



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Educación Social

**Análisis de los efectos de los videojuegos
en jóvenes: Una perspectiva desde la
experiencia y la investigación**

Presentado por:

Paula Fontanillas Maté

Tutelado por:

José Javier Callejo González

Valladolid, XX de junio de 2023

Resumen:

El uso de los videojuegos se ha vuelto popular entre los jóvenes, y su impacto es objeto de debate en la sociedad. Mientras algunos consideran que los videojuegos son una herramienta educativa y social, otros argumentan que pueden tener efectos negativos en los jóvenes, promoviendo conductas violentas o contrarias a los Derechos Humanos. Aunque no hay evidencia clara que respalde estas afirmaciones, existe preocupación por el tiempo de juego excesivo y la influencia en el comportamiento de los menores.

Este trabajo se centra en comprender el fenómeno de los videojuegos desde la perspectiva de la Educación Social. Se analiza el debate existente y se recopila la experiencia de los jugadores jóvenes para ofrecer recomendaciones sobre el buen uso de los videojuegos.

Palabras clave: videojuegos, niños, jóvenes, efectos negativos, efectos positivos.

Abstract:

The use of video games has become popular among young people, and their impact is the subject of debate in society. While some consider video games to be an educational and social tool, others argue that they can have negative effects on young people, promoting violent or anti-human rights behaviour. Although there is no clear evidence to support these claims, there is concern about excessive gaming time and the influence on children's behaviour.

This study focuses on understanding the phenomenon of video games from the perspective of Social Education. It analyses the existing debate and collects the experience of young gamers in order to offer recommendations on the good use of video games.

Keywords: video games, children, youth, negative effects, positive effects.

ÍNDICE:

1.	INTRODUCCIÓN:.....	4
2.	OBJETIVOS:.....	7
3.	REVISIÓN Y ANÁLISIS DEL MARCO TEÓRICO DE LOS VIDEOJUEGOS: .	8
3.1.	Qué es el juego y su importancia en el desarrollo humano:	8
3.2.	Evolución del juego:	10
3.3.	¿Qué son los videojuegos?.....	11
3.4.	Géneros y/o tipos de videojuegos:	12
3.5.	Efectos positivos y negativos asociados a los videojuegos:	13
3.5.1.	Efectos negativos:.....	14
3.5.2.	Efectos positivos:.....	16
3.6.	Recomendaciones para padres y madres:	18
3.7.	Tipos de audiencia y participación:	19
4.	PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN:	22
4.1.	Objetivos de la investigación:	22
4.2.	Metodología:	23
5.	RESULTADO INVESTIGACIÓN:	24
6.	DISCUSIÓN:.....	30
6.1.	Conclusiones:.....	32
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	33

1. INTRODUCCIÓN:

Los videojuegos han formado parte de las últimas generaciones, la mayoría de las personas o una gran cantidad de personas han jugado a videojuegos o han tenido alguna experiencia jugando con los padres, amigos, familiares, etc.

En la actualidad los videojuegos son uno de los principales entretenimientos de las personas, principalmente de los/as niños/as y de los/as jóvenes. Según un estudio realizado por la Fundación FAD Juventud solo 1 de cada 10 jóvenes no juega ni consume contenido relacionado con videojuegos. El 37,9% ve contenido y un 37,4% juega a videojuegos todos los días, unas 4,3 horas al día. (Gómez & Miguel, 2022)

Además de ser un entretenimiento, los videojuegos también forman parte del aprendizaje, ya que a través de ellos también se enseñan valores, formas de actuar, historia, geografía, etc. También son un medio para relacionarse y para mejorar las capacidades, aptitudes y habilidades humanas, como por ejemplo la concentración, la mejora de reflejos, etc.

Sin embargo, los videojuegos o tipos de videojuegos en general han sido y son objeto de numerosas críticas debido a su contenido violento, sexista, etc; o por promover conductas, valores y actitudes contrarias a los Derechos Humanos a la dignidad de las personas, y por considerar que estos videojuegos han influido o influyen en el comportamiento de los jóvenes de manera negativa. Algunos de los juegos más criticados han sido las sagas de “Call of Duty” y “God of war”.

En resumen, alrededor de los videojuegos hay un intenso debate en la sociedad, entre los que están a favor, es decir, ven en ellos un recurso importante de educación, formación, de relación social, etc; y los que están en contra, que ven en los videojuegos lo contrario.

Los videojuegos se han convertido en una excusa o una primera hipótesis cuando un/a menor comete un crimen o realiza algún acto de violencia. Aunque no hay ningún estudio que determine que los videojuegos generan actitudes negativas y/o delictivas en los/as menores y en las personas, sí que se han llevado a cabo diferentes investigaciones pero no concluyen de forma clara que ciertas actitudes negativas o violentas sean ocasionadas por el uso de videojuegos. El problema real puede que no sea a qué tipo de

videojuego se juega, sino como asimila y/o interpreta la persona la información que está recibiendo. Muchos padres y madres están preocupados por las consecuencias que pueden tener sus hijos/as por jugar a determinados videojuegos y hacen responsables de conductas o lenguaje violentos a éstos.

Con respecto al tiempo de juego, los menores dedican una media de 1.3 horas al día a los videojuegos (Irles et al., 2013), cuando lo ideal es que dediquen a esta actividad entre unas 2 y 9 horas a la semana. Jugar más horas de las recomendadas puede ocasionar o no algunos problemas. Otro consejo importante es el tiempo de descanso, cada dos o tres horas de juego se recomienda un descanso de 10-15 minutos. También hay que destacar la edad a la que deberían de empezar a jugar, a partir de los 2-3 años se puede empezar a jugar teniendo en cuenta que los juegos sean adecuados para esa edad. (Antonacci, 2022).

El uso de los videojuegos suele iniciarse a edades tempranas, en unas edades en las que los menores se encuentran en proceso de socialización, influido por cuatro agentes: familia, amigos, escuela y medios de comunicación. El agente más importante o el que más destaca es la familia, ya que en el primero en el que se adquieren conductas y se forman las actitudes de los menores. El domicilio es el principal lugar de juego, por lo tanto el control parental es crucial para regular la conducta y el tiempo de juego.

El objetivo de este TFG es acercarme profesionalmente, desde la Educación Social, a este fenómeno y al debate que suscita en la sociedad.

Para ello, en una primera parte, se analiza el debate entre las personas y los estudios que consideran positivos los videojuegos y los que piensan que tienen efectos o que son negativos para las personas. Para ello hay que destacar la idea y el debate realizado por Umberto Eco acerca de “Apocalípticos e Integrados” de la transformación digital en su ensayo de 1964. («Apocalípticos e integrados de la transformación digital», 2018). También destaca las visiones utópicas y distópicas de la cultura digital, en las cuales la visión utópica destaca el aumento de la libertad y el libre acceso a contenidos. Mientras que las visiones distópicas promueven diferentes problemas morales, sobre todo relacionados con la adicción y el uso excesivo y por la pérdida de control de las personas sobre las tecnologías hacia las que desarrollarían sentimientos de dependencia.

A continuación, a través de una investigación con entrevistas cualitativas, se tratará de captar el uso y el sentido que los jóvenes jugadores le dan a su actividad, con el objeto de contrastar, su experiencia y percepción con la de los expertos. En último término a partir de los análisis anteriores se ofrecerán una propuestas de buen uso.

2. OBJETIVOS:

Objetivo principal:

Investigar sobre los efectos positivos y negativos que poseen los videojuegos, su efecto en los/as niños/as y en los/as jóvenes y el papel de los padres y las madres.

Objetivos secundarios:

- Acercamiento profesional desde la Educación Social al mundo de los videojuegos y su impacto en la población juvenil.
- Analizar pautas y rutinas de consumo por parte de los jóvenes.
- Propuestas para el buen uso.

