



Doctor **Fleming**
Instituto de Educación Secundaria

¿POR QUÉ VIDEOJUEGOS?



Trabajo realizado por:

Manuel González, Sergio García, ManelMembriela y José López-Sela.

Profesora: M^a José Arce, IES Doctor Fleming.

Junio, 2016. IV Incubadora de Sondeos y Experimentos.

Universidad de Oviedo, Calle San Francisco, 33003, Oviedo

manuu112002@gmail.com



ÍNDICE

1.	Adicción a videojuegos y posibles daños a la salud. Psicopatología y videojuegos..	Pág. 3
2.	Educación y videojuego.....	Pág. 4
3.	Fases del trabajo.....	Pág. 5
4.	Objetivos del trabajo.....	Pág. 6
5.	Encuesta.....	Pág. 7,8
6.	Pregunta nº1.....	Pág. 9
7.	Pregunta nº2.....	Pág. 10
8.	Pregunta nº3.....	Pág. 11
9.	Pregunta nº4.....	Pág. 12
10.	Pregunta nº5.....	Pág. 13
11.	Pregunta nº6.....	Pág. 14
12.	Pregunta nº7.....	Pág. 15
13.	Pregunta nº8.....	Pág. 16
14.	Pregunta nº9.....	Pág. 17
15.	Pregunta nº10.....	Pág. 18
16.	Pregunta nº11.....	Pág. 19
17.	Pregunta nº12.....	Pág. 20
18.	Pregunta nº13.....	Pág. 21
19.	Pregunta nº 14.....	Pág. 22
20.	Preguntas combinadas nº2 y 5.....	Pág. 23
21.	Preguntas combinadas nº6 y 1.....	Pág. 24
22.	Preguntas combinadas nº7 y 13.....	Pág. 25
23.	Propuesta de mejora.....	Pág. 26
24.	Conclusión.....	Pág. 27
25.	Webgrafía.....	Pág. 28



¿Por qué Videojuegos?

Adicción a videojuegos y posibles daños a la salud:

La adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los adolescentes y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas; según un psicólogo de la universidad de Bilbao.

Actualmente los jóvenes dejan de lado las actividades físicas por estar jugando videojuegos. El número de usuarios que utilizan los videojuegos, va creciendo, creando así una preocupación por parte de las familias. Existen posibles consecuencias negativas sobre aquellos que los utilizan con regularidad, ya que hay una considerable dedicación de tiempo. Pero por otro lado los videojuegos, también permiten la posibilidad de interactuar con otras personas de diferentes edades que tienen sus mismas aficiones.

Hoy en día se considera a los videojuegos como una "droga virtual", ya que en algunas ocasiones, estas actividades pueden alejar al joven de las actividades sociales y físicas. Muchos padres creen que por jugar videojuegos sus hijos se vuelven violentos y caprichosos, pero estas actitudes dependen de cómo cada persona permite que los videojuegos entren en su vida.

Psicopatología y videojuegos:

Jóvenes brillantes de aspecto desaliñado, con frecuencia con ojos hundidos y brillantes, pueden verse sentados frente a la consola, con los brazos tensos y esperando accionar los dedos, ya preparados para atacar las teclas y botones, los cuales cautivan su atención como lo hace el movimiento del dado para los jugadores. Generalmente se sientan a la mesa cubiertos de hojas impresas de instrucciones, que leen absortos como poseídos. Trabajan hasta que están por caerse, veinte, treinta horas seguidas. Siempre les llevan la comida, si es que piensan en ella. Si es posible duermen de cualquier manera cerca de las hojas impresas. Su ropa arrugada, cara sin lavar ni afeitarse y cabellos despeinados, todo refuerza la idea de que son indiferentes a sus cuerpos y al mundo en el que se mueven...

Los videojuegos pueden causar daños patológicos en jóvenes:

Es cierto que las consolas pueden convertirse en una forma de entrenamiento para la mente, pero su uso excesivo puede conducir a graves problemas de salud que son fáciles de prevenir", afirma la doctora Ruipérez.



Educación y Videojuegos

Al igual que ocurre con casi cualquier disciplina de amplio alcance social relacionada con la cultura y el entretenimiento (ya sea en la era digital o aún en la etapa previa a la irrupción de internet) algunos de los videojuegos más populares, como **World of Warcraft**, **Call of Duty**, **League of Legends** o **Minecraft**, han sido a menudo objeto de críticas por su componente adictivo, que ha generado algunos problemas de salud. Sin embargo, existen también expertos que defienden los **valores y efectos positivos que producen los videojuegos** en la sociedad. Ya hace tiempo que académicos, educadores y profesionales de la salud analizan esta actividad hoy en día tan común y masiva como la de jugar a videojuegos.

"Lo que hace el jugador de videojuegos online es prepararse para el futuro", afirma el doctor en Psicología de la Universitat Ramon Llull, **Xavier Carbonell**



Fases del trabajo

1. Elección del tema sobre el que vamos a encuestar.
2. Puesta en común de las preguntas que vamos a hacer para encuestar a la gente.
3. Objetivos del trabajo.
4. Preparación de los cuestionarios e impresión de estas para encuestar a los individuos.
5. Encuestar a la gente.
6. Pasar los resultados de las encuestas a formato digital en el ordenador.
7. Creación de la portada.
8. Creación de las gráficas de cada pregunta.
9. Conclusiones.
10. Redacción del trabajo en un formato word.



OBJETIVOS DEL TRABAJO

1. Descubrir el grado de adicción a los videojuegos que tienen los adolescentes en nuestro instituto.
2. Tiempo que pierden a lo largo del día por estar con los videojuegos.
3. Desde cuándo se encuentra en el mundo de los videojuegos.
4. Estilo de juegos a los que juegan y cómo jugarlos.
5. Investigar si llegan a ver videos de como jugar o de cómo se juegan en youtube.
6. Averiguar si juegan tanto los chicos como las chicas y diferencias entre los videojuegos que juegan cada uno
7. Videojuego que más vende y se utiliza
8. Opinión sobre el precio de los videojuegos.
9. Tipo de videojuegos preferidos (violentos, tranquilos, frenéticos...)
10. Consola más utilizada



Encuesta

1. Sexo.
 - Hombre.
 - Mujer.

2. ¿Qué curso cursas actualmente?
 - Primaria.
 - 1º ESO
 - 2º ESO
 - 3º ESO
 - 4º ESO
 - Bachillerato/F.P./Grados

3. ¿Desde cuándo estás interesado por los videojuegos?
 - - 1 año.
 - 1-3 años.
 - 3-6 años.
 - + 6 años.

4. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos semanalmente?
 - -2 horas.
 - 2-5 horas.
 - +5 horas.

5. ¿En qué plataforma sueles jugar?
 - P.S.
 - X BOX.
 - Nintendo DS.
 - Wii (O Wii U).
 - Ordenador.
 - Móvil.

6. ¿Qué estilo de videojuegos te gusta más?
 - Deportes.
 - Shooter.
 - Aventuras.
 - Fantasía.
 - Otros.



9. ¿Prefieres jugar solo al modo historia o con tus amigos al modo on-line?

- Solo.
- On-line

10. ¿Prefieres juegos largos y que te hagan pensar o cortos con mucho frenetismo?

- Largos.
- Cortos.

11. ¿Te importan los gráficos y los efectos especiales de los videojuegos?

- Si.
- No.

12. En definitiva, ¿cuál es tu videojuego preferido?

-

13. ¿Qué opinas sobre el precio de videojuegos y consolas?

- Me parece correcto.
- NS NC
- Me parece incorrecto.
- Es descabellado.

14. ¿Sigues mediante las redes sociales a personas relacionadas con los videojuegos?

- Si.
- No.

15. De ser así, ¿a quién?

- Contenido general. (Vegeta777, EIRubius, Willyrex...)
- CoD community (The Grefg, AlphaSniper97, Goorgo...)
- FIFA community (Cacho01, Pumuscor, Tobbalink, Doctore Pollo, Estrimo...)
- Minecraftcommunity (Vegeta777, Willyrex...)
- Otros

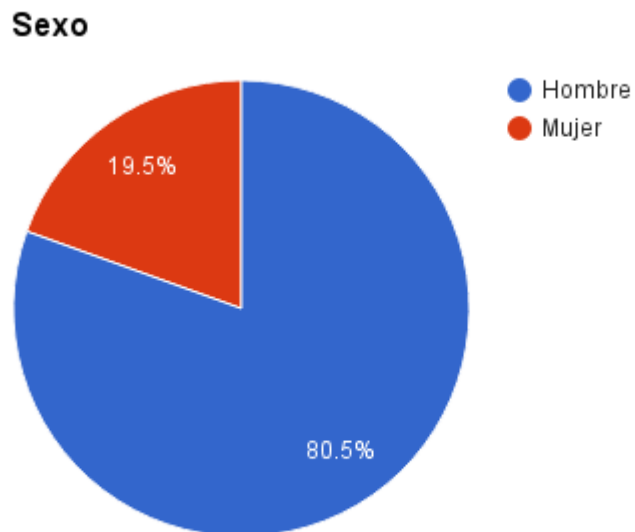


Preguntas simples

Pregunta nº 1

Sexo.

En el caso de los videojuegos, son más los hombres de juegan que las mujeres, mostrando así una tendencia muy marcada (el 80% de los encuestados).



Género	ni	fi	fi %
Hombre	33	33/41	80,49%
Mujer	8	8/41	19,51%
Total	41	1	100,00%

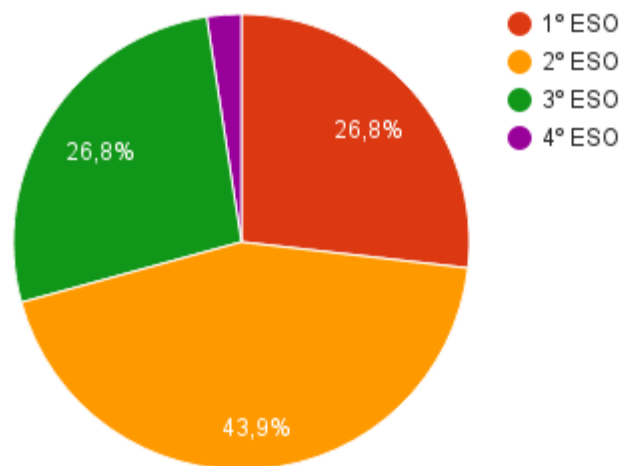


Pregunta nº 2

¿Qué curso cursas actualmente?

En esta pregunta se muestra una gran variedad, aunque por resultado del muestreo estratificado, muestran más interés por los videojuegos los alumnos de segundo de la ESO.

Curso



Curso	ni	fi	f%
1º ESO	11	11/41	26,83%
2º ESO	18	18/41	43,90%
3º ESO	12	12/41	29,27%
4º ESO	0	0	0,00%
TOTAL	41	1	100,00%

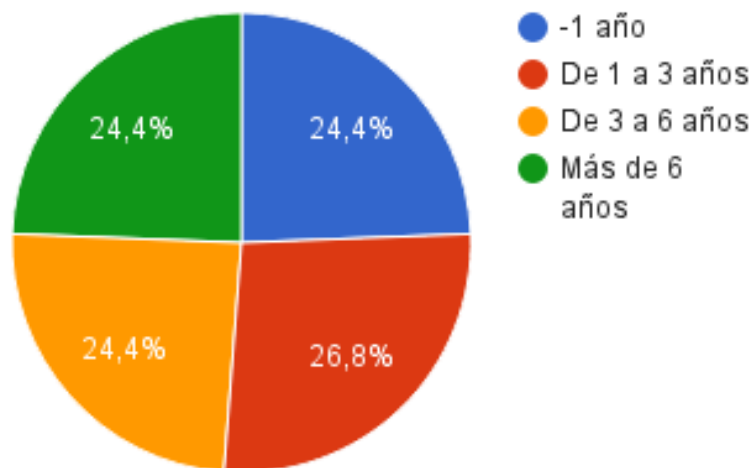


Pregunta nº 3

¿Desde cuándo estas interesado por los videojuegos?

