



**Universidad autónoma metropolitana
Unidad Xochimilco**

División ciencias sociales y humanidades
Licenciatura en Sociología

Módulo: XLL

Asesor: José Luis Cisneros

2193080770

Velasco Palafox Jorge Andrés

**La violencia como un espectáculo en los videojuegos
para los jóvenes mexicanos**

Fecha: 01/10/24

ÍNDICE:

1.0 INTRODUCCION.....	4
2.0 MARCO METODOLOGICO.....	5
3.0 MARCO HISTORICO.....	7
3.1 La historia de los videojuegos.....	7
3.1 La llegada de los videojuegos a México.....	8
3.2 Polémica en la historia de videojuegos.....	10
4.0 MARCO TEORICO	14
4.1 La teoría del cultivo.....	14
4.2 Teoría del espectáculo.....	12
4.3 Teoría de usos y gratificaciones	13
5.0 ANALISIS DE RESULTADOS.....	17
5.1 La cultivación de la violencia en los videojuegos.....	18
5.2 Los videojuegos como válvula de escape para el estrés cotidiano.....	19
5.3 Uso y gratificación en los videojuegos.....	20
5.4 La violencia como espectáculo.....	20
5.5 Matriz de datos.....	22
6.0 CONCLUSIONES.....	25
7.0 BIBLIOGRAFIA.....	26
8.0 ANEXOS.....	28

AGRADECIMIENTOS:

Han pasado ya casi 7 años desde que inicié mi camino académico en la escuela primaria y hasta ahora, el llegar a concluir una carrera y todo gracias al apoyo que he recibido de las muchas personas por las cuales pude llegar a este momento son un imprescindible en mi vida , para entender que es algo importante en vida la amistad y el amor por mis seres queridos es algo más que especial por qué con el tiempo y las experiencias de mi vida me enseñaron a apreciar lo más mínimo que es la estancia de estos mismos en mi vida es un agradecimiento y un honor saber que significan algo en mi vida y que esto haya sido capaz de lograrse, agradecimientos que se ven de mejor manera por el hecho de que cuando estaba niña nunca pensé llegar hasta este punto.

Un trabajo que se realizó ya que desde los 12 años fui un fanático de los videojuegos me gusta ver que tuvieron relevancia y un lugar en mi ámbito académico la oportunidad de presentar el cómo estos influyen en el individuo es algo que se me queda. Gracias a mis padres por estar conmigo y apoyarme a llegar a este momento y gracias a mis abuelas que lamentablemente no lograron verme en este punto de mi vida académica, Pero pienso que el pensar en lo que les hubiera gustado ver de mí y eso que me ayuda a conseguir lo necesario y proseguir para alcanzar y encontrar lo que busco MUCHAS GRACIAS A TODOS.

INTRODUCCIÓN:

Es importante hablar de la violencia a partir de la segunda mitad del siglo XX ya que se ha presentado un estrecho vínculo de la violencia como un fenómeno social y su relación con el mundo del entretenimiento a su vez se ha transformado y su relación se ha hecho más estrecha durante el pasar de los años, dando como resultado la utilización de la violencia como un modo de entretenimiento desde su recreación de la misma, esta es entendida como todo que ha llegado considerada beneficiosa si se desarrolla en un equilibrio entre las actividades laborales y las recreativas, sin perjudicar al individuo ni al entorno.

Es por esto que se hace una revisión cualitativa para analizar los datos pertinentes y objetivar el uso de los videojuegos en los jóvenes mexicanos en el presente año 2024. Esto con el fin de averiguar si existe una reproducción clara de la violencia a causa de los videojuegos y si estos permiten al joven tener un escape de su contexto, la investigación se centra en indagar si la violencia se reproduce dentro del comportamiento violento de el joven esto a causa de los videojuegos. a partir de una serie de antecedentes históricos de diversos casos de violencia y un vínculo alarmante en cuanto a su relación con los videojuegos, así pues, es importante establecer si los jóvenes mexicanos como los utilizan, todo esto a través de diferentes autores, es por ello que es apropiado el analizar a profundidad las diversas maneras en la que la percepción de los jóvenes se podría alterar.

Personalmente a lo largo de mi historia como video jugador he encontrado razones en las cuales el videojuego ha sido tratado como la principal causa de los comportamientos violentos de los jóvenes y ligando el hecho de que los índices de violencia altos en el país retoma la idea de un conflicto que saca a relucir al videojuego como principal causante de las múltiples expresiones violentas dentro del contexto de juventud es así que se ha cobrado una gran importancia en la vida de muchos adolescentes y adultos precisamente por la cultura que se ha creado en el ámbito tecnológico. siendo los videojuegos de acción bélica y multijugador en línea los más consumidos por jóvenes mexicanos, “el país donde los niveles de agresión, según los hallazgos mostraron que la mayoría de los jóvenes de 16 a 18 años que presentaron un nivel de agresión alto son de la población mexicana”. (Martinez, P, 2010, P:8). Es así como Mexico incursiono en la tecnología y se plantean las bases de una problemática mayor que envuelve a la sociedad y a sus jóvenes.

Retomando la importancia del estudio de la violencia como una de las principales causas de violencia en los jóvenes mexicanos se plantea la siguiente pregunta de investigación, ¿Cómo se expresa la violencia como un espectáculo en los videojuegos para los jóvenes mexicanos ?, y para responder a esta pregunta se utilizó una muestra poblacional de la Alcaldía Iztapalapa en la colonia San Andres Tomatlán de jóvenes hombres y mujeres de entre 21 y 26 años de edad, durante los años de 1970 cuando inició la industria del videojuego hasta el mes de septiembre del año 2024 y se tomó como objetivo general, analizar el nivel de violencia en los videojuegos como un riesgo que se potencial en los jóvenes en la ciudad de México, como objetivo específico es, indagar en los usos y expresiones que tienen los jóvenes de la violencia, en los videojuegos que son consumidos por jóvenes. que usos se le da y cuántas son las expresiones que se reproducen dentro del videojuego.

La investigación está organizada en marco metodológico para explicar el tipo de investigación que se llevó a cabo, marco histórico donde se plantean las cuestiones del por qué las polémicas de los videojuegos y los mismos videojuegos siempre han estado ligadas desde sus orígenes. Marco teórico donde se señalarán las teorías que serán utilizadas en la investigación, así como el análisis de resultados que aclaran el uso del trabajo de campo que se llevo y que descubrimientos hubo y por ultimo las conclusiones que generan una reflexión del uso de videojuegos.

MARCO METODOLÓGICO:

Se genero una investigación cualitativa la cual, según Vélez, L, V & Ponce, P, R, (s/f), la investigación cualitativa es aquella en donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular.

La realización de este documento de investigación fue gracias a los instrumentos empleados como son las entrevistas semi estructuradas estas mismas definen el cómo “Este tipo de entrevista incluye preguntas específicas que funcionan como guía para obtener información básica sobre el candidato, pero también se sirve de preguntas espontáneas que surgen de acuerdo a las respuestas e intereses del entrevistado. En síntesis, la entrevista semiestructurada es una combinación entre la entrevista estructurada, que funciona a base de preguntas ya elaboradas, y la entrevista no estructurada, que simplemente abarca ciertos temas sin tener configuradas las preguntas como tal.” Indeed Orientación Profesional, (2024). Usadas con el objetivo de una mayor adquisición de datos y con el fin de esclarecer el motivo de las emociones y el uso de la violencia dentro del videojuego y como la percibe el individuo.

Se entrevistaron a 6 sujetos 3 de género masculino y 3 del género femenino generando una diferencia en sentido en que unos llevaban más tiempo en el mundo de videojuegos y que otros no, así como la diferenciación de sus ocupaciones también teniendo en cuenta un rango de edades de entre 21 a 26 años, esto para tener en cuenta las edades catalogadas.

Se consideraron realizar las preguntas pertinentes para categorizar distintos apartados como: Experiencia de juego, Reacciones emocionales, Reflexión sobre la violencia, Cultivación de la violencia, Gratificación, Violencia cómo espectáculo, Reacciones de la violencia. Es por esto que los entrevistados tenían que jugar una partida del videojuego (Gears of War 4) en un ambiente controlado de cualquier situación externa para generar las respuestas correspondientes posterior a la partida que fue aplicada en la dificultad normal del videojuego

para poder apreciar los escenarios y las sensaciones de estar a los controles del personaje en el videojuego.