3. REVISIÓN Y ANÁLISIS DEL MARCO TEÓRICO DE LOS VIDEOJUEGOS:

3.1. Qué es el juego y su importancia en el desarrollo humano:

Antes de comenzar y analizar que son los videojuegos y cuáles son sus efectos negativos y positivos hay que destacar y recordar que los videojuegos, son, como la palabra indica juegos, por lo que primero hay que saber qué es el juego y los efectos que tiene en el desarrollo humano.

Algunas definiciones más generales son las de la RAE (Real Academia Española) que define juego como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”; y la de la página web www.significados.com el juego es definido como “una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales motoras y/o sociales”. (*Qué es el Juego*, 2018).

El juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo humano, de hecho, en 1959 se incluyó por la Organización de Naciones Unidas (ONU) como uno de los Derechos del Niño. Su origen según la antropología se remonta a los primates. (García, 2019)

El juego es un elemento esencial en la vida de los/as niños/as, es vital para el correcto desarrollo y aprendizaje en la primera etapa de la vida, ya que contribuye al desarrollo físico y al bienestar cognitivo, social y emocional. (García, 2019). Es un instrumento educativo que fomenta el aprendizaje, la comunicación entre iguales; se busca la diversión, afectividad, el desarrollo de la fantasía, etc.

Los juegos son actividades lúdicas e interactivas que generan satisfacción y se practican a cualquier edad. Desde la infancia, los juegos permiten a las personas divertirse, buscar afecto y solidaridad, y desarrollar su fantasía, ilusión, creatividad y capacidades físicas. El juego es reconocido como uno de los elementos más importantes en el desarrollo humano, incluso siendo incluido en los Derechos del Niño por la ONU en 1959 y manteniéndose en la Declaración de 1989. La antropología indica que el juego tiene su origen en los primates y es parte de su naturaleza. Además, el juego es un instrumento educativo que facilita el aprendizaje y la comunicación entre pares, y su estructura y complejidad han evolucionado junto con el desarrollo histórico de la humanidad.

El juego puede potenciar diferentes áreas del desarrollo humano, como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, según la clasificación propuesta por López (2010). En términos de afectividad, el juego permite la libre expresión y ayuda a los niños a descubrir el compromiso y el esfuerzo, además de fomentar un autoaprendizaje mediante la exploración y experimentación de sensaciones, movimientos y relaciones, lo que contribuye a la formación de su autoconcepto del mundo. En cuanto a la motricidad, el juego contribuye al desarrollo físico al permitir a los niños comprender su funcionamiento corporal, especialmente en términos de equilibrio y coordinación. El juego también influye en la inteligencia de diversas formas, como el desarrollo psicológico en áreas como el lenguaje, la socialización, las habilidades cognitivas, motoras y de autocuidado, así como la transición de una inteligencia práctica a una inteligencia abstracta. Además, el juego fomenta el pensamiento creativo al favorecer la fluidez, la elaboración y la originalidad de manera espontánea y natural. Los juegos colectivos también promueven la comunicación, brindando oportunidades de interacción social, resolución de conflictos, comunicación y empatía.

En resumen, el juego fomenta el desarrollo humano y produce cambios a nivel molecular, celular y conductual, especialmente en las primeras etapas de la vida. Sin embargo, se ha observado una reducción en el tiempo dedicado al juego, debido a factores como cambios en la estructura familiar y un estilo de vida acelerado. Estudios prometedores, como los realizados por Bell et al. en ratas, han demostrado que el juego influye en la construcción de la estructura cerebral, aumentando la longitud y densidad de las dendritas en la corteza prefrontal media. Estos hallazgos subrayan la importancia del juego en el desarrollo humano y resaltan la necesidad de promover y proteger el tiempo de juego, especialmente durante la infancia.

Hay varios autores que realizan su propia clasificación del juego, la mayoría se basan en lo cultural, afectivo, social, etc. Por ejemplo, Kadoora (2018) clasifica las dimensiones del juego: **dimensión afectiva-emocional:** importante en la regulación y control emocional; **dimensión social:** toda persona por naturaleza es sociable y busca jugar con otras; **dimensión cultural:** es un factor importante para transmitir el juego; **dimensión creativa:** las personas crean sus estrategias para tomar decisiones; **dimensión cognitiva:** procesamiento del conocimiento; **dimensión sensorial:** para asimilar los estímulos; **dimensión motora.**

En conclusión el juego fomenta el desarrollo humano en todos los ámbitos, produciendo cambios a nivel molecular, celular, conductual, principalmente en las primeras etapas de la vida.

3.2.Evolución del juego:

Al igual que con las sociedades y las culturas, la forma de jugar y el juego ha ido evolucionando y cambiando a lo largo de los años.

En las tribus primitivas de la prehistoria, el juego era una preparación para la vida, la supervivencia y el aprendizaje. En la Antigua Grecia el juego se llamaba “Padeia” haciendo referencia a expresiones de juego natural y se denominaba “agón” para referirse a los juegos de competición. Pensadores y filósofos clásicos como Platón y Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando. En la edad media surgieron juegos más sofisticados, en su mayoría relacionados con la religión y llevados a cabo por los monjes en los monasterios. En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad, la vida y la sociedad no gira en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan las clases sociales. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009). Mas recientemente el juego ha sido estudiado e interpretado en base a los planteamientos teóricos basados en la Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), en diversos escritos y observaciones destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

En la actualidad el juego sigue teniendo gran importancia en el desarrollo humano, aunque la forma y las herramientas de juego han evolucionado, se ha reducido el juego al aire libre y se ha sustituido por el juego electrónico el cual se juega, en su mayoría en casa.

El estudio AIJU se dedicó a investigar acerca de las nuevas formas de jugar. Una de las conclusiones es el cambio en el lugar de juego, más del 40% del tiempo de juego de los adultos cuando eran niños se realizaba en la calle, en la actualidad este tiempo se ha reducido al 14% en sus hijos/as, es decir, ha aumentado el tiempo de juego en el hogar y se ha reducido en la calle. Otra de las conclusiones del estudio muestra que cada año los/as niños/as ven limitado el espacio de juego, por ejemplo en las plazas o en los

parques se encuentran cada vez más carteles y advertencias que prohíben jugar. (TALAMOH, 2018)

Al igual que ha habido un cambio en el lugar de juego, también ha cambiado el tipo y el estilo de juego, las conclusiones han sido que antes los padres y las madres jugaban al escondite, a la cuerda, etc; es decir, a juegos cooperativos, y que principalmente se jugaban en el exterior, en la calle. En la actualidad se siguen jugando a estos juegos pero con menos frecuencia, ya que se ha disminuido la compra de juguetes y ha aumentado la compra de tablets y móviles. (TALAMOH, 2018).

Con la llegada de las nuevas tecnologías el modo de jugar ha evolucionado y el juego digital ha aumentado entre los niños y jóvenes, se ha visto aumentada esta modalidad con la llegada la pandemia. La modalidad virtual ha contribuido a que se produzca un cambio en la percepción del entorno y en la forma de jugar. También se ha producido un cambio a la hora de elegir vocaciones ligas a la vida virtual, como por ejemplo, “influencers” y/o “youtubers”.

3.3.¿Qué son los videojuegos?

Antes de comenzar con el debate que hay alrededor de los videojuegos, hay que comenzar describiendo que es un videojuego. Los videojuegos tienen diferentes acepciones, las definiciones más básicas son “juegos de ordenador”, “juego electrónico”, “consola”, etc. (Salguero & del Río, 2008, pp. 25-26). Una definición más precisa y amplia es la propuesta por la doctora Ana María Calvo, de la Universidad de las Islas Baleares en 1996: “entendemos por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que pueden ser utilizados en diferentes soportes”. (Salguero & del Río, 2008, pp. 25-26).

La RAE (Real Academia Española) también ha hecho varias definiciones de los videojuegos: “dispositivo electrónico, que permite, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”, otra definición es más simple y sencilla: “juego electrónico que se visualiza en una pantalla”. (Real Academia Española, s. f.).