En esta pregunta hay una clara declinación hacia jugar desde hace mucho frente a los que juegan desde hace menos tiempo (menos de un año), quedando retratado que el interés por los videojuegos viene desde hace mucho tiempo.

Interes



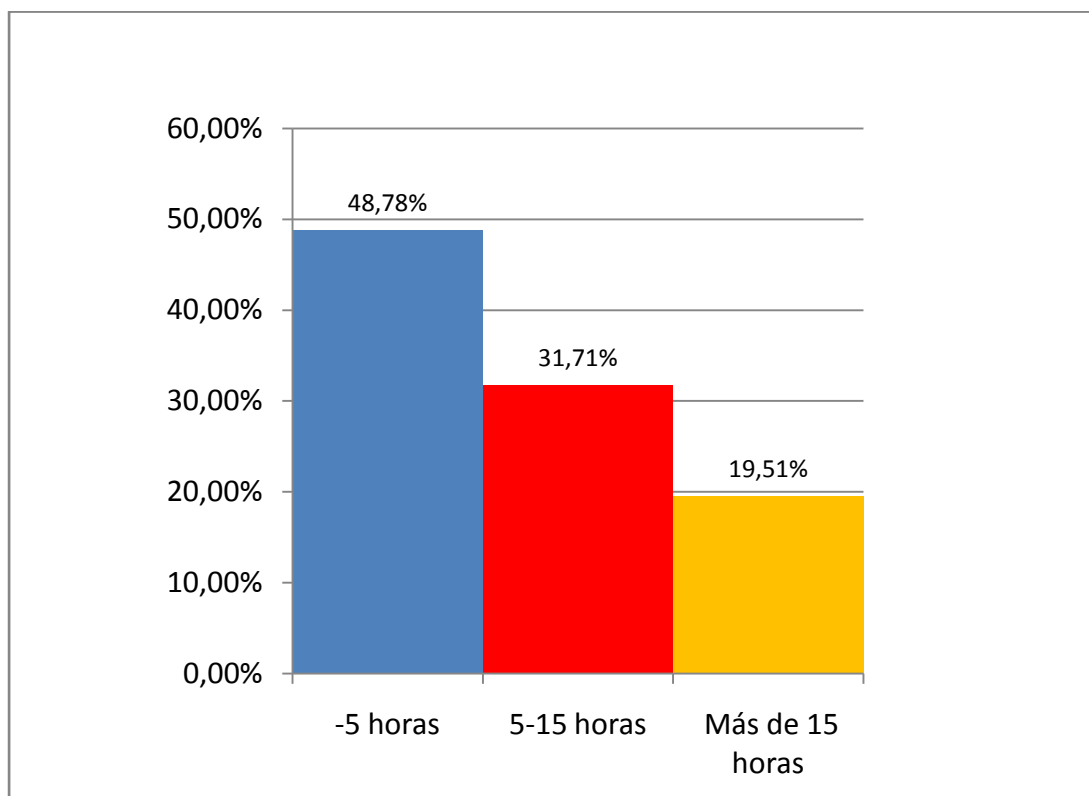
Interés	ni	fi	fi%	Ni
-1 año	10	10/41	24,39%	10
De 1 a 3 años	11	11/41	26,83%	21
De 3 a 6 años	10	10/41	24,39%	31
Más de 6 años	10	10/41	24,39%	41
TOTAL	41	1	100,00%	22



Pregunta nº 4

¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos semanalmente?

En este caso, se puede ver que la población tiene una tendencia hacia ser más sociable, es decir, juegan menos a los videojuegos que otras cosas. Casi la mitad, juegan menos de cinco horas.



Tiempo dedicado	ni	fi	fi%	Ni
-5 horas	20	20/41	48,78%	20
5-15 horas	13	13/41	31,71%	33
Más de 15 horas	8	8/41	19,51%	41
TOTAL	41	1	100,00%	41

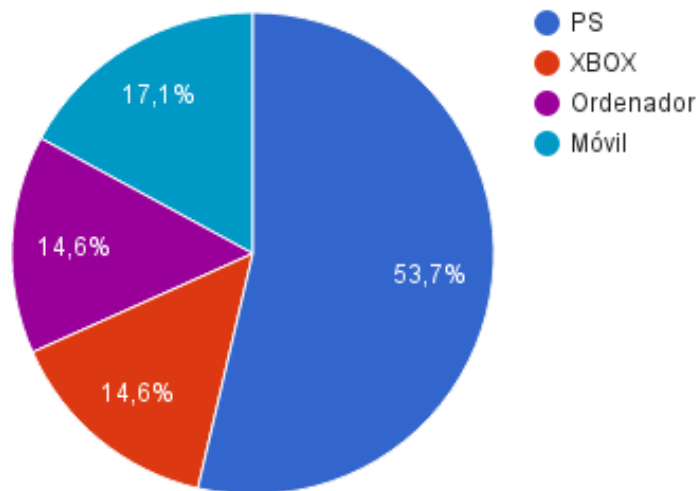


Pregunta nº 5

¿En qué plataforma sueles jugar?