Hubo algunas complicaciones al ajustar tiempos necesarios que me permitieran entrevistar en tiempo y forma a cada uno de mis entrevistados, además de diversas articulaciones de la investigación es por esto que se acoto lo más posible las preguntas que se formularon así como la orientación de la investigación y cuál sería el ejemplo principal de la misma, es por esto que cada aspecto fue llevado con cautela y un aspecto que fue determinante fue el tiempo de los investigados a varios sujetos se les limitó el tiempo de juego debido a sus ocupaciones

MARCO HISTÓRICO:

Es muy importante entender que los videojuegos han cobrado una gran importancia en la vida de muchos adolescentes y adultos por la relevancia que la tecnología ha tomado en la cotidianeidad. siendo los videojuegos de acción bélica y multijugador en línea los más consumidos por jóvenes, de esta manera es como existe una incidencia de la violencia por parte de los videojuegos en México, lo que plantea las bases de una problemática de mayor escala que le concierne a la sociedad y sus jóvenes tratar. Dando como resultado una postura que se inclina hacia una negativa en el tema de los videojuegos. pudiendo estar relacionado con los altos índices de violencia que existen en México

La historia de los videojuegos...

Según Rodríguez M. (2021), la historia de los videojuegos da inició con Ralph Butler el cual es considerado el padre de los videojuegos en específico de las consolas de sobremesa, ya que incursionó principalmente en el juego dentro de un televisor, esto a diferencia de lo que antiguamente se conocía como juegos arcade. tiempo después Nolan Bushnell es al que se le atribuye una franquicia más importante como lo fue spacewar franquicia que facilitó la manera de jugar dentro de la comodidad del hogar, de igual manera facilitó la jugabilidad con controles que incorporan algo a lo que se le conoce como botones fáciles de usar. De esta manera es como una de las primeras consolas que fue instaurada en el hogar de algunas personas de aquel tiempo llamada la Magnavox Odyssey creada por el mismo Ralph Butler, una consola muy arcaica en cuanto a estándares actuales, esta era una consola que en su apartado de videojuegos eran considerados muy rudimentarios sin sonido y muy sencillos de jugar. Algo importante es que sin saberlo se aproximaba una de las compañías más representativas de la industria de videojuegos como lo es Atari, la cual es una pionera de la incursión en cuanto a videojuegos se refiere, de manera previsible esta compañía fue fundada por Nolan Bushnell, lanzando así unos de los videojuegos pioneros del mundo tecnológico llamado Pong un videojuego de tenis de mesa. Que de acuerdo con Rodríguez M. (2021) este es una copia de Odyssey, aunque Pong concentraba más beneficios, añadiendo sonido y dando como resultado una innovación que pondría un estándar para el gaming moderno.

De esta manera tan descriptiva es como Rodríguez, M. (2021) señala la llegada de un visionario a la industria tecnológica curiosamente también añadiendo su grano de arena al videojuego, Steve Jobs junto a Nolan Bushnell y Steve Bristwon dentro de Atari en el año de 1976 crean

Breakout un videojuego de ladrillos que debes ir derribando, pero por una falta de presupuesto Nolan Bushnell vendería la compañía Atari a Warner Communications, una situación que presentó una cierta evolución en la industria de las consolas de sobremesa. A pesar de que Atari sus dispositivos comienzan a reproducir los cartuchos para jugar desde casa, de manera irónica el aspecto de las consolas dentro de casa en los 80s no sería de lo más popular, ya que en 1983 Atari quedaría en quiebra, aunque algo surgiría dentro de ese boom de las consolas y para la industria, siendo algo que hasta hoy en día se le sigue viendo como un antecesor, esto sería la aparición Nintendo compañía que para ese entonces ya contaba con la oportunidad de mejorar lo que genuinamente hizo Atari siendo todo un éxito de ventas, aunque en ese momento fue únicamente en japon.

Aunque el avance de la industria sería inevitable debido a la evolución que existe en la manera de consumir los videojuegos, esta se vería influenciada por el aprovechamiento que existía en cuanto al público al que apelaba, es así como después de una serie de acontecimientos, “surgió uno de los más importantes que fue la llegada del C.D. a principios de los 90s y con este llegó el aumento en el coste de los mismos videojuegos” Rodríguez M. (2021), un cambio que vendría para quedarse en la posteridad y el consumo de videojuegos en los distintos países, en los cuales llegaron tarde o temprano.

La llegada de los videojuegos a México...

La utilización creciente de la globalización incluso en el mercado creó una brecha enorme por la cual los videojuegos ingresaron sin ningún problema en México, es por esto por lo que González, S, (s/f) explica cómo es que los videojuegos llegaron a finales de la década de 70s, Que fue cuando apenas se empezaban a diferenciar las consolas de sobremesa sobre los arcades. Es así como en un instante aparecieron dichos aparatos, ya para la década de los 80s había consolas en negocios muy específicos y pronto se difundieron, “...en 1985, se dio la apertura comercial ya oficial, con una empresa de California, trajo a México sus juegos y se asoció con los comerciantes que habían empezado el negocio en las ciudades grandes...” (González, S, s/f, p;105). Las mismas empresas habían experimentado un incremento de ventas tanto en japon como en estados unidos y pretendían incursionar en el mercado mexicano. “Entre 1985 y 1989 fue creciendo el número de ensambladores y de cadenas. Luego hubo una baja del rubro, al que siguió otro auge entre 1990 y 1994. Entonces, en casi todas las ciudades importantes de México surgieron armadores de maquinitas que ensamblan los juegos con monitores, muebles con

botones y palancas, así como circuitos (motherboards); también aparecieron mayoristas de refacciones e insumos (palancas, pantallas, etcétera)". (González, S, s/f, P:106). Continuando con la explicación de González, S, (s/f), aparecieron ciertos mayoristas regionales y varios técnicos ingeniosos que adaptaban juegos de consolas de sobre mesa y los transformaban en "maquinitas", aparatos en blanco y negro con pantalla pequeña, colocados en muebles sencillos, con una palanca y un botón que funcionaban durante un tiempo fijo con una moneda. El comercio en la frontera empezó a ocuparse del rubro. Hacia 1984, año de crisis para los videojuegos en Estados Unidos y las consolas, En el año de 1980 Atari intentó incursionar en los hogares mexicanos con su Atari VCS 2600. Dentro del mercado mexicano, Liverpool las puso a la venta tal y como menciona Peña, J, (2023) y curiosamente la primera compañía en exportar una consola fue una marca de carne llevándola a México para abaratar costos y conseguir ganancias. la venta de consolas de sobremesa lo cual abrirá el camino a una industria en donde surgirían más compañías con sus propias consolas propias Nintendo, Sony, Microsoft. Nintendo incursionó con la diferenciación de costos dentro de México debido a una mejor competencia Las innovaciones tecnológicas de la consola se podían ver en el juego *Super Mario Bros* que venía incluido en el paquete. Con el Nes ¹ comenzó la decadencia en la producción de videojuegos para consolas donde se buscaba hacer puntos, para dar paso a videojuegos de progresión donde el objetivo era resolver conflictos en un relato.

Como menciona Garfias, A, (2010), el éxito que tiene una consola de videojuegos es consecuencia del aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles, logrando hacer una comunión entre el usuario y el videojuego a través del control; aunque no siempre la tecnología siendo tecnología avanzada es la que ha tenido más éxito. Dichas cuestiones serían aprovechadas por consolas como PlayStation o de la misma Nintendo la Game cube, Pero éstas serían para unas décadas después, cuando dentro del marco de la animación 3D experimentaría con diferentes maderas de la utilización del videojuego como un estándar. la importancia de

¹ **Nintendo Entertainment System** (comúnmente denominada *NES* o *Nintendo NES*) es una consola de 8 bits (tercera generación) desarrollada por Nintendo. Salió a la venta en Japón, Norteamérica, Europa y Australia durante finales de los años 80. Véase en: Информатика, И. (2013). Nintendo Entertainment System.

https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Nintendo_Entertainment_System

dos grandes titanes de la industria llegó en un punto culmine de la industria, en la competencia de cuál es la mejor consola en ese sentido. La dura competencia entre empresas hace que se vuelva una lucha para lanzar al mercado nuevas consolas con capacidades tecnológicas, siempre superiores a las de la generación anterior. El fenómeno de sustitución de consolas de videojuego. (Garfias, A, 2010, S/P). la dura realidad del Gaming deja a dos compañías en conflicto de consolas de sobremesa una sería Microsoft con su Xbox y Sony con PlayStation compitiendo por la mejor consola del mercado.

Como menciona Garfias, A, (2010), No hay que perder de vista que el rumbo de la tecnología la cual fue determinada por el uso social de las producciones. La convergencia también es determinante para que la consola de videojuegos y sus nuevas interfaces se coloquen en la sala de los hogares y que la familia pueda jugar, consultar internet e incluso hacer compras en línea. Es así que una de las épocas más aprovechadas de dichas consolas y con mayor número de jugadores registrados fue en la conexión en línea de PlayStation 3 y Xbox 360.

El lanzamiento de Xbox 360 fue en noviembre de 2005 dando como resultado una de las consolas más apreciadas en México. Posteriormente en 2007 lanzándose PlayStation 3 en todo el mundo y llegando a México, desafortunadamente ya existía una consola lanzada en México la cual fue Xbox apreciada por Gamers mexicanos.

