



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL CONTEXTO  
VENEZOLANO

Autores:  
Sifontes, Daniel  
Surt, Bryan

Profesor coordinador:  
Alexandra Ranzolin

Caracas, Junio de 2022

## **Dedicatoria**

Dedicado a todos los videojugadores de todas las edades que usan y sienten una gran curiosidad por los videojuegos que aprecian cada detalle de estos.

A nuestras familias que nos han apoyado durante todo el camino hasta este momento.

A nuestros seres queridos por estar ahí cuando más los necesitamos.

A todas aquellas personas que brindan su trabajo y experiencia para aportar en el mundo de los videojuegos desde el aspecto musical hasta la programación entre muchas otras áreas.

## **Agradecimiento**

Para empezar quisiéramos agradecer a la Universidad Monteávila, por ser nuestra casa de estudios, darnos las herramientas para ser unos profesionales y sobre todo ser personas con buenos valores.

A nuestra tutora Alexandra Ranzolin por guiarnos durante la elaboración de este proyecto, exigirnos cada día para que este trabajo quede de la mejor manera posible, sin ella esta investigación hubiera sido imposible de realizar.

A la profesora Reina Delgado por orientarnos en la elaboración de este trabajo y ser tan comprensiva por darnos todas las oportunidades posibles para entregarlo de la mejor manera.

A mis padres María Inés y Francisco por apoyarme y permitirme estudiar esta carrera, sin ellos no estaría donde estoy hoy en día.

A mis padres Maribel Surt y Jorge Lopez por apoyarme en mis estudios y formar parte de mi vida al igual que mi hermano Gabriel Lopez.

A Gama Supermercados por ser un apoyo en el transcurso de mi carrera.

A los amigos y seres queridos que siempre se encuentran para aconsejar y brindar apoyo incluso en los momentos más difíciles.

A los entrevistados María del Pilar Modroño R, Manuel Oropeza, Enzo Alejandro Jose Amariscua Jiménez, Sergio Monsalve, Benjamin Bericote y Morella Alvarado por dar sus respuestas, sin ellos este trabajo hubiera sido una simple monografía y no hubiera sido lo que es.

Daniel Sifontes y Bryan Surt

## **Resumen**

Los videojuegos son dispositivos electrónicos creados para el entretenimiento, por otro lado, los medios de comunicación son canales por los cuales las personas transmiten información. El tema de los videojuegos es relevante porque conociéndolos desde la teoría se puede descubrir el potencial que pueden tener y posteriormente aprovechar para el beneficio del ser humano. En este trabajo de investigación se tuvo como objetivo general identificar la relación que existe entre los videojuegos y su concepción como medios de comunicación por parte de comunicadores sociales venezolanos. Para lograr este objetivo se empleó una metodología cualitativa, donde se realizaron entrevistas a comunicadores sociales venezolanos y personas dedicadas a un área de la misma y de los medios de comunicación. Se pudo concluir que la relación que existe entre los videojuegos y los medios de comunicación es que ambos pueden servir para enseñar, informar y ayudar a interactuar a las personas, demostrando que los videojuegos tienen un potencial más allá de su función original.

Palabras clave: videojuegos, entretenimiento, medios de comunicación, información, Venezuela.

## Índice

I.Introducción.....	5
II.El problema.....	8
III.Justificación.....	11
IV.Antecedentes.....	13
V.Marco Teórico.....	15
V.1.¿Qué se entiende por videojuegos?.....	15
V1.1.Características de los videojuegos.....	16
V.1.2.Tipos de videojuegos.....	17
V.1.3Historia de los videojuegos.....	18
V.1.4. Funciones de los videojuegos.....	22
V.1.5.Relación de los videojuegos desde la perspectiva de entretenimiento.....	24
V. 1. 6.Tipos de jugadores.....	26
V.1.7.Los E-sports.....	28
V.1.8. Los videojuegos en Venezuela.....	28
V.2. ¿Qué se entiende por medios de comunicación?.....	29
V.2.1.Características de los medios de comunicación tradicionales digitales.....	29
V.2.2.Funciones de los medios de comunicación social.....	31
V.2.3. Videojuegos en los medios tradicionales.....	33
V.2.4. Videojuegos e internet.....	35
V.2.5.Los videojuegos como medios de comunicación.....	36
V.2.6.Capital social entre jugadores y sus comunidades.....	37
V.2.7.Prosumidor.....	38
V.2.8.Fandom.....	39
VI.Marco Metodológico.....	41
VI.1.Objetivos.....	41
VII.Análisis de datos.....	49
VIII.Conclusiones.....	55
IX.Recomendaciones.....	58
X.Referencias.....	59
XI.Anexo 1 Entrevistas a expertos.....	68

## I. Introducción

Los videojuegos son dispositivos que inicialmente estaban destinados al entretenimiento y vistos como una pérdida de tiempo por algunas personas, pero se han convertido en una industria de negocios rentable que han adquirido un gran alcance a nivel mundial. Algunos de estos artefactos tienen la función de jugar con más de una persona en el mismo espacio físico e incluso, pueden permitir la conexión a internet ya sea para jugar con personas que tengan la misma consola o para navegar por el internet como si fuera una computadora. En Venezuela un país con problemas de internet y en el servicio de electricidad y lugar donde se centra este proyecto de investigación que hace difícil el poder usar los videojuegos a su máximo potencial, incluso en el año 2021.

El motivo para realizar esta investigación, guarda relación con las investigaciones centradas en el área de la comunicación social en Venezuela son muy escasas, además de la curiosidad y de reconocer impacto, influencia y presencia que tienen en la realidad actualmente.

La meta propuesta en este Proyecto final de carrera es identificar la relación que existe entre los videojuegos y su concepción como medios de comunicación por parte de comunicadores sociales venezolanos. Este estudio contribuye a agregar una investigación más en el área de los videojuegos en Latinoamérica y va a permitir tener una idea de lo que se puede considerar como medio de comunicación.

En la segunda parte del trabajo se presenta el problema, el cual consiste en señalar la ubicación contextual donde se va a desarrollar este proyecto, así como aspectos históricos, sociales y geográficos relacionados con el tema. Luego se habla de la vigencia del problema de investigación con datos objetivos de páginas dedicadas de manera profesional a toda la información relacionada con los videojuegos. Luego se relaciona esta investigación con otros estudios.

En la tercera parte de la investigación, la justificación se presentan datos recientes del tema, así como del motivo por el cual los comunicadores tienen que estar involucrados y las razones de la importancia del tema en el área de la comunicación en general.

En la cuarta parte que son los Antecedentes se mencionan los títulos de trabajos que trataron temas similares relacionados con los videojuegos y los medios de comunicación, donde se ofrece una descripción de qué tratan y de cómo pueden contribuir con esta investigación.

En la quinta parte que es el marco teórico; se divide en dos secciones una dedicada a los videojuegos donde se presenta una serie de definiciones para entender qué es este concepto. Luego se muestran las características de estos,

empezando por las características de los juegos en general y de los videojuegos. Después se muestran los diferentes tipos de videojuegos que existen según su jugabilidad para seguir con la historia de los videojuegos desde el primero que se creó en 1952, pasando por su evolución hasta llegar al 2017 con la Nintendo Switch. Una vez concluida esta sección se pasará a las funciones de los videojuegos. Seguido se explica la relación de los videojuegos desde la perspectiva de entretenimiento, luego los tipos de jugadores que se pueden encontrar en un videojuego dependiendo de sus motivos. Finalizando la sección de los videojuegos con lo que son los *E-sports*, su concepto, historia y los sitios webs por los cuales se transmiten, el punto final de esta sección los videojuegos en Venezuela es una recopilación de investigaciones en Venezuela del 2005 al 2018 con respecto al consumo de videojuegos.

En la segunda parte del marco teórico dedicada a los medios de comunicación se empezará también por la definición de los mismos. Luego se presentarán las características de los medios de comunicación tradicionales y digitales para poder diferenciarlos. Después se mostrarán las funciones de los medios de comunicación, de acuerdo con teorías de la comunicación y los efectos que pueden tener en las personas. Seguido de esto se presentará los videojuegos en los medios tradicionales, en la cual se explica como estos últimos han tratado el tema de los videojuegos. Pasado este tema se presentará los videojuegos e internet en el cual consistirá en él como son abordados los videojuegos en este medio digital. Continuando con los videojuegos como medios de comunicación en donde se explicara el por qué los videojuegos son considerados medios de comunicación. Posteriormente se hablará de conceptos como el capital social entre jugadores y sus comunidades, el prosumidor y finalizando con el concepto de fandom.

En la sexta parte del marco metodológico se comienza con la definición de modelo metodológico, seguido con el enunciado del objetivo general y en qué consisten los objetivos específicos. Luego se argumenta el motivo por el cual se eligió; el enfoque cualitativo junto con las características del mismo, siguiendo con la técnica de investigación que es la entrevista semiestructurada, en qué consisten tanto el concepto de entrevista como el tipo de esta. Siguiendo con la lista de entrevistados la cual se presenta por nombre, cargo que ocupa y el lugar de trabajo. Se explicará que se hará con las respuestas obtenidas en las entrevistas. Por último en esta sección se explicará y mostrará el instrumento para la recolección de datos que son las cinco preguntas usadas en las entrevistas y una tabla de categorías que ayudó con la elaboración de las mismas y tuvo como contenido: el objetivo general, las categorías que son medios de comunicación y videojuegos, las definiciones de estas categorías, las subcategorías que son las funciones que estas tienen para los medios de comunicación y características por parte de los videojuegos, luego la definición de cada una de las subcategorías y las preguntas hechas a los entrevistados.

En la séptima parte en el análisis de los datos se presenta la información obtenida de las entrevistas por preguntas, en donde se ponen las respuestas de

los seis entrevistados, comparándolas entre ellas y con lo investigado en el marco teórico.

En la octava parte, las conclusiones se escribieron si el objetivo general se logró junto con cada objetivo específico en la cual cada uno de estos tuvo su propia conclusión, además de cerrar con una conclusión en general.

Este trabajo pretende ser un aporte para futuras investigaciones dedicadas a los videojuegos en el área de la comunicación, especialmente en la Universidad Monteávila también para que las personas puedan ver el potencial de estos más allá de seguir una tendencia y como simples aparatos para pasar el tiempo.



## II. El problema

Los videojuegos son dispositivos electrónicos que tienen como objetivo principal el entretenimiento para los usuarios. En Venezuela, un país con problemas económicos y un sistema político ineficiente, hace difícil la obtención de dispositivos, así como de videojuegos, por ejemplo, los elevados a causa de la hiperinflación que vive actualmente el país. A esto se suma el deficiente servicio eléctrico que, impiden cargar los equipos para su uso diario e interrumpen el consumo mediático, por las condiciones externas ambientales que dañan los dispositivos (como la humedad). Aún con todas estas desventajas hay personas en el 2022 que buscan las maneras de permanecer en relación con la experiencia lúdica de los videojuegos, comprándolos desde el exterior o siendo de segunda mano.

Desde que apareció el primer videojuego comercializable, Pong, que consistía en una tarea tan simple como un juego similar al tenis, se puede entender que su éxito fue evolucionando hasta convertirse en algo equivalente a una película interactiva. Los videojuegos han adquirido esta influencia por varios factores como sus gráficos y diseños de personajes que son llamativos a primera vista, sus historias que pueden llegar a conmover a sus fanáticos, entre otros, pero uno de los principales motivos es que pueden llegar a ser medios de interacción entre las personas.

La importancia de investigar este tema consiste en que los videojuegos pueden tener una gran influencia para más de 3.100 millones de personas usuarias en el mundo, con 383 millones en América Latina según datos del DFC Intelligence<sup>1</sup> (2020). En este sentido, debe tomarse en cuenta, que estas cifras tienen su origen desde temprana edad teniendo como categoría de clasificación mínima de 10 años en América y de 3 años en adelante en Europa, de acuerdo con las clasificaciones de edad respectivas de cada continente para cada contenido. Es curioso ver como juegos tan simples como Pac Man, de 1980, aún están vigentes y pueden contar con un gran número de personas para su realización y como, por ejemplo, al elaborarse cuando se diseñó Marvel's Spider-Man, estuvieron involucradas 2.252 personas, así como el efecto que ocasionan en los medios de comunicación.

Los videojuegos también pueden ser una forma de aprendizaje, porque pueden tomar elementos de la historia de la humanidad o de libros, para inspirarse en la creación de personajes y escenarios enseñando tanto a usuarios que estudian distintas temáticas mediante descripciones que pueden ser encontradas en los juegos o por fuentes relacionadas directamente con estos, sean páginas oficiales

---

<sup>1</sup> Un proveedor líder de análisis de la industria y el mercado, realiza pronósticos para el sector de los videojuegos.

o creadas por fans, entrevistas hechas a los creadores del juego o los mismos videojuegos.

También pueden ser una forma de ganar dinero como en los *esports* o deportes electrónicos, donde el premio al primer lugar por lo general es dinero, otra forma de ganar dinero es por medio de las páginas de “*youtube*” o *twitch*<sup>2</sup> en las que las personas pueden donar a otras que juegan e incluso la misma plataforma les paga dependiendo del número de visualizaciones del video.

En el aspecto social, pueden tener influencia en las personas en maneras de actuar y relacionarse con otros, así como el desarrollo de ciertas habilidades como la toma de decisiones o el trabajo en equipo. Con las formas de actuar y relacionarse es por la actitud de los personajes y cómo estos pueden ser un ejemplo a seguir para las personas. En cuanto a la manera de relacionarse con otros puede depender de cuánto tiempo le dedique al juego, si juega en línea con otras personas y puede trabajar en equipo con otros jugadores para lograr un objetivo que beneficie a todos. Finalmente, las redes constituyen el espacio privilegiado de socialización.

De acuerdo con lo señalado hasta el momento, queda pendiente identificar la relación que existe entre los videojuegos y su concepción como medios de comunicación, a partir de la opinión y experticia en el área de la comunicación social.

Esta investigación se realizará a partir de la realización de entrevistas semiestructuradas a comunicadores venezolanos, durante los meses de febrero a junio del año 2022.

Para este trabajo ya se tiene una concepción previa de lo que son los videojuegos y los medios de comunicación. Siendo los videojuegos dispositivos electrónicos construidos con el objetivo inicial de entretener y los medios de comunicación canales o formas de transmitir información, donde ésta es producida por un emisor y llega a uno o varios usuarios.

Como tecnologías interactivas, en el proceso de comunicación desde los videojuegos; puede entenderse como reciprocidad, en este caso que el emisor no sea el único que hable o transmite información y que el receptor no sea pasivo, es decir, es la diferencia de los medios tradicionales como la radio y la televisión.

Con base a lo señalado hasta el momento, surgen las siguientes preguntas: ¿cuáles son las características y prácticas comunes asociadas a los videojuegos? ¿Cuáles son las características y funciones de los medios de comunicación tradicionales? ¿Pueden los videojuegos considerarse un medio de comunicación?

---

<sup>2</sup> Plataforma de vídeo en streaming enfocada tanto en videojuegos como en sesiones de charla con tu audiencia, en transmisiones de eSports (eventos competitivos de videojuegos) y todo tipo de eventos (Sevilla 2021, p.6).

¿Cuál es la percepción de los expertos en el área de la comunicación en relación con los videojuegos como medios de comunicación?

### III. Justificación

Algunos videojuegos tienen una función para jugar de manera online con otros jugadores e incluso hay consolas que permiten a sus usuarios conectarse a internet para navegar en la red. Estos dispositivos de entretenimiento han adquirido una gran influencia en la actualidad, de acuerdo con *Games Industry*<sup>3</sup> (2020) la industria de videojuegos en 2020 ha crecido un 20% respecto al año 2019, consiguiendo 174,9 mil millones de dólares en ventas y esto provoca que las personas divulguen todo tipo de información con el resto de las sociedades, generando que las historias, personajes, y paisajes formen parte de la cultura popular<sup>4</sup> número uno hoy día.

Los comunicadores sociales tienen que estar presentes en los medios, comprenderlos, adaptarse a ellos y entender las razones por las cuales las personas los usan, en la conclusión de La incidencia del discurso de los medios en las representaciones socioculturales de los futuros maestros: Un reto para la didáctica crítica de Parra y Segarra (2013, pp. 85-86), se establece que: “los medios, constituyen un elemento fundamental a la hora de ofrecer modelos de comportamiento, vestimenta o gusto de transmitir información, valores, opiniones y de difundir pautas narrativas sobre la realidad y nuestra experiencia cotidiana” (Viñao, 2011; Peris, 2012). Por lo que los comunicadores tienen la responsabilidad de ser unos mediadores en los medios y de hacer llegar la información de manera entendible y correcta a las audiencias.

Las investigaciones relacionadas con los videojuegos se centran en los efectos que estos producen en las personas o en maneras de aprovecharlos para otras funciones en el caso de carreras como psicología o educación respectivamente, hay otros en los cuales se habla de maneras de hacer un videojuego como es en el caso de la carrera de ingeniería, pero en el caso de la carrera de comunicación social y más específicamente en la Universidad Monteávila, donde el proyecto final de carrera tiene varias modalidades para realizarse hay muy pocos que son de videojuegos y aún más escasos son los de modalidad de investigación como lo es este proyecto, siendo uno de los proyectos finales de carrera acerca del tema de los videojuegos, la creación de la página web “ElGamerLatino” (2020) por Pedro Manual Paris Luaces, bajo la modalidad de proyectos de producción Diseño de Medios Multimedia donde se informa sobre el mundo de los videojuegos en Venezuela. Con esto se evidencia que la atención que reciben los videojuegos como tema de investigación es muy escasa por parte de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Monteávila y centrándose más en

---

<sup>3</sup> Sitio web y la comunidad líder en el mercado de noticias e información sobre la industria mundial de los videojuegos.

<sup>4</sup> De acuerdo con lo definido en La cultura popular tradicional como elemento esencial para la formación de la identidad patrimonial en el contexto del preuniversitario se entiende a Cultura popular como: compartimiento de ideologías, valores, símbolos, comportamientos, convicciones que caracterizan y distinguen a los individuos como un sujeto protagónico en las acciones del cambio cultural.

promocionarlo como contenidos como es en el caso del blog, hablar de ellos en un podcast o incluso hacer un documental o noticia acerca de ellos.

Este trabajo permitirá generar una aproximación al motivo por el cual los videojuegos pueden ser considerados medios de comunicación y las condiciones o características que se tienen que cumplir para que puedan considerarse como tal. Haciendo que se tenga una comprensión más clara de lo que se puede considerar como un medio de comunicación. Además, un primer paso para la realización de investigaciones futuras relacionadas con el tema.

Esta investigación es relevante debido a que los videojuegos son productos que tienen un alcance a nivel mundial, e incluso son tan importantes que tienen sus propias premiaciones para reconocer el esfuerzo de las personas que trabajan en ellos; retribuyendo categorías como la música, el arte, gráficos y estética del juego, así como premiar a un juego como el mejor del año por destacar en todas las categorías señaladas. Los videojuegos han estado en la historia por algunos años y en la actualidad siguen teniendo vigencia, esto porque al igual que el cine o las plataformas de *streaming*<sup>5</sup> son maneras de entretenimiento e incluso formas de aprender, a través de las cuales las personas disfrutan invertir tiempo.

---

<sup>5</sup> Consumo de cierto contenido mediante herramientas digitales que estén conectadas a internet, es la relación de cómo la tecnología y el internet están conectados para difundir diferentes tipos de contenido. Estos contenidos pueden ser reproducidos por smartphones o dispositivos móviles. El streaming bajo demanda permite a los usuarios reproducir el contenido que ellos desean (Valdez, 2016).