La plataforma más utilizada es la PlayStation (53,7%) y es seguida con bastante diferencia por el uso del móvil (17,1%). A medida que avanza las generaciones de videoconsolas los usuarios siempre avanzan junto a ellas, viéndose afectadas las consolas más antiguas, como por ejemplo la Nintendo DS o la Wii ya que han sido sustituidas por mejores videoconsolas

Plataforma



Plataforma	ni	fi	fi%
PS	22	22/41	53,66%
XBOX	6	6/41	14,63%
NINTENDO DS	0	0	0,00%
WII(WII U)	0	0	0,00%
Ordenador	6	6/41	14,63%
Móvil	7	7/41	17,07%
TOTAL	41	1	100,00%

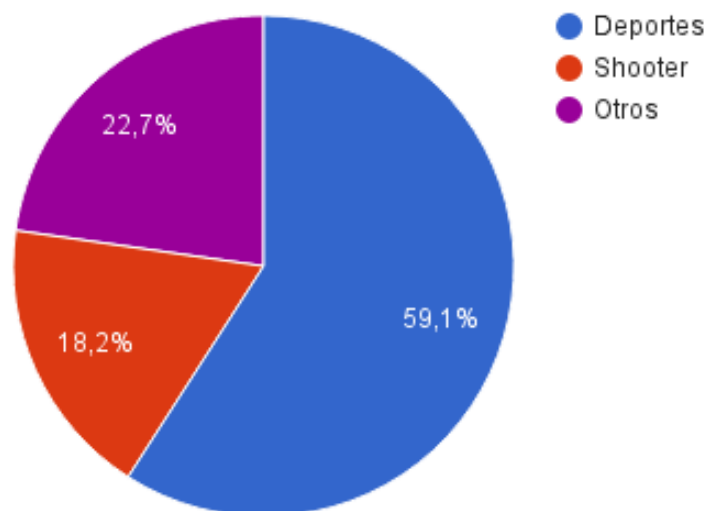


Pregunta nº 6

¿Qué estilo de videojuegos te gusta más?

En esta pregunta los usuarios se decantan por el estilo deportivo. Podemos observar la clara influencia del fútbol, el deporte “padre”, ya que el mayor número de personas que juegan a este estilo de videojuego eligen el “FIFA®” del año correspondiente.

Estilo



Estilo	ni	fi	fi%
Deportes	20	20/41	48,78%
Shooter	6	6/41	14,63%
Aventuras	4	4/41	9,76%
Fantasia	5	5/41	12,20%
Otros	6	6/41	14,63%
TOTAL	41	1	100,00%

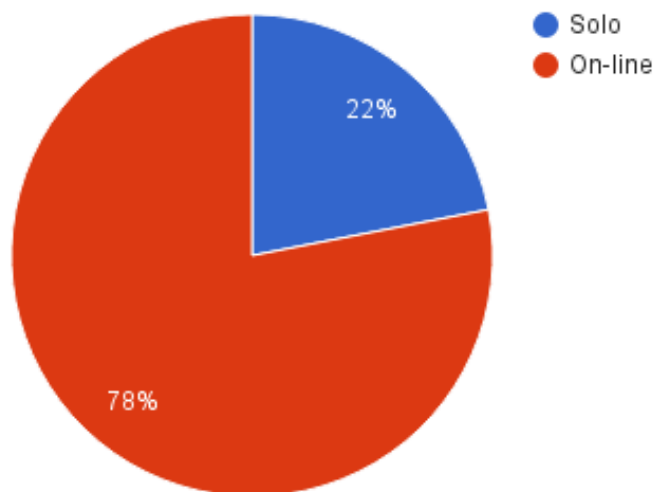


Pregunta nº 7

¿Prefieres jugar solo al modo historia o con tus amigos al modo online?

Es simple, la clara mayoría (78% de los encuestados) prefieren el modo online porque, a su parecer, es mucho más entretenido que estar jugando solo al historia.

Modo juego



Modo de juego	ni	fi	fi%
Solo	9	9/41	21,95%
On-line	32	32/41	78,05%
TOTAL	41	1	100,00%

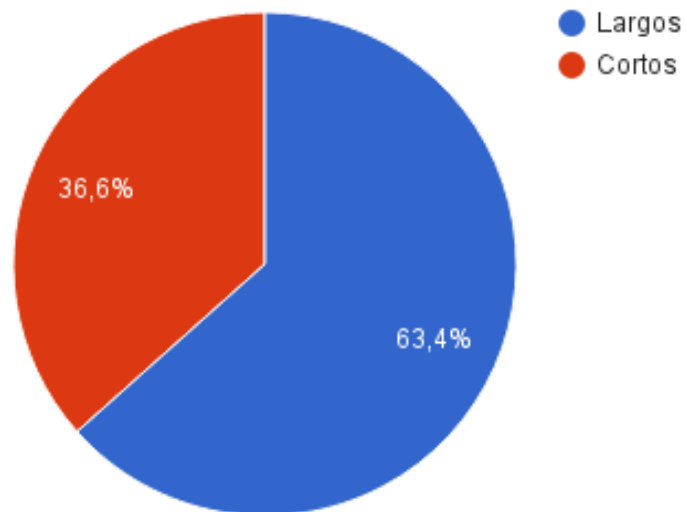


Pregunta nº 8

¿Prefieres jugar juegos largos que te hagan pensar o cortos con mucho frenetismo?

La mayoría de las personas (63,4%) prefieren juegos largos seguramente porque en los cortos acaban más rápido mientras que los largos pueden durar incluso 15 horas de juego

Longitud



Longitud	ni	fi	fi%
Largos	26	26/41	63,41%
Cortos	15	15/41	36,59%
TOTAL	41	1	100,00%

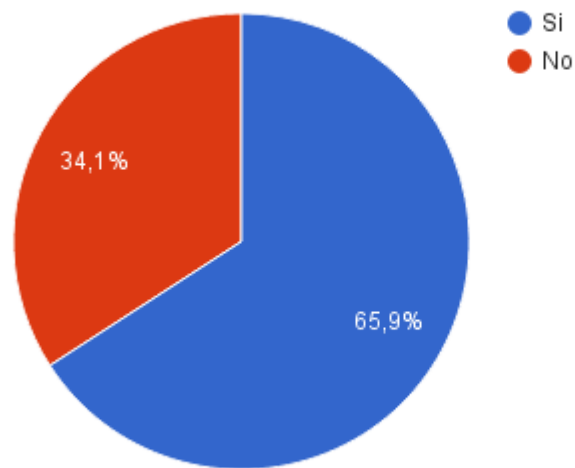


Pregunta nº 9

¿Te importan los gráficos y efectos especiales de los videojuegos?