Una definición que me parece muy acertada y es más actual es la que realiza la página web conceptodefinition: “los videojuegos son juegos electrónicos en los que están involucrados una o más personas interactuando entre sí, es todo tipo de juego digital

interactivo que su base principal es entender y divertir utilizando ordenadores, consolas, etc. (Rodríguez, 2016).

3.4. Géneros y/o tipos de videojuegos:

A parte de describir que son los videojuegos, también hay que saber que existen numerosos tipos y géneros de videojuegos y que no hay una clasificación clara.

No todos los videojuegos han sido objeto de críticas o utilizados como excusa o como primera hipótesis para explicar comportamientos violentos de los jóvenes.

Los género de videojuegos preferidos son los de acción con un 50,5% y aventuras con un 47,4%. Las chicas prefieren los juegos de aventuras, estrategia y de simulación, mientras que los chicos prefieren los juegos de acción, los shooter y los juegos de deportes. También hay un ligero cambio con respecto a las edades, los/as jóvenes prefieren los géneros de acción y shooter, y la personas adultas prefieren los géneros de aventuras, estrategias y puzles. (Gómez & Miguel, 2022)

El género de los videojuegos denomina un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes. Los videojuegos se pueden clasificar como un género y otro dependiendo de su representación gráfica, tipo de interacción, ambientación, etc. Aunque es muy común que varios videojuegos contengan elementos de diversos géneros lo que dificulta su clasificación. (Belli & Reventós, 2008).

Como se ha indicado anteriormente esta es una de las clasificaciones que se podrían hacer de los videojuegos, aunque no hay una correcta, ni más o menos adecuada. Teniendo en cuenta los objetivos que de este trabajo se podría hacer una clasificación en función de la información que se muestra, del nivel de violencia, de la conducta o de la crítica social.

En función de la crítica social se pueden clasificar como:

- Videojuegos inclusivos: aquellos en los que se muestran y respetan a todas las personas, culturas, creencias, etc.
- Videojuegos estereotipados: con lo contrario a los anteriores, en éstos se presentan estereotipos sobre cierto grupos de personas, en su mayoría sobre la mujer, las minorías étnicas o el colectivo LGTBIQ+.
- Videojuegos que promueven la violencia: son criticados por su contenido violento y por como influyen o pueden influir en la percepción de la violencia.

- Videojuegos sexistas: estos son criticados por su contenido sexualizado y por cómo pueden reforzar los estereotipos sobre los roles de género.
- Videojuegos violentos o que promueven la violencia: son criticados por su capacidad de atraer a los/as jugadores/as y que dejen de lado otras actividades.

La clasificación social de los videojuegos puede influir en la forma en que es percibido por la sociedad y en cómo afecta a la cultura y a las actitudes sociales.

3.5.Efectos positivos y negativos asociados a los videojuegos:

No todos los géneros y/o videojuegos han sido y son criticados debido a su contenido, los más criticados han sido las sagas de “God of War” y “Call of Duty. Éstos han sido acusados de fomentar la violencia y la agresividad en los jóvenes. Pero al igual que el resto de los videojuegos no solo pueden llegar a tener efectos negativos sino que también pueden tener efectos positivos en las personas. Las visiones utópicas y distópicas de la cultura digital en relación con los términos apocalípticos e integrados reflejan que el debate sobre las nuevas tecnológicas y sobre la cultura digital está relacionado con el debate sobre los videojuegos. Estas visiones se refieren a las perspectivas opuestas sobre el impacto y el potencial de los videojuegos en la sociedad.

La visión utópica de los videojuegos sugiere que estos tienen el potencial de generar beneficios positivos tanto a nivel individual como social. Las personas que apoyan esta visión argumentan que los videojuegos pueden promover el desarrollo cognitivo, mejorar habilidades motoras, el trabajo en equipo, etc. Además, se destaca que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa efectiva, ya que pueden involucrar a las personas de manera activa y brindar experiencias de aprendizaje inmersivas.

Por otro lado, la visión distópica de los videojuegos plantea preocupaciones sobre los posibles efectos negativos de los videojuegos en la sociedad. Los críticos sostienen que los videojuegos pueden ser adictivos y provocar aislamiento social, especialmente cuando se juegan de manera excesiva. También se plantea la preocupación de que los videojuegos violentos puedan contribuir a comportamientos agresivos y desensibilización hacia la violencia. Asimismo, se argumenta que los videojuegos pueden promover estereotipos y representaciones negativas de género, raza y otros grupos sociales, lo que podría perpetuar la discriminación y la desigualdad.

Es importante tener en cuenta que estas visiones representan extremos y que la realidad es más compleja. Los efectos de los videojuegos varían según diversos factores, como el tipo de juego, la frecuencia de juego, la duración de las sesiones y la forma en que se integran en la vida cotidiana de los jugadores. Además, el contexto social y el apoyo de los padres o cuidadores también son determinantes en el impacto que los videojuegos puedan tener.

En resumen, las visiones utópicas y distópicas de los videojuegos reflejan las opiniones divergentes sobre los beneficios y riesgos potenciales de esta forma de entretenimiento interactivo. Es importante evaluar críticamente los videojuegos y promover un enfoque equilibrado que permita disfrutar de sus aspectos positivos mientras se abordan y minimizan los posibles efectos negativos.

A continuación voy a explicar los algunos de los efectos negativos y positivos que han sido atribuidos a los videojuegos y a su uso.

3.5.1. Efectos negativos:

Uno de los argumentos negativos asociados a los videojuegos es que es un sector bastante **masculinizado**, entre los hombres jóvenes, el 95,4% juega a videojuegos, mientras que entre las mujeres es un 78,4%, más de la mitad de los hombres jóvenes consume contenido relacionado con los videojuegos, mientras que en las mujeres es 1 de cada 5. (Gómez & Miguel, 2022) Estos datos son del año 2021 sacados de un estudio realizado por la FAD. Como se puede observar hay más hombres que juegan a videojuegos que mujeres, algunas de las causas de esto pueden estar relacionado con comportamientos inapropiados que se realizan en algunas ocasiones, comportamientos despectivos y machistas cuando una mujer juega a videojuegos, otra de las causas puede ser que, dependiendo del género/tipo de videojuegos, se considere de chicos o de chicas.

Otro de los efectos negativos que más se ha asociado a los videojuegos es su potencial de crear **adicción**. Se han realizado estudios y experimentos para comprobar y/o demostrar que los videojuegos producen adicción. Los estudios que se han llevado a cabo han sido mediante observación a grupos de jóvenes que pasan horas jugando a la consola o al ordenador, y que para ello sacrifican horas de sueño o de estudio, por esta razón se han trazado paralelismos entre esta conducta y la producida por la adicción a sustancias psicotrópicas. (Salguero & del Río, 2008, p. 89). Las conclusiones de la mayoría de los estudios indican que existe una parte dentro de un grupo de personas

cuyo uso de los videojuegos se considera “adictivo”. Una de estas investigaciones fue la realizada por Griffiths, quien creó unos criterios para el diagnóstico de adicción a los videojuegos:

- Juego frecuente para obtener dinero para jugar.
- Necesidad de jugar más para conseguir la excitación.
- Si hacen esfuerzos repetidos para dejar de jugar.
- Se sacrifican otras actividades para jugar.
- Etc...

Para realizar algunos estudios y experimentos se han tomado como referencia algunos síntomas de las drogodependencias y han evaluado su presencia entre las personas que juegan a videojuegos. Por ejemplo, el 15% de jóvenes norteamericanos de 9 a 10 años que utilizan los videojuegos como una forma de escapar de los problemas exteriores. Otros autores han intentado solucionar el problema de la adicción realizando pruebas desarrolladas inicialmente para diagnosticar la dependencia de sustancias o de juego patológico. Es decir, el procedimiento ha consistido en cambiar la palabra droga por videojuego. El primero en proponer este procedimiento fue el psicólogo británico Mark Griffiths en 1991, pero no llegó a aplicarlo. Griffiths adaptó la lista de criterios para diagnosticar el juego patológico que recoge el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM) de la APA.