#### **IV. Antecedentes:**

Existen algunas investigaciones orientadas al estudio de los videojuegos y, específicamente, a su relación con los medios de comunicación tradicionales y otros medios digitales. Entre las investigaciones que han permitido ofrecer soporte al presente proyecto final de carrera, se encuentran:

VIDEOJUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y SU RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN PARA LOS MEDIOS, por investigación realizada por Ranzolin (2017), tuvo como objetivo presentar los resultados relativos de la relación del desarrollo del pensamiento crítico a través del uso de videojuegos. Este trabajo sirvió como guía en el diseño de aspectos metodológicos relacionados con la elaboración de instrumentos de recolección de datos.

Vale la pena destacar, el estudio de Roncero (2019), titulado, LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS (*ESPORTS*): EL ESPECTÁCULO DE LAS COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS. Esta investigación profundiza en el uso de los videojuegos como deportes electrónicos o competencias, teniendo relevancia áreas como la comunicación y publicidad. Este trabajo servirá de referencia para el marco teórico por el recorrido histórico que se realiza de estas competencias y los motivos por los cuales las personas usan los videojuegos con fines deportivos.

Así mismo, EL VIDEOJUEGO COMO ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN PERIODÍSTICA. RASGOS DISTINTIVOS Y PERSPECTIVAS PROFESIONALES PARA UN SECTOR EN AUGE, de López-Redondo (2020), consistió en usar fuentes de información existentes en relación con el tema, profundizando en diversas propuestas a través de una metodología en la que usa técnicas cualitativas, como entrevistas semiestructuradas a profesionales de la prensa del videojuego, y cuantitativas, a través de un cuestionario online a periodistas del sector, con preguntas cerradas y categóricas. Esta investigación permitió la elaboración de las presentes interrogantes y para el desarrollo del marco teórico por centrarse en el área del periodismo el cual es un medio para informar a la sociedad, entre otros.

COMUNICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA: VALORACIÓN DE PROFESIONALES, DOCENTES Y ESTUDIANTES DEL ÁREA DE LA COMUNICACIÓN SOBRE LAS COMPETENCIAS ACADÉMICAS Y LOS PERFILES PROFESIONALES de Ventura, Cuberes y Rodríguez (2018) plantea en su introducción que el área de la comunicación ha pasado por cambios destacables causados por la digitalización y la aparición de las nuevas tecnologías, cabe destacar que es similar a la de este trabajo de hacer entrevistas

a profesionales de comunicación social, sirviendo como una guía a seguir para tomar en cuenta la definición de medios de comunicación y el cómo son vistos actualmente.

En esta línea, se consultó el estudio titulado ESTADO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS: UN BREVE ANÁLISIS Y POSIBLES TENDENCIAS A FUTURO de González-Sancho (2019) texto en el que se examinó el estado general de los estudios sobre los videojuegos en España y Latinoamérica en varias áreas de investigación(salud, educación, etc.), este trabajo servirá para dar una mirada en general de pasadas investigaciones y realizar un progreso para este trabajo.

EI USO DE VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS de Cardona, Flores y Loaisa (2020) consistió en el estudio de los videojuegos como aporte en el aprendizaje del idioma inglés en jóvenes y de estas tecnologías como herramientas para la enseñanza. En una parte de su marco referencial tratan a los videojuegos como medios de comunicación y exponen argumentos de varios autores para afirmar esto. Todos estos trabajos aportaron insumos tanto para el marco teórico, como el metodológico. En el caso del marco teórico permitieron establecer conceptos básicos relacionados con las dos grandes categorías correspondientes a este proyecto final de carrera: videojuegos y medios de comunicación. En cuanto al marco metodológico, ejemplifican las opciones para la recolección de datos en temas afines a través de entrevistas a expertos.

## **V. Marco Teórico**

Existen dos elementos fundamentales en torno al presente proyecto final de carrera, estos son, los videojuegos y los medios de comunicación. A continuación, se presentarán las características, usos y prácticas señalados por expertos, así como las incertidumbres generadas a partir de la novedad que generan las nuevas tecnologías interactivas.

### **V.1.¿Qué se entiende por videojuegos?**

Según Henríquez y Zúñiga (2017) se entiende por videojuegos como “sistemas complejos de gráficas, interacción y narrativa que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo” (Kirriemur y Mcfarlane 2005). Una definición más precisa ofrecida por Bernal, Montoya y Páez (2012, p. 63) los identifican como “programas de información diseñados para la diversión y el entretenimiento, se pueden utilizar a través de varias plataformas como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (Gil y Mombiola, 2007, p 11).

Hay quienes para definir un término toman en cuenta las partes o características que hacen que un concepto sea lo que es, esto se comprueba porque:

Algunos autores clásicos como Lin y Lepper (1987) definen los videojuegos a partir de tres elementos clave: el componente tecnológico, las características específicas del propio videojuego y el soporte en el que se desarrolla. Otros investigadores, como Suits (1976), Kelley (1988), Levis (2005) o Salen y Zimmerman (2006), “delimitan conceptualmente los videojuegos como elementos lúdicos con reglas o normas previamente diseñadas que los convierten en sistemas lógicos”. (López, Gallardo y Muñoz 2020, p.3)

Una definición más amplia se encuentra en el trabajo de Roncero (2019, p.49) que es establecida por Frasca (2001) señala que los videojuegos son:

Cualquier forma de software de entretenimiento basado en computadora, ya sea textual o basado en imágenes, utilizando cualquier plataforma electrónica, desde ordenadores personales hasta consolas, y con la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o en red (p.4).

Por lo que se puede determinar y a manera de resumen que los videojuegos son un conjunto de sistemas y programas similares al de una computadora, los cuales fueron diseñados en un principio para el entretenimiento; motivo por el cual tienen un gran alcance y son tan utilizados porque ponen en práctica el trabajo-recompensa en su uso.



### V.1.1. Características de los videojuegos

Los videojuegos tienen unas características que los diferencian de otras tecnologías como de los medios de entretenimiento que los hacen reconocer, incluso para aquellos que no están tan inmersos en ellos. Todo juego sea virtual, de mesa o cualquier actividad relacionada con el ocio tiene estas características según Rodríguez (2002) en su artículo Jóvenes y videojuegos, explicadas por Gómez del Castillo (2007) en el trabajo de Álvarez (2018, p.5) indican que los juegos en general son:

- Libres: El sujeto accede a él de forma voluntaria y lo termina cuando quiere.
- Improductivos: La finalidad del juego está en sí mismo. Es el propio juego y el producto final lo que interesa.
- Placenteros: Está unida a la risa, el humor, la diversión, la satisfacción y el entretenimiento.
- Ficticios: Es algo diferente a la vida corriente, tiene un poder de evasión temporal.
- Limitados en el tiempo y en el espacio: Tiene un lugar de realización, un principio y un fin.
- Normalizados: Regulados por reglas específicas, aceptadas por todos sus participantes. Si no se cumplen el juego se acaba o en su defecto se aplican los castigos correspondientes. Se aceptan y rechazan valores.

En el trabajo de Álvarez (2018) también destaca características propias de los videojuegos que los diferencian de las demás actividades de entretenimiento para el ser humano, respaldándose en Gros (2009) siendo estos:

- Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas. En la mayoría de los juegos actuales podemos encontrar informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías e imágenes en tres dimensiones.
- Los videojuegos son dinámicos. La creación de simulaciones y entornos virtuales se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla.
- Los videojuegos son altamente interactivos.
- Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza.
- La reciprocidad de la comunicación.
- La virtualidad<sup>6</sup>.
- La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.

---

<sup>6</sup> Es una realidad construida mediante sistemas y/o formatos digitales (Rondón Q A, C:2020).

- La telepresencia<sup>7</sup>.

Por lo que los videojuegos cumplen tanto con las funciones de los juegos en general, pero también tienen sus características propias que los diferencian de otros juegos que no necesitan de un dispositivo y estas características también, superan los límites que juegos como las escondidas tienen que es la presencia de las personas en un mismo lugar físico.

### V.1.2. Tipos de videojuegos

Los videojuegos se pueden clasificar en un género u otro dependiendo de varios factores como su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual y determinante a tener en cuenta cuando se va a clasificar a un juego (Belli y Raventós, 2008, p.167).

Entre los tipos de videojuegos que se pueden clasificar dependiendo de su jugabilidad y objetivos de acuerdo con Martín (2020) están:

**Plataforma:** un personaje avanza en una pantalla bidimensional por encima de una especie de plataformas. El personaje irá recolectando objetos y venciendo enemigos a lo largo del recorrido (p.19). Por ejemplo: Super Mario World, Crash Bandicoot y Donkey Kong Country Returns.

**Lucha:** el jugador va derrotando enemigos mediante peleas, las cuales se suelen realizar mediante el presionar botones y mover palancas de un control o una máquina. Las partidas suelen ser de corta duración y requieren de una gran concentración (p.19). Por ejemplo: Street Fighter, Tekken y Fatal Fury.

**Shooter:** este tipo hace referencia a los juegos de disparos. Los jugadores manejan a un personaje el cual va equipado, con armamento que puede ir mejorando a medida que se va jugando. La vista del personaje puede ser en primera persona (visualizando simplemente el arma) o en tercera persona (visualizando tanto el arma como el personaje completo portándola) (p.19). Por ejemplo: Metroid Prime, DOOM Eternal y Halo: *Reach*.

**Aventura:** suele estar relacionado los dos géneros de Lucha y *Shooter* y en numerosas ocasiones muestra cierta similitud con una película, debido a que se va avanzando con el personaje en su propia historia y con frecuencia saltan pequeñas secuencias cinemáticas. Además, hay ciertos juegos de este tipo que disponen de diferentes historias en función de las decisiones que el jugador vaya

---

<sup>7</sup> Transmisión de la imagen de una persona, acompañada de sonido, a lugares lejanos, permitiendo al usuario superar las limitaciones que genera la distancia y, por consiguiente, estar presente en más de dos lugares al mismo tiempo, aunque no sea de manera física. Uno de los objetivos de la telepresencia es suprimir la distancia geográfica entre dos o más personas, por medio de una videoconferencia o una proyección (Mendieta M R M; Quichimbo P A P, p.9:2022).

tomando (p.20). Por ejemplo: *Tomb Raider*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *The Last of Us Part II*.

**Arcade:** se refiere a los basados en los juegos de las máquinas recreativas de la década de los 80 y 90, los cuales se caracterizan por su simpleza y por ser repetitivos (p.20). Por ejemplo: *Pac-man*, *Frogger* y *Galaga*.

**Survival horror:** este género siempre está combinado con otros como *lucha*, *aventura* y *shooter*. El objetivo en estos juegos es sobrevivir a criaturas de miedo. Usualmente es necesario resolver acertijos y encontrar objetos para que el personaje pueda avanzar (p.20). Por ejemplo: *Silent Hill*, *Alien Isolation* y *Outlast*.

**“Rol Playing Game”(RPG):** juegos de rol en los que el jugador adquiere un papel de un personaje cuyas habilidades y características van mejorando a medida que gana experiencia en misiones y batallas. También incluyen *lucha* y *aventura* (p.20). Por ejemplo: *Final Fantasy VII*, *Pokemon Rojo y Verde* y *Dragon Quest XI*.

**Deporte:** son los juegos que incluyen los diferentes deportes que existen, como *fútbol*, *baloncesto*, *tenis*, *fútbol americano*, *boxeo*, etc. (p.20). Por ejemplo: *FIFA 19*, *Mario* y *Sonic* en los *Juegos Olímpicos* y *Wii sports*.

**Estrategia:** consiste en manejar unas tropas trazando una estrategia para vencer al enemigo por lo que debes usar *creatividad* e *inteligencia* para atacar y defenderte en función de la situación en la que te encuentres. A medida que juegas más partidas vas adquiriendo nuevas habilidades (p.21). Por ejemplo: *X-COM: Apocalypse*, *Age of Empires II HD* y *Total War: Warhammer II*.

**Música:** aborda la interacción del jugador con la música siguiendo el ritmo de una canción ya sea cantando, bailando o tocando algún instrumento (p.21). Por ejemplo: *Dance Dance Revolution*, *Guitar Hero* y *Just Dance*.

**Simulación:** son aquellos videojuegos que persiguen el objetivo de simular, de la manera más realista posible, cualquier tipo de actividad. Principalmente suelen ser de *vehículos* y algún simulador de *autobuses* o incluso de *aviones*. Además, están presentes simuladores que recrean aspectos de la vida, o de construcción de ciudades (p.21). Por ejemplo: *Los Sims*, *Animal Crossing* y *Spore*.

### V.1.3. Historia de los videojuegos

Todo tiene su origen y es importante conocer la historia y desarrollo de los videojuegos hasta lo que son actualmente. El primer videojuego, del año 1952, según el trabajo de Calderón (2020, p.10) del cual se tiene registro y ha generado controversias sobre si se puede considerar o no como un verdadero videojuego, es uno llamado *OXO* creado por un estudiante de la Universidad de Cambridge, Alexander S. Douglas, el cual era una versión electrónica del juego *Tres en Raya*.

Para lograrlo, Douglas tuvo que usar la *Electronic Delay Storage Automatic Calculator* (EDSAC), la primera computadora operacional que podía almacenar programas electrónicos dentro de su memoria (Guardianes del Silicio,2007).

Un trabajo que trata la historia de los videojuegos es el de Belli y Raventós (2008, p.162) el cual tiene como segundo suceso es “en 1958 cuando William Higginbotham creó, con la ayuda de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio el *Tennis for Two*: un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes del *Brookhaven National Laboratory*”. Este suceso por lo general es confundido como el primer momento en la historia de los videojuegos.

Cuatro años más tarde, en relación con la creación del juego de Spacewar se puede decir que:

(...) en 1962, Steve Rusell un estudiante del MIT -Instituto de tecnología de Massachusetts- por medio de la implementación de imágenes vectoriales en un trabajo que le llevó más de seis meses de arduo trabajo de programación logra crear *Spacewar*. El juego corría o se ejecutaba en una PDP-1<sup>8</sup> y consistía en dos jugadores que controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales mientras disparaban a diferentes enemigos en pantalla, este fue el primer videojuego en gozar de popularidad a nivel universitario en los Estados Unidos. (Salgado 2019, p.12)

Para el año de 1966 y en años siguientes se tiene registro de dos momentos destacables con respecto al entretenimiento en el hogar en el cual se dice que:

Ralph Baer comenzó a desarrollar, junto con Albert Maricon y Ted Dabney, el videojuego llamado Fox and Hounds. Éste fue el primer videojuego doméstico de la historia, lanzado en el año 1972 con la particular característica de que se podía conectar a la televisión y, así, permitía jugar varios videojuegos incluidos en uno mismo (Medina 2018, p.9).

Un hecho destacable en el inicio de los videojuegos que está presente en el trabajo de Belli y Raventós (2008, p. 162) fue en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar *Computer Space*, una versión de *Space War*, en Estados Unidos.

El progreso de los videojuegos llegó en 1972 con la máquina recreativa *Pong*, la cual era muy parecida al *Tennis for Two* pero utilizada en lugares públicos. El sistema fue diseñado por Al Alcorn para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. (Belli y Raventós,2008, p. 162). También en ese mismo año *Odyssey* llega al mercado del videojuego doméstico, mientras que *Space Invaders* se muestra como pieza clave del videojuego. Durante los años subsiguientes, se desarrollaron

---

<sup>8</sup> Primer ordenador diseñado y construido por Digital, y es considerado también el primer miniordenador de la historia (Menéndez, 2011).

muchos avances técnicos como el primer procesador de sonido y los chips de memoria (Gómez, Espinosa y Albajes, 2012, p. 7).

De acuerdo con el artículo de Gómez, Espinosa y Albajes (2012, p. 7) Nintendo lanza al mercado, en 1978, su primera consola, y Atari 400 nace como un ordenador que compite contra *Apple*. Aparecen las máquinas Arcade que son exitosas con juegos como Pac-Man. Con la aparición de este juego, en 1980, los investigadores se plantean la posibilidad de trasladar el potencial de los videojuegos a las aulas de clase, con el objetivo de mejorar la participación de los estudiantes y su responsabilidad. Aparecen así las primeras pruebas por crear pautas destinadas a la creación de videojuegos educativos y quedan explicadas por Malone (1981), que a través de una serie de observaciones describe el desafío, la fantasía y la curiosidad como elementos principales del videojuego. Otros trabajos de investigación señalan beneficios en el desarrollo de habilidades de atención, creatividad, concentración espacial y resolución de problemas (White, 1984).

Un año crítico en la industria de los videojuegos fue en 1983 esto, se debió a muchas causas:

(...)la crisis del 1983 afectó gravemente al sector, debido entre otros factores a la enorme competencia que había en el mercado de las videoconsolas y la masiva aparición de videojuegos mediocres, Nintendo y su consola NES (acrónimo de Nintendo Entertainment System) (Vázquez 2018, párraf 22).

Los videojuegos a principios de la década de los 90 según Valle (2019, p.15) tuvieron un gran progreso en su apartado visual, más específicamente en su apartado técnico: “La nueva generación duplicaba la cifra llegando a los 16 bits y consiguiendo así tener mayor espacio de memoria para almacenar información”.

Otro dato a destacar en esta generación de 16 bits es que según Belli y Raventós (2008, p. 164) estaba conformada por: “la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainmet System “SNES”), la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de Capcom.”

En 1995 y hasta la llegada de Windows, los juegos luchan por la incompatibilidad de las máquinas. En PC se volvieron populares los *First Person Shooters* y los *Real Time Strategy*, las conexiones entre ordenadores e internet empezaron a facilitar el juego multi jugador. Fue Quake quién posibilitó jugar con otras personas en línea, y los principales impulsores de este fenómeno no fueron los juegos en sí, si no la adición de otros jugadores (Gómez, Espinosa y Albajes, p. 8: 2012, citando a Kline y Arlidge, 2002).

Volviendo al tema de las generaciones de bits debido al cambio se produjo nuevamente por la mejora en la parte visual y de almacenamiento:

Los 2000 empezaron con la “generación de los 128 bits”, con la Dreamcast de Sega (1998). Sony lanzó su PlayStation 2 en el 2000, mientras que Sega se limitó a sacar una consola casi idéntica a la Dreamcast con algunos accesorios como un monitor de 14 pulgadas (Díaz 2020,19).

Iniciado el siglo XXI y de acuerdo con el trabajo de Martín (2020, p.14) se empieza a normalizar una nueva metodología de juego, el modo online, que permite a los jugadores disfrutar del juego con otras personas sin la necesidad de que estas se encuentren en el mismo espacio físico, pues tienen la posibilidad de jugar a través de la red. (Jewell, 2012).

A partir del siguiente momento la empresa tecnológica Microsoft decidió invertir en la empresa de los videojuegos:

(...)lanzó al mercado su primera consola en 2001 con unas cifras de ventas de 24 millones de unidades, una cifra algo baja, aunque hay que tener en cuenta que tenía la competencia de dos grandes rivales y que además eran compañías de Japón, con lo que en ese mercado, uno de los principales del mundo en ventas de videojuegos y videoconsolas, apenas vendió. (Oviedo 2020, p. 8)

Pasando un año después de Microsoft entra como competidor en el mercado de los videojuegos al lado de Sony y de Nintendo, estos últimos junto con Sega darían noticias relevantes para sus empresas:

Nintendo lanzó al sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega se dio cuenta de que no podría competir contra la nueva máquina de Sony, y anunció que dejaría de evolucionar la Dreamcast y que ya no produciría hardware, convirtiéndose sólo en desarrolladora de software en 2002 (Belli y Raventós, 2008, p. 166).