Polémicas de la historia de los videojuegos...

Con la incursión de los videojuegos dentro de más hogares y la manera tan comercializada de la distribución de los mismos, se retoman las múltiples polémicas de los videojuegos, las cuales han sido señaladas por el pensar de la sociedad sobre la influencia perjudicial de los videojuegos, alimentando el discurso de la violencia y su reproducción en la vida real entorpeciendo la adquisición de conocimiento sobre el videojuego.

Un ejemplo de videojuegos que tuvieron polémicas fue **Death race** siendo uno de los primeros videojuegos en generar controversia dentro de la opinión pública por su contenido violento. Según Ferzzola, M. (2007) fue lanzado a la venta en el año de 1976 a tan solo cuatro años de la fundación de la industria, está recreativa fue desarrollada por la compañía Exidy, donde el objetivo era atropellar tantos “gremlins” como fuese posible, sin chocar contra las cruces que aparecían al morir para acumular la mayor cantidad de puntos. Era muy difícil imaginar en ese entonces algo violento para el contexto social y tecnológico de aquella época, considerando

que para la opinión pública “atropellar” figuras pequeñas que podían asemejar la apariencia de niños resultó escandaloso, en respuesta a la controversia Exidy se defendió asegurando que las víctimas no eran personas sino personajes de fantasía conocidos como “gremlins”. Fantasía o no, cuando eran atropellados, pegaban un grito bastante desagradable. Finalmente, la opinión pública repudió el juego, y hasta el popular programa norteamericano 60 Minutos cubrió la noticia

Figura 1: Death Race: carrera contratiempo

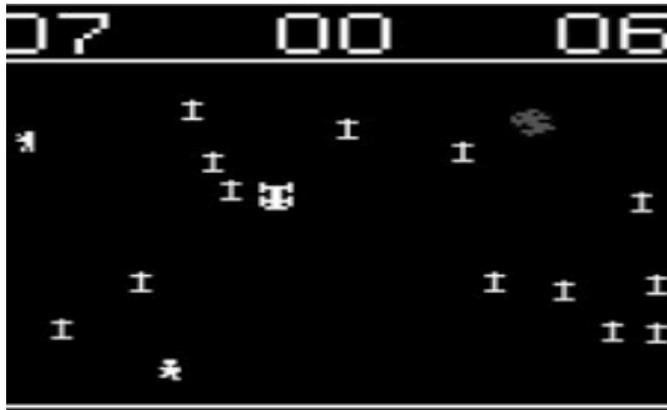


Figura 1 Imagen tomada de:
Karlsen, F (S/f). Esearchgate.net.
http://esearchgate.net/figure/A-screenshot-from-Death-Race-The-largest-object-near-the-middle-of-the-game-is-a-car_fig1_280555272

Figura 2: Mortal Kombat Scorpion vs Sub Zero



Figura 2: imagen tomada de: Varela, R. (2022).
Mortal Kombat: 30 años de lucha, sangre y
diversión. Vandal.
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/mortal-kombat-lucha-sangre-y-diversion>

Otra de las recreativas que ha causado controversia fue **Mortal Kombat** lanzado en el año de 1992 para diversas plataformas entre las que destacan la empresa de Sega con su Sega Genesis y Nintendo con el Super Nintendo. Es importante entender que para ese momento las consolas eran territorio de niños y adolescentes, eran pocos los adultos que jugaban, por lo tanto, los padres de familia se alarmaron al ver el contenido violento y explícito que ofrecía el juego, así que la industria se vio “obligada” a lanzar una nueva versión censurada que no escandalizó tanto, desde ese momento cada empresa era responsable de calificar sus propios juegos y de regular el contenido violento de los mismos, y fue Nintendo quien avivó el fuego de la discordia, acusando a Sega de no importarle la excesiva violencia de Mortal Kombat al no optar

por una versión censurada. Finalmente para Ferzzola, M. (2007) en el mundo de los videojuegos es un hecho que Mortal Kombat se lanzó al mercado sin censura, así vendiendo muchas más copias que la versión de Super Nintendo (que sí estaba censurada) demostrando la importancia para un selecto grupo de audiencias que quería mostrar la violencia explícita dentro de los videojuegos, es así que una mirada dentro de la problemática inició un discurso en la sociedad lleno de prejuicios, que marcó un importante parteaguas al profundizar en la manera en que los videojuegos se han introducido en la cotidianidad de la sociedad y los aspectos positivos que pueden ofrecer.

Pasando a un juego bastante polémico según Aguirre, F, (2013) en la década de los 2000s se generó toda una discusión en cuanto una problemática social vista y tratada en diversas décadas El fenómeno del bullying en el ambiente escolar, es el argumento para atacar al juego llamado **Bully** videojuego desarrollado por Rockstar Games y distribuido por Sony Interactive Entertainment, En este videojuego encarnamos a Jimmy, un muchacho de 15 años víctima del abuso de sus compañeros y la pasividad de sus profesores, y que debe hacer amistades con los distintos bandos del colegio para sobrevivir. En Europa fue conocido como "Canis Canem Edit" (perro come perro en latín) lema de la escuela donde se ambienta la trama, y que se relaciona con la visión en la que sólo en más fuerte prevalece.

Figura 3: Bully realizando misión específica



Figura 3 toma de: Kenth. (2024). *Bully, el controversial juego de Rockstar es clasificado para las consolas de la actual y vieja generación, pero no de la manera que esperabas*. Com.mx; Videojuegos.

<https://www.xataka.com.mx/videojuegos/bully-controversial-juego-rockstar-clasificado-para-consolas-actual-vieja-generacion-no-manera-que-esperabas>

En la actualidad a la hora de tratar la violencia, los juegos bélicos. Call of Duty es uno de los videojuegos que normalmente entran en polémica ya que llevó a los jugadores a una misión llamada "No Russián", una donde podemos decidir si realizar o no un ataque contra un grupo de civiles inocentes en un aeropuerto, para un año después encarnar a un comando infiltrado en Cuba, asesinando a Fidel Castro. "Aunque el juego no ha sufrido censura, sí existieron

reclamos por parte de la Cruz Roja Internacional y algunas asociaciones de Derechos Humanos”. Aguirre, F, (2013).

Figura 4: Call of Duty Modern Warfare 2 Aeropuerto de Moscú



Figura 4 tomada de: Phillips, T. (2020). *There's no Russian in Russia as Sony Russia refuses Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered*. Eurogamer.net. <https://www.eurogamer.net/no-no-russia-in-russia-as-sony-russia-refuses-call-of-duty-modern-warfare-2-remastered>

Aquí es donde la polémica es vista con las distintas perspectivas que tal como menciona González, H. (s/f), dado que entre los especialistas surge una pregunta la cual está relacionada sobre definir qué es violencia y generar un significado para posteriormente ser empleado en cada situación violenta vista, dado que los videojuegos de antaño eran vistos igual que las caricaturas, pues se han visto relacionadas con el entorno infantil, esto es algo que se refuta en la actualidad debido a que las tecnologías empleadas en los videojuegos los han hecho cada vez más explícitos y más violentos a ojos de la sociedad.

MARCO TEÓRICO:

La importancia del Gaming se ha desarrollado a pasos acelerados, hasta el día de hoy donde se posiciona como una de las industrias más grandes del entretenimiento, la popularidad que ha alcanzado es tanta que factores diversos de problemáticas se han señalado comparándolo con los estándares de aquel lejano 1970, si bien el mismo inicio de las polémicas violentas es tan antigua como la industria en sí misma, sería importante entender como lo retoma Etxeberria F, (2011) en lo cual bastantes de estos valores que vemos frecuentemente en la sociedad actual se consideran un aspecto estandarizado e incluso hasta indispensables en los videojuegos y programas de entretenimiento mediático en general. refiriéndose a aspectos como el sexismo, la competición, el consumismo, la violencia, la agresividad, y un largo sinfín los cuales son presentados en dichos videojuegos, así es como se retoman aspectos que se ven impregnados debido a que el síntoma de la sociedad actual se ve interpretado en la obra de los desarrolladores debido a que evidentemente también son sujetos sintientes dentro de la sociedad así pues tratar de observar el cómo los discursos se presentan y el fin que estos tienen que no solo se trata de violencia y disrupción sino también con fines educativos y de inspiración personal apelando a discursivos positivos.

De ahí viene la importancia de entender la exposición prolongada a los medios, además del tratamiento de la violencia como un consumo y la gratificación que tienen al momento de jugar, de este modo restablecer una interpretación correcta de la obra y del autor para no caer en un estigma de lo que significa el videojuego. Aspecto que puede resultar distinto para un sector que para otro esta importancia radica la subjetividad, en el cual como lo explica Acevedo-Merlano, Á., & Ortiz Záccaro, Z. (2021). Las cuales se construyen mediante las interrelaciones que se producen entre los sujetos y la dinámica en la que se desarrolla el juego, incorporando a su constructo tanto valores como sentimientos y significados.