A la gran mayoría le importan los gráficos de los videojuegos como es normal. Los gráficos aumentan a medida que aumentan las generaciones de videoconsolas.

Gráficos



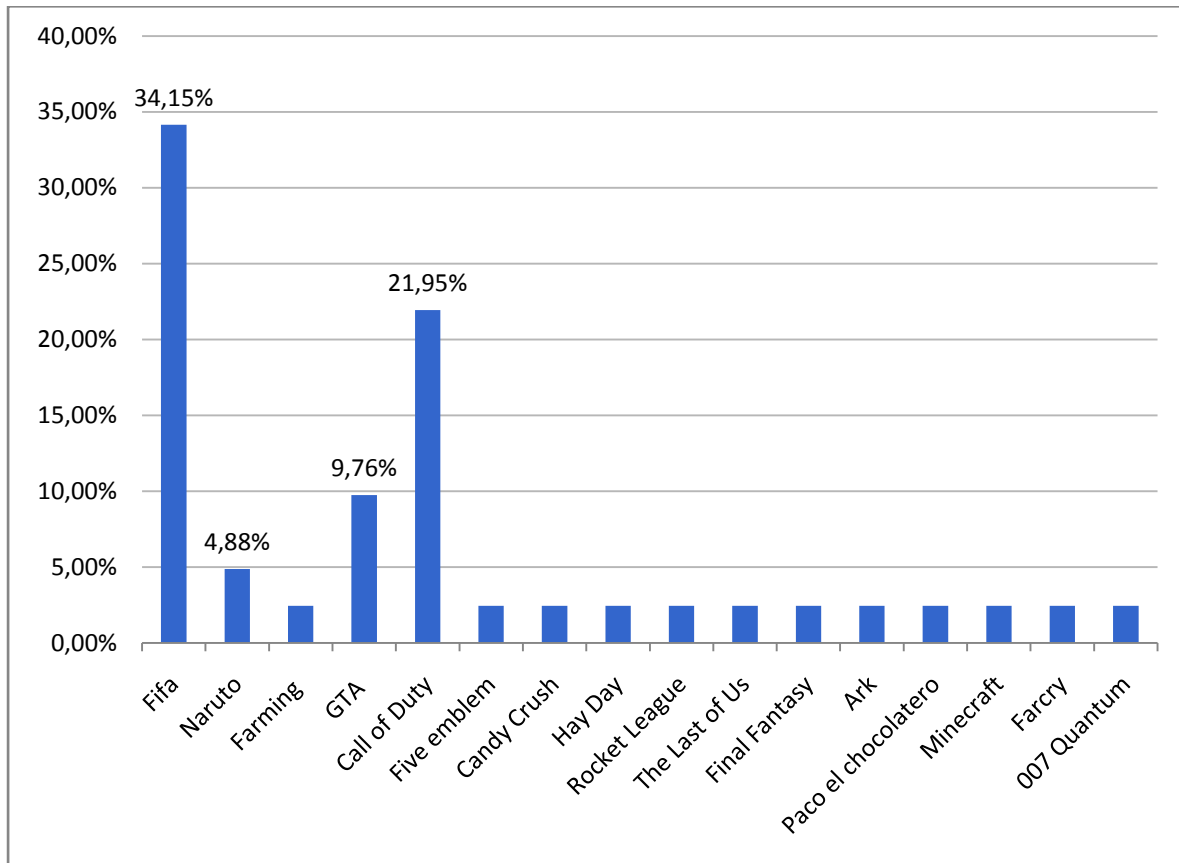
Gráficos	ni	fi	fi%
Si	27	27/41	65,85%
No	14	14/41	34,15%
TOTAL	41	1	100,00%



Pregunta nº 10

¿Cuál es tu videojuego preferido?

El claro ganador es el FIFA (en este año ganó el 16) y se alza con el segundo puesto el “CALL OF DUTY” .





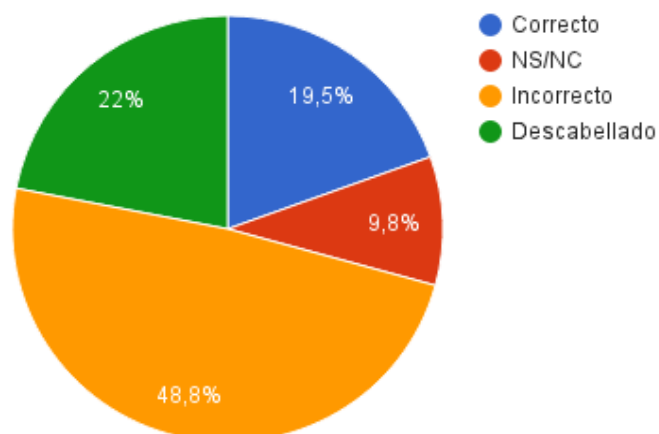
Juego Preferido	ni	fi	fi%
Fifa	14	14/41	34,15%
Naruto	2	2/41	4,88%
Farming	1	1/41	2,44%
GTA	4	4/41	9,76%
Call of Duty	9	9/41	21,95%
Five emblem	1	1/41	2,44%
Candy Crush	1	1/41	2,44%
Hay Day	1	1/41	2,44%
Rocket League	1	1/41	2,44%
The Last of Us	1	1/41	2,44%
Final Fantasy	1	1/41	2,44%
Ark	1	1/41	2,44%
Paco el chocolatero	1	1/41	2,44%
Minecraft	1	1/41	2,44%
Farcry	1	1/41	2,44%
007 Quantum	1	1/41	2,44%
TOTAL	41	1	100,00%

Pregunta nº 11

¿Qué opinas sobre el precio de videojuegos y consolas?

En esta pregunta la mayoría de los encuestados les parece que el precio es incorrecto debido a su alto precio aunque aún así siguen comprándose mucho.

