

tesis
5252

UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y DE LA COMUNICACION SOCIAL

CARRERA: PUBLICIDAD

MATERIA: SEMINARIO DE INVESTIGACION

PROFESOR: JUAN BAUTISTA GONZALEZ SABORIDO

ALUMNO: GABRIEL NICOLAS CANAY

TEMA: LA PUBLICIDAD Y LOS JUEGOS DE AZAR.

MES Y AÑO: MARZO DE 1992



I N D I C E:

INTRODUCCION _____	Página 2
Motivo de la elección del tema _____	Página 3
Marco teórico: Psicología del Juego _____	Página 4
Marco teórico: El Juego Compulsivo _____	Página 7
DESARROLLO _____	Página 10
Definiciones Operacionales _____	Página 11
Análisis comparativo a valores constantes de la evolución de las distintas explotaciones (juegos). Serie: Años 1986/1990. _____	Página 13
Evolución de las distintas explotaciones: (juegos). Serie: Enero/Junio 1991 _____	Página 34
Modelo de encuesta _____	Página 45
Aclaración sobre las encuestas _____	Página 47
CONCLUSIONES _____	Página 48
Conclusiones _____	Página 49
Inferencias _____	Página 50
Conclusión Final _____	Página 54
Bibliografía _____	Página 55

INTRODUCCION

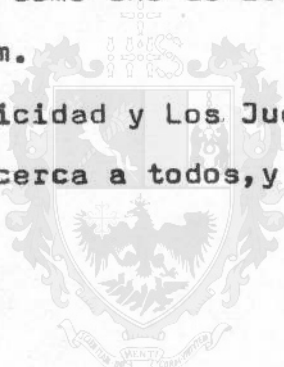


USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Debo admitir que desde un primer momento me ví movido a la investigación del tema "La Publicidad y los Juegos de Azar" ya que, particularmente, noté una especie de proliferación tanto de oferta como demanda de los juegos de azar en los últimos años, siendo ésta una tendencia que aún hoy continúa in crescendo.

Dentro de éste panorama, resulta de vital importancia descubrir el papel de la publicidad a través de los distintos Medios de Comunicación Social, como uno de los grandes (sino el mayor) soportes de este boom.

En síntesis, "La Publicidad y Los Juegos de Azar" es un tema que nos toca muy de cerca a todos, y me pareció acertado investigar sobre él.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Marco teórico: Psicología del Juego

El concepto mismo de lo que es el juego varía según los modos de aproximación a él, siempre incompleto y de acuerdo con la visión teórica que a cada observador le parece más plausible. Se han dado, sin embargo, definiciones generalmente descriptivas y puede destacarse de ellas un número reducido de propiedades:

- La inmadurez del comportamiento.
- La gratitud de la actitud lúdica.
- El desarrollo de la habilidad a través del juego.
- La expansión de la energía y la expresividad.
- La rivalidad controlada y las reglas.
- Una especie de moratoria frente a la frustración con efectos relajantes.

El juego aparece, pues, como una actividad dintornalmente definida como una repetición placentera, libre, expansiva; y contornalmente como activadora de la maduración mediante la adquisición de habilidades y el dominio de los impulsos, dentro de un ámbito propicio para el desarrollo.

De la "hipótesis" de la supresión se desprende que el juego es una actividad espontánea e inmune a interferencias, que supone algún grado de inmadurez y tiende a superarla mediante el ejercicio repetitivo y placentero de conductas exploratorias, en forma que conduzcan a la adquisición de destrezas y hábitos progresivos en el

orden de la habilidad y de la adaptación social.

El juego sería ese proceso por el cual se terminan de consolidar los logros del aprendizaje, y consistiría en una actividad redundante, libre de temores y de presiones. El juego mismo es una modalidad de aprendizaje, sólo que terminativa, liberada de los esfuerzos de la atención y encomendada a estratos más mecanizados de la psique.

Suponiendo que se vayan produciendo sucesivos niveles de la evolución mental, habría juego detrás de cada frase de asimilación. Si tras un proceso de elaboración no se diera cabida a un período lúcido, el siguiente estrato carecería de sustrato válido. No se podría, por tanto, pasar a la operación simbólica antes de estar consolidada la perceptiva. Y viceversa, una vez establecido un estrato, la inteligencia necesita saltar al siguiente (creatividad) porque, de lo contrario, el hombre sería un autómatas. En suma, la inteligencia no evoluciona si no es por el juego.

Etapas del juego:

El juego, por tanto, tiene sus fases, a remolque del aprendizaje y de la inteligencia, que va forzando la vía del progreso. Consecuentemente, al ser consustancial la connotación evolutiva, habrá distintas clases de juego, según el nivel de desarrollo, pudiéndose establecer, como mínimo, las siguientes:

- Juegos senso-motóricos.
- Juegos de naturaleza afectiva o viscerales.
- Juegos simbólicos, fantásticos y de ficción.
- Juegos de naturaleza motórica, distintos según el tipo de ajuste