La teoría del cultivo...

Como postulación teórica se eligieron ciertas teorías las cuales ayudarán a la articulación de la investigación, dentro de su postulación teórica uno de los indicados fue George Gebner el cual comenta sobre los medios de entretenimiento sin embargo los videojuegos entran dentro de ese rubro.

Según el psicólogo De dios, S. (2018). Gerbner postula que la televisión cultiva, desde la infancia, las mismas predisposiciones y preferencias que el público adquiere de otras fuentes primarias. El patrón repetitivo de mensajes e imágenes producidas en serie en la televisión constituye la corriente principal de un entorno simbólico común. Por lo tanto, se podría suponer que la exposición prolongada a medios de comunicación como la televisión contribuyen a la formación del carácter de la persona de cómo se construye la realidad es por esto que Gómez, B. (2005) afirma que Gerbner dice que “Debido a su accesibilidad y disponibilidad de las masas, la televisión es uno de los principales brazos culturales de nuestra sociedad. desempeñan un papel socializador fundamental” y ofrece “una imagen de la realidad que cala en los receptores a largo plazo si su exposición al contenido de los medios es prolongada.

Debido a esto la función que desempeñan los consumidores de dichos medios de entretenimiento es más factible que se normalice la violencia vista en el mismo medio y en su entorno, como menciona Gerbner, “además, que el consumo continuado y excluyente de la televisión favorece el desarrollo de actitudes violentas y antisociales en el espectador, que puede acabar desarrollando una visión pesimista y paranoica del mundo, lo que él denomina “mean world syndrome”. (Gomez, B, 2005).

La teoría del espectáculo...

Gerbner en un momento priorizo a la televisión como un medio socializador masivo por lo tanto se debe entender a los medios de entretenimiento como un espectáculo visual y auditivo, por lo tanto, Debord postula a una sociedad inmersa en el espectáculo, para Debord, G, (1967). El espectáculo es una forma que transforma la vida social en una representación visual es por esto que el espectáculo no se limita a los medios de comunicación o al entretenimiento, sino que se extiende a múltiples áreas de la vida convirtiendo las relaciones humanas en experiencias mediáticas.

Por eso mismo la generación de una alienación profunda Debord, G. (1967). Así es como él explica que las personas se vuelven espectadores de sus propias vidas despojadas de la capacidad de actuar y participar activamente en la realidad, esta alienación se manifiesta en la separación entre el individuo y su entorno, donde la experiencia directa es reemplazada por la contemplación pasiva de imágenes.

Debord, G, (1967), argumenta que el espectáculo está fuertemente relacionado con el capitalismo, mercantilizando la vida cotidiana, transformando todo en un producto que puede ser consumido. Las relaciones humanas, la cultura y la experiencia, se convierten en mercancías lo que lleva a una pérdida de autenticidad y significado. La función de la pérdida de autenticidad genera de alguna manera vacíos los cuales son cubiertos con productos que generan emociones satisfactorias para el individuo.

Teoría de usos y gratificaciones...

Como bien lo explica Elorza, V, (2022), La teoría de los usos y gratificaciones de Katz Blumler *et al*, establece entonces que los productos audiovisuales tienen que satisfacer deseos y necesidades psicológicas de los consumidores. Incluso si un medio de comunicación no es poderoso, se vuelve importante para alguien si cumple con alguna de estas funciones específicas. Así mismo está también busca, "...comprender la comunicación masiva a través de la consideración de por qué las personas usan los medios. Su enfoque se encuentra en la pregunta "¿qué efecto tiene la gente en los medios?", y no al revés..." Elorza, V, (2022).

ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En la presente investigación cualitativa está centrada en cómo influye la violencia observada en los videojuegos, para esto se utilizó de muestra a un grupo seleccionado de jóvenes mexicanos de la alcaldía Iztapalapa en la colonia san andres tomatlan, también se utilizó el videojuego de Gears of War 4 el cual es según la GearsPedia, (s/f) ...”la sexta entrega de la Saga Gears of War, lanzada mundialmente el 11 de octubre de 2016 como exclusiva para Xbox One y Windows 10. El videojuego soporta el juego cruzado entre ambas plataformas para todos los modos de juego” Este juego elegido ofrece un panorama amplio de un conflicto bélico a gran escala El juego pone a prueba de una manera más específica la percepción del jugador en cuanto a la violencia es así como...Se trata de una secuela de Gears of War 3, 25 años después de la Pandemia Lambent y los eventos que culminaron con el Arma Desmanteladora de Imulsión creada por Adam Jonathon Fenix fuera utilizada con el fin de erradicar la Pandemia Lambent, a las hordas de los Locust y terminó por evaporar toda la Imulsión presente en el planeta Sera. Tras este evento, la humanidad fue forzada a buscar nuevas formas de supervivencia después de tener que dejar de depender de la Imulsión, el combustible fósil del planeta el cual prácticamente dejó de existir. Pero a consecuencia del uso del arma desmanteladora de Imulsión, el planeta entró en un estado de cataclismo climático en la forma de poderosos vendavales conocidos simplemente como "Llamaradas" obligando a la reformada Coalición de Gobiernos Ordenados a construir Asentamientos: ciudades amuralladas creadas para contener las fuertes corrientes de viento para proteger a los pocos humanos que quedaron tras la Guerra contra los Locust, declarando la aplicación de la Ley Marcial a todo aquel que abandone las ciudades amuralladas sin razón alguna. Esto provocó el descontento de algunos sobrevivientes quienes escogieron vivir fuera de las ciudades amuralladas siendo identificados como "Forasteros" los cuales viven fuera de la jurisdicción de la CGO, atacando las ciudades...GearsPedia, (s/f). esto con la finalidad de que los entrevistados pudieran experimentar las sensaciones que provoca jugar a un videojuego violento, una vez que tuvieron una breve sesión de juego de aproximadamente 20 minutos, se les realizaron las entrevistas, durante las cuáles se observaron los siguientes resultados, que llevaron a las siguientes categorías analíticas.

Figura 5 : Gears of War 4 eliminando bestia de enjambre



Figura 5 tomada de Abadie, B. (2016,). *Gears of War 4 - Gameplay de las ejecuciones*. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/gears-war-4-gameplay-las-ejecuciones-141404>

La cultivación de la violencia de los videojuegos...

Las observaciones obtenidas durante las entrevistas a los sujetos de estudio demostraron un patrón recurrente al cuestionarlos sobre su percepción sobre la violencia en el videojuego y si está les parecía realista o no, la mayoría de los entrevistados dijeron no percibir la violencia vista en Gears of War 4 como algo realista y que no sería para ellos una representación de la realidad que viven en el lugar donde habitan, lo que pone en tela de juicio la teoría del Cultivo de George Gerbner (2018), pues está al afirmar que los medios de entretenimiento, tales como la televisión o en este caso los videojuegos son un medio socializador primordial y que su exposición prolongada es un factor importante para la construcción de la realidad. En el caso de los jóvenes entrevistados se puede analizar que no es el caso, pues la evidencia empírica de jugar videojuegos violentos no parece ser un denominador común para que ellos normalicen la violencia observada. Tal y como mencionó un entrevistado masculino "...Lo que... como se ve en el juego, pues es un...Es un momento post apocalíptico. Entonces no, no cabe en la realidad conjunta de lo que se vive en el presente...". (Entrevistado 1, 2024)

Si bien a los entrevistados se les cuestionó en la influencia de la violencia del videojuego hacia la vida real, ellos reconocen que la violencia experimentada en el momento es dependiente de la situación y no influye en su carácter personal, podría influir momentáneamente en un rubro

sentimental hacia cómo la experiencia de juego impacta en las emociones del individuo, como menciona el entrevistado “...Puede influir en cómo llevas tu vida, o sea, en el sentido de cómo ves las cosas, pero no va a influir en tu personalidad o en lo que eres, eso ya lo traes de otras formas, entonces no creo que afecte en tu personalidad, pero sí en cambio y creo que puede afectar en tu estado de ánimo o en cómo te sientes, en cómo te puedes llegar a sentir, pero no en tu personalidad o en algo que quieras o no quieras hacer...” (Entrevistado 3, 2024)

La teoría afirma que los medios de entretenimiento construyen la realidad, sin embargo, mediante las entrevistas se observa que si bien no construyen su realidad si modifican su estado emocional, muchos aseguraron sentirse enojados, frustrados, estresados o ansiosos pero reconocen estos sentimientos como momentáneos, que solo están relacionados con la experiencia de juego, y que no trasladan estas emociones a su vida cotidiana sabiendo que los entrevistados reconocen a los videojuegos como una forma de liberar estrés o como mero entretenimiento.

Los videojuegos como una válvula de escape para el estrés cotidiano...