Precio





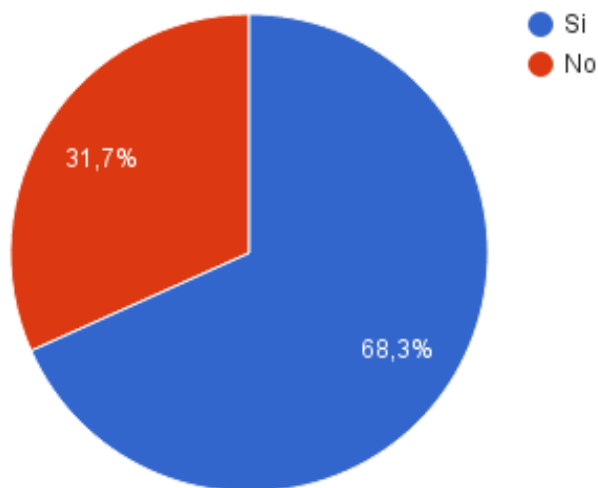
Precio	ni	fi	fi%
Correcto	8	8/41	19,51%
NS/NC	4	4/41	9,76%
Incorrecto	20	20/41	48,78%
Descabellado	9	9/41	21,95%
TOTAL	41	1	100,00%

Pregunta nº 12

¿sigues mediante redes sociales a personas relacionadas con videojuegos?

Hay muchas personas llamadas youtubers que se dedican a subir grabaciones de juegos a la plataforma youtube, por ejemplo los youtubers y gamers TheToretegg1, Poker988 y Alexelcapo es seguido por más de 200.000 de personas y con eso cobra un gran sueldo.

Redes Sociales



Redes Sociales	ni	fi	fi%
Si	28	28/41	68,29%
No	13	13/41	31,71%
TOTAL	41	1	100,00%

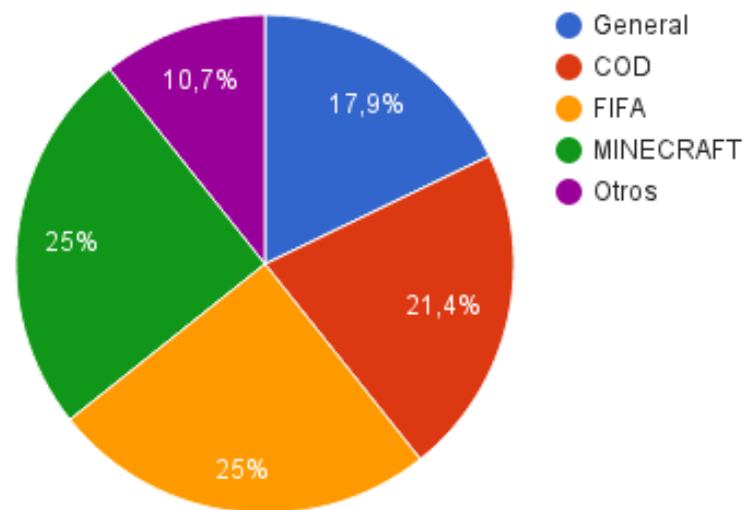


Pregunta nº 13

¿De ser así a quién?

Cada comunidad de youtube está especializada en un juego por ejemplo vegetta777(con 1400000) forma parte de la minecraft community aunque siempre hay algún youtuber que no pertenece a una comunidad específica.

Youtubers



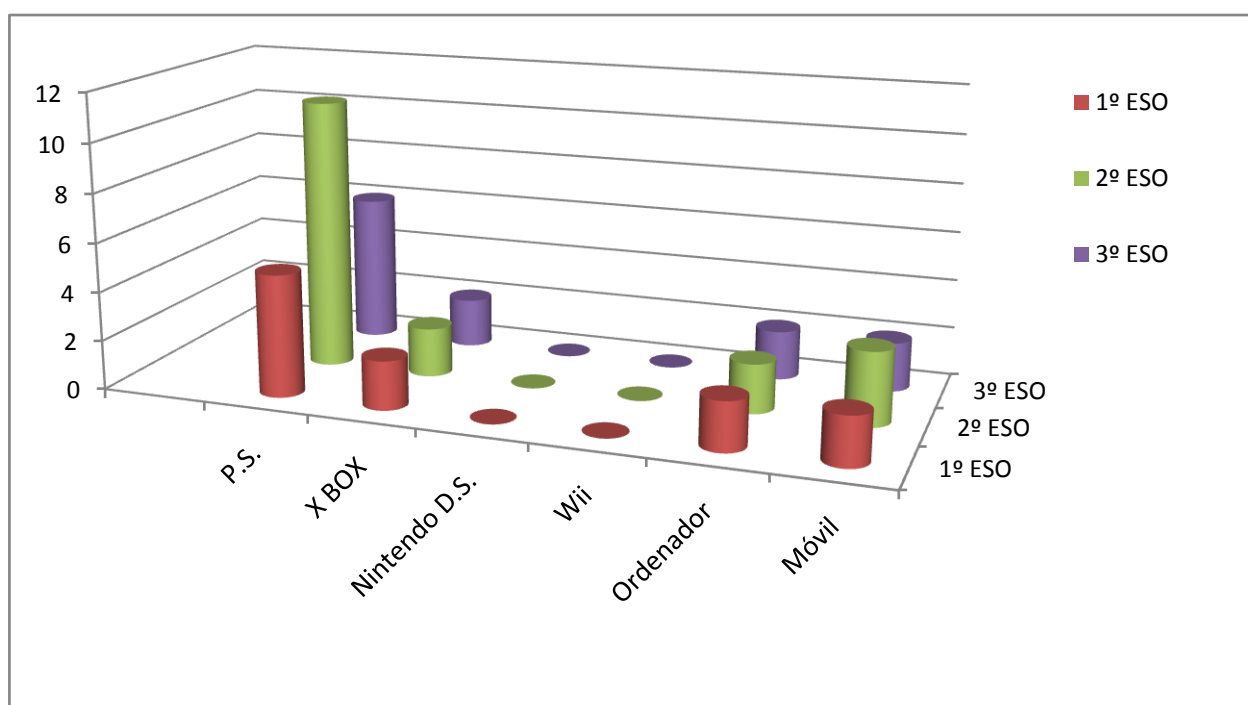
Youtubers	ni	fi	fi%
General	5	5/28	17,86%
COD	6	3/14	21,43%
FIFA	7	1/4	25,00%
MINECRAFT	7	1/4	25,00%
Otros	3	3/28	10,71%
TOTAL	28	1	100,00%



Preguntas bidimensionales

Combinación Preguntas nº 2 y 5

Parece ser que las videoconsolas se utilizan más en 2º de la ESO y la más utilizada en todos los cursos es la PlayStation que la juegan en total 22 personas. En primero se juegan casi tantas personas a la PlayStation como en tercero pero en tercero se juega más. ¿Tendrá que ver con el fracaso escolar?