Dos años después saldrían al mercado dos consolas portátiles y posteriormente tres para uso doméstico, siendo más precisos y entrando en detalles:

En 2004 se lanzaría la DS de Nintendo y la PSP (PlayStation *Portable*) de Sony, teniendo ambas un gran éxito en el mercado, aunque mayor en el caso de la primera por su adaptabilidad a todos los públicos y la segunda para los más partidarios de la franquicia de Sony. También llegaría al siguiente año la publicación de la Xbox 360, la primera de la séptima generación de consolas y la posterior respuesta de sus competidores con la PlayStation 3 y la Wii de Nintendo (Crespo, 2019, p.17).

En el año 2007 los videojuegos llegan a los dispositivos móviles a través del primer "iPhone" con juegos tan conocidos como "*Angry Birds*", que a día de hoy en día se ha descargado más de mil millones de veces. (Martín, 2020, p. 16).

Desde 2010, Sony, Nintendo y Microsoft han dominado el mercado de los videojuegos y han buscado desarrollar nuevas tecnologías basadas en cámaras, sensores de profundidad, captura de movimiento 3D y reconocimiento facial y de voz. Sin embargo, en esta década destaca por encima de todo la aparición de los juegos online y multijugador, propiciados en parte por la relevancia de los smartphones y *tablets* (González y Jiménez, 2021, p. 5).

En el año de 2012 Nintendo saca la consola de Wii U, fue un intento de combinación de consola doméstica con una consola portátil, donde el jugador puede jugar desde el televisor o desde el *gamepad* dejando la televisión libre para el uso de otra persona, sin embargo, se tiene que mantener una cierta distancia entre la consola y el mando para mantener una conexión (Zhao, pp.87-88:2017).

Un año más tarde en 2013, de acuerdo con Cisneros (2021, p.16): "la empresa (Sony) presenta oficialmente la cuarta entrega de videoconsolas con la PlayStation 4 compitiendo también, meses después con el lanzamiento de la consola de videojuegos Xbox One, sucesora de la Xbox 360 a cargo de la desarrolladora (Microsoft)".

Cuatro años después Nintendo y tomando de respaldo a Fernández (2019, p. 30) sacó al mercado la Nintendo Switch. Esta consola destaca por ser la primera consola híbrida, la consola se compone de una pantalla y de dos controles denominados joycon que se conectan a los lados izquierdos y derechos que pueden tanto conectarse a la TV como ser usada como una consola portátil, diferenciándose de la Wii U en que no hay límite de distancia y se puede jugar en cualquier lugar.

La historia de los videojuegos está llena de momentos clave que ayudaron a convertirse en lo que son actualmente, han tenido momentos malos, pero se han recuperado y prosperado por el apoyo que han tenido por parte de las personas que han visto su potencial más allá del entretenimiento.

#### **V.1.4. Funciones de los videojuegos**

Los videojuegos constituyen en la actualidad una forma de entretenimiento muy extendida, y en numerosas ocasiones se convierten en la primera aproximación al amplio campo de las tecnologías de la información y comunicación esto se comprueba en que:

(...) los videojuegos pueden ser una actividad de ocio que "brindan posibilidades novedosas y generan una fuerte persuasión en las personas jóvenes" (Ricoy y Ameneiros, 2016, p. 1293), desarrollando "una serie de

destrezas, así como de formas de involucramiento cognitivo y emocional” (Vargas, 2014, p. 23), pero también un riesgo en situaciones tales como adicción a las TIC, sedentarismo o problemas en la sociabilidad. (López, Gallardo y Muñoz 2020, p. 4)

Otra área en la que pueden tener uso los videojuegos es en la parte educativa, donde pueden fomentar ciertas habilidades:

El objetivo principal de los videojuegos educativos es conseguir la motivación necesaria para que la persona se acerque a la materia de estudio con curiosidad y de forma divertida, facilitando la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades y competencias. Pero, de acuerdo con De Aldama y Pozo (2020), para que los videojuegos puedan ser considerados educativos, es totalmente necesario que tengan relación directa con los objetivos de aprendizaje previstos, desde una perspectiva pedagógica.

Sin embargo, la educación que se puede obtener por parte de los videojuegos no está limitada a jóvenes, también puede estar destinada a personas en el ámbito laboral, es decir, entre los estándares y rangos de edad que se conocen como adultos, esto se comprueba según lo que se dice a continuación:

Una de las principales aplicaciones actuales de la gamificación es en áreas tan diversas como el marketing, los recursos humanos, gestión de relaciones con clientes y la formación de altos directivos (Cortizo et al., 2011). De hecho, junto al ámbito de la educación, es el ámbito de la empresa el que más ha desarrollado las técnicas y usos aplicados de la gamificación. Hunter y Werbach (2013) analizan la traslación de la configuración de las técnicas y habilidades utilizadas en los juegos y los videojuegos e investigadas en el campo de la psicología y la motivación al ámbito empresarial. En propuestas como la de Hunter y Werbach se propone el estudio del diseño de juegos como herramienta motivacional para empleados y clientes en la propuesta de soluciones a problemas reales en los negocios (Roncero 2019, p. 66).

Aparte de las funciones mencionadas anteriormente Roncero (2019, p. 66) señala el de educar en distintos ámbitos como en el laboral o fuera de este, también hay otras funciones: “como el informativo y periodístico con el término de *newsgames*” (Gómez y Navarro, 2013). Entendiendo el último término de *newsgames* el cual es empleado para describir: “el uso de los videojuegos y su narrativa con una lógica informativa y un objetivo periodístico en su intento de explicar la realidad”.

Otro concepto que menciona Roncero (2019, p.66) en su trabajo y es importante destacar en esta investigación, es el de *advergame*, el cual es usado en el entorno o mundo publicitario para clasificar juegos "creados para promocionar productos o marcas [que] han demostrado ser una forma lúdica,



amena y no intrusiva de transmitir mensajes publicitarios a los consumidores" (Martorell y Rom, 2011, p. 24).

Por lo que en esta última función se usa al videojuego como un medio para vender un producto, aprovechando su alcance, siendo similar a la influencia que tendría una persona famosa o una valla publicitaria en un lugar donde muchas personas lo puedan ver para promocionar un producto.

### **V.1.5. Relación de los videojuegos desde la perspectiva de entretenimiento**

Cuando se habla de videojuegos o juegos, las personas lo primero que piensan al escuchar estos términos los vinculan con diversión y entretenimiento, una actividad en la cual la persona no hace nada productivo con su tiempo. Esto se profundiza en el sentido en que:

Se entiende al juego, (no al videojuego) como expresión inherentemente humana, que es parte de su propia constitución biológica, y que posteriormente se asimila culturalmente, se reconoce entonces que en algún momento se debe manifestar en el desarrollo humano desde el nacimiento. Una muy oportuna visión del negocio industrial capitalista entendió que explotando esta cualidad del ser humano se podría obtener un beneficio en el momento oportuno. (Yaguana,2014, p.27)

Este tiempo de ocio se mencionó que se tiene una constitución, esto es así, porque Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca (2008) dan una respuesta desde la perspectiva biológica afirmando que:

La habilidad para jugar les permitiría a los organismos simular situaciones de la vida real. Mediante estas simulaciones, el organismo puede desarrollar importantes destrezas bajo una relativa seguridad. El individuo con una disposición a jugar, entonces tiene una ventaja adaptativa sobre aquellas que carecen de esta disposición; la selección natural se encarga del resto (p. 15).

Otro punto de vista desde el campo social presentado en el trabajo de Yaguana (2014) es la de Johan Huizinga (1955) , conocido por su aporte en el entendimiento del juego y su trascendencia social, en la cual dice:

La vida social está dotada de formas supra-biológicas, en la forma de juego. Es a través del juego que la sociedad expresa su interpretación de la vida y del mundo. Con esto no queremos decir que el juego se convierte en cultura, más bien, que en sus primeras fases, la cultura tiene el carácter de juego, que se desarrolla en la forma y el estado de ánimo de juego (p. 46).

Se puede decir que los motivos por los cuales las personas usan los videojuegos, en el texto del Dr. Calvo-Ferrer (2018, p.205) y tomando de base lo que dice Malone (1981, p.333) son: “el desafío, la fantasía y la curiosidad.” Traduciendo una cita del mismo trabajo dice:

Se supone que el desafío depende de objetivos con resultados inciertos. Se analizan varias formas de hacer que los resultados sean inciertos, incluido el nivel de dificultad variable, los objetivos de múltiples niveles, la información oculta y la aleatoriedad. Se afirma que la fantasía tiene ventajas tanto cognitivas como emocionales en el diseño de entornos educativos. Se hace una distinción entre fantasías extrínsecas que dependen sólo débilmente de la habilidad utilizada en un juego y fantasías intrínsecas que están íntimamente relacionadas con el uso de la habilidad. La curiosidad se divide en componentes sensoriales y cognitivos, y se sugiere que la curiosidad cognitiva puede despertarse haciendo que los alumnos crean que sus estructuras de conocimiento son incompletas, inconsistentes o poco parsimoniosas (Malone, 1981, p.33).

Algunas personas buscan algo que les rete, que los haga ir más allá y desconectarse de la realidad, porque a veces esta es muy abrumadora y decepcionante para la persona, ya sea por un mal rendimiento en sus estudios o trabajo.

En el trabajo de Calvo-Ferrer (2018) Malone y Lepper (1987) clasifican dos tipos de motivaciones para el uso de los videojuegos: “individuales e interpersonales”. En el caso de los individuales sería el control junto a las características de desafío, fantasía y curiosidad. Los motivos interpersonales vendrían siendo cooperación, competencia y reconocimiento”.

Un dato curioso del trabajo de Calvo-Ferrer (2018, p.210) es que tomando de referencia a Gallego y Llorens (2011) hablan de la relación que tienen el aprendizaje y la diversión, siendo esta última el motivo por el cual las personas usan videojuegos:

La diversión es una recompensa por mejorar nuestra capacidad de reconocer patrones, es decir, es una recompensa por aprender. [...] La diversión no es un catalizador del aprendizaje, sino que es la consecuencia del propio aprendizaje. Por tanto, cuando nos divertimos es porque estamos aprendiendo. [...] Los videojuegos son todos educativos en sí mismos. Puesto que la diversión es aprendizaje, si jugamos para divertirnos, jugamos para aprender. Por tanto, lo que nos atrae de los videojuegos es que nos permiten practicar.

Por lo que los videojuegos y juegos en general son una manera de pasar un momento agradable, para descansar de la rutina del trabajo, desarrollar ciertas habilidades en el caso de los videojuegos siendo algunos ejemplos la coordinación manos-ojos o la toma de decisiones rápidas. También tienen una función

socializadora ya que es una manera de reunir a las personas y que compartan un momento al realizar las actividades de ocio de interés para todos los miembros involucrados.

#### **V.1.6. Tipos de jugadores:**

Los jugadores son los usuarios de los videojuegos, estos deciden emplear su tiempo y esfuerzo a estos dispositivos de entretenimiento, esto con el motivo de que pueden comenzar por simple curiosidad, por comprarlo porque quieren entretenerse y no tienen otra fuente de diversión o simplemente por seguir tendencia, pero conforme va pasando el tiempo, los motivos de empleo pueden variar dependiendo de la destreza e interés de cada persona. En esta parte del trabajo se va a explicar los diferentes tipos de jugadores en relación con los objetivos dentro del juego y el tiempo empleado.

En el trabajo de Zhao (2017, p.192) dice que de acuerdo con Ricard A. Bartle en su artículo publicado en el año 1996: *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO 190 SUIT MUDS* (Bartle 1996) ha dividido a los jugadores en 4 tipos según su comportamiento en un juego:

Los asesinos (*Killers*) quieren imponer su dominio a otros jugadores mediante su habilidad, consiguen satisfacción por causar angustia a otros jugadores. Para ellos, los contenidos competitivos son más atractivos. (Zhao,2017,p.192).

Los triunfadores (*Achievers*) quieren completar los desafíos en un juego. Estos desafíos pueden ser contenidos del juego o pueden ser objetivos que hacen los *Achievers* por sí mismos, por ejemplo: Hay jugadores que intentan completar un juego en el menor tiempo posible. Este desafío no le ha hecho el juego, sino que lo establece para sí mismo. (Zhao,2017,p.192).

Los socializadores (*Socializers*) usan los juegos como herramienta de socialización con otros jugadores. Les gusta conversar en el juego, al contenido del juego mismo le pueden dar poca importancia. (Zhao,2017,p.192).

Los exploradores (*Explorers*) quieren descubrir todos los contenidos y secretos de un juego. La diferencia entre ellos y los *Achievers* es que ellos quieren explorar, no desafiar. Igual que los *Achievers*, los *Explorers* no le dan mucha importancia a la socialización con otros jugadores. Los *Explorers* muchas veces también son la mayoría de los RPer (Los jugadores de rol), quienes se sumergen en el mundo virtual como si fuera la vida real.(Zhao,2017,p. 192).

También de acuerdo a los investigadores Blinka y Mikuška (2014) les dan una clasificación a los jugadores en relación al tiempo que le dedican y qué tan dependientes sean en el sentido que son adictos, los cuales son: jugadores

casuales (no problemáticos), jugadores muy involucrados (de manera no patológica) y jugadores en riesgo de adicción (Ruiz, p.43:2018).

Por lo que los jugadores pueden usarlos tanto como competencia (*Killers* y *Achievers*) como para interactuar entre personas (*Socializers*) e incluso el contenido del juego como materia de estudio (*Explorers*), siendo esto último de manera académica, en el sentido de la inspiración para la elaboración del videojuego o por simple curiosidad y dependiendo del tiempo empleado y que tanto afecta en su vida se puede considerar como un problema.

### **V.1.7. Los E-sports:**

Los E-sports son competiciones de videojuegos. Para ser más específicos en el concepto y de acuerdo con el trabajo de Fernández (2019, p.36) y respaldándose en una definición de La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) se establece este término como: “Competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, *publishers*, organizadores, *broadcasters*, patrocinadores y espectadores. Se puede jugar de forma amateur o profesionalizada”.

En cuanto a la historia de los e-sports y de los efectos que han tenido en los videojuegos como materia de estudio se puede decir que:

El interés por el videojuego como medio cultural es un ámbito académico que surge en los años 90 de forma paralela a la popularidad del videojuego como industria cultural dominante (Lafrance, 2003). De esta manera se inicia el estudio de los videojuegos como producto cultural centrándose en diferentes aspectos relacionados con los cambios socioculturales producidos por la interacción entre el mundo virtual y real. A través de diferentes metodologías y con acercamientos multidisciplinarios, se expresa la importancia del videojuego como producto cultural y como medio digital, desarrollando el campo de los videojuegos. (Roncero, 2019, p.48)

El avance de la tecnología y de los videojuegos han sido factores para que también lo hagan los e-sports. Las empresas y todos los entes corporativos detrás de los videojuegos y quienes están relacionados con la organización de las competencias han sido recibidos por los videojugadores que tienen una gran influencia en la difusión de los deportes electrónicos en páginas de videos como Youtube y Twitch que permiten visualizaciones en vivo de las competencias.(Fernández 2019, p.40)

Los e-sports o deportes electrónicos han sido unos de los motivos por los cuales los videojuegos han sido considerados como deportes, incluso como una forma de ganar dinero por parte de los jugadores y no solo de las personas que los crean, distribuyen y venden en tiendas, además le han dado profundidad de ser estudiados.

### V.1.8. Los Videojuegos en Venezuela

Tomando en consideración el entorno en el cual se centra este proyecto final de carrera se usó el artículo de Hernández (2019, p.26) en la cual recopilan trabajos relacionados sobre los prosumidores, las audiencias y el consumo cultural en Venezuela durante el período 2005-2018, una de estas es la de Uviedo (2016), en el que señala como aspectos relevantes sobre el uso de los videojuegos los siguientes aspectos:

1) El factor competencia es el principal atractivo de los chicos y chicas que se entretienen con los videojuegos. 2) Los videojuegos fomentan la comunicación y mejoran la expresión oral: “Declaraciones como: ‘Me han enseñado a expresarme mejor’, la cual obtuvo 26,55 % del total de chicos y chicas encuestadas en ese trabajo, dice que estas plataformas, como efecto colateral, pueden propiciar el surgimiento de habilidades comunicativas o expresivas que son aprehendidas por los usuarios.” (Ibíd:175). 3) Los adolescentes usan los videojuegos para entretenerse (90,27 %) y pasar el tiempo (77,88 %), principalmente en sus hogares y varias veces por semana. En este estudio se pudo determinar que la práctica de consumo cultural del venezolano con respecto a los videojuegos es lúdica, familiar y comunicacional, donde prevalece el valor simbólico sobre los valores de uso y cambio.

Otras investigaciones de los videojuegos en Venezuela que no son desde un punto de vista teórico sino más bien son unas propuestas para el diseño de videojuegos, siendo más prácticos, los cuales son: Einalu'u: Videojuego de Simulación de Construcción y Gestión de Culturas Indígenas Prehispánicas de Adriana Urdaneta y Esmitt Ramírez (2019), donde se plantea un proyecto de un videojuego de simulación de construcción y gestión, de un solo jugador, en el cual este elige una etnia y una ubicación para jugar, construir y gestionar los elementos hasta alcanzar el objetivo planteado. En la parte de su introducción establecen que en Venezuela, existen algunos proyectos similares. Otro trabajo similar es uno titulado Cachicamo: Un Videojuego de Plataformas para la Concienciación en la Preservación del Armadillo Gigante de Edgar Bernal y Esmitt Ramírez (2020) el cual tuvo como objetivo sensibilizar y educar a sus usuarios con respecto al tema ambiental.

Los trabajos o proyectos hechos en Venezuela con respecto a la elaboración de videojuegos muestran la función de educar y de transmisión de la cultura, porque toman de referencia aspectos de la cultura indígena o de la fauna en Venezuela para la elaboración del contenido del videojuego y aprovechando el hecho de que son usados por jóvenes y estos muestran una gran concentración cuando están metidos en ellos. Sin embargo la recopilación de información de investigaciones demuestran que los videojuegos cumplen una función de

entretenimiento con respecto al esfuerzo que han hecho otros autores para implementarlos en el espacio de educación.

## **V.2. ¿Qué se entiende por medios de comunicación?**

El segundo término que debe ser abordado en la presente investigación es el de los medios de comunicación, cuales son y qué características poseen para que sean considerados como tal, todo esto de acuerdo con Dávila, González y Preciado (2018, párraf. 2) se responde como:

Un conjunto de agentes mediadores en el proceso de socialización, que sistematizan la emisión de la información, siempre mediando intereses ideológicos, sociales y estéticos. Otras definiciones entienden a los medios como un todo conformado por la prensa escrita, la radio, la televisión y el cine, donde se entraña una correspondencia mutua, una reciprocidad en la posibilidad de relacionarse un emisor de ideas o mensajes, con un receptor (Tellería, 2017).

Además de la definición los autores también mencionan algunas funciones y de la importancia de este término en el cual, establecen que:

Los medios de comunicación, al ser vías sociales de difusión y control de la información y opinión, así como de la transmisión cultural de los valores dominantes, constituyen instrumentos educativos para conocer la realidad social y analizarla de manera crítica. En estos, según Feria (1995) establecen que la información, opinión, mensajes e ideas que se distribuyen, se eligen en el marco de un sistema de valores basados en el modelo cultural dominante de una sociedad hegemónica... (Dávila, González y Preciado 2018, párraf.3)

Los medios de comunicación se han convertido en una parte importante y necesaria en la vida del ser humano, porque son los que permiten la interacción entre personas y también ejercen una cierta influencia en la vida de un individuo.