La mayoría de los sujetos de estudio pertenecen a un sector de la población trabajadora, que se encuentran en un rango de edad entre los 21 y 26 años, esto coloca a los videojuegos como una forma de sobrellevar la presión cotidiana, puesto que el trabajo rutinario genera un cúmulo de ansiedad y estrés que puede ser liberado a través de sensaciones de gratificación que se logran obtener mediante el uso de los videojuegos. Como mencionó uno de los entrevistados masculinos” ...O sea, el mismo... venir cansado, llegar de situaciones bastante estrés. y pues más que nada pues una persona que tiene la posibilidad de jugar videojuegos pues es más que nada para desapegarse de la realidad y poder jugar y desestresarse...”.(Entrevistado 3, 2024) Aunque cabe mencionar que el uso de estos videojuegos como una válvula de escape que se ve mayormente reflejado en el sector entrevistado masculino, lo que podría ser un indicador de que los hombres utilizan a los videojuegos y en algunos casos los videojuegos violentos como una forma de desestres, porque este espectáculo visual les podría causar gratificación, mientras que al sector entrevistado femenino no es así, ya que la forma en la que liberan el estrés cotidiano corresponde a otras alternativas.

Uso y gratificación de los videojuegos...

Como se observó en las entrevistas el uso de los videojuegos si ha generado emociones gratificantes ya que como explica la teoría de Katz, Blumler, et al, (2022) si existe un precedente de gratificación al usar videojuegos pues estos podrían estar cumpliendo las necesidades del individuo, entre las que se encuentran sus necesidades emocionales como podrían ser la liberación de estrés. Aunque los videojuegos en específico los violentos fueron causa de gratificación para algunos entrevistados para ser más específico algunos hombres “...yo estoy más apegado a los Metroidvania que son otro tipo de videojuegos. También he jugado shooters, juegos de pelea y no es tan distinto...”. Aunque se debe discernir que el gusto de los video jugadores puede variar dependiendo del carácter del individuo como mencionó uno de los entrevistados, “...me gustan más como mundos recreativos o mundos abiertos, o mucho, pues más que nada, pues el automovilismo o el mismo deporte como es el fútbol...” (Entrevistado, 1, 2024).

Esta tendencia se ve mayormente reflejada en el género masculino a diferencia del género femenino el cual parece mostrar un desapego en cuanto al uso de los videojuegos como medio de entretenimiento como mencionó una de las informantes femeninas al cuestionarse sobre si volvería a jugar y si le gustó la experiencia, a lo que respondió, “...No lo volvería a jugar, no me llaman la atención y no son mis gustos...” (Entrevistada 3, 2024)

La violencia como espectáculo...

La violencia se ha visto reflejada como un espectáculo gracias a la mirada atenta que ofrecen los entrevistados donde según Debord, G. (1967), el espectáculo trasciende a múltiples áreas un ejemplo de esto son los videojuegos los cuales se han visto afectados principalmente en su mirada hacia la violencia en donde se logró categorizar tres tipos de violencia, entre las que se encuentran la Violencia Visual/Gráfica, que está relacionada tanto con las acciones realizadas por el jugador como con los gráficos²³ que muestra el videojuego, donde las entrevistadas femeninas fueron susceptibles a lo visto en cuanto a la violencia gráfica, como mencionó una de las informantes femeninas, “...pero es muy violento...” “...Cuando el del equipo contrario

²

En el contexto de los videojuegos, "gráficos" se refiere a los elementos visuales y las imágenes utilizadas para crear el mundo virtual y los personajes del juego. véase en: Quora, (s/f), ¿Qué son los gráficos en los juegos?, <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-son-los-graficos-en-los-juegos>, 22/09/24

se te acerca y pues te empieza a matar. Fue muy impactante...” al igual que en cuanto a la calidad de los gráficos de Gears of War 4 la mayoría de las entrevistadas femeninas mencionó que eran muy realistas, “...Me gustan los gráficos muy realistas...” (Entrevistada, 3)

La siguiente categoría encontrada es, la justificación de la violencia se ve como según Debord, G. (1967) los espectadores están en alienación profunda por lo tanto la experiencia se ve reemplazada por la contemplación pasiva de imágenes lo que puede llevar a los individuos a justificar la violencia observada en el medio de entretenimiento como lo es el videojuego de Gears of War 4, ya que todos los entrevistados mostraron un patrón a apaciguar la violencia vista como una forma alcanzar objetivos dentro y fuera del videojuego “...Sí, porque como te comenté, o sea, sí tienes que saltar a las personas para seguir avanzando. En la vida diaria sí hay muchas agresiones, pero pues sí influye mucho...” (Entrevistada 6, 2024)

Finalmente según la teoría se retomó a la violencia como mercancía debido a que Debord, G. (1967) menciona que el espectáculo tiene una fuerte relación con el capitalismo, por lo tanto todo puede ser una mercancía incluida las experiencias personales, la cultura y en este caso la violencia ejemplo de esto es lo que mencionó uno de los entrevistados, “...al final es el producto que ellos quieren entregar y es parte de la historia que quieren contar y parte del entretenimiento que ellos quieren dar...”. Por lo que se puede entender la violencia forma parte de un aspecto esencial de la vida cotidiana especialmente en el contexto mexicano actual, por lo tanto, se ha convertido en una mercancía rentable que genera simpatía, y el algo con lo que los consumidores se pueden sentir fácilmente identificados, ya que como se mencionó anteriormente la violencia también está justificada lo que ayuda a comercializar con mayor facilidad y aprobación del público en general.

Matriz de datos...

EXPERIENCIA DE JUEGO	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Sí han jugado antes videojuegos violentos	"...Gears of War 4 no lo había jugado..." "... yo había jugado las sagas anteriores, como el Gears, el Gears 2, el Gears 3..." "...Gears of War 4 no lo había jugado..."	"...Sí, las entregas anteriores..."	"...pero sí había jugado juegos que se parecen a este, sus antecesores por así decirlo..."	"...Ese juego no lo había jugado, pero he jugado algunos parecidos..."		
No han jugado antes videojuegos violentos					"...Sí lo conozco, no soy fan del videojuego. Se me hace un poco... Eh... No sé... No llamativo hacia mi persona..."	"...No. No lo había jugado antes, pero sí había escuchado sobre él..."
Opinión sobre la experiencia de juego		"...como la construcción del mundo del videojuego de esta entrega de Gears of War y hacerlo... pues traerlo al futuro, o sea, rejuvenecerlo..." "...la siento que es parte del videojuego, es parte de la construcción del mundo en el que se sumerge esta saga de videojuegos y pues si bien no creo que sea como bueno ni malo, solo es parte de ello, o sea simplemente si no fuera este punto de la clasificación no podría existir el videojuego..."		"...Tengo la sensación de querer jugar, volver a jugar para ver si puedo ganar, porque las dos veces perdí..."		
REACCIONES EMOCIONALES	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Emociones percibidas mientras de jugaban	"...La tensión..."	"...Sentí, nostalgia, desestres..."	"...Nostalgia, desestres..."	"...Mucha adrenalina, como ganas de apretar todos los botones para matar a los rivales..."	"...Desesperación porque no sé jugar..."	"...Ah... Estrés. Estrés, ansiedad, nerviosismo..."
Emociones percibidas sobre su experiencia jugando	"...aparte de la nostalgia, yo creo que emoción y un poco de...desesperación dado que a lo mejor pues está en un nivel normal pero como no tener tanta práctica pues creo que lo vuelve un poquito más este como estresante..."	"...para mí es como regresar a mi juventud, a mi niñez y a adolescencia y es pues volver a revivir estos recuerdos más que nada..."	"...pero puede ser como pues alegría..."	"...Impotencia. Porque pensaba en cómo hacerlo, pero mis manos no reaccionaban a apretar los botones..."	"...No sé, siento que en cierta forma te genera... Te saca tu lado conflictivo en el sentido de que quieres ganar o quieres matar a los muñequitos, pero te saca un lado conflictivo de tu persona..."	"...Sentimientos como nerviosismo. Este, pues como te comentaba, emoción y... No sé, podría decir que también ansiedad..."
Emociones percibidas después de jugar	"...todavía sigo con esa emoción, esa adrenalina de estar jugando..."	"Pues mucho más relajado fijate"	"Me siento más relajado, me siento más tranquilo"	"La verdad me sentí un poco más tensa."	"Me sentí más tensa. Porque quería ganar"	"Pues relajada la verdad"