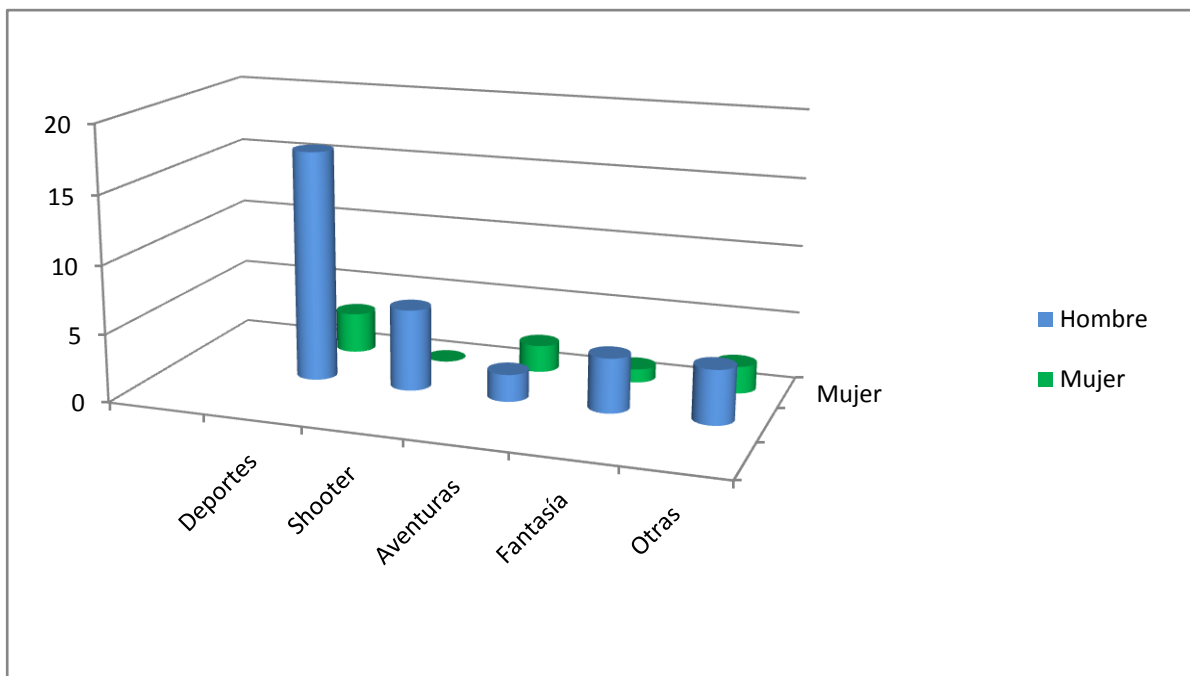


Plataforma Curso	P.S.	X BOX	Nintendo D.S.	Wii	Ordenador	Móvil	Total
1º ESO	5	2	0	0	2	2	11
2º ESO	11	2	0	0	2	3	18
3º ESO	6	2	0	0	2	2	12
Total	22	6	0	0	6	7	41



Combinación preguntas 6y1

Claramente los hombres prefieren los juegos de deportes, el 41% de los hombres prefieren juegos de deportes y en cuanto a las mujeres, está bastante igualado, prefieren los deportes un 7% y a un 5% les gustan los de aventuras. Al 15% de los hombres les gustan los juegos de disparos o scooter y a ninguna mujer le gusta los juego shooter. Al 10% de los hombres les gustan los juegos de fantasía y a otros diez% otro tipo de juegos. El segundo tipo de videojuegos que prefieren las chicas son de aventuras y otros tipos.

