswor o lo que sea, sino que uno tenía que pasarlo el juego pero hacele derecho, para pasarlo todo el juego, y en ese fue que yo más me quedé. Arto tiempo; uy en ese..., solo pensaba en pasar ese juego nada más, de ahí ya...yo tuve un super nintendo, y de ahí ya también, yo pasaba juegos y... y después compré un pley dos también y estuve jugando dese Metal Year, que se es de un soldado es; y a mí sí me gustan los juegos así, que son de espionaje o así viejo, que tiene que ver con eso bacano.— Y si hubieras podido, hubieras jugado más tiempo del que jugabas? — No..., no creo — O sea era como el tiempo máximo — Si..., o sea no...yo si...o sea, juego que recién compraba ese es era el que... hasta que lo pasaba lo que sea, después ya le hacia al otro juego, o sea me dedicaba yo solo es a un solo juego, de ahí ya lo pasaba ya me compraba otro, dos, tres.

Los videojuegos entonces, crean un espacio, un tiempo para que el jugador se observe a sí mismo, como una especie de espejo encantador que refleja al jugador como el superhombre de Nietzsche, que ama los peligros y el riesgo;

reflejan pues, ya no los miedos y temores sino audacia y valor, ya no la inseguridad o la duda sino la seguridad y la certeza. De tal suerte que los videojuegos se vuelven ya no solamente máquinas de entretenimiento, sino máquinas discursivas para reelaborar el mundo, para hipotetizar acerca de lo real o lo ficticio, para armar tácticas y estrategias para un mundo real y para hacer del existir un espectáculo de entretenimiento, con niveles que superar.

## 5. METODOLOGÍA

**5.1. Enfoque.** Para realizar una interpretación de los aspectos socioculturales del adolescente, así, como el cambio generado por los videojuegos en su cotidianidad y sus perspectivas del futuro, se deberá partir como escenario la realidad en la que se han desarrollado como seres humanos empleando el enfoque interpretativo para abordar el aspecto social y el problema a investigar, desde la capacidad de investigadores sociales.

El enfoque será la etnografía y se apoyará en la teoría fundamentada, el interaccionismo simbólico, la sociología conductista y otras teorías que serán de vital apoyo para la comprensión y conceptualización del campo de investigación; todo ello ayudará a comprender mejor el impacto de los videojuegos en el aspecto sociocultural de los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto.

**5.2. Tipo particular de la Investigación.** El presente estudio se hará desde la metodología cualitativa, sin descartar algunos aportes de la metodología cuantitativa que en su momento pudiesen requerirse y de la cual se servirá de guía en algunos aspectos cuantificables.

**5.3. Campo de acción o población.** El campo de acción serán los jóvenes de la ciudad de San Juan de Pasto, de los cuales se tomará una muestra etnográfica de quienes acuden a las salas de videojuegos del sector centro de la ciudad. Cabe señalar que dentro del estudio etnográfico la amplitud o el tamaño de la muestra se determina según como los informantes clave sean importantes para la recolección de la información requerida, además que no se puede precisar con exactitud el número de personas requeridas para la muestra puesto que ella se respalda de acuerdo a los informantes clave. “La etnografía no necesita preparación o conocimiento previo porque su práctica se constituye por lo inesperado, porque en el trabajo de campo en situaciones donde se tiene poco poder y de las cuales se tiene poco conocimiento previo, la investigación no puede ser totalmente diseñada en la fase previa al trabajo de campo”<sup>62</sup>. Se tendrá abierta la posibilidad de entrevistar a padres de familia, docentes y propietarios de las salas de videojuegos.

---

<sup>62</sup> HAMMERSLEY, Martyn; ATKINSON, Paul. Etnografía. Métodos de Investigación. Ediciones Paidós Iberia. Barcelona, 1ª. Edición, 1994.

## **5.4. Instrumentos y Técnicas de recolección de la información**

**5.4.1. La observación estructurada:** La que será abierta y libre recopilada en un diario de campo o un cuaderno de notas, en el que se apuntarán fecha, lugar, hora, tipos de situaciones, hechos y acontecimientos que también pueden ser gravados o fotografiados si el investigado lo permite.

**5.4.2. Entrevista:** Se elaborará un formato donde aparecen una serie de preguntas abiertas y puestas a consideración de las personas que se entrevistarán, las cuales poseen una relación directa con los objetivos planteados en la investigación, permitiendo recolectar opiniones, ideas y críticas.