REFLEXION SOBRE LA VIOLENCIA						
	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Justificación de la violencia en el videojuego	"...Yo creo que es bastante subjetiva..." "...está más que nada justificada..."	"...Pues más que nada no lo siento como justificada ni nada..."	Me pareció justificada	Creo que es necesario porque ese es el punto del juego. Hay diferentes categorías en los juegos y en esta es la violencia	Necesaria para avanzar y ganar	Yo siento que es justificada y necesaria porque más que nada en las escenas en las que estás, o sea, si estás en un centro o campo de guerra, pues tienes que ejercer violencia, ¿no? Pero pues también te puedes quedar parado sin ejercer violencia como yo.
Mensaje sobre la violencia que envía el videojuego	"...Yo creo que es bastante subjetiva..." "...está más que nada justificada..."	"...Pues principalmente siento que es neutro para el público en general. Ya diferir en otras cosas con otros públicos que lo tomen como la violencia es mala o algo así..."	"...Es algo, yo diría que ni es positivo ni es negativo, para mí es algo neutro..."	"...Siento que es neutro depende de cada persona y de cómo lo tomas..."	"...A mi persona, neutro..."	"...Yo siento que neutro..."
Representaciones de la violencia del videojuego hacia la realidad	"...Yo creo que sería más agresivo..."	"...Este juego es parte de lo que fue mi esencia en la juventud y siento que es. Si bien tiene violencia, no es como una violencia que incite a hacer algo..." "... No, pues es que está diciendo que... o incitando a la violencia a las personas..."	"...simplemente no me he sentido propenso a generar violencia o a sentirme violento..." "...Distantes de la realidad..."			"...No sé, yo siento que es una pregunta subjetiva porque yo siento que los juegos relacionados a la violencia los hacen también como dependientes a la vida real. Entonces, eso es lo que podría decirte..."

CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA						
	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Representaciones de la realidad en el videojuego	"...Lo que... como se ve en el juego, pues es un...Es un momento post apocalíptico. Entonces no, no cabe en la realidad conjunta de lo que se vive en el presente..." "No. La verdad no"	"...Si bien, bueno, los considero realistas porque hay muchos conflictos bélicos alrededor del mundo y no creo que estén alejados de la realidad del videojuego Los considero, pues, parte de lo que es la vida hoy en día, o sea, un mundo situado con mucha violencia..." "...O sea, al final es violencia como en las anteriores preguntas, o sea, no realista. No es que vayas a matar un monstruo en la vida real porque no existen esas criaturas. Entonces para mí sí tiene violencia. Ojo, pero tampoco es como que es violencia ficticia, o sea de que al final no se va a trasladar a la realidad..."	"...entretenimiento, es un juego y no es la vida real. Para mí es eso, están distanciadas de la realidad..." ("...No, no me pareció nada realista..." "...No, en realidad me siento normal..."		
Influencia de la violencia del videojuego en el carácter de los individuos	"...por ejemplo, en League of Legends, que es ascender de división, es cuando dices, puta, ¿para qué me estoy esforzando? Y no es en el grado de aventar o romper cosas, sino es en el grado de frustración..."	"...Puede influir en cómo llevas tu vida, o sea, en el sentido de cómo ves las cosas, pero no va a influir en tu personalidad o en lo que eres, eso ya lo traes de otras formas, entonces no creo que afecte en tu personalidad, pero sin en cambio y creo que puede afectar en tu estado de ánimo o en cómo te sientes, en cómo te puedes llegar a sentir, pero no en tu personalidad o en algo que quieras o no quieras hacer."	"...si yo considero que un juego violento si siendo que debe de ir para cierto público, o sea, un niño de cierta edad para mí, si no debería de jugar este tipo de juegos y no por un tema, o sea, de que al final como son niños, ellos sí están absorbiendo todo lo que consumen y todo lo que ven entonces yo no digo que un niño se vaya a ser violento con esto, pero si a lo mejor afecta en su estado de ánimo o en cómo ve las cosas..." "... también hay que entender que es parte de lo que absorbemos en el día a día y que hay que cuidar lo que consumimos..."		"...Son llamativos hasta cierto punto, pero siento que de alguna forma sí te generan, que saques un lado negativo de tu persona y a lo mejor si lo puedes percibir en la vida diaria..." "...Sí, porque como te comenté, o sea, si tienes que saltar a las personas para seguir avanzando. En la vida diaria sí hay muchas agresiones, pero pues sí influye mucho..."	

GRATIFICACIÓN						
	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Satisfacción al jugar videojuegos	"...me gustan más como mundos recreativos o mundos abiertos, o mucho, pues más que nada, pues el automovilismo o el mismo deporte como es el fútbol	"...yo estoy más apegado a los Metroidvania que son otro tipo de videojuegos. También he jugado shooters, juegos de pelea y no es tan distinto..."	"...A algunos les puede gustar, a algunos no les puede gustar, pero eso ya es a juicio propio..."			"...No lo volvería a jugar, no me llaman la atención y no son mis gustos..."

VALVULA DE ESCAPE						
	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
videojuegos como disipacion	"...O sea, el mismo... venir cansado, llegar de situaciones bastante desestres. y pues más que nada pues una persona que tiene la posibilidad de jugar videojuegos pues es más que nada para desapegarse de la realidad y poder jugar y desestresarse..."	"...Quizás sí, podría servir como un objeto catalizador para desconectar de un día pesado de trabajo o algún problema..." "...Y pues yo diría, pues solo estoy desahogando este estrés, o estoy pasando el rato con unos amigos..."	"...es parte del entretenimiento es parte del que puedas despejarte y el poder tener un estímulo pues sí tener un estímulo..." "...en un momento en dónde vengo llegando al trabajo y así me quito el estrés..."			

VIOLENCIA COMO ESPECTACULO						
	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Videojuegos violentos como entretenimiento	Yo creo que va mucho la recreación de estar en la violencia, ¿no? En estar disparando, en una agilidad más rápida, ¿no? Que a lo mejor puede ser este. No sé si bueno o malo, pero yo creo que dependería el caso a quien se enfoque o vaya enfocado al videojuego.		"...Pues yo quisiera agregar que los juegos no son malos, que los juegos hay que verlo como lo que son, como un entretenimiento..." "...el tipo de violencia que quieren hacer. O sea, yo considero que es como... El producto que quieren entregarles con ese tipo de violencia, pues está justificada..."	Son buenos, son... te entretienen, son divertidos.	Me gustan los gráficos muy realistas	"...Pero yo siento que depende de cada mentalidad del individuo, ¿no? Porque las cosas que nosotros vemos aceptables, otras personas no las ven aceptables y al revés..."
Violencia en los videojuegos como mercancía			"...al final es el producto que ellos quieren entregar y es parte de la historia que quieren contar y parte del entretenimiento que ellos quieren dar..."			

REACCIONES A LA VIOLENCIA						
	INFORMANTE MASCULINO 1	INFORMANTE MASCULINO 2	INFORMANTE MASCULINO 3	INFORMANTE FEMININO 1	INFORMANTE FEMININO 2	INFORMANTE FEMININO 3
Impacto de la violencia grafica en el individuo	mí se me hacía bastante impactante como la misma motosierra puede cortar a alguien			"...pero es muy violento..." "...Cuando el del equipo contrario se te acerca y pues te empieza a matar. Fue muy impactante..."	Realistas y muy gráficos	Realistas, fueron muy realistas en cuanto al ejercer la violencia.

CONCLUSIONES:

La idea de las consecuencias debido al uso de los videojuegos en torno a la violencia, se ha presentado justamente con las pruebas establecidas en la investigación dichas problemáticas se ven en vueltas en una forma de visualizar a la violencia como un precedente, sin embargo algo afortunadamente comprobado es el uso de la experiencia de juego de una manera más que un simple entretenimiento ya que esto es lo que se presenta, el uso del videojuego de manera en que se complementa aspectos generales dentro del ámbito del entretenimiento obviamente para diversas edades, En ese aspecto los videojuegos presentaran por mucho más tiempo una severa importancia en cuanto el planteamiento de ideas muy cercanas a conflictos no solo sociales sino también ideales es por eso que el avance de la investigación genera muchos puntos a tratar de diversas maneras. Recabando los datos y dando un resultado que genera una reflexión sobre cómo tratar los videojuegos y la violencia para de esta forma entender que en muchas ocasiones esta más ligada a un mero aspecto de carácter individual y no en la generación de la violencia por estos mismos.

Si bien el videojuego genero una serie de alarmas dentro de la sociedad. Esta manera de pensar debe centrar la atención en si en realidad la tendencia a la violencia es más contextual o de mera educación es cierto que en muchas ocasiones el miedo a la manera de utilizar la tecnología es un tanto cuestionable pero esto también se debe a una situación de la poca credibilidad que esta concentra, es momento de mirar al videojuego más que solo un modo de entretenimiento sino como una manera narrativa y de inclusión de experiencias un cumulo de ideas y de aspectos de diversa manera discursiva.

BIBLIOGRAFÍA:

González, S, H, O. (s/f), “*Veinticinco años de videojuegos en México*”, *Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica*, Udg.mx., Mexico, http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/38_2000/103-126.pdf, 22/8/24.

Rodríguez, M, C. (2021), “*Línea del Tiempo de los Videojuegos*”, <https://es.slideshare.net/slideshow/linea-del-tiempo-de-los-videojuegos-250104148/250104148>, 21/8/24.