Estos estudios e investigaciones han demostrado que la conducta adictiva se incrementa cuando las personas reciben un videojuego nuevo.

Otro de los efectos negativos más común asociado a los videojuegos es la **agresividad**, es una de las principales críticas en contra de los videojuegos. Se sostiene que los videojuegos son impulsores de conductas violentas y agresivas, no se tiene en cuenta que los argumentos y los personajes de la mayoría de los juegos son ajenos a acciones y/o mensajes agresivos. En un inicio en los trabajos y estudios sobre agresividad y videojuegos se han considerado a los/as niños/as como sujetos pasivos; desde este momento las investigaciones comenzaron a cambiar el papel de los/as niños/as, definiéndolos como sujetos activos y reconociendo la importancia de las diferencias individuales en el uso de los videojuegos. La técnica utilizada en los estudios ha sido la observación conductual, evaluando la agresión tras el uso y/o la observación de videojuegos con contenido violento y/o agresivos. (Salguero et al., 2009). Una de las

conclusiones de los estudios e investigaciones (Ferguson, 2008). (Barlett, Branch, Rodeheffer y Harris, 2009), (Anderson et al., 2008).

indican la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una influencia negativa a largo plazo, produciendo una disminución de empatía. Pero no se demuestra ni se llega a la conclusión de que los videojuegos o el contenido de éstos sean impulsores de la violencia.

Otro efecto negativo que se ha asociado a los videojuegos es el **aislamiento social**, argumentando que la actividad de jugar es solitaria y que la persona disminuye sus amistades y sus interacciones, haciendo a la persona menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales. Es un mito muy común que no se ha demostrado, de hecho las personas que utilizan videojuegos prefieren hacerlo acompañados de sus amistades y/o familiares. (Salguero et al., 2009). La FAD en sus investigaciones determinó que un 38,4% de los jóvenes juegan a videojuegos de 1 jugador, el 29,3% juega online con personas desconocidas y el 27% con amistades y/o personas conocidas. Al igual que este, otro mito difundido del cual los estudios realizados no poseen una sola conclusión es el rendimiento escolar, los videojuegos pueden tanto empeorar como mejorar las habilidades o las calificaciones (Salguero et al., 2009).

Los videojuegos son considerados una actividad cara y en la que hay que invertir tiempo y dinero, el hecho de que sean utilizados en su mayoría por niños/as y jóvenes, cuyos recursos económicos no son propios, puede llegar a ser una circunstancia que incida a la aparición de conductas delictivas o antisociales. Los estudios que se han realizado acerca de las conductas delictivas o antisociales se han centrado en las máquinas operadas por monedas o “tragaperras”, los resultados han coincidido y demostrado que existe una relación entre la práctica de videojuegos y diversas conductas problemáticas. (Salguero et al., 2009).

Algunos expertos han investigado acerca de los trastornos médicos asociados a los videojuegos: alucinaciones auditivas, fatiga física, visual, vida sedentaria etc. (Salguero et al., 2009).

3.5.2. Efectos positivos:

Los videojuegos no solo pueden generar efectos negativos en los/as niños/as y jóvenes, sino que también mejoran las habilidades y capacidades de las personas. Al igual que

con los efectos negativos, también se han realizado diversos estudios sobre los beneficios y efectos positivos de los videojuegos.

Para comprobar el efecto de los videojuegos en el entrenamiento y mejora de se han realizado procedimientos correlacionales se han comparado la realización de jugadores habituales o frecuentes. El uso habitual de videojuegos se asocia a una mejora en la realización en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, etc. (Salguero et al., 2009).

Los videojuegos se pueden utilizar como tratamiento o como apoyo para **tratamientos** de diversos **problemas médicos o psicológicos**, Se ha demostrado esta utilidad terapéutica de los videojuegos en diversos campos: lesiones en los brazos, incremento en las interacciones sociales entre niños/as autistas y no autistas, autoestima, etc. También se ha investigado acerca de la mejora de habilidades en personas mayores a través del uso de videojuegos. (Salguero et al., 2009).

Otro efecto positivo de los videojuegos es el **uso didáctico** que poseen, permiten combinar el objetivo tradicional lúdico con una función pedagógica. Esto puede servir especialmente para jóvenes en riesgo, con dificultades especiales, en niños/as que aprenden mediante la diversión, de esta manera se puede realizar un aprendizaje dentro de los métodos formales, de esta manera, también se puede lograr que los/as niños/as asuman o entiendan que el aprendizaje puede llegar a ser divertido y entretenido.

Los videojuegos también son beneficiosos para el **desarrollo de habilidades**, en los estudios realizado se ha comprobado que hay diferencias entre las aptitudes y habilidades relacionadas con el nivel de práctica de videojuegos, es decir, los/as jugadores/as habituales superan en algunas habilidades, como el razonamiento abstracto o aptitudes sensomotrices, a los/as ocasionales y a los/as no jugadores/as. Hay dos explicaciones que demuestran estas diferencias:

- Como ya se ha indicado anteriormente los videojuegos pueden contribuir a la mejora de habilidades y aptitudes, como entrenar o mejorar la coordinación óculo-manual, la visualización espacial, la toma de decisiones, etc. (Salguero & del Río, 2008, pp. 129-130).
- También que los/as usuarios/as que poseen ya determinadas aptitudes tiene ciertas preferencias a la hora de elegir videojuegos, las personas que poseen una

mayor o mejor coordinación son las que principalmente juegan a videojuegos. (Salguero & del Río, 2008, pp. 129-130).

Por último, otro de los beneficios de los videojuegos es la **comunicación** y el **trabajo en equipo**. Las personas que juegan a videojuegos prefieren el juego acompañado (Salguero et al., 2009), juegos en los cuales se necesita la coordinación de varias personas para lograr un objetivo común. Todo lo relacionado con los videojuegos es un mundo constituido por intereses compartidos, que proporciona una base excelente para la interacción social.

No tienen en cuenta, como se integran las prácticas de juego en la vida cotidiana de los jugadores, el sentido que estos le dan a lo que hacen, ni lo que esta actividad aporta personalmente. Tampoco tienen en cuenta el contexto social en el que practican, ni los usos sociales que tienen, ni la interpretación social, conjunta que hacen de lo que hacen o la construcción social del sentido.

La mayoría de estos estudios se basan en las teorías hipodérmicas y en audiencia pasiva. La teoría hipodérmica, en relación a los videojuegos, plantea que los videojuegos tienen un impacto directo y poderoso en la audiencia, similar a una inyección hipodérmica. Según esta teoría, se creía que los videojuegos podrían influir directamente en las actitudes, creencias y comportamientos de los jugadores.

La teoría hipodérmica aplicada a los videojuegos sostiene que los videojuegos tienen un impacto directo y poderoso en la audiencia. Sin embargo, esta teoría ha sido criticada y se considera insuficiente para comprender la diversidad de efectos de los videojuegos en los jugadores. En su lugar, se han propuesto otras teorías que tienen en cuenta la interacción entre los jugadores, los videojuegos y el contexto social y cultural.