**5.4.3. Encuesta:** Se utilizará un formulario con preguntas cerradas, buscando información precisa y de interés para la presente investigación. (Anexo A)

**5.5. Procedimiento.** En la investigación de campo se recogerá informaciones en las salas de videojuegos y se utilizarán encuestas, entrevistas y se utilizará también como herramienta la observación estructurada. Las salas de videojuegos serán seleccionadas en forma aleatoria

### **FASE 1. Preparatoria**

- Pre diagnóstico
- Diseño del Proyecto
- Diseño de los Instrumentos para la recolección de la información

### **FASE 2. Trabajo de campo**

- Exploración a las salas de videojuego
- Aplicación del instrumento para recolección de información
- Sistematización de la información

### **FASE 3. Análisis**

- Análisis e interpretación de la información obtenida por las fuentes

#### **FASE 4. Informes**

- Elaboración del primer informe
- Elaboración y presentación del segundo informe
- Ajustes al segundo informe
- Ajuste final a la investigación
- Elaboración y presentación del informe final
- Sustentación

## 6. CRONOGRAMA

FASES ACTIVIDADES		TIEMPO													
		nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep	oct	nov	dic
1. Preparatoria	Prediagnóstico														
	Revisión bibliográfica														
	Elaboración del proyecto														
	Diseño del instrumento														
2. Trabajo de campo	Exploración e identificación de las salas de videojuego														
	Aplicación del instrumento														
	Sistematización de la información														
3. Análisis	Análisis e interpretación de la información														
4. Informes	Elaboración del primer informe														
	Ajustes al primer informe														
	Elaboración del segundo informe														
	Ajustes al segundo informe														
	Ajuste final a la investigación														
	Elaboración y presentación del informe final														
	Sustentación														

## **7. Resultados**

Se pretende que dependiendo de la importancia que los resultados de la investigación arrojen, ellos sean divulgados a través de un medio de publicación ya sea un periódico u otros mecanismos para que la investigación no quede solamente en el papel

## 8. Conclusiones

Los videojuegos son parte fundamental de un cambio sociocultural que se ha venido gestando de a poco, a cuenta gotas en los jóvenes de San Juan de Pasto; aunque es difícil establecer una fecha de aparición dentro del tiempo, según versión de uno de los entrevistados aparecieron en la década de los ochenta, a mediados de esta época y los salones de videojuego quizás a finales de esa misma década o inicios de los noventa. Los videojuegos son espacios donde ya todo está pensado, donde todo está imaginado; los videojugadores se enfrentan a con una “otra realidad” ya estructurada que si bien se asemeja a ese mundo que ellos conocen, no es el mismo, por tanto los videojuegos podrían llevar a confusión de apreciación y diferenciación entre un mundo y otro; sobre todo si quienes juegan llevan un proceso que ha iniciado desde muy pequeños.

En cuanto a los valores que ellos pudieran transmitir no existe una normatividad respecto al contenido de los videojuegos, la mayoría de ellos están sustentados sobre la base de la violencia, la cual a veces es muy específica cayendo en el fetichismo y otras veces no es percibida fácilmente porque se utilizan personajes de apariencia amigable. Sin embargo los videojuegos también generan ciertas habilidades en los videojugadores como desarrollar los reflejos que tiene una persona, desarrollo de la lateralidad, organización del espacio, desarrollo de la memoria. Sin embargo los videojuegos también, en ciertos casos fomentan el aislamiento pues las personas que juegan videojuegos interactúan tanto con el juego que dejan de lado el interactuar con la gente real.

Los videojuegos son reflejo de una generación de jóvenes que ha crecido con la tecnología y su utilización en diversos aspectos, como en este caso particular, la diversión; pero los videojuegos ya no solo son parte de la diversión de los jóvenes, sino también se han convertido en parte fundamental de la vida cotidiana de los jóvenes y ejerce en ellos algún tipo de influencia, que a veces es positiva y otras es negativa. Es difícil colegir a que nivel de profundidad la influencia de los videojuegos se realiza en los jóvenes o si esa influencia es peligrosa socialmente; el alcance de alguna conclusión a este respecto sería demasiado temprana, pues el auge de los videojuegos en Pasto es relativamente reciente y no hay ningún estudio que sirva como punto de referencia para entrar a determinar el alcance de estos juegos en el accionar de las personas. Sin embargo en países con mayor desarrollo tecnológico y mayores alcances en cuanto a investigación, como por ejemplo Estados Unidos, los videojuegos son utilizados como un importante mecanismo de dominación ideológica. Tal es el caso del videojuego American's Army: videojuego creado por el ejército de ese país para buscar nuevos reclutas dentro de la población estadounidense.

## BIBLIOGRAFIA

ARIÑO, Antonio. Sociología de la cultura. La constitución simbólica de la sociedad. 1ed. Barcelona. 1997. Pag 105.