Contreras, F, R. (2003), “*Brutalidad en los videojuegos e Internet*”, *Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación*, Ecuador, (83),68-73 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16008310>, 26/8/24.

Aguirre, F, (2013). “*Revisa los 15 videojuegos más polémicos de la historia*”, *La Tercera, Mexico*, <https://www.latercera.com/noticia/revisa-los-15-videojuegos-mas-polemicos-de-la-historia/#>, 27/8/24

Peña, J, (2023). “*¿Cuándo llegó la primera consola Atari a México?*”, *unocero*, <https://www.unocero.com/tecnologia/cuando-llego-la-primera-consola-atari-a-mexico/>, 28/8/24.

Ferzzola, M, (2007). “*La historia de la violencia en los videojuegos*”. <https://www.neoteo.com/la-historia-de-la-violencia-en-los-videojuegos/>, 29/8/24.

Buendía, J, (2015). “*Videojuegos: violencia y educación*”, *Universidad de Murcia, Instituto de Política Social, España*, (27), <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/44571/1/DPS%20N27.pdf>, 31/8/24.

Etxeberria Balerdi, F. (2016). “*Videojuegos y educación. Education in the Knowledge Society*”, *País Vasco*, 2(1). <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/14154/14562>, 01/09/24.

Garfias, A. (2010). “*La industria del videojuego a través de las consolas*”, *Universidad nacional autónoma de México, revista de ciencias políticas*, (52), (209), https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182010000200010, 8/09/24.

Acevedo-Merlano, Á., & Ortiz Zaccaro, Z. (2021). Videojuegos y subjetividades: Una reflexión desde Hispanoamérica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII (4),440-448. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28069360029>, 12/09/24.

Indeed Orientacion Profesional. (2024), “*Qué es una entrevista semiestructurada (con ejemplos)*” , https://mx.indeed.com/orientacion-profesional/entrevistas/que-es-entrevista-semiestructurada-ejemplos?aceid=&gad_source=1&gclid=CjwKCAjw0aS3BhA3EiwAKaD2ZTPTb6OZG0QS49UdXkraKzes9i2RZdGByYrfaN_8kAPnhGmx9GIWXhoCaA0QAvD_BwE, 17/09/24.

De Dios, S. (2018). “George Gerbner y la teoría del cultivo”. *La Mente Maravillosa*, <https://lamenteesmaravillosa.com/george-gerbner-y-la-teoria-del-cultivo/>, 12/09/24.

Gómez, B. (2005), “*Disfunciones de la Socialización a través de los Medios de Comunicación*”, Universidad de los hemisferios Quito, Ecuador, (44), <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520624015.pdf>, 12/09/24.

Pardo, J. (s/f).” *La Sociedad del Espectáculo*”, Observaciones filosóficas.net. <https://www.observacionesfilosoficas.net/download/sociedadDebord.pdf>, 12/09/24.

Elorza, V. (2022). “*La Teoría de Usos y Gratificaciones: qué es y qué explica sobre la sociedad*”. *Psicología Y Mente Organization*. <https://psicologiymente.com/social/teoria-usos-gratificaciones>, 12/09/24.

Gears of War 4. (s/f). GearsPedia; Fandom, Inc., de https://gearsofwar.fandom.com/es/wiki/Gears_of_War_4. 23/09/24.

Vélez, L, V & Ponce, P, R, (s/f), “*LA INVESTIGACION CUALITATIVA*”, https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/velez_vera__investigacion_cualitativa_pdf.pdf, 23/09/24.

ANEXOS:

Anexo 1: Guion de Entrevista

- Introducción: "Gracias por participar en esta entrevista. Me gustaría hablar contigo sobre lo que acabas de experimentar mientras jugabas. No hay respuestas correctas o incorrectas; lo importante es conocer tu opinión y cómo te sentiste durante y después del juego."

Edad

Género;

Ocupación:

- ¿Qué te pareció el juego que acabas de jugar? ¿Lo habías jugado antes?
- ¿Qué fue lo que sentiste mientras jugabas?
- ¿Qué partes del juego te parecieron más emocionantes o impactantes? ¿Y por qué?
- ¿Qué sentimientos o emociones te produjo jugar este videojuego? ¿Podrías describirla?
- ¿Cómo te sientes ahora que has dejado de jugar? ¿Más relajado, más tenso?
- ¿Qué piensas sobre la violencia en el juego? ¿Te pareció justificada, exagerada, o necesaria para avanzar o ganar?
- ¿Qué mensaje crees que el juego está enviando sobre la violencia? ¿Es algo positivo, negativo o neutro?
- ¿Cómo te sientes respecto a los actos violentos que realizaste o presenciaste en el juego? ¿Te parecieron realistas o distantes de la realidad?

- ¿Piensas que lo que experimentaste en el juego podría influir en cómo te sientes o actúas en el mundo real?

- ¿Te ha pasado alguna vez que después de jugar un videojuego violento te sientas más agresivo, o más propenso a actuar con enojo?

- ¿Este juego fue más o menos violento que otros que has jugado? ¿Cómo lo comparas?

- ¿Cuál es tu opinión general sobre los videojuegos violentos después de haber jugado este?

- ¿Crees que este tipo de juegos puede influir en lo que consideras aceptable o no en la sociedad?

- ¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre lo que experimentaste en el juego?

- ¿Tienes alguna pregunta sobre lo que hemos discutido hoy?

Anexo 2: Entrevista masculina codificada



El uso de la información recabada se utilizará con fines académicos.

investigador: Buenos días iniciaremos con la entrevista

informante: Buenos días por supuesto

Investigador: Iniciaremos preguntando sus datos esenciales para la investigación sexo ocupación y edad

Informante: sí por supuesto soy auditor tengo 23 años masculino

Investigador: ¿Qué te pareció el juego que acabas de jugar? ¿Lo habías jugado antes?

Informante: No recuerdo haberlo jugado, o sea, no recuerdo la campaña, pero sí había jugado juegos que se parecen a este, sus antecesores por así decirlo. (EXPERIENCIA DE JUEGO)

Entonces sí, ya se podría decir que ya tenía conocimiento del juego.

Investigador: ¿Qué fue lo que sentiste mientras jugabas?

Informante: Eh... ¿Qué sentí? Nostalgia. Nostalgia, desestrés (REACCIONES EMOCIONALES)... Eh...qué más puede ser, o sea, no sé cómo decirlo, pero es que no sé el nombre del sentimiento, pero como un poco ayudarse de todo, como tipo, ah, un entretenimiento, algo para despejar la mente, diría eso, (VÁLVULA DE ESCAPE) que también sentía eso, como no pensar, disparos y divertirse.

Investigador: ¿Qué partes del juego te parecieron emocionantes e impactantes y por qué?

Informante: Pues yo creo que me pareció emocionante al inicio, sobre todo que tratan de contarte una historia profunda, pero no sé, me pareció interesante, emocionante e impactante y por qué. Interesante me pareció, sí, la historia la manera en que te la cuentan de una invasión de esas criaturas, por así decirlo. Pero cómo lo llevan a otro término para que no se

sientan solo como una invasión, sino que te puedas entretener y este los otros para ser, perdón, entretenía, impactantes, que hay mucha violencia. (REFLEXIÓN SOBRE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Qué sentimientos, emociones te produjo jugar este videojuego? ¿Podrías describirlas?

Informante: ¿Qué sentimientos me produjo?

pues me produjo. Y es que no sé qué no, no, no hay el sentimiento, pero puede ser como pues alegría (REACCIONES EMOCIONALES), o sea, el poder distraerte, el poder no tener algo a un estrés, tener un estímulo que te ayude como sea para alegrar el día o a poderte divertir, a poder pasar el rato. (VÁLVULA DE ESCAPE)

Investigador: ¿Cómo te sientes ahora que has dejado de jugar más relajado o más tenso?

Informante: Me siento más relajado, me siento más tranquilo. Como que el despejar tu mente en otras cosas que no sea la vida cotidiana te ayuda a relajarte y a pensar que solo es solo es entretenimiento esto. (VÁLVULA DE ESCAPE)

Investigador: ¿Qué piensas sobre la violencia en el juego? ¿Te pareció justificada, exagerada o necesaria para avanzar o ganar?

Informante: Me pareció justificada, pues es al final el tipo de violencia que quieren hacer. O sea, yo considero que es como... El producto que quieren entregarles con ese tipo de violencia, pues está justificada (VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO). Es parte de... incluso la violencia, yo me acuerdo que en este juego fue muy criticada en su tiempo. La influencia está justificada porque al final es el producto que ellos quieren entregar, o sea... sea para bien o sea para mal, al final es el producto que ellos quieren entregar y es parte de la historia que quieren contar y parte del entretenimiento que ellos quieren dar. (VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO) A algunos les puede gustar, a algunos no les puede gustar, pero eso ya es a juicio propio. (GRATIFICACIÓN) A mí la verdad no me molesta y al final no siento que... como que alimente una idea o algo malo, sino pues al final para mí está justificada para mí no se me hace exagerada, al final solo son sangre votando, pero pues son de criaturas.