3.6.Recomendaciones para padres y madres:

Para que los videojuegos y las nuevas tecnologías no supongan un problema para los más jóvenes es importante que los padres y las madres sepan que deben de hacer cuando sus hijos juegan a determinados videojuegos o cuanto tiempo dedican a esta actividad. Algunas recomendaciones para los padres y madres son:

El control parental tiene varias definiciones dependiendo del estudio y de los/as autores/as. Algunos autores (Nathanson, 1999; Shin y Huh, 2011; Valkenburg, Krmar, Peeters y Marseille, 1999; van der Voort, Nikken y van Lil, 1992) plantean tres

estrategias de regulación parental: la activa, la restrictiva, y el co-uso. La **estrategia activa** promueve la comunicación y la información con respecto al contenido. La **estrategia restrictiva** por el contrario se basa en establecer normas que restringen el uso, en este caso de los videojuegos, incluyendo restricciones de tiempo y contenido. Por último, la **estrategia del co-uso** se basa en participar en la experiencia, pero sin hacer comentarios sobre el contenido o sobre los efectos. Sharif y Sargent (2006) defienden que los padres y madres son las personas que ejercen una influencia decisiva sobre el tiempo y el tipo de juego, por lo general los padres y las madres no siguen las indicaciones de los especialistas en educación, que recomiendan que se impliquen en el juego de sus hijos/as. Por lo tanto para lograr un buen uso de los videojuegos y una buena adquisición de los videojuegos es importante y primordial que exista un consistente control parental sobre el tiempo de juego y sobre los contenidos, controlando y negociando el tiempo de juego y eligiendo juegos recomendados para la edad del menor. También se recomienda que el dispositivo en el que el menor juega no se ubique en su habitación si no en un lugar compartido.

3.7. Tipos de audiencia y participación:

Como se puede ver los estudios no muestran una conclusión clara acerca de si los videojuegos son perjudiciales o beneficiosos para las personas, sobre todo para los/as niños/as y jóvenes. Por lo tanto no es el efecto o la intención que quieran ofrecer los videojuegos, si no como lo reciben las personas usuarias de estos. Para ello hay que saber que grados de participación existen a la hora de hablar de hipermedia y de videojuegos.

- **Participación selectiva:** cuando se interactúa solo entre las opciones que ofrece el programa, no se realiza ningún tipo de transformación o construcción directa a lo ya creado. (Moreno Sánchez, 2003, pp 96-97).
- **Participación transformativa:** el usuario no solo selecciona los contenidos ya propuestos, sino que los transforma. (Moreno Sánchez, 2003, pp 96-97).
- **Participación constructiva:** el usuario selecciona, transforma y construye nuevas propuestas que no había previsto el autor. (Moreno Sánchez, 2003, pp 96-97).

Además del grado de participación también hay que tener en cuenta el cambio que está sufriendo la televisión debido a los cambios tecnológicos y a la aparición de nuevas

formas de entretenimiento como los dispositivos móviles, la hiperconectividad, etc. (Herrero et al., 2019). Se espera que en un futuro no tan lejano la televisión tal y como conocemos deje de ser un medio de entretenimiento para los jóvenes y deje paso a otras formas de entretenimiento y comunicación. Las generaciones actuales están acostumbradas a la interactividad, a ser productos de mensajes, no solo espectadores pasivos. (Herrero et al., 2019).

El concepto de audiencia es flexible, es decir va cambiando y evolucionando. La audiencia pasiva es aquella que no interactúa, que simplemente asume el mensaje que recibe. Dejando atrás a la audiencia pasiva ha surgido otra categoría denominada audiencia social, la cual surge del proceso de fragmentación y la transformación que la audiencia tradicional sufre en la nueva realidad mediática (Quintas-Froufe y González-Neira, 2014) sometido por los dispositivos móviles, el internet, las redes sociales, etc.

La audiencia activa, caracterizada por su capacidad crítica y habilidad para analizar los mensajes de los medios y sus efectos, selecciona estímulos basados en valores, intereses y funciones sociales, optando por contenido que satisfaga sus necesidades (Froufe & Neira, 2015). En contraposición, la audiencia pasiva se conforma con lo que se le presenta, careciendo de esta selectividad y dinamismo.

Con la llegada de las redes sociales y el mundo digital, ha surgido una nueva generación de usuarios capaces de generar, producir, editar y distribuir sus propios contenidos (Froufe & Neira, 2015). Esta evolución ha permitido una mayor participación y protagonismo de los individuos, empoderándolos como creadores y distribuidores de información.

En resumen, la audiencia activa, con su capacidad crítica y selectividad, se ha visto fortalecida en el contexto digital, donde los usuarios pueden generar y distribuir sus propios contenidos. En el ámbito de la investigación sobre videojuegos, es fundamental comprender las experiencias y perspectivas de los jugadores habituales para obtener una visión más amplia y precisa de los efectos y usos de estos juegos.

En el contexto de la investigación sobre los videojuegos, el objetivo principal es comprobar y corroborar los resultados de estudios previos acerca de los efectos positivos y negativos de los videojuegos. Asimismo, se busca conocer las opiniones, actitudes, rutinas y usos que los jugadores les otorgan a estos juegos. Esta investigación se enfoca en comprender la perspectiva de los jugadores habituales, quienes tienen una

relación activa con los videojuegos y pueden aportar una visión más completa y comprensiva de su significado personal y de los efectos que experimentan.

4. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN:

Al unir la teoría y la práctica, podemos obtener una comprensión más completa de los efectos de los videojuegos en los jugadores. La teoría proporciona el marco conceptual y las herramientas para analizar estos efectos, mientras que la práctica ofrece ejemplos concretos y datos empíricos que respaldan o desafían las afirmaciones teóricas. Para obtener unas conclusiones acerca de los videojuegos hay que tener en cuenta a los/as jugadores/as.

El fin de la investigación es comprobar y corroborar y los resultados de las investigaciones y de los estudios realizados sobre los videojuegos, sobre todo los efectos negativos y positivos. Así como conocer las opiniones, actitudes, rutinas y los usos que los/as jugadores/as les dan a los videojuegos.

4.1. Objetivos de la investigación:

- Explorar la percepción y concepción de los videojuegos por parte de los jugadores habituales, centrándose en su significado personal y en la forma en que los interpretan.
- Investigar las pautas y rutinas de consumo de videojuegos de los participantes, conocer el papel de los videojuegos en su vida diaria y en su tiempo libre.
- Analizar los efectos positivos de los videojuegos según la perspectiva de los jugadores,
- Explorar los posibles efectos negativos de los videojuegos, investigando si los participantes han experimentado algún impacto negativo en su vida personal, académica o social debido al consumo de videojuegos.

Al cumplir con estos objetivos, la investigación busca proporcionar una visión más completa y comprensiva de la concepción, el consumo y los efectos de los videojuegos desde la perspectiva de los/as jugadores/as habituales.

4.2. Metodología:

Teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, se ha optado por una metodología cualitativa mediante la realización de entrevistas abiertas. Las entrevistas permiten explorar en profundidad la percepción y concepción de los videojuegos por parte de los jugadores habituales. Las personas entrevistadas tienen entre 18 y 24 años, con estudios diversos, tanto formación profesional como universidad, con una situación económica similar y de diferentes partes de España. A algunos de ellos se conocen personalmente y otros se conocen gracias a los videojuegos. Las entrevistas han sido grabadas y posteriormente transcritas para su análisis.

Las transcripciones de las entrevistas se analizan de forma sistemática utilizando técnicas de análisis cualitativo. Identificando patrones, temas y conceptos emergentes en los datos recopilados. Posteriormente se realiza un proceso de codificación y categorización para organizar la información y encontrar relaciones entre los diferentes temas.

Los resultados del análisis se interpretan y discuten en función de los objetivos de la investigación. Se busca comprender la percepción de los participantes sobre los videojuegos, sus hábitos de consumo y los efectos positivos y negativos que han experimentado. Se busca la validación de los resultados a través de la triangulación de datos, es decir, comparando y contrastando los hallazgos con la literatura existente y los estudios previos sobre el tema de los videojuegos. Esto ayuda a fortalecer la credibilidad y fiabilidad de los resultados obtenidos.

5. RESULTADO INVESTIGACIÓN:

En las entrevistas se ha preguntado a los/as jóvenes acerca de sus pautas, conductas y rutinas con los videojuegos, que significan para ellos, efectos negativos y positivos sobre los videojuegos y sus recomendaciones para los padres y las madres.