### **V.2.1. Características de los medios de comunicación tradicionales y digitales**

Es importante conocer las características que poseen los medios de comunicación tanto tradicionales como digitales para comprobar si los videojuegos, incluso antes de la aparición del internet, pueden considerarse como tal. Navia y Paz (2017) en su trabajo confirman que: “los medios de comunicación tradicionales son unidireccionales, mientras que las redes sociales son multidireccionales. En el caso de los medios tradicionales, el receptor no puede responder directamente al emisor.” (Monzón, 1996, párraf. 14)

Vayas (2021, p. 9) en su tesis expone que los medios tradicionales o de comunicación masiva cuentan con las siguientes características:

1. Existen emisores y receptores que pueden ser individuales y colectivos.

2. Son abiertos; es decir, cualquier persona puede acceder a ellos.
3. Se relacionan con distintas disciplinas, lo que involucra el empleo de distintos lenguajes y especificaciones técnicas.
4. Los contenidos están dirigidos a un público heterogéneo y a una gama de receptores. (Domínguez, 2012)

Como se puede observar los aspectos que tienen los medios de comunicación tradicionales son los mismos de una comunicación entre personas, con la excepción de que no hay retroalimentación inmediata. Donde el orador o emisor solo da su mensaje o contenido a través del medio (en este caso tradicional, por ejemplo radio, televisión o periódico) y el receptor no puede mandar una respuesta de manera inmediata al emisor para que pueda haber un intercambio en el mismo canal, poniendo de ejemplo una persona que escucha la radio no puede hablar con el locutor por medio de la misma radio, necesita de un teléfono para poder contactar con la estación y hablar con el emisor, intercambian los roles de la comunicación .

Por otro lado, los ya mencionados medios digitales según Ruiz (2018) en su artículo señala como principales características:

1. Actualización Constante: los usuarios de internet quieren ver nuevos contenidos, noticias actualizadas, en especial en las de seguimiento, así como novedades informativas acompañadas de contenido audiovisual que aporta veracidad a los textos (párraf.2).
2. Interactividad: el envío de una gran cantidad de datos que son transmitidos por todo el planeta. Como consecuencia, se producen intercambios de información simultáneos. De este modo, todo el mundo quiere participar de forma instantánea (párraf.3).
3. Hipertextualidad: es el elemento que permite incorporar distintas capas informativas para que aquellos usuarios que lo deseen, puedan profundizar en los distintos niveles de la información: titular, hipervínculo que lleva a la información detallada, informes, recursos o sentencias y contenido audiovisual (párraf.5).
4. Multimedialidad: la manera de interactuar en redes sociales junto con los nuevos formatos digitales, han permitido que el uso de Internet adquiera nuevas dimensiones y metas (párraf.6).

Los medios digitales entre los que se pueden mencionar como, redes sociales, páginas web, celulares, computadoras y entendiéndose de acuerdo con Ortiz y Jaramillo (2021, p. 29) que estos:

Se desarrollan en un mundo interconectado por internet, que se encuentra formado por ciudadanos digitales que se denominan usuarios. Esta interconexión de los usuarios (receptores) transforma de manera sustancial la forma en cómo se desarrolla este proceso de emisión de mensajes, debido a que adhiere como agregado la interacción. Quiere decir esto que, con los nuevos medios de

comunicación, no solo se consigue transmitir un mensaje o idea, sino que también se consigue interacción y colaboración entre todas las personas que hacen uso y que se encuentran interconectados en la red (Ramos, et. al 2019).

También en el trabajo de Ortiz y Jaramillo (2021) se menciona que los medios tradicionales se han adaptado a los medios digitales, en el cual transmiten sus contenidos en estos medios, por ejemplo, un programa de televisión puede visualizarse en una página web.

Aun con todos los avances los medios tradicionales siguen vigentes, ya sea porque se han adaptado a los cambios y tendencias que prefieren las personas y su público en general, o porque no todas las personas manejan con tanta facilidad los medios digitales. Además de que estos últimos medios requieren de un poco más de esfuerzo, debido a que aparte de encender el televisor, una radio o simplemente abrir un libro o un periódico, necesitas prender un dispositivo que te permita acceder al internet y buscar una página con el contenido que desees consumir.

## **V.2.2. Funciones de los medios de comunicación social**

De acuerdo con Lucas (1999) establece ocho funciones principales de los medios de comunicación los cuales pueden servir para:

Conferir prestigio, esto lo explica diciendo que si una persona o un grupo adquiere prestigio es sólo por el hecho de que los medios les presten atención y los hagan conocer de manera favorable. (Lucas, 1999, p.127)

Una función de reforzar normas sociales, esto ocurre cuando los medios informan sobre la aparición de actos no aprobados por unas normas sociales de una sociedad. Al hacer públicos estos actos, hace que las personas tomen una acción en respuesta al contenido observado, ya sea apoyándolo o estando en contra, en este último caso pueden ejercer una fuerte influencia sobre la persona o grupo que cometió los actos para que no los vuelva a cometer. (Lucas, 1999 p.128)

Esta función también se puede relacionar con la de controlar a las personas mediante la distribución de información relacionada con la política como la información de campaña de un candidato a un puesto en unas elecciones. (Bretones 2008, p.7)

La siguiente función se denomina disfunción narcotizante, en la cual disminuyen la capacidad de pensar, al hacer que los medios de comunicación de masas puedan estar al alcance de las personas y estas pasan la mayor parte de su tiempo en los medios, en vez de realizar acciones y puedan desarrollar su habilidad crítica de pensar por sí mismos y de cuestionar lo que se publica en los medios. (Lucas, 1999, pp.128-129)



Una función informadora que es básica en la cual se le da información comprensible para el entendimiento de las personas y puedan sentirse parte de un grupo, también menciona que la información que transmiten los medios no son solo necesarias e importantes, sino de interés para un gran número de personas en cuanto a entretenimiento o información sobre la vida de famosos por poner ejemplos. (Lucas 1999, p.129)

Una función interpretadora, que es la función de hacer entender o más comprensible la información que se transmite a los receptores de manera breve y de fácil acceso para la mayoría. (p.129-130)

Una función de transmisión cultural, en la cual la enseñanza de las culturas estaba disponible solo para intelectuales, sin abandonar del todo las maneras antiguas de hacer algo de una cultura. Lucas (1999) establece que la mayoría de los ciudadanos reciben gran parte de su identidad cultural a través de los medios. (p.130)

Esta función también denominada como reproducción cultural, se apoya en dos teorías: La teoría culturoológica y la perspectiva culturoológica. En la teoría culturoológica los dos autores E. Morin y A. Moles concluye que en la recepción de información por parte de los medios no es posible diferenciar la información verdadera de la falsa. (Bretones, 2008, p.64)

En cambio la perspectiva culturoológica investiga la unión de la cultura de la sociedad y la originada por los medios. En esta perspectiva se establece que la cultura de la sociedad es una sola, pero que es el resultado de conocer las diferentes culturas que están en una sociedad y sus ideología y mediante una discusión se llega aun acuerdo para establecer la cultura de la sociedad. (Bretones 2008, pp.65-66)

Una función de entretenimiento, en la cual la mayoría de los contenidos presentados en los medios son para divertirse o pasar el rato, siendo esta función según Lucas (1999) en la cual no hay razones objetivas que muestren una mejora en la condición del ser humano. (pp.130-131)

La última función es la de refuerzo de las actitudes previas que tiene relación con la función de refuerzo de normas sociales. En la cual los efectos de una comunicación colectiva ayudan a mantener la manera de pensar y de actuar de un individuo si son aceptables y compartidas con el resto de miembros de una sociedad, en cambio si las actitudes son negativas imponen un control para que se produzca un cambio deseable. (p.131)

Sin embargo todas estas funciones pueden no ser del todo ciertas porque hay una función movilizadora en la cual se dice que los efectos que tienen los medios en las personas solo los incrementan, mas no los originan, porque se dice

que se pueden producir los mismos efectos sin la presencia de los medios. (Bretones,2008, p.22)

Por lo que los medios de comunicación en general transmiten información, la cual puede servir para informar, enseñar, distraer, como traductor, sin embargo algunas de estas funciones también depende de la influencia que tengan los medios en las personas y que tan dependientes sean estas de los medios de comunicación.

### **V.2.3.Videojuegos en los medios tradicionales:**

Esta parte del trabajo muestra a los videojuegos como un contenido o tema de conversación en los medios tradicionales, los cuales son aquellos los cuales carecen de reciprocidad y no cuentan con una actualización tan rápida como los medios digitales, a excepción de la televisión que puede transmitir un suceso en vivo.

Comenzando con el medio de las televisiones tradicionales estas no están adaptándose a los mercados que están surgiendo para esta industria. En las televisiones generalistas, el fenómeno de los videojuegos pasa totalmente desapercibido durante el transcurso del día, estando en programas temáticos con una duración muy corta, de forma semanal y en un horario en la cual no hay mucha audiencia. (Fernández, 2019, pp.44-45).

En el caso de Venezuela, los videojuegos tienen comerciales en la televisión de vez en cuando, en especial cuando es tendencia, pero una vez que sale al mercado y no recibe buenas críticas ya no vuelve aparecer, un ejemplo de esto es el juego de *The Avengers Project*, el cual se transmitía de manera constante y diaria, por lo que la transmisión de videojuegos en el medio de la televisión se reduce a comerciales o canales los cuales les dedican una pequeña sección.

Otro medio tradicional que aún está vigente en la actualidad es la radio, que se ha adaptado a los nuevos medios y cuentan con un aspecto visual, haciendo que la audiencia se centre no sólo en lo que dice el locutor sino en el lenguaje corporal del mismo, la apreciación que tiene este medio con respecto al tema de los videojuegos es la siguiente:

En cuanto a la radio, es un caso similar. En las radios generalistas los videojuegos apenas tienen mención en su programación, apareciendo únicamente en algunas secciones breves en determinados programas y sin ser exclusivamente de videojuegos, más bien de tecnología y novedades en general (Fernández, p.45:2019).

La radio venezolana también se habla de los videojuegos de vez en cuando contando con un experto en el tema o promocionando una consola o videojuego,

un ejemplo de esto es una entrevista de la estación Éxitos FM 99.9 en el show de Román Lozinski donde se tuvo una entrevista con Gietro Franco el 29 de abril a las 4:20pm.

El medio tradicional según Fernández (2019,p.45) que se diferencia del resto con respecto a los videojuegos es en el periódico,pero no en prensa general, si no, en aquellas especializadas en el tema de los videojuegos. Para demostrar el contenido se centró en la tesis doctoral de Isaac López Redondo (2012), en la cual hace un análisis del tratamiento de los videojuegos en prensa escrita, en la cual Una de las conclusiones del análisis fue que:

El tratamiento mediático de los videojuegos en prensa escrita es escaso Una de las conclusiones del análisis fue que el tratamiento mediático de los videojuegos en prensa escrita es escaso. “En definitiva, los 27 documentos recopilados en este periodo de tiempo permiten afirmar que el volumen de información sobre ocio electrónico que aparece en la prensa escrita es escaso.” (López Redondo, 2012:360). Además, el mismo autor señala que no existe en ninguno de los periódicos una sección exclusiva para que el lector pueda informarse acerca de estos temas. Las noticias tienen alto contenido gráfico, y aunque son breves, se suelen situar en lugares privilegiados del periódico. (Fernández, p.45:2019)

El texto de *Game & Play: La cultura del juego digital*, en el capítulo V de las doctoras profesoras Estanyol y Montaña (2018) muestran un trabajo sobre determinar el grado de especialización, el protagonismo y el impacto otorgado a la información sobre videojuegos en las versiones digitales de los diarios españoles generalistas por Martínez-Martínez (2015) donde los resultados obtenidos fueron:

La cobertura del videojuego traspasa la dimensión tecnológica y se presentan noticias más allá de esta sección, lo que podría contribuir a enriquecer la complejidad del discurso. Resulta significativa la presencia de contenidos en las ediciones locales y en ‘Economía’ pero, como entretenimiento que es, destaca la reducida presencia de informaciones publicadas en ‘Ocio (p.112).

Otro trabajo más reciente acerca de los videojuegos en los medios tradicionales es el de David Peña Quevedo (2020) en el cual a través de un análisis cualitativo de los artículos publicados entre 2020 y 2021 en las ediciones digitales de El País y ABC, y en el medio digital elDiario.es estudia como son abordados los videojuegos en estos medios. En el cual concluye lo siguiente de cada uno de estos medios:

El País es el que más destaca los aspectos negativos de los videojuegos, elDiario.es es el que le da más profundidad y lo describe desde perspectivas artística y cultural, el ABC muestra el lado más tecnológico, específico y económico del tema de los videojuegos, Quevedo, finaliza su trabajo diciendo, que

los medios seleccionados si tratan de manera correcta la información con respecto a este asunto, teniendo sus excepciones. (David Peña Quevedo, 2020)

A pesar de que este estudio se centra en versiones en digital, estas se originaron del medio tradicional que es la prensa, que a pesar de pertenecer a los medios digitales, es un ejemplo de cómo los medios tradicionales se han adaptado por convertirse en medios digitales y de que con este cambio aún no tratan del todo bien a los videojuegos.

Los medios tradicionales no cubren con eficacia el tema de los videojuegos, los mencionan de vez en cuando, los únicos que son la excepción con esta afirmación son las ya mencionadas revistas especializadas, e incluso los periódicos, pero estos han migrado a los medios digitales, por distintos motivos para ahorrar en costos de uso de papel o porque la información tiene un mayor alcance y llega de manera más rápida a los lectores.

#### **V.2.4. Videojuegos e internet:**

Cuando se habla de internet, los videojuegos forman una parte de este término, debido a que aparte de ser una herramienta para buscar información, ver videos o escuchar música, también hay juegos dentro del internet, incluso hay algunos videojuegos y consolas que tienen la opción de navegar por el internet, esto con el motivo de que las personas puedan conectarse y jugar con otras sin importar la distancia. En esta parte del trabajo se explicará cómo el medio digital que es el internet ha tratado el tema de los videojuegos.

Las redes sociales tienen un papel importante en la divulgación de los videojuegos y en la distribución de contenidos a través de internet relacionados con ellos, pero su relación con los juegos online es más profunda. Una de las redes sociales como Facebook incluyeron la opción de jugar con amigos a videojuegos muy sencillos incluidos dentro de la propia plataforma. Facebook sigue manteniendo esta posibilidad y tiene incluidos juegos tan populares como Candy Crush. (Fernández 2019, p.47).

Algo importante que destacar, es que las redes sociales son una plataforma donde se viraliza contenidos, se publicitan los videojuegos e intercambian opiniones y reseñas que permiten generar debate acerca de los juegos y expectación acerca de los estrenos. Gracias a esta viralización y a la visibilidad que ofrecen las redes se generan multitud de “memes<sup>9</sup>” que pueden ayudar a conocer en profundidad juegos y que incluso les aportan significado. (Fernández 2019, p.48).

---

9 Información que se replica la cual abarca el lenguaje, las religiones, la ciencia, las modas, la música así como cualquier constituyente de la cultura humana (Velez, 2012:1).

A través de estas plataformas tanto en las redes sociales como en páginas web, las personas dan su opinión acerca de videojuegos que han prolongado bastante su lanzamiento y cuando estos mismos salen a la venta, las grandes expectativas de los jugadores es opacada al recibir algo que no es lo que esperaban o se especulaba por la misma empresa a través de adelantos o publicidad del videojuego, tan influyente resultan las opiniones de los consumidores que juegos como *The Last Of Us Part 2* no tienen comentarios positivos y tampoco buenas puntuaciones en páginas reconocidas acerca de videojuegos como *Metratic*, *GameFAQS*, *GameSport* entre otras; este tipo de situaciones provocan que su mismo creador y director Neil Druckman anuncie la cancelación del mismo proyecto si se llegase a hacer una tercera parte en sus redes sociales.

### **V.2.5.Los videojuegos como medios de comunicación**

En esta sección del marco teórico se busca confirmar con fuentes de otros trabajos el motivo por el cual los videojuegos si se pueden considerar como medios de comunicación, esto debido a las historias que cuentan y las maneras en que son usados, empezando con:

Cardona, Flores y Loaisa (p.38,2020) en su trabajo de grado usan el testimonio de la periodista y docente Cristina Pérez, la cual afirma que los videojuegos como un medio de comunicación de masas, esto por dos motivos que señala: primero, porque una porción destacable de la sociedad tiene acceso a ellos, y el segundo motivo es que los videojuegos detrás de toda la historia inventada llevan un mensaje. Pérez dice que si se tienen transmisores, receptores, mensajes, e incluso a veces *feedback* o retroalimentación, entonces se tienen los elementos necesarios para considerar el videojuego como un medio de comunicación. También se señala en el trabajo de grado que no es necesario ser un *gamer* o usarlos todo el tiempo para considerarlos como medios de comunicación.

Dan Harries presenta un concepto el cual es “*Viewers*”, traducido como espectadores, los cuales los define como: “los nuevos ‘consumidores conectados’ que encuentran placer de entretenimiento en las actividades multitarea que se promueven a través de sus computadoras y pantallas de televisión” (Fernández, p.47:2019 citando a Harris en Roig, San Cornelio, Ardèvol, Alsina y Pagés, 2009: 90). Estos consumidores de videojuegos no son *gamers* por distintas razones: no tienen la habilidad para jugar con este tipo de tecnología o por incapacidad para comprar la consola, controles y juegos debido a que tienen escasos recursos económicos. En lugar de eso son espectadores en distintas redes sociales en el progreso de personas que sí pueden jugar y transmiten su progreso. También hay quienes se dedican a hacer análisis de los juegos con datos curiosos de la creación de ambientes, nombres, diseño de personajes y las referencias de hechos que llevaron a la concepción final de esos los elementos en el juego.

Un concepto para destacar y que motiva a las personas a usar los videojuegos como medios es el de las comunidades virtuales de jugadores. Este término según Ruiz (pp. 31-32: 2018) dice que es:

Un escenario ubicado en internet, en donde convergen numerosas personas -sin limitaciones espacio-temporales-, para interactuar y comunicarse en torno a temas afines. Desde un punto de vista antropológico, estas comunidades son lugares de encuentro social y se construyen a partir de los intereses de los individuos que las forman, pudiendo considerarse comunidades de intereses (Del Moral Pérez y Fernández 2012,p. 6).

Otro motivo por el cual las personas usan los videojuegos y pueden ser considerados medios de comunicación, según la Tesis de Ruiz (2018, p.32) en la cual toma de base a:

Del Moral Pérez y Fernández señalan, citando a Sánchez y Saorín (2001), que los jugadores consolidan un sentido de pertenencia a una comunidad particular, lo cual les da un sentido de ser miembros de este entorno. En consecuencia, afianzan su propia identidad (2012, 7). Esto concuerda con lo enunciado por Bernete (2010, 99-100) en lo que se refiere a que, en torno a cualquier afinidad de gustos, intereses, etc., se crean, refuerzan o transforman nuevos vínculos interpersonales, pues son partícipes de temas o productos que se desarrollan alrededor del tema de interés, gusto o actividad mutuos.

En el trabajo de Ruiz (2018, pp.32-33) también se menciona que las interacciones sociales de las comunidades virtuales basadas en videojuegos online de diversos géneros han sido materia de estudio para académicos como Warmelink y Siitonen (2013), quienes han elaborado varias investigaciones anteriores con esta temática. A partir del análisis de estas investigaciones, han (...) encontraron aspectos comunes para investigar en una comunidad de jugadores, tales como cultura y normas sociales, estructura social (lo que incluye cualquier forma de manejo organizacional), número de miembros, tiempo de existencia, y tecnologías de la comunicación usadas por éstos (2013, 284).