Investigador: ¿Qué mensaje crees que el juego está enviando sobre la violencia? ¿Es algo positivo, negativo o neutro?

Informante: Es algo, yo diría que ni es positivo ni es negativo, para mí es algo neutro, (REFLEXIÓN SOBRE LA VIOLENCIA) es algo de que... no sé cómo decirlo bien, pero es parte del, como había dicho antes, es parte del entretenimiento es parte del que puedas despejarte y el poder tener un estímulo pues sí tener un estímulo (VÁLVULA DE ESCAPE) para poder seguir o para poder como que sea impactante arte en el juego para que pueda ser un poco más realista en comillas entonces para mí es eso

Investigador: ¿Cómo te sientes respecto a los actos violentos que realizaste o presenciaste en el juego? ¿Te parecieron realistas o distantes de la realidad?

Informante: Distantes de la realidad (REFLEXIÓN SOBRE LA VIOLENCIA) pues No me hizo sentir un estímulo, o sea, no me hizo sentir ni bien ni mal. (REACCIONES EMOCIONALES) Solo entendí que es puro entretenimiento, es un juego y no es la vida real. Para mí es eso, están distanciadas de la realidad. (CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Piensas que lo que experimentaste en el juego podría influir en cómo te sientes o actúas en el mundo real?

Informante: Ay... Sí puede influir, pero no para mal. O sea, puede influir en el sentido en donde... Ehh.. Puede influir en cómo llevas tu vida, o sea, en el sentido de cómo ves las cosas, pero no va a influir en tu personalidad o en lo que eres, eso ya lo traes de otras formas, entonces no creo que afecte en tu personalidad, pero sin en cambio y creo que puede afectar en tu estado de ánimo o en cómo te sientes, en cómo te puedes llegar a sentir, pero no en tu personalidad o en algo que quieras o no quieras hacer. (CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA) Simplemente digo que puede afectar en ese término.

Investigador: ¿Te ha pasado alguna vez que, después de jugar un videojuego violento, te sientas más agresivo o propenso a actuar con enojo?

Informante: simplemente no me he sentido propenso a generar violencia o a sentirme violento (REFLEXIÓN DE LA VIOLENCIA) simplemente como dije anteriormente para mí en un momento en dónde vengo llegando al trabajo y así me quito el estrés, (VÁLVULA DE

ESCAPE) el despejar mi mente y el poder estar más tranquilo eso me ayudó más que sentirme violento

Investigador: ¿Este juego fue más o menos violento que otros que has jugado? ¿Cómo lo comparas?

Informante: Yo lo compararía como...Sí tiene violencia, pero no es tan violento. O sea, al final es violencia como en las anteriores preguntas, o sea, no realista. No es que vayas a matar un monstruo en la vida real porque no existen esas criaturas. Entonces para mí sí tiene violencia. Ojo, pero tampoco es como que es violencia ficticia, o sea de que al final no se va a trasladar a la realidad. (CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Cuál es tu opinión general sobre los videojuegos violentos después de haber jugado este?

Informante: En general, mi opinión general sobre los juegos violentos es de que no deberían de clasificarse como malos sí están clasificado como videojuegos violentos (VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO)

Yo siento que no ha cambiado mi opinión sobre los juegos violentos en el sentido de que si yo considero que un juego violento si siendo que debe de ir para cierto público, o sea, un niño de cierta edad para mí, si no debería de jugar este tipo de juegos y no por un tema, o sea, de que al final como son niños, ellos sí están absorbiendo todo lo que consumen y todo lo que ven entonces yo no digo que un niño se vaya a ser violento con esto, pero si a lo mejor afecta en su estado de ánimo o en cómo ve las cosas (CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA)

violentos y de cierta edad Para mí los niños no deberían de consumir los juegos violentos.

Investigador: ¿Crees que este tipo de juegos pueden influir en lo que consideras aceptable o no en la sociedad?

Informante: No, ahí sí no, ahí sí no. No, no, no es como que sea de a lo mejor. Habrá gente que sí los juzgue, pero mi opinión. No es así. para mí no deberían de ser juzgados por sí son violentos o no. no es por el mensaje que te quieren dar y por lo que son, o sea, al final es entretenimiento. (VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO)

Investigador: ¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre lo que experimentaste en el juego?
En general, algo del juego. ¿Sobre lo que experimentaste? ¿Algo más que agregues?

Informante: Pues yo quisiera agregar que los juegos no son malos, que los juegos hay que verlo como lo que son, como un entretenimiento, (VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO) también hay que entender que es parte de lo que absorbemos en el día a día y que hay que cuidar lo que consumimos. (CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA) Eso es lo que diría.

Investigador: ¿Tienes alguna otra pregunta sobre lo que hemos discutido hoy?

Informante: No creo que no.

Investigador: Muchas gracias.

Anexo 3: Entrevista Femenina codificada



El uso de la información recabada se utilizará con fines académicos.

investigador: Buenos días iniciaremos con la entrevista

informante: Buenos tardes si claro

investigador: Simplemente me tienes que responder tres cosas. Tu edad, tu género y tu ocupación.

Informante: ¿Vale? Ok.... Femenina y 21 años. ¿A qué te dedicas? Uhm oficinista

Investigador: ¿Qué te pareció el juego que acabas de jugar? ¿Lo habías jugado antes?

Informante: Sí lo conozco, no soy fan del videojuego. Se me hace un poco... Eh... No sé...

No llamativo hacia mi persona. (EXPERIENCIA DE JUEGO)

Investigador: ¿Qué fue lo que sentiste mientras jugabas?

Informante: Desesperación porque no sé jugar. (REACCIÓN EMOCIONAL).OK

Investigador: ¿Qué partes del juego te parecieron más emocionantes e impactantes y por qué?

Informante: Me gustan los gráficos muy realistas (VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO)

Investigador: ¿Qué sentimientos o emociones te produjo jugar este videojuego? ¿Podrías describírmelas?

Informante: No sé, siento que en cierta forma te genera... Te saca tu lado conflictivo en el sentido de que quieres ganar o quieres matar a los muñequitos, pero te saca un lado conflictivo de tu persona, (REACCIÓN EMOCIONAL) o mínimo a mí.

Investigador: ¿Cómo te sentiste ahora que has dejado de jugar? ¿Más relajada o más tensa?

Informante: Me sentí más tensa. Porque quería ganar. (REACCIÓN EMOCIONAL)

Investigador: ¿Qué piensas sobre la violencia en el juego? ¿Te pareció justificada, exagerada o necesaria para avanzar o ganar?

Informante: Necesaria para avanzar y ganar (REFLEXIÓN SOBRE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Qué mensaje crees que el juego está enviando sobre la violencia? ¿Es algo positivo, negativo o neutro?

Informante: A mi persona, neutro. (REFLEXIÓN SOBRE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Cómo te sentiste respecto a los actos violentos que realizaste o presenciaste en el juego? ¿Te parecieron realistas o distantes de la realidad?

Informante: Realistas y muy gráficos (REACCIÓN A LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Piensas que lo que experimentaste en el juego podría influir en cómo te sientes o actúas en el mundo real?

Informante: Sí, porque una promesa que me hiciste fue... Tienes que matar para avanzar. En la vida real es... De una forma fea tienes que pasar a las personas para poder sobresalir. (CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Te ha pasado alguna vez que después de jugar un videojuego violento te sientas más agresiva o más propensa a actuar con enojo?

Informante: No, porque no los suelo jugar.

Investigador: ¿Este juego fue más o menos violento que otros que has jugado? ¿Cómo lo compararías?

Informante: Menos, porque los gráficos son menos grotescos. (REFLEXIÓN DE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Cuál es tu opinión general sobre los videojuegos violentos después de haber jugado este?

Informante: Son llamativos hasta cierto punto, pero siento que de alguna forma sí te generan, que saques un lado negativo de tu persona y a lo mejor sí lo puedes percibir en la vida diaria.

(CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Crees que este tipo de juegos puede influir en lo que consideras aceptable o no en la sociedad?

Informante: Sí, porque como te comenté, o sea, sí tienes que saltar a las personas para seguir avanzando. En la vida diaria sí hay muchas agresiones, pero pues sí influye mucho.

(CULTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA)

Investigador: ¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre lo que experimentaste en el juego?

Informante: No lo volvería a jugar, no me llaman la atención y no son mis gustos.

(GRATIFICACIÓN)

Investigador: ¿Tienes alguna otra pregunta sobre lo que hemos discutido hoy?

Informante: No, gracias.

Investigador: Bueno, sería todo. Muchas gracias.