BERGER, Peter y LUKMAN, Thomas. La construcción social de la realidad. 13ed. Buenos Aires. 1995.pag 25

CASTORIADIS, Cornelius; citado por Manuel Antonio Baeza. 2000. P. 25

ESTALLO, Juan Alberto. Los videojuegos: juicios y prejuicios. México. Ed. Grijal.1999.75p

FOUCAULT, Michel. Las palabras y las cosas. 20ed. Siglo XXI. 1990.  
\_\_\_\_\_. Vigilar y castigar.1ed. Siglo XXI. 1976. P42

GARCIA CANCLINNI, Nestor. Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización. México. Ed grijalbo, 1995. 139p

GIFFORD, Clive. El amo de la mente. Bogotá. Grupo editorial norma, 1997. 5 – 164 p

GUIDDENS, Anthony. Sociología. 1ed. Alianza Editorial, S. A. Madrid. 1991. 765p

GUITIÁN GALÁN, Mónica; ZABLUDOVSKY KUPER, Gina (Coordinadoras). Sociología y modernidad tardía: entre la tradición y los nuevos retos. Ediciones Casa Juan Pablos. México, 2003. P.253.

HAMMERSLEY, Martyn; ATKINSON, Paul. Etnografía. Métodos de Investigación. Ediciones Paidós Iberia. Barcelona, 1ª. Edición, 1994. 290p.

HELLER, Agnes. Sociología de la vida cotidiana. Barcelona. Ediciones península, 1971. 372p

JONES, Gerard. Matando monstruos: por que los niños necesitan fantasía, super héroes y violencia imaginaria. Barcelona. Ed ares y mare. 140 p

LEVIS, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 1997. 101p.

MARÍN, Martha. MUÑOZ, Germán. Secretos de mutantes. Música y creación en las culturas juveniles. Ed. Siglo del Hombre Editores. Bogotá, D.C. 1 ene. 2002.

MAX NEEF, Manfred. Desarrollo a escala humana. Nueva edición actualizada. Medellín-Colombia: CEPUR. 2000. 119P.

MENDIZABAL, Ivan Rodrigo. Maquinas de pensar: videojuegos representaciones y simulaciones de poder. México. Grijalbo, 1996. 128p

Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

PARSONS, Talcott. El sistema social. Madrid. Editorial alianza. 1966. 100p

PINTOS, Juan Luis. 2000. Construyendo Realidad(des). Los imaginarios Sociales. Página de Internet. <http://web.usc.es> Santiago de Compostela.

PUNTES Palencia, Jairo. Sociología, Modernidad y Desarrollo. Universidad de Nariño –CEILAT-. Pasto, Colombia. 2003. 237 P.

PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA. Programa Presidencial Colombia Joven. Página de Internet [http://www.colombiajoven.gov.co/ppta\\_ley\\_juv.htm](http://www.colombiajoven.gov.co/ppta_ley_juv.htm)

RAMÍREZ PALMAR, Jaime. Código de Policía. Ed. 3R Editores. Santa fé de Bogotá 1997. 120p.

SEEN, Amartya. Desarrollo y libertad. 3 ed. Colombia: Planeta. 2001. 440p.

SOUSA LÓPEZ. Miguel ángel. La protección jurídica de los videojuegos. Madrid. Ed. Marcial pons, ediciones jurídicas y sociales, 1996. 7 – 158 p

TOURAINE, Alain. Crítica de la modernidad. España. Ediciones Temas de Hoy, segunda edición. 1993.

TURBAY, C. 1994, OMS, 1993

WEBER, Max. Economía y sociedad. Esbozo de la sociología comprensiva I. 2ed. Colombia: Fondo de cultura económica limitada. 1997. 1195p.

<http://www.saludcolombia.com/actual/htmlnormas/ntjoven.htm>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Tercera\\_revoluci%C3%B3n\\_industrial](http://es.wikipedia.org/wiki/Tercera_revoluci%C3%B3n_industrial)

<http://culturajaponesa.blogspot.com/2007/04/samuris-guerreros-de-la-muerte.html>

## ANEXO. A Encuesta

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA

OBJETIVO: Describir el impacto sociocultural de los videojuegos en la población joven de los diferentes sectores de la ciudad de San Juan de Pasto.

### I. CARACTERIZACIÓN SOCIOECONOMICA.

#### 1. GENERO

1.1. M\_\_\_\_ 1.2. F\_\_\_\_\_.

#### 2. EDAD

2.1. \_\_\_\_\_ Años.

#### 3. ESTADO CIVIL.

3.1. Soltero \_\_\_\_\_  
3.2. Casado \_\_\_\_\_  
3.3. Separado \_\_\_\_\_.  
3.4. Viudo \_\_\_\_\_

#### 4. NIVEL DE ESCOLARIDAD

4.1 Primaria \_\_\_\_  
4.2 Secundaria \_\_\_\_  
4.3 Universidad \_\_\_\_-  
4.4 Analfabeta \_\_\_\_\_

#### 5. NIVEL ECONÓMICO

5.1 Estrato 0-1 \_\_\_\_\_  
5.2 Estrato 2 \_\_\_\_\_  
5.3 Estrato 3 \_\_\_\_  
5.4 Estrato 4 \_\_\_\_

6 ¿Cuántas horas dedica usted diariamente a jugar videojuegos?