Por lo que los videojuegos si se pueden considerar de acuerdo con todos los trabajos mencionados con anterioridad, en la cual además de tener todas las partes en el proceso de comunicación que involucran un medio de comunicación, también forman grupos de personas que comparten intereses en común y sirve como un espacio en el internet que supera las limitaciones del mismo espacio.

#### **V.2.6.Capital social entre jugadores y sus comunidades:**

Cuando las personas forman parte de un grupo o comunidad, a parte de la compañía también lo pueden hacer de manera inicial o porque puede surgir más adelante, por un beneficio adicional.

El capital social, en el trabajo de Ruiz (2018, p.36) lo define como: “la totalidad de recursos de una persona en base a su pertenencia a un grupo, siendo un capital que se refuerza y mantiene a través de relaciones de intercambio” (Bordieu 1986).

Este tipo de capital según Ruiz (2018, p.36) tiene un valor que se reconoce en las conexiones interpersonales que una persona establece con otros miembros de su comunidad, sean estas conexiones consideradas como débiles o fuertes. Estos valores encontrados en las conexiones interpersonales se manifiestan en beneficios individuales o en bienes colectivos como lo resume Molyneux et al. (2015).

Por lo que el capital social es una relación de interés entre jugadores que puede llegar a ser algo extra aparte de la convivencia entre dos o más personas que tienen algo en común, o que buscan resolver un problema en común donde todos sus miembros obtienen un beneficio de la alianza a parte del establecido en el capital social.

El capital social está en dos dimensiones de acuerdo con Trepte, Reinecke y Juechems (2012) establecen que estas dimensiones son:

*Bridging social capital* (capital social puente) y *bonding social capital* (capital social vínculo). La primera de estas dimensiones está en las relaciones entre grupos de diferentes edades, etnicidad, profesión, entre otros aspectos de la identidad del individuo. La otra dimensión implica las relaciones sociales cercanas a la persona, son su apoyo emocional. (Ruiz 2018,p.37)

Estas dimensiones son todas las relaciones que una persona puede tener en su vida, sin embargo, la dimensión de capital social puente puede pasar a capital social vínculo, en el sentido que una persona que comparte algún rasgo en común con uno, puede convertirse en alguien cercano, si se conoce a profundidad.

## **V.2.7 Prosumidor**

Este concepto mencionado con anterioridad en la parte de Los videojuegos en Venezuela y abordado en el trabajo de Ruíz, Quezada, Iñiguez (2018, p.88), lo definen como: “La unión de dos conceptos: productor y consumidor” Carrero(2012) y se usa para designar aquellas personas que son medios de comunicación porque son un canal en el proceso de retroalimentación de hablar y responder. Siendo estas personas una de las razones por las cuales estos dispositivos adquieren tanta influencia en la actualidad.

En el texto de Acevedo y Ortiz (2021, p.443) se dice que algunas personas pueden percibir a los videojuegos como dispositivos de resistencia; entendiendo a la resistencia en este contexto como la manera de un individuo de pensar de manera distinta al de un grupo y de poder expresar su opinión al ser escuchado, porque para su creación, sus diseñadores se inspiran en los entornos de su realidad de una manera realista (Torres-Parra, 2013).

De acuerdo con Lastra (2015) los prosumidores desempeñan una serie de posiciones en cuanto de contenido se refiere, entre las cuales se pueden mencionar: Consumidor, se limita, en este caso a ver contenidos. Distribuidor: difunde el contenido consumido. Productor: este papel, atendiendo a los tipos de contenido vistos y al contenido original que se puede generar, se puede subdividir en: Productor de Contenido Original y Productor de Contenido Subyacente, el cual realiza adaptaciones o versiones de contenido existente.

Los prosumidores son un ejemplo de cómo es la comunicación y de cómo los videojuegos son un medio de comunicación e incluso contenidos de conversación e inspiración para la elaboración de podcast o versiones propias de un material original. Siendo este último ejemplo donde se evidencia el proceso de comunicación, en el cual al recibir la información, estos prosumidores la entienden y realizan una interpretación, haciéndola suya, es decir, producen su contenido al hacerlo público a través del internet.

#### **V.2.8. Fandom:**

Otro término a tener en cuenta y puede ser un motivo por el cual los videojuegos pueden ser considerados como medios de comunicación es el de los *fandoms* en el trabajo de (Ruíz, Quezada, Iñiguez 2018, p.89) citando a Camarero, (2017) se hace énfasis en él y se dice que:

Según (Camarero, 2017) los seres humanos forman redes sociales desde el principio de los tiempos. Sin estas no hubiera sido posible evolucionar como raza y sociedad. Dichas redes sociales tienen lugar en “comunidades tradicionales” y, por lo tanto, se las considera analógicas. Esto es porque tienen lugar en la presencialidad. Las redes sociales pueden ser analógicas (cara a cara) o digitales (a través de un ordenador o dispositivo móvil) (Camarero-Cano, 2015)

Con la incorporación de nuevas tecnologías estas han facilitado el acceso de muchos contenidos a usuarios que les gustan, pero el término de *fandom* ha generado un suceso que impactaría a una sociedad en crecimiento, porque aunque son prosumidores se diferencian de estos (Ruíz, Quezada, Iñiguez 2018, p.89) porque:

Se encuentra en estrecho apego a que encuentran una identificación personal en cada una de las historias que va más allá del tiempo



llegando incluso a influir en su esencia como ser humano, haciendo el centro de su vida las narrativas que se consumen, por eso es que esta población es susceptible a la información que los media presentan, llegando a convertirse en un prototipo de cómo podrían llegar a funcionar los medios masivos. (Crisóstomo 2016)

Las personas son quienes les dan influencia a los medios, sin ellas se pierde una parte esencial del proceso de transmisión de información, en la cual el mensaje que es producido por el emisor y es enviado a través de un canal no tendría un destino al cual llegar y perdería su propósito.

## **VI. Marco Metodológico**

Para cumplir con el objetivo general del trabajo y poder contrastar la información recopilada en el marco teórico se procederá a explicar el tipo de metodología, los instrumentos de recolección de datos y la definición de cada una de las partes que conforman esta sección.

El enfoque o modelo metodológico de acuerdo con Cauas (2015) “es el primer paso a la definición de la manera que se recogerán los datos, como serán analizados e interpretados. En este enfoque se incluyó el diseño mismo del instrumento”.

### **VI.1. Objetivos**

Los objetivos definidos en el presente proyecto final de carrera fueron los siguientes:

#### **Objetivo general:**

Identificar la relación que existe entre los videojuegos y su concepción como medios de comunicación por parte de comunicadores sociales venezolanos.

#### **Objetivos específicos:**

1. Identificar las características de usos y prácticas de los videojuegos.
2. Conocer las características y funciones de los medios de comunicación tradicionales y digitales.
3. Describir las percepciones de expertos en el área de la comunicación social, en relación con los videojuegos como posibles medios de comunicación.
4. Comparar la relación entre la función de entretenimiento de los videojuegos y sus características como posibles medios de comunicación.

Por otra parte, se trabajó bajo el enfoque cualitativo, porque “estos estudios se fundamentan en la observación y evaluación de los fenómenos estudiados emitiendo conclusiones de lo encontrado en la realidad estudiada...” (p.10) y, además, el autor también afirma que “...la investigación cualitativa permite desarrollar encuestas, entrevistas, descripciones, y puntos de vista de los investigadores...” (Ortega, 2018, p. 10) Siendo en este caso las entrevistas que se realizaron a los comunicadores sociales y expertos en áreas relacionadas con el tema propuesto. Se destacó que el método cualitativo buscó ahondar en las subjetividades de los sujetos de estudio, por lo que no se esperaron datos estadísticos, propios del método cuantitativo.

El motivo por el cual se hizo la investigación con enfoque cualitativo, se señala que tuvo que ver con “el desarrollo y avance tecnológico de uno u otro enfoque para definir sus límites y posibilidades cognoscitivas” (Sánchez 2019, párra.23). Corresponde a este proyecto final de carrera el estudio de la concepción de los medios de comunicación, a la luz de las potencialidades de los videojuegos como tecnologías orientadas a la interacción social. En este sentido, Sánchez (2019, párra. 24) señala:

La necesidad de recurrir a otros enfoques de estudio que no pretendan el control de los fenómenos para que a partir de su manipulación... sino a la comprensión (verstehen) de los mismos para conocer su dimensión subjetiva utilizando otros procedimientos de acceso y desvelamiento de la información (Orbegoso, 2015; Piscocoya, 2009b).

Las opiniones y perspectivas de los entrevistados fueron información que no se pudo medir o controlar, coincidiendo con el diseño propuesto para el análisis de los datos recogidos, a partir de la opinión de expertos dedicados a la difusión de información de distintos medios para cumplir con el objetivo general.

Algunas de las características que señala Ortega (2018) en su trabajo sobre las investigaciones cualitativas y que hacen que se diferencien de las cuantitativas son:

- Centrada en la fenomenología y comprensión.
- Observación naturista sin control.
- Subjetiva.
- Inferencias de sus datos.
- Puede ser exploratoria, inductiva y/o descriptiva.
- Orientada al proceso.
- Datos ricos y profundos.
- No generalizable.
- Holista.
- Realidad dinámica.
- Preferencia a “comunicarse con” los sujetos del estudio.
- Se limita a preguntar.
- Son fuertes en términos de validez interna, pero son débiles en validez externa, lo que encuentran no es generalizable a la población.
- Comunicación más horizontal, entre el investigador y los investigados. Mayor naturalidad y habilidad de estudiar los factores sociales en un escenario natural (pp. 17-18).

De acuerdo con lo anterior Martínez (s.f) las investigaciones bajo enfoques cualitativos:

Buscan que, como investigador/a, seas parte del contexto social y espacial en el cual se encuentran los sujetos con los que se trabajará en la investigación. Su riqueza radica en que se aplica a un espacio heterogéneo donde interactúan distintos actores que desempeñan un papel activo durante el proceso de investigación.

En este sentido, el enfoque cualitativo ofreció profundidad en cuanto a la recolección y análisis de la información.

En cuanto a la técnica de investigación se seleccionó la entrevista semiestructurada como posibilidad para conocer las concepciones de expertos en diversas especialidades de la comunicación y los videojuegos como nuevos medios, a través de sus experiencias personales, preguntas específicas y espacios para opiniones libres.

La muestra seleccionada fue no probabilística, es decir, tomando en cuenta las características de los sujetos más representativos, que por aspectos numéricos o de cantidad, considerando, en este caso, la especialidad en cuanto al área de investigación en medios tradicionales y su relevancia en cuanto a desempeño profesional.

La entrevista semiestructurada, según Arias (2012, p. 73) es: “una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida”.

En cuanto a la clasificación que fue semiestructurada se entiende de acuerdo con Arias (2012, p. 74) como aquella en la cual: “Aun cuando existe una guía de preguntas, el entrevistador puede realizar otras no contempladas inicialmente. Esto se debe a que una respuesta puede dar origen a una pregunta adicional o extraordinaria. Esta técnica se caracteriza por su flexibilidad”.

En la siguiente tabla se presenta la lista de entrevistados en este trabajo de investigación. En el Anexo 1 encontrará las entrevistas en extenso:

Tabla 1: Entrevistados

Nombre	Cargo	Lugar de trabajo
María del Pilar Modroño R.	Consultora de servicios de mercadeo de servicios y mercadeo relacional.	Universidad Metropolitana
Manuel Oropeza	Comunicador Social UCAB Trabajador independiente en documentales y publicidad	Agencia de Publicidad
Enzo Alejandro Jose Amariscua Jiménez	Productor de eventos y animador.	Radio
Sergio Monsalve	Crítico de cine	Cine
Benjamin Bericote	Ingeniero en sistemas	Proyectos corporativos
Morella Alvarado	Investigadora en el área de Comunicación Social y Educomunicación	Instituto de investigaciones de la comunicación de la Universidad Central de Venezuela ININCO-UCV

A todos los entrevistados se les realizaron las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?
- ¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación? ¿Por qué?
- ¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?
- ¿Qué riesgos considera usted que están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?
- ¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

Una vez obtenidas las respuestas de las entrevistas se presentó lo declarado sobre las mismas en los análisis de los datos y se comparó con la información de la teoría presentada en el marco teórico. Después de esos se formuló una conclusión sobre la base de todo lo mencionado con anterioridad.

Los tipos de datos que se obtuvieron en la técnica de recolección de los mismos en el marco metodológico son primarios, porque de acuerdo con Susana Rubio Martín, Soraya Martín Manjarrés y Sonia Rubio Martín (2019) son aquellos

datos en “los que el investigador los obtiene directamente de la realidad con sus propios instrumentos.”

Los instrumentos para la recolección de la información fueron una serie de cinco ítems o preguntas estructuradas realizadas a los entrevistados, su propósito fue conocer la percepción de esas personas seleccionadas sobre el tema de los videojuegos como medios de comunicación. Su correspondencia con la técnica de entrevistas es que según Neill y Suárez (2017): “...el investigador obtiene información sobre el punto de vista y la experiencia de las personas o grupos. Se define por lo general como un diálogo...”

Por otra parte, se destacó la identificación de categorías para el diseño de las entrevistas a expertos. Esto permitió organizar los diferentes conceptos tanto de los medios de comunicación como de los videojuegos.

Tabla 2: Definición de categorías

<b>Objetivo general:</b> Identificar la relación que existe entre los videojuegos y su concepción como medios de comunicación por parte de comunicadores sociales venezolanos.				
<b>Categorías</b>	<b>Definición de categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Definición de subcategorías</b>	<b>Preguntas</b>
1. Medios de comunicación	<p>Conjunto de agentes mediadores en el proceso de socialización, que sistematizan la emisión de la información, siempre mediando intereses ideológicos, sociales y estéticos (Lorenzo, Martínez, Martínez, 2018 citando a Tellería, 2017).</p> <p>Toda estructura social será el reflejo del sistema de comunicación existente en ella (Pasquali, 1970).</p>	1.1. Obtener prestigio	<ul style="list-style-type: none"> <li>La aparición en los medios permite adquirir reconocimiento y visibilidad.</li> </ul>	<p>¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?</p> <p>¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación? ¿Por qué?</p> <p>¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?</p> <p>¿Qué riesgos considera usted que están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?</p> <p>¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?</p>
		1.2. Reforzar normas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Existen normas sociales compartidas que generan conformismo o resignación. También puede presentarse la transformación de dichas normas por opiniones minoritarias.</li> </ul>	
		1.3. Disfunción narcotizante	<ul style="list-style-type: none"> <li>La utilización de los medios disminuye el tiempo dedicado a la acción social organizada.</li> </ul>	
		1.4. Informar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ofrecen conocimientos sobre la sociedad para que los ciudadanos se sientan integrantes y conozcan el entramado social.</li> </ul>	
		1.5. Interpretar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permiten comprender los acontecimientos de la realidad.</li> </ul>	
		1.6. Transmisión cultural o educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Transmiten valores culturales que tradicionalmente se centraban en la enseñanza formal.</li> </ul>	
		1.7. Función de entretenimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contenidos para la diversión y esparcimiento.</li> </ul>	
2. Videojuegos	<p>“Cualquier forma de software de entretenimiento o basado en</p>	2.1. Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da cuenta de la comunicación interpersonal, grupal o masiva entre los</li> </ul>	

	<p>computadora, ya sea textual o basado en imágenes, utilizando cualquier plataforma electrónica, desde ordenadores personales hasta consolas, y con la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o en red” (Roncero,2001, p.4).</p>		<p>usuarios a través de recursos asincrónicos (e.g., un foro) y sincrónicos (por ejemplo, una videoconferencia) de internet.</p>	
		2.2. Actualización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corresponde a la naturaleza vigente y dinámica de los medios digitales. Responde a la inmediatez que facilita el medio.</li> </ul>	
		2.3. Hipertextualidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se trata de una estructura informática que permite la conexión electrónica de unidades textuales (nodos) a través de enlaces dentro de un mismo documento o con documentos externos de la Web. A partir de esos nodos y enlaces, el lector puede conectar un texto o fragmento con otro.</li> </ul>	
		2.4. Multimedialidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En las realidades virtuales es la combinación de palabra, imagen, sonido y movimiento.</li> </ul>	



			La multimedialidad comprende los casos en que distintos medios (película, radio, televisión) convergen en un mensaje (Levy, 2007).	
		2.5. Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace referencia a la existencia (o no) de alternativas que el material u objeto digital le ofrece al usuario para su recorrido y uso, y el usuario tiene la posibilidad de optar en función de sus intereses y necesidades (Area Moreira, 2004).</li> </ul>	
		2.6. Desarrollo de habilidades por el uso de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitivas</li> <li>• Emocionales</li> <li>• Motivacionales</li> <li>• Sociales</li> </ul>	
		2.7. Riesgos del uso de los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitivas</li> <li>• Emocionales</li> <li>• Motivacionales</li> <li>• Sociales</li> </ul>	

## VII. Análisis de los datos

Como ya se ha señalado, la recolección de la información para la realización del presente trabajo, partió del desarrollo de entrevistas semiestructuradas, en las cuales se consideraron las siguientes preguntas, de acuerdo con las categorías identificadas en la investigación:

- ¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?
- ¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación? ¿Por qué?
- ¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?
- ¿Qué riesgos considera usted que están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?
- ¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

En la primera pregunta ¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos? Los entrevistados respondieron lo siguiente:

Sergio Monsalve, crítico de cine, señaló: “activar nuestras neuronas y permitirnos trabajar en una serie de destrezas que son aplicables sobre todo, desde mi punto de vista a la inteligencia, entendiendo a la inteligencia como esa facultad humana de resolución de problemas, esto parte por su puesto de la teoría de juegos, luego tiene una aplicación tecnológica, pero creo que la principal función que cumple un videojuegos es ayudarte a la solución de un conflicto”.

Por otra parte, María del Pilar Modroño R, consultora de servicios de mercadeo de servicios y mercadeo relacional respondió: “las principales funciones de los videojuegos es desarrollar habilidades, adquirir habilidades nuevas y además es una manera de interactuar con otras personas a través de esos videojuegos”.

Manuel Oropeza, Comunicador Social, egresado de la UCAB y trabajador independiente en documentales y publicidad, afirmó: “...yo creo que desde que se crearon, su función principal fue la de entretener, ¿no? como cualquier otra recreación, pero bueno a medida que ha avanzado la tecnología y han avanzado todas las plataformas en las que nosotros podemos consumir los videojuegos, esas funciones han ido cambiado, yo creo que ahora el tema de la realidad virtual, em por no decirte solamente los videojuegos se utilizan hasta en operaciones médicas y demás, funciona también para enseñar, sigue todavía teniendo el factor de la diversión y de la distracción, pero para instruir, para aprender para enseñar, para muchas cosas”.

Benjamin Bericote, Ingeniero en sistemas, respondió: “su principal función es entretener desde la comodidad de tu casa con consolas con una gran capacidad de procesamiento y memoria para dar un espectáculo visual”.

Morella Alvarado, Investigadora en el área de Comunicación Social y Educomunicación, contestó: “Entretener, como todos los juegos. Sin embargo, dadas los beneficios comprobados de los videojuegos, pueden ser utilizados con fines educativos, terapéuticos y el desarrollo de habilidades sociales, e incluso, son vitales para la investigación”.

Enzo Alejandro José Amariscua, productor de eventos y animador, dijo: “Podría decirte fácilmente que la función principal consiste en el propósito de entretener, de crear, de innovar pero puede tener vínculos educativos”.