Con respecto a las pautas y rutinas las respuestas han sido variadas, ya que dependiendo de la situación de cada persona sus horarios de juego son variados. Todos/as priorizan sus tareas, ya sean estudios y/o trabajos, y juegan a videojuegos en sus tiempos libres, cuando terminan las tareas. Cabe destacar que una de las personas entrevistadas juega prácticamente a todas horas todos los días (“Ahora que no tengo clases, casi es 24/7. Lo que es estar desde que me levanto hasta por la noche” J: 1/1) ya que no estudia en este momento y solo trabaja dos días a la semana. El momento del día en el que prefieren jugar, en la mayoría de los casos, es en la tarde y en la noche, que coincide con el momento en el que han terminado clases o tareas. Durante las horas de juego si que se establecen unos límites ya que son conscientes de que pasadas unas horas de juego se debe hacer un descanso, por lo que en ocasiones se ponen alarmas y horarios de juego para controlar el tiempo.

También se les ha preguntado acerca de que **significan para ellos/as los videojuegos y que impacto tienen en su vida**. Las respuestas han sido muy similares y todos coinciden que para ellos/as los videojuegos son una forma de entretenimiento, de relajación y de evasión de la realidad. Para algunos también suponen una forma de acabar con el estrés y con la ansiedad (“desestresarme un poco de la vida diaria o salir de lo que es un poquito de la realidad” J: 1/5).

Entrando más en materia y en relación a lo dicho anteriormente acerca de los efectos negativos y positivos se les ha preguntado si los videojuegos han generado en ellos/as algunos de los **efectos tanto negativos como positivos** citados en uno de los apartados anteriores. Aunque en las otras preguntas también ha habido respuestas diversas, en estos temas en dónde se puede ver más variedad ya que han respondido en base a diferentes vivencias personales o a su opinión con respecto al tema.

Efectos negativos:

En un primer momento se les ha preguntado de forma general sobre los efectos negativos, la mayoría de respuesta coincidieron, haciendo referencia a la **adicción y a la dependencia**, ya que varias de las personas juegan el mismo videojuego y han sentido esa sensación de adicción y dependencia con ese juego. Uno de los casos más graves es el de una de ellas que llegó a sacrificar tiempo en los estudios, en la familia y de sueño por jugar a este videojuegos. (“me quedaba hasta las 4 o 5 de la mañana jugando, muriéndome de sueño, pero yo quería seguir jugando. Sacrificar tu vida familiar, tu vida social, para mí eso son efectos negativos” Ju: 15/3).

E: ¿Has experimentado algún efecto negativo relacionado con los videojuego?

J: Negativos....pues yo diría que a lo mejor, un poco en algunos juegos, un juego que tengo, es un poco el tema de ludopatía, pero no ludopatía que metes dinero, sino que tienes que conseguir cierta cantidad de personajes para mejorar tu equipo o lo que sea y el juego pues te los da un poco al azar las cosas entonces yo recuerdo que he estado muy adicto a ese juego y cuando lo he dejado dos días o tres sin hacer, sin meterme ni siquiera en un momento en el juego, ha sido como un alivio entonces sí que diría que a lo mejor eso sí que era un poco de adicción pegado un videojuego porque tienes que conseguir ciertas cosas.....

D: Una de las sagas que más sentí adicción, en el sentido de estar jugando mucho tiempo fue la de The last of Us, y al Call of Duty.

P: Efecto negativo yo diría que a lo mejor un poco de dependencia, en el sentido de que por ejemplo, hay videojuegos que cada día se renueva como unas misiones diarias, pues es como que yo tengo la necesidad de tener que hacer estas misiones diarias.

N: No, yo personalmente no he presentado ningún efecto negativo. Puedo pasarme juegos muy rápido en pocas horas, pero como tal no, no creo que me generen adicción.

Ju: Efecto negativo yo diría que a lo mejor un poco de dependencia, en el sentido de que por ejemplo, hay videojuegos que cada día se renueva

como unas misiones diarias, pues es como que yo tengo la necesidad de tener que hacer estas misiones diarias.

Aunque han sentido en algún momento adicción o dependencia han sido conscientes de ellos y han cambiado sus hábitos para, poniéndose horarios de juego o dejando de jugar a ese tipo de videojuego. Además las personas que más adicción o dependencia han tenido de las entrevistadas ha sido en un momento en el que no se encontraban mental o psicológicamente bien.

Otro efecto negativo hablado en las entrevistas ha sido el tema de la **agresividad y de los comportamientos agresivos** asociados a los videojuegos. La mayoría de ellos no creen que los videojuegos ocasionen en agresividad y comportamientos agresivos en los jóvenes, se les preguntó acerca de diferentes videojuegos como "God of War", "Call of Duty" o "GTA (Grand Theft Auto)", que han sido criticados por tener contenido violento y explícito. Para ellos depende de la persona y de la situación que tenga la persona que juega, ya que, según el testimonio de algunos de ellos, sí que han sentido momentos de agresividad en determinados videojuegos debido a comportamientos de otros jugadores. Hay personas, sobre todo en videojuegos de multijugador online que se enfadan por perder partidas e insultan o arremeten contra jugadores de su propio equipo. ("Yo empecé a jugar tipo en 2018 y me empezaron a enseñar y tal pero las demás veces me tocaba a mí jugar sola o con gente se enfadaba y claro, a lo mejor estuve 1 año y pico sin tocar el juego del trauma que tenía, en plan, soy una inútil pero tampoco quería quedarme sin jugar porque me gustaba, pero bueno al final lo retomé cuando jugué con gente que me trataba normal" P: 12/6).

Continuando con los efectos negativos se explicó, que sobre todo, en la actualidad, se está dando mucho énfasis a que los videojuegos estando muy orientados al género masculino. Las personas entrevistadas estaban de acuerdo con esta afirmación, De hecho también se les preguntó si en algún momento **jugando habían visto o habían vivido algún episodio de machismo** dentro de los videojuegos. Salvo uno el resto sí que indicaron que lo habían visto o que evitaban utilizar los chat o los métodos de comunicación para evitar ciertos comentarios y/o actitudes.

E: También se ha criticado el que en algunos videojuegos las chicas han recibido insultos o han visto comportamientos machistas, ¿Has vivido algo de esto?

J: Sí que lo he vivido en algún momento, comportamientos o actitudes machistas, no están bien de la cabeza, es tu vida y ya está. Siguen con la cosa de que en las mujeres los videojuegos no son buenas porque son mujeres,

D: Anoche cuando está jugando, me conecté con una chica que era de Inglaterra pero hablaba español. En cuanto entramos los jugadores le decían que se tenía que ir a fregar los platos, que solo los chicos juegan a videojuegos, etc.

P: Directamente como tal no, o sea, sí que es verdad que yo por ejemplo los chats de voz y todo eso lo tengo desactivadísimo porque me da pánico que, o sea, como no soy buena como tal no quiero que la gente sepa que encima, además soy una chica. Porque sí que es verdad que por experiencias de amigas que he tenido, en plan se meten como muchísimo con eso, ¿sabes? y en el Valorant sobre todo, yo he jugado unas 5 veces en mi vida, porque, es que la gente ahí es como... mira paso, o sea es, como que sí que lo tienen en cuenta al final, o sea, automáticamente si eres malo ya te indican que eres una mujer.

N: No, de hecho, no lo he notado, porque normalmente yo juego con personajes femeninos. Entonces como no me conoce, no he notado ninguna diferencia.

Ju: Yo no he vivido ninguna experiencia machista jugando. Con gente que he jugado, la verdad que han sido bastante, bastante, bastante amable y gente bastante normal, pero sí que creo que actualmente los videojuegos sí que están mucho más orientados al género masculino y no se tiene tan en cuenta o no tienen tanta importancia como debería en la comunidad la presencia de las mujeres.