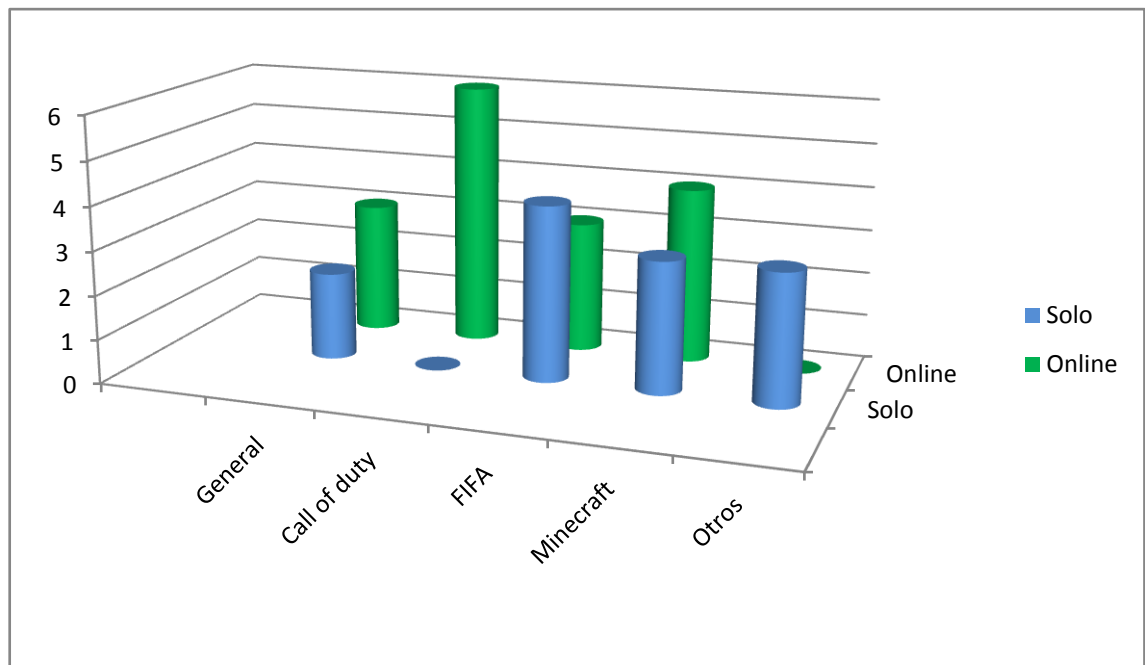


Género Estilo	Hombre	Mujer	Total
Deportes	17	3	20
Shooter	6	0	6
Aventuras	2	2	4
Fantasía	4	1	5
Otras	4	2	6
Total	33	8	41



Combinación Preguntas nº7y13

Tras haber observado los resultados entre estas dos preguntas, se puede observar que el 57% de la población juega al modo on-line siendo seguidor de youtubers que tienen un contenido de dicho juego al que la población está interesado. Al contrario del 43% que juega solo ya porque no pueden o no quieren



Modo Youtubers	Solo	Online	Total
General	2	3	5
Call of duty	0	6	6
FIFA	4	3	7
Minecraft	3	4	7
Otros	3	0	3
Total	12	16	28



Tablas bidimensionales con porcentajes

Plataforma Curso	P.S.	X BOX	Nintendo D.S.	Wii	Ordenador	Móvil	Total
1º ESO	12%	5%	0%	0%	5%	5%	27%
2º ESO	27%	5%	0%	0%	5%	7%	44%
3º ESO	15%	5%	0%	0%	5%	5%	29%
Total	54%	15%	0%	0%	15%	17%	100%

Género Estilo	Hombre	Mujer	Total
Deportes	41%	7%	49%
Shooter	15%	0%	15%
Aventuras	5%	5%	10%
Fantasia	10%	2%	12%
Otras	10%	5%	15%
Total	80%	20%	100%

Modo Youtubers	Solo	Online	Total
General	7%	11%	18%
Call of duty	0%	21%	21%
FIFA	14%	11%	25%
Minecraft	11%	14%	25%
Otros	11%	0%	11%
Total	43%	57%	100%



Propuesta de mejora

A raíz de este trabajo nos hemos preguntado si se juegan a los mismos videojuegos y la misma cantidad de tiempo en las distintas zonas geográficas del territorio asturiano. Suponemos que se juega menos en las zonas rurales que en la urbe. Podría ser que se dediquen a actividades agrícolas, como la ganadería o la agricultura.

Hay quien opina que, en la metrópolis, se utilizan más los videojuegos debido a que allí llegan más las nuevas tecnologías que, hoy en día, están muy relacionadas con los videojuegos, ya que las consolas modernas tienen muchas posibilidades además del juegos. También pueden conectarse a internet, hacer llamadas/ videollamadas, en general, hacerte disfrutar solo o con tus amigos de una experiencia de juego inolvidable.

Cambiando de rama, también podemos hablar del uso de T.I.C. y las consolas entre la población a medida que van aumentando su edad. Aunque en general usan las “maquinitas” durante toda su juventud, van cambiando su forma de jugar.

Los más jóvenes, refiriéndome a los niños de escuela infantil y los primeros años de enseñanza primaria, ya empiezan a tener un primer contacto con los videojuegos y, en general, con las nuevas tecnologías. Este es un tema muy controvertido incluso entre los profesionales que se dedican a estudiar estos comportamientos. Los juegos más usados entre ellos son los relacionados con dibujos animados y los no violentos, como los de deportes.

Más adelante nos encontramos con el resto de la educación primaria, que aunque sigan jugando a estos juegos, también se inician en juegos con un poco de violencia o miedo, como el Raw vs Smackdown 2K 16.

Si seguimos avanzando en la edad, nos encontramos con la edad más peligrosa en las videojuegos, en las que más del 95% de la población los juega. Aun habiendo una variedad completa y total en este tramo, son más aquellos que ya se decantan por videojuegos de “adultos”, otro tema muy controvertido entre los padres, profesores y psicólogos, ya que no se sabe si con ellos su hijo/alumno madurará o podría crear un trauma o miedo frente a la violencia.

Por último tenemos a los adultos que aún juegan a los videojuegos, siendo un grupo muy reducido dentro de los “gamers”, aunque también hemos de decir que son los mejores y más conocidos.



Conclusión

Cuando iniciamos el trabajo, en la pregunta de tipo de consolas que más utilizaban para juegos sería el ordenador, para nuestra sorpresa solo una persona jugaba con el ordenador, todos jugaban con la PlayStation.

Pensábamos que todo el mundo jugaría a juegos de guerra y unos pocos a juegos de fútbol, en eso si acertamos aunque poca gente (15%) juega a los juegos shooter.

Nos sorprendimos al ver los resultados de la pregunta de desde cuando te gustan los videojuegos. La mayoría de la gente conoce los videojuegos de 1 a 3 años.

Nosotros (a nivel de usuario) somos bastante consumidores de la plataforma de youtube y la verdad es que poca gente sigue a los denominados "gamers" y a los "youtubers" en las redes sociales y en la plataforma de youtube.

Cuando terminamos la encuesta, antes de empezar a repartirla nosotros mismos la hicimos para ver que tal quedaba y nos salieron los mismos resultados, todos habíamos respondido lo mismo

Pensábamos que nadie o pocas personas dedicarían más de 15 horas a las personas, al leer los resultados vimos que eran ocho, lo que equivale más o menos al 20% de las personas.



Doctor **Fleming**
Instituto de Educación Secundaria

WEBGRAFÍA

<http://influencia-uniminuto-invcs4.blogspot.com.es/p/marco-teorico.html>

<http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>

<http://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/pc/20140424/54406029617/los-videojuegos-factor-educativo-social.html>

<http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>