Todos los entrevistados indicaron que los videojuegos tienen una función aprendizaje, en el desarrollo de habilidades como resolución de problemas, algunos incluyeron la función de entretener pero solo al principio, afirmando que con el avance del tiempo se han empleado para otras funciones. De acuerdo con lo investigado y respaldándose por los autores López, Gallardo y Muñoz (2020) los videojuegos aún son una manera de entretenimiento. Por otro lado Roncero (2019) y los otros autores antes mencionados también establecen que los videojuegos sirven para desarrollar destrezas y en el ámbito de la educación, así como de enseñar la realidad desde una perspectiva periodística. Como tal mencionaron que los videojuegos pueden servir para educar e incluso de interactuar, es decir que si los ven como herramientas capaz de transmitir conocimientos y un canal por el cual las personas pueden interactuar.

En la segunda pregunta ¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación? ¿Por qué?

Sergio Monsalve: “por supuesto que son medios de comunicación social...porque cumplen con la premisa teórica de la comunicación social en donde hay un emisor que crea un contenido, ¿no? , que envía un mensaje y un receptor que interactúa con ese discurso...”

María del Pilar Modroño R: “claro que sí, porque a través de él interactúan las personas y ya no es esa interacción tal cual, no es ese videojuego que yo juegue que era unidireccional, no aquí es bidireccional y multidireccional realmente, entonces son varios los que pueden interactuar, son varios los que pueden conocerse y evidentemente a partir de ahí establecerse una relaciones...”

Manuel Oropeza: “Sí totalmente, este valido como cualquier otro medio de comunicación de hecho desde hace unos años se ha venido manejando lo que se llama una narrativa transmedia que es a través de diferentes plataformas tú puedes ir comunicando...entonces ya el simple hecho de que las personas adapten un videojuego con el que tienes tu avatar que está simplemente en un

campo y puedas modificarlo y ponerlo en una pantalla y ya tengas el hecho de comunicarte a través de la voz, de mensajes escritos que tu modifiques el mapa para poner otras cosas, lo hace completamente un medio de comunicación”.

Benjamin Bericote: “Actualmente si, hoy en día la mayoría de los videojuegos se utilizan para relacionarse o comunicarse y conectar con otras personas en cualquier parte del mundo, pero no solo queda ahí, actualmente los *Gamer* utilizan distintas plataformas de Streaming como YouTube o Twitch para conectar con un público masivo y mostrar todas sus habilidades competitivas y poder relacionarse con muchas personas en esta era de la información y comunicación”.

Morella Alvarado: “Lo que define a un medio de comunicación, es la transmisión de mensajes y contenidos y que cada vez, ameritan mayor participación de las audiencias, con sus experiencias, contextos y marcos interpretativos. Si se afirma que el cine es un medio de comunicación, pues los videojuegos también podrían considerarse un medio de comunicación, de los nuevos tiempos”.

Enzo Alejandro José Amariscua: “Yo diría que si los coloco dentro de esa área como medios de comunicación, porque transmiten un mensaje, además de que lo hacen de forma masiva e impulsan canciones, marcas entre otros elementos”. Él los ve desde lo general, no como los otros entrevistados

Todos los entrevistados estuvieron de acuerdo con que los videojuegos actualmente son medios de comunicación, porque si hay un emisor, un mensaje y un receptor, entonces se puede considerar como un medio porque cuenta con todos los elementos que conforman un medio. Esto mismo confirma Cardona, Flores y Loaisa (2020) en su trabajo, agregando de motivo que pueden considerarse como tal porque una porción de la población tiene acceso a ellos.

En cuanto a si ¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?

Sergio Monsalve: “Depende del videojuego,...pero creo que sí, que muchos videojuegos llevan impresos una carga de valores positivos para la sociedad, también están los que por el contrario perjudican a la sociedad y que son más tóxicos...”

María del Pilar Modroño R: “sí sin duda sí pero eso tendría que hacerse de una manera tan sexy que llame la atención,...sí sin duda pudiera llegar a ser un espacio maravilloso para que se puedan compartir valores humanos, valores culturales como tu los mencionaste aquí y que evidentemente podamos hacer de la sociedad un espacio más digno de ser vivido en él...”

Manuel Oropeza: “Totalmente,...con el simple hecho de estar disfrutando o estar en una actividad recreativa como puede ser cualquier videojuego ya

simplemente eso te va creando nuevas habilidades ¿no? la resolución de problemas, el pensamiento rápido, una cantidad de cosas...si te generan nuevas habilidades y de nuevo como te comentaba ya el hecho de que sean considerados medios de comunicación pueden servir perfectamente como un canal para transmitir valores culturales...”

Benjamin Bericote: “¿Sí y no, a que me refiero? Depende de qué tipo de juegos están expuestos los usuarios y sean influenciados por su contenido...”

Morella Alvarado: “Si, no hay duda de ello. De ahí la responsabilidad de quienes generan los contenidos. Incluso los juegos que presentan "antivalores" pueden utilizarse como ejemplo, para el reforzamiento de valores positivos. Igualmente, el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices, que son evidentes”.

Enzo Alejandro José Amariscua: “Claro, puedes colocar valores culturales siempre y cuando se consiga el enfoque de cómo elaborarlo y sea captado de forma natural y no incisiva; si puede dar habilidades, como hoy en día tú le colocas a una consola de videojuegos a un joven y la creatividad la moldea de una forma sin igual...”

De los seis entrevistados dos dijeron que depende del tipo de juego, pero terminaron respondiendo al igual que el resto que los videojuegos sí pueden transmitir valores culturales y en el desarrollo de habilidades mencionado entre algunas la resolución de problemas, el pensamiento rápido, el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices. Esta función según lo investigado en el marco teórico corresponde al de los medios de comunicación. En el trabajo de Bretones (2008) se apoya en la teoría hecha por E. Morin y A. Moles la cual establece con la aceptación de ambos la evaluación de los medios desde la recepción de sus mensajes y del uso final que los individuos pueden hacer de ellos, y con la pregunta anterior los entrevistados confirmaron que los videojuegos si son actualmente medios de comunicación y por lo tanto todas las funciones generales que pueda tener un medio de comunicación también lo puede tener un videojuego e incluso este tiene unas funciones propias que lo diferencian de otros medios. Entre una de las funciones de los medios de comunicación según Antonio Lucas (1999) está la transmisión cultural en la cual las personas reciben e incluso forman su identidad cultural a causa de los medios.

En la pregunta de ¿Qué riesgos están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?

Sergio Monsalve: “...muchos de ellos por el contrario no permiten que exista una habilidad social ¿no?, inhiben a la gente y la hacen irónicamente menos sociable ¿no?, la hacen que sufra de eso que llaman ansiedad social, de modo que creo que esa es la gran paradoja que muchos juegos en línea están hechos para incentivar la destreza social, pues terminan inhibiendo esa habilidad social...”

María del Pilar Modroño R: "...hay personas que creen que la vida es lo que sucede en los videojuegos y no, la vida tiene muchísimas más aristas que eventualmente no son consideradas en los videojuegos y los videojuegos tienen consideraciones que no son reales, ósea o que de repente pueden ser reales...porque la gente puede confundir o puede pensar que lo que pasa en los videojuegos pasa en la vida..."

Manuel Oropeza: "...si no se maneja bien, yo creo que todo en esta vida debe tener un equilibrio,...sobre todo con las plataformas online puede estar expuesto a muchísimo contenido que quizás no es beneficioso para ellos".

Benjamin Bericote: Hay que partir desde el punto de vista que todo lo extremo no es bueno, nada en exceso es normal y no es sano, el equilibrio de poder estar conectado al mundo virtual de los videojuegos un par de horas para entretener es muy bien..."

Morella Alvarado: "No, son parte de los mitos".

Enzo Alejandro José Amariscua: "Si te adentras mucho en el mundo de los videojuegos comienzan a asimilar que esa es tu realidad, tu forma de pensar, tu forma de tratar a las personas, quizás no tienes por qué tener a las personas del mundo virtual de frente sino debajo de una pantalla como son presentados esos personajes dentro de sus productos,..."

De los seis entrevistados todos, excepto uno dijeron que si las personas los usan en exceso pueden perder contacto con la realidad e incluso asumir que todo lo que pasa en un videojuego puede ser verdad y de cierta forma incapacitar la habilidad de socializar, sin embargo quien no está de acuerdo es Morella Alvarado, la cual dice que son parte de los mitos, tomando más en cuenta a la persona, sus circunstancias y también de que como dicen algunos de los entrevistados de que todo en exceso es malo. De acuerdo con lo que dicen López, Gallardo y Muñoz, 2020 los videojuegos pueden generar adicción a ellos, sedentarismo y problemas de sociabilidad como mencionó Sergio Monsalve.

¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

Sergio Monsalve: "Mira considero que entre las habilidades que se pueden destacar están habilidades que tienen que ver con el diseño de escenarios en varios juegos se permite el diseño arquitectónico de escenas y eso genera habilidades creativas en el receptor, así como hay otros juegos que incentivan habilidades matemáticas, como explique antes y creo que eso es lo que lo más interesante..."

María del Pilar Modroño R: "...la que te estaba comentando de generar estrategias inmediatas, ver la posibilidad de ¿cómo obtener recursos que me permitan cambiar mi estrategia? Yo creo que eso es fabuloso y me encanta, me

encanta, este el poder desarrollar esas habilidades, sobre todo rápidas, rápidas como resuelvo, entonces yo creo que tienen la capacidad de desarrollar habilidad resolutiva aguda...”

Manuel Oropeza: “...se pueden desarrollar muchas habilidades...pueden desarrollar como te digo otra cantidad de habilidades, en habilidades cognitivas, habilidades motoras...”

Benjamin Bericote: “Una de las cosas más importantes es desarrollar habilidades de comunicación al aprender otro idioma que es muy importante hoy en día...”

Morella Alvarado: “Memoria, toma de decisiones, resolución de problemas, flexibilidad cognitiva, curiosidad, atención y percepción visual y auditiva, desarrollo psicomotriz, estímulo- respuesta, aprendizaje inmediato, coordinación óculo manual, tiempo de reacción, apreciación estética, contextualizar, seguimiento de narrativas, entre muchas otras”.

Enzo Alejandro José Amariscua: “Se podría desarrollar una habilidad lúdica al momento de tener que resolver algún enigma los videojuegos pueden guiarte para su solución, consejos de salud y ejercicio también, dependiendo de el videojuego que consumas también se puede desarrollar habilidades cognitivas y automotrices para pulir los reflejos del usuario”.

Todas estas respuestas por partes de los entrevistados afirman que estos dispositivos pueden ayudar a desarrollar distintas habilidades, a manera de destacar las más resaltantes están: habilidades creativas, habilidades matemáticas, generar estrategias inmediatas, habilidades cognitivas, habilidades motoras, habilidades de comunicación, Morella Alvarado señala una lista más específica: memoria, toma de decisiones, resolución de problemas, flexibilidad cognitiva, curiosidad, atención y percepción visual y auditiva, desarrollo psicomotriz, estímulo- respuesta, aprendizaje inmediato, coordinación ojo-mano, tiempo de reacción, apreciación estética, contextualizar, seguimiento de narrativas.

Incluso Morella Alvarado incluyó en su respuesta el trabajo de Griffiths, Kuss y Ortiz de Gortari (2017), en donde “se analiza una serie de áreas” las cuales son: videojuegos como fisioterapia y terapia ocupacional, videojuegos como distractores en el rol del control del dolor, videojuegos y rehabilitación cognitiva, d- videojuegos y el desarrollo de las habilidades sociales y de comunicación entre los discapacitados del aprendizaje, videojuegos y trastornos de impulsividad / déficit de atención, videojuegos y beneficios terapéuticos en los adultos mayores, videojuegos en entornos psicoterapéuticos, videojuegos y atención médica, videojuegos y trastornos de ansiedad, videojuegos y bienestar psicológico.

Según lo investigado uno de los objetivos de los videojuegos educativos es facilitar la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades y

competencias (López, Gallardo y Muñoz 2020). También sirven según Roncero (2019) como “como herramienta motivacional para empleados y clientes en la propuesta de soluciones a problemas reales en los negocios” y para “explicar la realidad” desde un punto de vista periodístico en el cual se trata de ser lo más objetivo posible para decir la verdad.



## VIII. Conclusiones

El objetivo principal de este proyecto de investigación fue identificar la relación que existe entre los videojuegos y su concepción como medios de comunicación por parte de comunicadores sociales venezolanos.

El enfoque metodológico empleado consistió en hacer entrevistas semiestructuradas a comunicadores sociales o personas especializadas en un área de la comunicación como el mercadeo. Los entrevistados afirmaron, cada uno desde su perspectiva, que los videojuegos cumplen con las características de un medio de comunicación, porque permiten la interacción entre las personas, no solo limitándose a las acciones del juego si no en el intercambio de información e interacción, donde pueden tener una conversación.

Con respecto al objetivo de identificar las características de usos y prácticas de los videojuegos se logró en el marco teórico los usos de los videojuegos en la parte de funciones de los videojuegos y también con las entrevistas en donde algunas de las preguntas que ayudaron a cumplir con este objetivo fueron ¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos? y ¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos? Donde en la primera confirmaron que son para entretener pero que con el paso del tiempo pueden ser usados para interactuar con otras personas. En la segunda pregunta confirmaron que depende del videojuego donde pueden ser buenos ejemplos como malos, dependiendo de la moderación que le den las personas y si mantienen un equilibrio, en el sentido de que diferencien el bien del mal y entiendan que es ficción.

El objetivo de conocer las características y funciones de los medios de comunicación tradicionales y digitales, se observó al evidenciar las diferencias entre ambas plataformas, donde los medios tradicionales cuentan con un proceso de transmisión de información unidireccional, en cambio, los medios digitales cuentan con interactividad y están en constante actualización, haciendo que la información llegue a las personas de manera más rápida de lo que lo harían medios tradicionales como la televisión o la radio.

Al conocer las características y funciones de ambos medios de comunicación se pudo establecer una relación con los videojuegos, en la cual ambos requieren de aparatos eléctricos siendo el televisor un medio donde tanto los medios tradicionales televisión y radio, medios digitales al conectar el teléfono o la computadora e incluso los propios videojuegos para poder visualizarlos en la pantalla, todo eso por parte de las características.

En cuanto a las funciones, ambos los medios de comunicación como los videojuegos comparten el propósito del entretenimiento como primordial, es decir, pueden y tienen otras secciones con otros propósitos, pero el que predomina tanto en los medios tradicionales, digitales y el de los videojuegos es el de entretener.

El describir las percepciones de expertos en relación con los videojuegos como posibles medios de comunicación, se alcanzó este objetivo en la parte de análisis de resultados donde se pusieron las respuestas de los entrevistados con cada pregunta y finalizando con un párrafo donde se da una descripción de las respuestas en general y el motivo por el cual responden de esa manera comparándola con la información obtenida en el marco teórico.

Comparar la relación entre la función de entretenimiento de los videojuegos y sus características como posibles medios de comunicación. Este objetivo se cumplió; la relación que existe entre las características del juego en general en las que destacan: son libres, improductivos, placenteros, ficticios y limitados en el tiempo y en el espacio, dependiendo de su impacto en el mercado y las críticas que reciben, transmiten un mensaje a la población que consumen dichos videojuegos y es a través de los medios de comunicación.

Relacionando cada una de estas características de los juegos en general con su función de entretenimiento, se puede decir que son libres porque al igual que el entretenimiento son una opción, no es obligatorio, la persona puede decidir si invertir su tiempo en otra cosa aparte del entretenimiento, eso no implica que los mismos puedan nutrir de conocimiento desde un aspecto tanto positivo como negativo, se deben de consumir de forma prudente y responsable al estar conscientes que es solo ficción, rescatar lo mejor de los mismos para su disfrute.

Son improductivos, esto depende del videojuego, porque si es cierto que puede no tener una finalidad aparte de la que se plantea en el mismo que es completarlo y no tiene relación directa con otro aspecto de la vida de la persona como el trabajo, pero por otro lado puede enseñar o desarrollar habilidades que puedan ser necesarias, incluso podría una forma de vincularse con otras personas al compartir el gusto de los videojuegos.

Son placenteros porque la persona se divierte al usarlos, además de que generan satisfacción, una de las razones por las cuales generan esta sensación es debido a que fomentan el esfuerzo y trabajo del jugador con recompensas, donde al pasar un nivel o jugar cierta cantidad de tiempo, te ofrecen un objeto o una habilidad que facilita o mejora la jugabilidad del juego.

Ficticios, esto es debido al propio contenido de los videojuegos, en el cual sus personajes y entornos pueden ser ficticios, hay sus excepciones en los cuales pueden basarse en personas y lugares del mundo real para su creación, pero las acciones que realizan, sin importar cuán realistas sean, serán ficticias porque no tienen ninguna consecuencia directa con el mundo real de la persona.

Limitados en el tiempo y en el espacio, tanto los videojuegos como la sección de entretenimiento de los medios se dan en un lugar y momento específico, en el cual las personas sintonizan y usan los videojuegos, debido a la duración de los

mismos y los jugadores que necesitan ir a un lugar en específico, es decir, una consola o máquina para poder usarlos, aunque este último aspecto se ha superado por las consolas y formas de visualizar el contenido de los medios de comunicación se pueden jugar y visualizar con dispositivos móviles respectivamente.

Con respecto a una de las características que diferencian a los videojuegos de los juegos en general es que son interactivos y dentro de esta característica se especifican otros puntos que los relacionan como medios de comunicación, los cuales son: Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza, entendiendo esta posibilidad en el ámbito de la comunicación como la capacidad de una persona de recibir e interpretar una información, y al decirla con sus propias palabras está haciendo una versión propia. Otro punto es la reciprocidad de la comunicación, la cual es una característica esencial en el proceso del intercambio de información.

El cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos permitió alcanzar el objetivo general del trabajo, a parte -de ser su propósito inicial, pero también debido a que permitieron conocer de manera teórica ciertos puntos para poder comprender tanto los videojuegos como los medios de comunicación y establecer con respaldo teórico de trabajos académicos como el testimonio de personas dedicadas a los medios para comparar y poder llegar a una afirmación. También el cumplir con estos objetivos permitió el desarrollo de la tabla de categorías, la cual a su vez funcionó para la elaboración de las preguntas realizadas en la entrevista.

Por lo que el planteamiento del problema ¿Por qué los videojuegos pueden considerarse un medio de comunicación? Es debido a que lo determina y convierte algo en un medio de comunicación es la transmisión de información, así como la capacidad que tiene de permitir a sus usuarios interactuar entre ellos, porque la comunicación es el proceso mediante el cual un emisor transmite un mensaje, esta información pasa por un canal en este sentido los videojuegos y es recibido por un receptor, el cual tiene un efecto en este y puede o no realizar este proceso, intercambiando los roles y hacer una retroalimentación. También de si los videojuegos lo permiten, porque hay videojuegos que no cuentan con una función online o multijugador, por lo que se clasificarían como medios de comunicación tradicionales por la falta de retroalimentación y de interacción de otras personas, sin incluir elementos dentro del videojuego.

## **IX. Recomendaciones**

- Aunque se lograron todos los objetivos planteados para esta investigación, la investigación puede ampliarse y mejorarse aumentando la muestra de entrevistados al incluir expertos también en el área de los videojuegos para contrastar con la de los expertos en los medios de comunicación.
- Buscar más referencias que permitan profundizar secciones en el marco teórico como otras funciones de los videojuegos como medios de comunicación. También en el marco metodológico donde se puede profundizar en las herramientas necesarias para el abordaje de este tipo de casos así como profundizar en las categorías que permitan la definición de otras preguntas que no fueron contempladas al inicio.
- Usar un método cuali-cuantitativo para obtener también datos objetivos y poder ampliar la investigación, en la elaboración del análisis de datos y en las conclusiones y tener de base datos confiables.