6.1 1hr \_\_\_ 6.2 2hr \_\_\_ 6.3 3 hr \_\_\_ 6.4 4 o más hrs \_\_\_

7. ¿En que tipo de consola juega?

7.1 Nintendo \_\_\_

7.2 Atari \_\_\_

7.3 Play station \_\_\_

7.4 Play station II \_\_\_

7.5 xbox \_\_\_

8. ¿Cree usted que los videojuegos generan adicción?

8.1 Sí \_\_\_ 8.2. No \_\_\_

9 ¿Usted practica algún deporte? Cual?\_

10 ¿por qué usted juega videojuegos?

10.1 Diversión \_\_\_

10.2 Distracción \_\_\_

10.3 Afición \_\_\_

11. ¿Cuánto gasta usted en una sesión de videojuegos?

11.1 \$ 1000- \$2000 \_\_\_ 11.2 \$2000 – \$3000 11.3 \$4000 o más \_\_\_

12. ¿Cree usted que el consumo de los videojuegos ha influido en su vida cotidiana de alguna manera? ¿Cuál?

---

13. ¿Cree usted que el medio social influye en el contenido de los videojuegos?

13.1 Sí \_\_\_ 13.2 No \_\_\_ 13.3 Por qué \_\_\_\_\_

14 ¿Piensa usted que los videojuegos posibilitan la búsqueda de identidad ante la dificultad de comunicación con los adultos?

15 ¿Piensa usted que en la ciudad hay espacios y actividades de recreación como opción más llamativa frente a los videojuegos?

16 ¿Cree usted que la práctica de los videojuegos genera alguna habilidad o destreza?

17 ¿Según usted, los videojuegos causan algún prejuicio y conflicto?

18 ¿Opina que los videojuegos han afectado su vida, de qué manera?

- 19 ¿Compite con sus compañeros o amigos en los videojuegos? ¿De qué forma?
- 20 ¿Cree usted que existen grupos de vídeo jugadores?
- 21 ¿Colecciona revistas relacionadas con los videojuegos?
- 22 ¿Piensa usted que los videojuegos favorecen la imaginación, la creatividad y la inquietud hacia la investigación? ¿Por qué?
- 23 ¿Cómo supera la barrera del idioma en algunos videojuegos?

## ANEXO B Entrevista

1. ¿Desde qué edad juega con los videojuegos?
2. ¿Por qué le llaman la atención los videojuegos?
3. ¿Cuál es su juego favorito? ¿De qué manera?
4. ¿Influyen los videojuegos en su conducta?
5. ¿Cree usted que los videojuegos afectan el rendimiento académico? ¿Por qué?
6. ¿Piensa usted que los videojuegos pueden generar agresividad o por el contrario pueden ayudar a controlarla? ¿Por qué?
7. ¿Con qué frecuencia juega?
8. ¿Piensa que el tiempo que le dedica a los videojuegos es mayor y mejor que el que brinda a sus estudios otras actividades? ¿Por qué?
9. ¿Piensa usted que un juego de fútbol en videojuego es igual de emocionante que en el juego real? ¿Por qué?
10. ¿Cómo financia los costos para los videojuegos?
11. ¿Usted considera que los videojuegos generan adicción? Por qué ?
12. ¿Qué lo llevo a interesarse por los videojuegos?
13. ¿Qué valores cree usted que transmitan los videojuegos?
14. ¿Para usted quién se interesa más por los videojuegos, los hombres o las mujeres? ¿Por qué?
15. ¿Usted qué piensa de los videojuegos pornográficos?
16. ¿Piensa Usted que la globalización ha influido en el contenido y difusión de los videojuegos?
17. ¿Piensa usted que los videojuegos posibilitan la búsqueda de identidad ante la dificultad de comunicación con los adultos?

- 18 ¿Piensa usted que en la ciudad hay espacios y actividades de recreación como opción más llamativa frente a los videojuegos?
- 19 ¿Cree usted que la práctica de los videojuegos genera alguna habilidad o destreza?
- 20 ¿Según usted, los videojuegos causan algún prejuicio y conflicto?
- 21 ¿Opina que los videojuegos han afectado su vida, de qué manera?
- 22 ¿Compite con sus compañeros o amigos en los videojuegos? ¿De qué forma?
- 23 ¿Cree usted que existen grupos de vídeo jugadores?
- 24 ¿Colecciona revistas relacionadas con los videojuegos?
- 25 ¿Piensa usted que los videojuegos favorecen la imaginación, la creatividad y la inquietud hacia la investigación? ¿Por qué?
- 26 ¿Cómo supera la barrera del idioma en algunos videojuegos?