Por último se comentó el tema económico, hablando acerca de si gastaban dinero dentro de videojuegos o como gestionaban su dinero en relación a los videojuegos. En su mayoría ellos mismos se costean los videojuegos y saben cuándo, dónde y cómo gastar dinero dentro de los videojuegos, en su opinión los padres sí que deben controlar u observar sí su hijo/a quiere gastar dinero dentro de los videojuegos. Uno de ellos comentó que no está de acuerdo en que las compañías de videojuegos obliguen o cree en sistemas que te obligan a gastar dinero para jugar o para conseguir objetos dentro de los videojuegos.

Efectos positivos:

Al igual que con los efectos negativos también se les preguntó acerca de si los videojuegos les habían aportado algún beneficio, ya sea, a nivel social, motor, etc. Al hablar de esto se contrarresta lo citado en 1 de los apartados anteriores acerca de que los videojuegos causan aislamiento social, ya que todos coinciden en que han mejorado sus relaciones o qué han aprendido a relacionarse gracias a los videojuegos, ya que, algunos de ellos son muy tímidos y han tenido más facilidad de relacionarse en los videojuegos. A una de las personas entrevistadas los videojuegos le han ayudado profesionalmente, ya que, descubrió la rama o algo que se quería dedicar jugando a videojuegos. (“con los temas de simulaciones de medicina, de hospital, eso me llegó a descubrir, digamos la rama de la medicina que ignoraba completamente porque estaba cegado con la informática. Pero al descubrirlo y dar este curso que estoy dando, me estoy dando cuenta que me está gustando y eso es gracias a, digamos, a los simuladores que jugaba yo de operaciones y de intervenciones médicas” D: 8/15).

Otros de los beneficios que les han aportado los videojuegos han sido a nivel motor y cognitivo, mejorando su atención, sus reflejos la visión espacial, disminución en el estrés y la ansiedad y mejorar en otros idiomas, como por ejemplo, el inglés. Dos de las personas entrevistadas tienen un testimonio con respecto a la mejora de sus habilidades, ya que, a la hora de hacer exámenes psicotécnicos, les preguntaron si jugaban a videojuegos, ya que notaban mejoras en algunas habilidades comparadas con personas que no jugaban a videojuegos.

Por último, se les preguntó acerca de qué **recomendaciones le darían a los padres y a las madres para el buen uso de los videojuegos en sus hijos**. Las recomendaciones

fueron: que los padres jugarán con los hijos, que se informarán acerca del juego, que se interesen por el juego y les pregunten a sus hijos sobre los videojuegos y que jueguen y se fijen en las edades recomendadas para jugar a determinados videojuegos.

6. DISCUSIÓN:

Tras el análisis de las entrevistas ahora se va a realizar una comparación contrastando la información de las entrevistas con la información del marco teórico.

Con respecto a la **adicción y la dependencia** sí que es cierto lo que dicen los estudios y experimentos (por ejemplo la investigación realizada por Griffiths), que sacrifican horas de sueño o de estudio ya que algunos/as de los/as entrevistados/as sí que han sido conscientes de sufrir adicción con algunos videojuegos, aunque han comentado que cuando han sufrido adicción tenían otros problemas personales que fomentaron este problema. Cuando se dieron cuenta del problema le pusieron remedio, controlando el tiempo de juego o dejando de utilizar ese videojuego en concreto.

Otro de los temas con más controversia en el mundo de los videojuegos es el tema de la **agresividad**, (algunos de los estudiosos e investigadores fueron Anderson, Ferguson, Barlett, etc) como se ha indicado anteriormente la sociedad critica mucho los videojuegos, ya que consideran que son promotores e impulsores de conductas violentas y agresivas. Hablando de este tema hay que decir que los estudiosos que afirman que una exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una influencia negativa a largo plazo no se confirma, o no se constata en la investigación realizada. Las personas entrevistadas han indicado que los videojuegos no les han ocasionado agresividad y/o violencia, si no situaciones o acciones ocasionadas por las otras personas dentro del juego, por ejemplo, insultos de otros jugadores, no trabajar en equipo, etc. Además, se hace mención de que si los videojuegos fueran causantes de violencia, lo mismo se aplicaría a las series o películas.

Sobre que los videojuegos **disminuyen las relaciones y las interacciones sociales** también se evidencia que no es del todo cierto, ya que las personas entrevistadas se han conocido en su mayor parte gracias a los videojuegos. Aunque es cierto que algunos videojuegos son diseñados para ser jugados en solitario, la prevalencia de juegos multijugador y en línea ha permitido la creación de interacciones y relaciones a través de los sistemas de chat en línea. Incluso se menciona que los videojuegos les han ayudado a relacionarse mejor y a dejar la timidez a un lado.

Otros problemas médicos que han encontrados las personas entrevistadas han sido **fatiga visual, cansancio, vida sedentaria, etc;** aunque para solventar estos problemas físicos se toman descansos dependiendo de las horas de juego o cambian aspectos de su rutina o de su vida para mejorar el problema.

Otros de los problemas o efectos negativos descritos y analizados han sido el tema **económico** y el tema de que el mundo de los videojuegos está muy **masculinizado**. Con respecto al tema económico se puede ver que no es del todo correcto que se pida dinero con el fin de utilizar los videojuegos, sí que es cierto que estas personas afirman que los videojuegos son caros y que hay algunos juegos que utilizan el método “pay to win”, es decir que si inviertes dinero en el videojuego tienes más posibilidades de ganar. Pero también entienden que el precio de los videojuegos es tan elevado ya que el crearlos también tiene un coste muy elevado. En relación a que el mundo de los videojuegos está muy masculinizado, es cierto, cada vez hay más mujeres que juegan a todo tipo de videojuegos, pero que aún siguen siendo criticadas, y hay veces en las que reciben comentarios machistas o despectivos en los chats de algunos videojuegos.

Con los efectos positivos es similar a lo citado, ya que sí que han obtenido bastantes efectos positivos. Sobre todo lo más positivo que les han dado los videojuegos es la **disminución del estrés y la ansiedad y la mejora en las relaciones sociales**, ya que utilizan los videojuegos para evadirse de la realidad y de los problemas del día a día, y agradecen a los videojuegos las relaciones y amistades que han formado gracias a ellos. También han tenido un aumento y mejora en diferentes capacidades y en diferentes habilidades ya sean la **destreza visual, la coordinación, la memoria, la atención, el trabajo en equipo, etc.**

Para finalizar las entrevistas al igual que en el marco teórico se les preguntó que recomendarían a los padres y madres sobre los videojuegos. En resumen, las recomendaciones fueron simples, que jueguen con sus hijos/as, que se involucren y se interesen por ellos y que procuren que sus hijos/as utilicen videojuegos que concuerden con su edad. Las entrevistas respaldan en gran medida los hallazgos del marco teórico, brindando una visión más personal y experiencial de los efectos de los videojuegos en la vida de los jugadores.

6.1.Conclusiones:

En resumen, si bien existen aspectos negativos asociados a los videojuegos, como la adicción y algunos problemas de salud, los testimonios recopilados revelan que los videojuegos también pueden tener impactos positivos en la vida de las personas, incluyendo mejoras en habilidades y relaciones sociales. Es importante tener en cuenta estas diferentes perspectivas al evaluar los efectos de los videojuegos en las personas.

Está claro que el debate acerca de si los videojuegos son beneficiosos o perjudiciales para el desarrollo de las personas siempre va a existir. Pero también hay que entender que porque una persona sufra algún efecto negativo, no quiere decir que la culpa sea directamente del videojuego, como se ha podido comprobar, depende de la persona, de la situación de cada uno y sobre todo, hora de la interpretación de la información que se recibe de los videojuegos.