## X. Referencias

Acevedo M, Á; Ortiz Z, Z. (2021). Videojuegos y subjetividades: Una reflexión desde Hispanoamérica. Universidad de la Costa, Colombia. Revista de Ciencias Sociales (Ve). Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360029/28069360029.pdf>

Agudelo G ;Aigner M; Ruiz J. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental.Universidad de Antioquia Facultad de ciencias sociales y humanas centro de estudios de opinión. Disponible en: <http://repositorio.udea.edu.co/handle/10495/2622>

Albajes, S, L; Espinosa, C, S. R; Gómez, E, L, J. (2012). VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN. Revista de Investigación. Disponible en: [http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2764/artconlli\\_a2012\\_contreras\\_ruth\\_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2764/artconlli_a2012_contreras_ruth_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Álvarez H, P. (2018). Videojuegos en el aula. Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila.Trabajo Fin De Grado En Maestro De Educación Infantil. Universidad de Salamanca.Disponible en: <https://gredos.usal.es/handle/10366/138300>

Álvarez R, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas. Disponible en: <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>

Arias, G. F (2012).El Proyecto De Investigación Introducción a la Metodología Científica.(6a Edición). Caracas - República Bolivariana de Venezuela.Editorial Episteme. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/301894369\\_EL\\_PROYECTO\\_DE\\_INVESTIGACION\\_6a\\_EDICION](https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION)

Belli, S; Raventós, L, C. (2008). Breve historia de los videojuegos.Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

Bernal, E; Ramírez, E. (2020). Cachicamo: Un Videojuego de Plataformas para la Concienciación en la Preservación del Armadillo Gigante. Revista Venezolana de Computación. Disponible en: <https://svc.net.ve/ReVeCom/Vol07-No02/ReVeCom-vol07-no02-p022-033.pdf>

Bernal, R, J,E; Montoya, C, R; Páez, J. (2012). Videojuegos: Avances tecnológicos en aplicación de física e inteligencia artificial. 2. Los videojuegos y sus tipos. Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central. Disponible en: <https://revistas.itc.edu.co/index.php/letras/article/view/114/110>

Bretones, T, M. (2008). FUNCIONES Y EFECTOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS: LOS MODELOS DE ANÁLISIS. Universidad de Barcelona. Disponible en: <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/6201>

Bueno O, E (2021). Los memes y su función en la propagación de la información. En: adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, nº23. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 175-197. Disponible en: [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/197262/martin%2c%205706\\_175\\_197.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/197262/martin%2c%205706_175_197.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Calderón, S. (2020). LOS VIDEOJUEGOS Y SU EVOLUCIÓN DESDE LA PROGRAMACIÓN TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE OPCIÓN DE GRADO. Fundación Universitaria San Mateo. Bogotá. Disponible en: <http://caoba.sanmateo.edu.co/jspui/bitstream/123456789/241/1/TG-LOS%20VIDEOJUEGOS%20Y%20SU%20EVOLUCION%20DESDE%20LA%20PROGRAMACION%20%281%29.pdf>

Calvo F, R J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>

Cardona V, F, J; Flores, R,L, F; Loaisa, A, A. (2020). Uso de videojuegos como herramienta pedagógica para el aprendizaje de inglés en estudiantes universitarios. Trabajo de grado. Universidad Autónoma de Occidente. Disponible en: <https://red.uao.edu.co/handle/10614/12747>

Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. Disponible en: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/l-Variables-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1653850827&Signature=acJk5DYcU3uM8FRjL~ZaCVr4N5NR1gkCENG Gju1EppV1H0dcLue6lw71eTsJ0CVW86ruqRxKdiSJHWnzCDSz-gTKV8Lg4AJyX90qVUEImC3nlHbUyx7sOn0cHNDIQsMfyQMND~5l8IXiM9p94Wef3S37tHE19rT2gF8VqcdNzFADyv-0AsbmsxjNjtKLlgb3HuCtD9mtcxTPoljtGg-FTE7hn6WcsVJC9wmXFaUfqj~fGjLBrwPwobAk5xCjBNBRietTRYUbdCC1DPa-1s5AQ3oYSIKiWPUupYgn1z8BCTe4XIOrzUEEQiAJbaBEGUBxMjaFdvYeqTdl1xo-GdMg\\_&Key-Pair-Id=A PKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/l-Variables-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1653850827&Signature=acJk5DYcU3uM8FRjL~ZaCVr4N5NR1gkCENG Gju1EppV1H0dcLue6lw71eTsJ0CVW86ruqRxKdiSJHWnzCDSz-gTKV8Lg4AJyX90qVUEImC3nlHbUyx7sOn0cHNDIQsMfyQMND~5l8IXiM9p94Wef3S37tHE19rT2gF8VqcdNzFADyv-0AsbmsxjNjtKLlgb3HuCtD9mtcxTPoljtGg-FTE7hn6WcsVJC9wmXFaUfqj~fGjLBrwPwobAk5xCjBNBRietTRYUbdCC1DPa-1s5AQ3oYSIKiWPUupYgn1z8BCTe4XIOrzUEEQiAJbaBEGUBxMjaFdvYeqTdl1xo-GdMg_&Key-Pair-Id=A PKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Cesari, P. (2021). Hay 3000 millones de gamers en el mundo y sólo pocos se identifican como fans de consolas. ¿Cuál es la región con más videojugadores? Disponible en: <https://www.levelup.com/noticias/623265/Hay-3000-millones-de-gamers-en-el-mundo-y-solo-pocos-se-identifican-como-fans-de-consolas>

Cisneros Vera Alejandro Andrés. (2021). La semiótica del videojuego en la percepción de género en los adolescentes. Disponible en: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32230>

Crespo Vázquez, Carlos (2019). LA TRANSFORMACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS COMO NUEVA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. Universidad de Valladolid. Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37317>

Dávila L, M., G M, G., Preciado M, M.(2018).La radio como medio de comunicación del patrimonio cultural. Fernandina Radio: un estudio de caso. Universidad de Cienfuegos. Universidad de La Habana. Cuba. Artículo Original. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202018000500416#aff1](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000500416#aff1)

Díaz-Parreño María Nuria; Villajos Ortiz. (2020). El auge del píxel español: España en la industria del videojuego. Universidad de Valladolid. Facultad de Comercio. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42189>

Espinosa E G; Malalana U,A. (2018).Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guión cinematográfico y su aplicación a *Assassin's Creed IV: Black Flag*. *Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 23(45). Disponible en: <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/20179>

Estanyol, E; Montaña, M. (2018). *Game & Play: La cultura del juego digital*. Capítulo V Jóvenes y Videojuegos Percepciones sobre su tratamiento informativo en los Medios de Comunicación. Ediciones Egregius. Grupo de Investigación en comunicación e información Digital. Universidad Zaragoza.Pp. 69-86. Disponible en:[https://www.researchgate.net/profile/Juan-Luis-Gonzalo-Iglesia/publication/325710804\\_Digitalizando\\_la\\_experiencia\\_analogica\\_de\\_juego\\_el\\_caso\\_de\\_los\\_juegos\\_postcoloniales/links/5b1fcadaaca272277fa7f5ac/Digitalizando-la-experiencia-analogica-de-juego-el-caso-de-los-juegos-postcoloniales.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Juan-Luis-Gonzalo-Iglesia/publication/325710804_Digitalizando_la_experiencia_analogica_de_juego_el_caso_de_los_juegos_postcoloniales/links/5b1fcadaaca272277fa7f5ac/Digitalizando-la-experiencia-analogica-de-juego-el-caso-de-los-juegos-postcoloniales.pdf)

Fernández R, J. (2019). Videojuegos y cultura de masas: Un estudio del fenómeno Fortnite. Universidad de Sevilla. Disponible en: [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91789/TFG\\_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91789/TFG_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Flores, A, A, K; Aranda, M, N, M; López, M. (2018).¿Cómo afecta al consumidor la publicidad presentada en los videojuegos en dispositivos móviles? *aDResearch: Revista Internacional de Investigación en Comunicación*.Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6432329>

Fuster G, E D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. Artículo de Revisión. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú. Disponible en: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2307-79992019000100010](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000100010)

Galarza R, C. (2020). Los Alcances de una investigación. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito-Ecuador. Disponible en: <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336>

González M, P; Jiménez S, M del C. (2021). Los videojuegos: Una nueva estrategia de comunicación. Universidad de Córdoba. Disponible en: <https://helvia.uco.es/handle/10396/22372>

González S, R. (2019). Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro. Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. Repertorio Americano. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/340607717\\_REPERTORIO\\_A\\_MERICANO\\_estado\\_general\\_de\\_la\\_investigacion\\_sobre\\_videojuegos\\_un\\_breve\\_analisis\\_y\\_posibles\\_tendencias\\_a\\_futuro](https://www.researchgate.net/publication/340607717_REPERTORIO_A_MERICANO_estado_general_de_la_investigacion_sobre_videojuegos_un_breve_analisis_y_posibles_tendencias_a_futuro) General state of research on videogames a brief analysis and

Hernández D, G. (2019). Prosumidores, audiencias y consumo cultural en Venezuela (2005-2018). Disponible en: [https://saber.ucab.edu.ve/xmlui/bitstream/handle/123456789/19835/COM2019185\\_19-37%20PROSUMIDORES%20CONSUMO%20CULTURAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://saber.ucab.edu.ve/xmlui/bitstream/handle/123456789/19835/COM2019185_19-37%20PROSUMIDORES%20CONSUMO%20CULTURAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Henríquez, P. F. y Zúñiga, A. T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. Videojuegos: breve panorama de las conceptualizaciones y los enfoques sobre este objeto de estudio. Artículo. Disponible en: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-25222017000100051](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222017000100051)

Lastra, A. (2016): El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia, Icono 14, volumen (14), pp. 71-94. Disponible en: <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/902>

López N, F; Gallardo L, J.A.; Muñoz V, D. (2020) Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género. Revista Colombiana de Educación. Disponible en: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12701/10544>



López-R, I. (2020). El videojuego como área de especialización periodística. Rasgos distintivos y perspectivas profesionales para un sector en auge. Estudios sobre el mensaje periodístico, 27 (1), 319-332. Ediciones Complutense. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/111464>

Lucas, A. (1999): *Sociología de la Comunicación*. Madrid: Trotta, Madrid.

Martín J S, H. (2020). "LOS VIDEOJUEGOS, UN SECTOR MÁS QUE RENTABLE". Universidad de Valladolid. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41919/TFG-J-133.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martín R, S; Manjarrés M, S; Martín R, S. (2019). Aspectos metodológicos de la instrumentalización de la recogida de datos primarios y sus consideraciones éticas en la investigación clínica. Enfermería en cardiología: revista científica e informativa de la Asociación Española de Enfermería en Cardiología. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7103590>

Martínez, E. (s.f). ¿Cómo escribir el marco metodológico en una investigación cualitativa? <https://aprendizaje.uchile.cl/recursos-para-leer-escribir-y-hablar-en-la-universidad/profundiza/profundiza-en-la-tesis/como-redactar-el-marco-metodologico-en-una-investigacion-cualitativa/>

Medina, C M. (2018). MODELADO 3D DE UN PERSONAJE PARA VIDEOJUEGOS. Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/110202>

Mendieta M R M; Quichimbo P A P. (2022). Diseño, construcción y programación de un prototipo de robot móvil para aplicaciones de telepresencia. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Electrónica. Disponible en: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21868>

Navia,P; Paz, L, U, C. (2017). Tuiteo, luego voto. El efecto del consumo de medios de comunicación y uso de redes sociales en la participación electoral en Chile en 2009 y 2013. Disponible en: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2017000100071&script=sci\\_arttext&lng=p](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2017000100071&script=sci_arttext&lng=p)

Neill A, D; Suárez C, L. (2018). Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica. Universidad Técnica de Machala. Machala, Ecuador. Disponible en: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>

Ortega O, A. (2018). Enfoques de Investigación. Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUE\\_S-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUE_S-DE-INVESTIGACION.pdf)

Ortiz V, I; Jaramillo M, S. (2021). Análisis de la transición de los medios tradicionales a los medios digitales en dos universidades del sur de Santiago de Cali durante el periodo 2020-2021. Universidad Autónoma de Occidente. Disponible en: <https://red.uao.edu.co/handle/10614/13378>

Oviedo Delgado, Álvaro. (2020). Videoconsolas: guerra de poder. Universidad de Valladolid. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42043>

Parra, D., Segarra, J. R. (2013). La incidencia del discurso de los medios en las representaciones socioculturales de los futuros maestros: un reto para la didáctica crítica. Medios de comunicación y pensamiento crítico. Nuevas formas de interacción social.

Quevedo P, D. (2020-2021). Análisis del Tratamiento Informativo de la Industria del Videojuego en los medios tradicionales. Universidad de la Laguna. Disponible en: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/25355/Analisis%20del%20tratamiento%20informativo%20de%20la%20industria%20del%20videojuego%20en%20los%20medios%20tradicionales.pdf?sequence=1>

Ranzolin, A. (2017). Tecnologías de la información y la comunicación en Educación: Medios Instruccionales. VIDEOJUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y SU RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN PARA LOS MEDIOS. Ed. XIV. Caracas: Instituto de Investigaciones de la Comunicación UCV. Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Pablo-Torres-Canizalez/publication/320136762\\_Perfeccionamiento\\_de\\_competencias\\_gramaticales\\_a\\_traves\\_de\\_la\\_guionizacion\\_radiofonica\\_Una\\_propuesta\\_interdisciplinaria\\_para\\_estudiantes\\_de\\_educacion\\_secundaria/links/59d00e5aaca2721f43619b5a/Perfeccionamiento-de-competencias-gramaticales-a-traves-de-la-guionizacion-radiofonica-Una-propuesta-interdisciplinaria-para-estudiantes-de-educacion-secundaria.pdf#page=69](https://www.researchgate.net/profile/Pablo-Torres-Canizalez/publication/320136762_Perfeccionamiento_de_competencias_gramaticales_a_traves_de_la_guionizacion_radiofonica_Una_propuesta_interdisciplinaria_para_estudiantes_de_educacion_secundaria/links/59d00e5aaca2721f43619b5a/Perfeccionamiento-de-competencias-gramaticales-a-traves-de-la-guionizacion-radiofonica-Una-propuesta-interdisciplinaria-para-estudiantes-de-educacion-secundaria.pdf#page=69)

Roncero, A. M. (2019). Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos (Tesis doctoral). Universidad Complutense Madrid. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/>

Rondón Q, C A. (2020). El videojuego como experiencia inmersiva. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín. Disponible en: <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/9453>

Ruiz G, M. (2018). CARACTERÍSTICAS DE LOS MEDIOS DIGITALES. QDR Comunicación. Disponible en: <https://qdrcomunicacion.com/caracteristicas-de-los-medios-digitales/>

Ruiz, K ; Quezada T, L ; Iñiguez P, G. (2018). Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción League of Legends Ecuador. Universidad Técnica de Machala. Ecuador. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210410>

Ruiz, M, A. (2018). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la COMUNIDAD VIRTUAL PERUANA de TEAM FORTRESS 2. Pontificia Universidad Católica del Perú. Disponible en: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/13316>

Salgado, García, Lucas. (2019). La guerra de consolas "una mirada histórico - reflexiva sobre las estrategias publicitarias en el posicionamiento global de los videojuegos. Universidad Católica de Manizales. Disponible en: <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2543>

Sánchez F, A, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. Artículo de revisión. Departamento de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Andina del Cusco, Cusco – Perú. Disponible en: <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/644/950>

Urdaneta, A; Ramírez, E. (2019). Einalu'u: Videojuego de Simulación de Construcción y Gestión de Culturas Indígenas Prehispánicas. Revista Venezolana de Computación. Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Esmitt-Ramirez/publication/340232754\\_Einalu%27u\\_Videojuego\\_de\\_Simulacion\\_de\\_Construccion\\_y\\_Gestion\\_de\\_Culturas\\_Indigenas\\_Prehispanicas/links/5e7df8cfa6fdcc139c09a377/Einaluu-Videojuego-de-Simulacion-de-Construccion-y-Gestion-de-Culturas-Indigenas-Prehispanicas.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Esmitt-Ramirez/publication/340232754_Einalu%27u_Videojuego_de_Simulacion_de_Construccion_y_Gestion_de_Culturas_Indigenas_Prehispanicas/links/5e7df8cfa6fdcc139c09a377/Einaluu-Videojuego-de-Simulacion-de-Construccion-y-Gestion-de-Culturas-Indigenas-Prehispanicas.pdf)

Valle del Pozo, Á. (2019). Generación evolutiva de contenido para mapas de videojuegos. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: <https://oa.upm.es/56005/>

Vayas, V, D, F. (2021). La difusión de noticias falsas en medios de comunicación digital y la responsabilidad penal del comunicador. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8508>

Vázquez-M, P. (2018). Las mascotas corporativas de los videojuegos de los años 90: un símbolo de los millennials. Artículo. Disponible en:

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-25222018000200195](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222018000200195)

Ventura R; Cuberes R, C; Rodríguez C, A. (2018). Comunicación Digital Interactiva: valoración de profesionales, docentes y estudiantes del área de la comunicación sobre las competencias académicas y los perfiles profesionales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp.331 a 351. Disponible en: <http://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/557>

Yaguana, P, D, C. (2014). VIDEOJUEGOS Y COMUNICACIÓN: estudio de la relación comunicacional del jugador con el mundo del videojuego, en el sistema de realidad virtual Kinect. Universidad Central del Ecuador Facultad de Comunicación Social. Trabajo de grado previo a la obtención del título de licenciado en comunicación social. Quito-Ecuador. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3198/1/T-UCE-0009-269.pdf>

Zhao, Z. (2017). videojuegos, educación y desarrollo. Universidad Autónoma de Madrid. Tesis Doctoral. Disponible en: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao\\_zhuxuan.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf)

**XI.Anexo 1**  
**Entrevistas a expertos**

## Entrevista a Sergio Monsalve, crítico de cine:

¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?

Las principales funciones de los juegos son activar nuestras neuronas y permitirnos trabajar en una serie de destrezas que son aplicables, sobre todo, desde mi punto de vista a la inteligencia, entendiendo a la inteligencia como esa facultad humana de resolución de problemas, esto parte por su puesto de la teoría de juegos, luego tiene una aplicación tecnológica, pero creo que la principal función que cumple un videojuegos es ayudarte a la solución de un conflicto. Hay juegos que tienen más trama que otros, juegos que están concentrados específicamente en acciones o en un arco dramático épico, pero en definitiva todos ellos, creo que están vinculados con esa expresión didáctica con esa creación didáctica que le permite a la gente entenderse mejor en su contexto y entenderse mejor como ser humano y aprender destrezas técnicas, tener una constancia que es la que te va a permitir evolucionar dentro del juego y poder precisamente ganar, triunfar ante la máquina o capaz ante ti mismo o ante el resto de las personas que están compitiendo contigo en línea, pero creo que son un buen material, un dispositivo que cumple una función, como dije de resolución de conflictos, de problemas que ayuda a la inteligencia y que además cumple una función que es primordial que es el desarrollo tecnológico, eso creo que no es menor, desarrollo tecnológico, habilidades, desarrollo técnico, desarrollo de conceptos, porque cada videoclip, cada videojuego tiene su concepto y creo que todo eso está vinculado ahí.

¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación?  
¿Por qué?