Para solventar el problema que existe alrededor de los videojuegos hace falta una educación en ellos, tanto de los padres y madres como de los hijos e hijas. Educar para que aprendan la separación entre lo virtual y lo real y que entiendan y comprendan que un videojuego, al fin y al cabo, es un juego, un método de entretenimiento, que está en constante evolución.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia; prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 13.
- Antonacci, M. (2022, junio 21). Guía completa para padres sobre el uso seguro de videojuegos por los niños. *Guiainfantil.com*. <https://www.guiainfantil.com/educacion/nuevas-tecnologias/guia-completa-para-padres-sobre-el-uso-seguro-de-videojuegos-por-los-ninos/>
- Anderson, Craig A. (1997): “Effects of Violent Movies and Trait Hostility on Hostile Feelings and Aggressive Thoughts”, en *Aggressive Behavior*, nº 23, pp. 161-178.
- Aparicio, J. I. (2022, agosto 5). La evolución del juego en la cultura. *Historia del Condado de Castilla*. <https://www.condadodecastilla.es/blog/la-evolucion-del-juego-en-la-cultura/>
- Apocalípticos e integrados de la transformación digital. (2018, diciembre 5). *Lateralía*. <https://lateralía.es/apocalipticos-integrados-digital/>
- Barlett, Christopher, Branch, Omar, Rodeheffer, Christopher y Harris, Richard (2009): “How long do the short-term violent video game effects last?”, en *Aggressive Behavior*, nº 35 (3), pp.225-236.
- Belli, S., & Reventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179.
- Casaló, L. V., Escario, J.-J., & Ignacio Giménez-Nadal, J. (2022). Tiempo destinado a internet por los adolescentes españoles: diferencias según la práctica de deporte y el afecto recibido. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 117, 3-20.
- Cernaz, S. G. (2017). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 149-165.
- Cernaz, S. G. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de intervención de investigación de los efectos. *Revista de la escuela de las ciencias de la educación*, 1, 149-165.
- Cervantes, C. C. V. (s. f.). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Metodología cualitativa. Recuperado 31 de enero de 2023, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm
- Cosío, N. A. L. (Ed.). (2005). *Revista Comunicación y Pedagogía* (Vol. 208). Grup F9: Videojocs a l’Aula.
- Díaz, N. (s. f.). audiencia pasiva –. *Des-Informados*. Recuperado 3 de marzo de 2023, de <https://noediazlopez.wordpress.com/tag/audiencia-pasiva/>
- Díaz, V. M. (2006). Los videojuegos en el ámbito de la familia. *Propuesta de trabajo colaborativo. Aula Abierta*, 87, 71-84.
- Díez, E. J., Bañuelos, E. T., & Fernández, J. R. (2001, enero). Videojuegos: cuando la violencia vende. <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>

Euroinnova Business School. (2022, mayo 17). ¿Qué es la teoría hipodérmica? Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-la-teoria-hipodermica>

Ferguson, Christopher J. (2008): "The school shooting/violent video game link: causal relationship or moral panic?", en *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, nº 5 (1-2), pp. 25-37.

Froufe, N. Q., & Neira, A. G. (2015). La participación de la audiencia en la televisión: de la audiencia activa a la social. AIMC.

Gallego, M. J. C. (2016). Variables explicativas de la audiencia de videojuegos entre los españoles menores de 25 años. *Nueva época. Comunicación y sociedad*, 25, 43-69.

GamerDic. (s. f.). Gamerdic.es. Recuperado 26 de febrero de 2023, de <https://www.gamerdic.es/>

García, P. S. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4, 45-48.

Generación de cristal, quiénes son y cuáles son sus características. (2022, mayo 2). Blog de la Facultad de Ciencias de la Salud UPN. <https://blogs.upn.edu.pe/salud/2022/05/02/que-es-la-generacion-de-cristal-concepto-y-sus-caracteristicas/>

Gómez, D. C., & Miguel, A. G. (2022). Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Fundación FAD Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6338126>

Gros, B. (2008). Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones. En *Videojuegos y aprendizaje* (pp. 9-28). GRAÓ.

Guterman, T. (s. f.). Evolución del juego a lo largo de la historia. Efdeportes.com. Recuperado 22 de mayo de 2023, de <https://efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Gutiérrez, E. J. D., Bañuelos, E. T., & Fernández, J. R. (2002). Violencia y Videojuegos. Eticanet.

Herrero, J. V., Neira, A. G., & Froufe, N. Q. (2019). La audiencia activa en la ficción transmedia: plataformas, interactividad y medición. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 73-93.

Irlés, D. L., Perona, V. C., & Baños, Y. S. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 3, 237-248.

¿La generación de cristal es realmente una generación débil y sobreprotegida en exceso? (s. f.). Org.co. Recuperado 21 de noviembre de 2022, de <https://acis.org.co/portal/content/%C2%BFLa-generaci%C3%B3n-de-cristal-es-realmente-una-generaci%C3%B3n-d%C3%A9bil-y-sobreprotegida-en-exceso>

Lasén, Á., & Puente, H. (2016). La Cultura Digital. En D. L. Gómez (Ed.), *Tecnologías Sociales de la Comunicación. Materiales docentes de la UOC, Modulo Didáctico 3* (pp. 1-45).

- López, Á. G., Arnau, A. G., de Rivera, J., & Catalán, C. D. (2018). Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales. *Revista Complutense de Educación*, 158.
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49.
- Peinado, L. N., & González, P. T. (2020). Proyecto de investigación: El impacto de las nuevas tecnologías en los juegos tradicionales (M. F. Lorenzo, Ed.). Universidad de La Laguna.
- Pérez, E. P., de León, J. M. R. S., Mota, G. R., Luque, M. L., Aguilar, J. P., Alonso, S. M., & García, C. P. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30, 19-32.
- Qué es el Juego. (2018, octubre 20). Significados. <https://www.significados.com/juego/>
- Real Academia Española. (s. f.). Videojuego. *Rae.es*. Recuperado 9 de noviembre de 2022, de <https://dle.rae.es/videojuego>
- Rodríguez, D. (2016, junio 9). ¿Qué es Videojuego? » Su Definición y Significado 2021. Concepto de - Definición de; ConceptoDefinicion.de. <https://conceptodefinicion.de/videojuegos/>
- Román, J. A. (2020, junio 4). CLASIFICACIÓN de GÉNEROS de VIDEOJUEGOS. *Gameoverla.com*. <https://www.gameoverla.com/clasificacion-de-generos-de-videojuegos.html>
- Salguero, R. T., & del Río, M. P. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. *Aljibe*.
- Salguero, R. T., del Río, M. P., & Vallecillo, J. L. G. (Eds.). (2009). *Comunicación* (Vol. 7).
- Scarpinelli, L. (2008, marzo 30). La tecnología ahora cambia la forma de jugar de los chicos. *LA NACION*. <https://www.lanacion.com.ar/sociedad/la-tecnologia-ahora-cambia-la-forma-de-jugar-de-los-chicos-nid999820/>
- TALAMOH. (2018, marzo 26). Nuevas formas de jugar. Antes y ahora - Guía de Juegos y Juguetes. Guía de Juegos y Juguetes; AIJU. <https://www.guiaaiju.com/nuevas-formas-de-jugar-antes-y-ahora/>
- Teorías de los juegos: Piaget, vigotsky, Groos. (2012, noviembre 12). *Teorías Del Juego*. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Valles, M. S. (2000). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Síntesis Editorial.
- Vázquez, C. C. (2019). La transformación de los videojuegos como nueva industria del entretenimiento (M. P. Rueda, Ed.). Universidad de Valladolid. Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación.
- Videojuegos: consejos para padres y madres. (2020, mayo 9). *Consumer |; Eroski Consumer*. <https://www.consumer.es/tecnologia/internet/videojuegos-consejos-padres-madres.html>

Zamorano, M. M., Abad, M. M., Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., & de La Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43, 31-35.

(S. f.-a). Rae.es. Recuperado 23 de febrero de 2023, de <https://dle.rae.es/juego>

(S. f.-b). Vinculando.org. Recuperado 25 de mayo de 2023, de https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html