Número dos, por supuesto que son medios de comunicación social, de los más importantes y de los que tienen más impacto comercial y estético en la actualidad al punto que tienen más audiencia y tienen más rentabilidad que las propias películas en la actualidad y ejerciendo influencia sobre los discursos y los lenguajes de otros medios de comunicación social como el cine, la televisión, las redes sociales que son casi que la cristalización de una utopía *videogamer* o *gamer* de modo que si los considero que son unos medios de comunicación social y que son vitales y no solo por eso, sino también porque cumplen con la premisa teórica de la comunicación social en donde hay un emisor que crea un contenido, ¿no? , que envía un mensaje y un receptor que interactúa con ese discurso, ya obviamente, bueno esas líneas se han ido desdoblado en la actualidad, en el sentido de que existen cocreadores y los receptores también tienen la capacidad de recrearse en el juego o reelaborar el juego o volverlo a romancear, volverlo a modificar y creo que por tal motivo son unos medios de comunicación muy contemporáneos, muy vigentes, muy actuales y muy retadores para el espectador sobre todo y muy en consonancia y en sintonía con las audiencias de hoy en día y por eso son tan exitosos, porque tienen esa cuestión de ser interactivos, que es lo que demandan hoy en día las audiencias.

¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?

Depende del videojuego, hay videojuegos que transmiten valores de todo tipo, valores que son importantes para el desarrollo empático de los seres humanos para entenderse con la empatía, para entenderse con resiliencia, para aprender también un principio tan importante como es el de la constancia, la perseverancia, creo que sí, sirven para ello, estos videojuegos todos, todos contienen un valor, claro hay que diferenciar esos valores y ver cuáles son esos valores que van a ser de mayor desarrollo y de mayor estímulo para los seres humanos que los juegan, pero creo que sí, que muchos videojuegos llevan impresos una carga de valores positivos para la sociedad, también están los que por el contrario perjudican a la sociedad y que son más tóxicos, en el sentido que la gente se psicotiza con ellos y pierde el sentido de la individuación y de la realidad y esos videojuegos son los más tóxicos, porque son los videojuegos que polarizan, son los videojuegos que terminan generando unas adicciones que no son las más deseables y son los videojuegos que se han asociado con hechos violentos y para ello hay muchas investigaciones que hay diferentes posturas al respecto, a favor y en contra, hay personas que creen que los videojuegos no son incentivo para la violencia y hay otras teorías que afirman lo contrario, en base a documentación, informaciones, datos, sobre esto no hay una palabra escrita sobre piedra, cada quien tiene una posición bien asimilada. Como comunicador social considero que estos videojuegos más tóxicos, más violentos si generan unos mapas, generan unos mapas que necesitan, requieren de una personalidad fuerte para que no devengan en conductas imitativas, creo que eso es lo siempre hay que combatir y evitar, es importante que estos videojuegos siempre sean jugados, literalmente por gente que esté muy consciente, gente que entienda las diferencias que existan entre la realidad y la ficción y que no se dejen obviamente llevar por los instintos más básicos que imponen muchas de las narrativas de los videojuegos, entonces para ello se necesitan sociedades sanas y personas sanas, entonces muchas veces sabemos que las ciudades no permiten el desarrollo sano de sus habitantes y creo que esos son factores que en el contexto, pues generan una serie de circunstancias, allí que son bastante preocupantes y bastante difíciles y que pueden ser las que al final generen conductas impropias y conductas negativas y tóxicas en los jugadores de estos *games*, entonces sí creo que existen tanto juegos que son más benignos, que son más productivos para la educación de la gente, así como existen juegos que son más perniciosos.

¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos? y  
¿Qué riesgos están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?

Mira considero que entre las habilidades que se pueden destacar están habilidades que tienen que ver con el diseño de escenarios en varios juegos se permite el diseño arquitectónico de escenas y eso genera habilidades creativas en

el receptor, así como hay otros juegos que incentivan habilidades matemáticas, como explique antes y creo que eso es lo que lo más interesante, ¿no? Hay una paradoja en estos videojuegos que muchos de ellos por el contrario no permiten que exista una habilidad social ¿no?, inhiben a la gente y la hacen irónicamente menos sociable ¿no?, la hacen que sufra de eso que llaman ansiedad social, de modo que creo que esa es la gran paradoja que muchos juegos en línea están hechos para incentivar la destreza social, pues terminan inhibiendo esa habilidad social, entonces me gustan los juegos que permiten más bien como la interacción de la gente en espacios públicos, juegos en 3D, por ejemplo que permitan esa interacción con la gente, poniéndose sus cascos, poniéndose sus dispositivos en 3D, creo que eso funciona bastante para que la gente pueda volver a estar en comunidad y creo que esas son como las habilidades que yo destaco, habilidades en términos de diseño, de plataforma y habilidades en conceptos creativos, creo que en el resto de las situaciones hay como cuestiones que atajar y que en vez de incentivar, pues por el contrario, lo que hacen es mermar capacidades creativas, ¿no?, pero es una paradoja creativa que tienen los videojuegos.



## **Entrevista a María del Pilar Modroño R, Consultora de servicios de mercadeo de servicios y mercadeo relacional:**

Te paso a responder las preguntas, a ver la primera ¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?, bueno sin duda te voy hablar desde el sentido común simplemente y como lo percibo yo, a ver las principales funciones de los videojuegos está desarrollar habilidades, adquirir habilidades nuevas y además es una manera de interactuar con otras personas a través de esos videojuegos, es decir ya no es una persona versus una máquina, si no que ya es la posibilidad de interactuar con otras personas y eso evidentemente, es muy chévere porque empiezas a conocer a otras personas que de repente no viven en tú país y tienen unas culturas diferentes y puedes empezar quien quita a generar amistades, ¿no? a partir de esos videojuegos y de alguna manera te estoy respondiendo la segunda pregunta y cuando me preguntas, valga la redundancia.

¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación?

Claro que sí, porque a través de él interactúan las personas y ya no es esa interacción tal cual, no es ese videojuego que yo jugué que era unidireccional, no aquí es bidireccional y multidireccional realmente, entonces son varios los que pueden interactuar, son varios los que pueden conocerse y evidentemente a partir de ahí establecerse una relaciones muy chéveres, muy bonitas, donde de alguna manera ese concepto de ganar-ganar, pues pudiera estar presente ¿no?

Después preguntas ¿los videojuegos pueden transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?, sí sin duda sí pero eso tendría que hacerse de una manera tan sexy que llame la atención, fíjate que ayer estaba hablando justamente con una persona que está tomando unas clases del tema de valores y me decía: “Pilis estoy encantada, me fascina que material tan importante”, bueno que bien que lo veas así, porque realmente lo es, pero hay que, digamos saber vender este tema de valores que no tendría porque ser vendido, sino que simplemente si tu eres una persona de bien, si tú eres una persona de luz, pues para ti los valores son parte de tu vida, pero lamentablemente sabemos que no es así y hay gente que anda por la vida, pues a su vera, ¿no?, pero sí sin duda pudiera llegar a ser un espacio maravilloso para que se puedan compartir valores humanos, valores culturales como tu los mencionaste aquí y que evidentemente podamos hacer de la sociedad un espacio más digno de ser vivido en él, ¿no?.

Después preguntas, a ver ¿qué riesgos considera usted que están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?, bueno a ver sobre todo a partir de si mal no recuerdo la generación de los millennials hay personas que creen que la vida es lo que sucede en los videojuegos y no, la vida tiene muchísimas más aristas que eventualmente no son consideradas en los videojuegos y los videojuegos tienen consideraciones que no son reales, ósea o que de repente pueden ser reales, pero no son sanos, como por ejemplo tener una

doble vida, ¿no?, eso pudiera ser complicado sobre todo cuando queremos de alguna manera aunar la presencia de los valores en los videojuegos, entonces hay que tener mucho cuidado, porque la gente puede confundir o puede pensar que lo que pasa en los videojuegos pasa en la vida, mucha gente crítica a los videojuegos que sí hace a la gente violenta, no yo creo que otras cosas son las cosas que hacen a la gente violenta y esto pudiera de alguna manera alimentar esa violencia, pero realmente no creo que la genere, yo veo por ejemplo a mis sobrinos jugar videojuegos y le pregunto cosas y me parece que sus respuestas son netamente vinculadas con la capacidad de generar estrategias inmediatas y eso en la vida hace falta, en los trabajos hace falta, en la vida en general pues hace falta, entonces no, no necesariamente los videojuegos generan violencia, sino que también pueden generar cosas buenas, por supuesto ¿no? y creo que ese es el mayor problema volviendo a esta respuesta, este que la gente cree que sobre todo los jóvenes que se están moldeando, que son esponjitas, que el videojuego es la vida y por ahí va la vida y se pierden pudieran llegar a ser personas con alguna sociopatía ¿no? que cuando tienen alguien en frente posiblemente no saben cómo actuar, porque están buscando los controles sin darse cuenta que evidentemente el control lo siguen teniendo, pero no a través de un aparato y finalmente preguntas: ¿qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de videojuegos?, bueno por ejemplo la que te estaba comentando de generar estrategias inmediatas, ver la posibilidad de ¿cómo obtener recursos que me permitan cambiar mi estrategia? Yo creo que eso es fabuloso y me encanta, me encanta, este el poder desarrollar esas habilidades, sobre todo rápidas, rápidas como resuelvo, entonces yo creo que tienen la capacidad de desarrollar habilidad resolutiva aguda y eso es fascinante, ¿no? bien canalizado, bien llevado, por supuesto que eso es fascinante.

## **Entrevista a Manuel Oropeza comunicador social de la UCAB, trabajador independiente en documentales y publicidad:**

Con respecto a la primera, la que me preguntas ¿cuáles son las principales funciones de los videojuegos? Yo creo que desde que se crearon, su función principal fue la de entretener, ¿no? como cualquier otra recreación, pero bueno a medida que ha avanzado la tecnología y han avanzado todas las plataformas en las que nosotros podemos consumir los videojuegos, esas funciones han ido cambiando, yo creo que ahora el tema de la realidad virtual, eh por no decirte solamente los videojuegos se utilizan hasta en operaciones médicas y demás, funciona también para enseñar, sigue todavía teniendo el factor de la diversión y de la distracción, pero para instruir, para aprender para enseñar, para muchas cosas, ¿no?, creo que ha migrado un poco más hacia eso.

Con respecto a la de si ¿pueden ser considerados o no un medio de comunicación? Si totalmente, este valido como cualquier otro medio de comunicación, de hecho desde hace unos años se ha venido manejando lo que se llama una narrativa transmedia que es a través de diferentes plataformas tú puedes ir comunicando, puedes ir mostrando algo que puede comenzar quizás en un libro o en un periódico, puede migrar hacia la web y hacía un videojuego o al revés ¿no? entonces al principio insisto ellos han comenzado netamente como algo recreativo ¿no?, pero eso a medida que avanzan las tecnologías ha ido cambiando, entonces totalmente se pueden considerar como un medio de comunicación por lo que te decía anteriormente están comunicando, valga la redundancia ideas que la gente quiere transmitir, que la gente quiere enseñar y eso es tan válido como cualquier periódico, cualquier canal de televisión, eh bueno de hecho, incluso el caso de *Fortnite* que últimamente se ha vuelto una plataforma inmensa fíjate que ahora hay conferencias, hay conciertos y todo dentro de la misma plataforma, ¿no? entonces ya el simple hecho de que las personas adapten un videojuego con el que tienes tu avatar que está simplemente en un campo y puedas modificarlo y ponerlo en una pantalla y ya tengas el hecho de comunicarte a través de la voz, de mensajes escritos que tu modifiques el mapa para poner otras cosas, lo hace completamente un medio de comunicación.

Con respecto a la tercera pregunta de ¿si pueden transmitir valores culturales y desarrollo de habilidades? Totalmente, como te decía anteriormente con el simple hecho de estar disfrutando o estar en una actividad recreativa como puede ser cualquier videojuego ya simplemente eso te va creando nuevas habilidades ¿no? la resolución de problemas, el pensamiento rápido, una cantidad de cosas, aunque tu sientas que no estás sentado frente a un libro estudiando matemática o física, el simple hecho de estar frente a estos impulsos, si te generan nuevas habilidades y de nuevo como te comentaba ya el hecho de que sean considerados medios de comunicación pueden servir perfectamente como un canal para transmitir valores culturales, no necesariamente que la gente piense en un videojuego piense en un *Fifa* o en un *MLB* o en un *Call of Duty*, no es totalmente juegos educativos de diferentes culturas, incluso gente que llegaba a ver que aprenden idiomas que

aprenden otras habilidades, completamente distintas, simplemente copiando lo que ven por decirte algo ¿no? entonces si sirven para transmitir valores culturales, porque bueno me imagino que ahorita que estás investigando eso, te podrás dar cuenta la cantidad de subgéneros que hay dentro de los videojuegos ¿no? este, incluso te lo pongo así cuando están los bebés siempre hay un *Play doh* o hay legos o algo para que ellos justamente vayan construyendo, vayan desarrollando habilidades motoras, habilidades cognitivas y demás, bueno mucho de esos juegos que antes eran físicos ahora existen de manera digital, existen en el iPad, en el teléfono, en el Playstation, en el Xbox, en la computadora y van mezclando eso ¿no? porque bueno obviamente las tecnologías han avanzado y ahora hay mucho más, es más fácil el acceso a estas plataformas digitales a estos videojuegos que quizás un juego en físico.

¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

Mira cómo te comentaba en el *voice note* anterior se pueden desarrollar muchas habilidades, en caso personal yo recuerdo mucho que de chamo, yo aprendí hablar inglés más allá de lo que me daban en el colegio, eh yo me metía a buscar palabras que yo veía en los juegos, me metía a leer, leía los diálogos o de repente quizás interactuaba con otras personas en juegos online que de repente hablaban inglés y mira, nada más por decirte un ejemplo completamente personal ¿no? pero pueden desarrollar como te digo otra cantidad de habilidades, en habilidades cognitivas, habilidades motoras, además con el nuevo VR que ahora involucra, no solamente es estar sentado con un control en la mano y ya, fíjate ahora involucran coordinación de sentidos porque vas caminando, estás oyendo, estas, es una cantidad de cosas que quizás la nueva tecnología VR no la maneja por completo pero sí, insisto y el hecho de que tú te estés divirtiendo, quizás aprendiendo cosas nuevas, conociendo un juego nuevo, ya simplemente estás aprendiendo nuevas habilidades, resolución de problemas, muchísimas cosas, por su puesto, todo lo bueno tiene un lado malo ¿no?

¿Qué riesgos están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?

Que es respondiéndote la cuarta pregunta, si puede tener algunos riesgos ¿no? si no se maneja bien, yo creo que todo en esta vida debe tener un equilibrio, entonces quizás un chamo de 3 años si tú en vez de bueno, sacarlo al parque a que juegue al fútbol, a que interactúe con otros niños le das un Playstation o algo quizás el niño se inmersa más, se sumerja más en esa plataforma y quizás el chamo cuando le toque em, digamos ir al colegio e interactuar con otros compañeros no va a saber hacerlo porque no tiene una pantalla de por medio o no es él, el que sienta que está interactuando si no es su avatar, entonces ese tipo de cosas, si como te digo, hay que llevarlas con un buen balance, porque si bien es cierto que puedes aprender muchas habilidades y puedes desarrollar una cantidad de habilidades hay otras como dices tú, mira el contacto físico, eso es

muy importante, eh digamos, cosas como el aire libre o una cantidad de factores que puedan ser dañinos sin contar por supuesto el tema de que estás liberando un chamo a unas plataformas que tú no sabes quien está al otro lado. Hace unos años con uno de los atentados de Isis, eh, luego de unas investigaciones que hicieron se dieron cuenta que fue en *Call of Duty*, creo que fue si no me equivoco fue la plataforma que los terroristas utilizaron para comunicarse, pero no eran ellos solos, ellos estaban abiertos al mundo online, entonces tú no sabes que si de repente hay un chamo en ese juego que está expuesto a ese tipo de cosas, a ese tipo de violencia, no del juego en sí, sino del lenguaje de esas personas adultas o algo, entonces siempre hay que regularlo, siempre hay que llevarlo muy de la mano, porque si es alguien, yo me voy mucho al ejemplo de los chamos, si es alguien que se suelta a un mundo tan abierto como es ahorita el de los videojuegos y sobre todo con las plataformas online puede estar expuesto a muchísimo contenido que quizás no es beneficioso para ellos.

## Entrevista a Benjamin Bericote, ingeniero en sistemas:

¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?

Desde hace muchos años si nos vamos a la época de los 70's siempre la idea o función principal fue el entrenamiento, fue pensado para un público en general desde niños hasta adultos, ya que eran juegos Básicos, matemáticos y de lógica y muchos de ellos estaban en Bares o Estaciones de Servicio en los EEUU, hasta llegar a los hogares en todo el mundo. En los tiempos actuales el mercado de los videojuegos se fue expandiendo a un nivel tan grande y masivo que está en todo el mundo, llegando a ser su principal función entretener desde la comodidad de tu casa con consolas con una gran capacidad de procesamiento y memoria para dar un espectáculo visual.

¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación? ¿Por qué?

Actualmente si, hoy en día la mayoría de los videojuegos se utilizan para relacionarse o comunicarse y conectar con otras personas en cualquier parte del mundo, pero no solo queda ahí, actualmente los *Gamer* utilizan distintas plataformas de Streaming como YouTube o Twitch para conectar con un público masivo y mostrar todas sus habilidades competitivas y poder relacionarse con muchas personas en esta era de la información y comunicación.

¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?

¿Si y no, a que me refiero? Depende de qué tipo de juegos están expuestos los usuarios y sean influenciados por su contenido, no es lo mismo jugar *Call of Duty* a Jugar FIFA, hay una diferencia entre un juego de armas y otro de deportes, ambos están creados para entretener, pero un juego deportivo te podría inducir a querer ser ese jugador en la vida real, querer llegar a estar en un equipo profesional de fútbol de otro País en una Liga internacional, ahí ya podemos decir que el usuario consumidor esté emocionado por la cultura de otro País de su equipo de preferencia.

¿Qué riesgos considera usted que están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?

Hay que partir desde el punto de vista que todo lo extremo no es bueno, nada en exceso es normal y no es sano, el equilibrio de poder estar conectado al mundo virtual de los videojuegos un par de horas para entretener es muy bien pero también utilizar tiempo importante para salir a jugar, socializar con tus amistades, familiares y hacer deporte al aire libre, leer un libro, realizar actividades físicas es la mejor opción, si hay casos donde niños y adolescentes no salen de sus casas porque están conectados día y noche a una consola, pero creo que el deber de los

padres es educar de una manera sana el uso de estos dispositivos electrónicos, recuerden que todo en exceso es malo, el equilibrio es fundamental para todo, y eso viene desde el hogar, si unos padres tienen el control de su hijo, seguro ese chico será un adolescente y un adulto funcional con muchas habilidades y destrezas que puede realizar en la vida real.

¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

Una de las más importantes es desarrollar habilidades de comunicación al aprender otro idioma que es muy importante hoy en día, hay estadísticas mundiales donde se especifican que los videojuegos han ayudado a niños y adolescentes a aprender otro idioma de una manera más avanzada y entretenida, imagínate si eres un niño de 5 años y estás jugando un videojuego de tu preferencia con un idioma que no es el tuyo, ese chico al tener unos 10 años, va a memorizar palabras, pronunciación y lectura de otro idioma y eso es clave hoy en día ya que actualmente la era digital se impuso y beneficia a la nueva generación de tener la información en la palma de su mano.

## **Entrevista a Morella Alvarado investigadora en el área de Comunicación Social y Educomunicación:**

¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?

Entretener, como todos los juegos. Sin embargo, dadas los beneficios comprobados de los videojuegos, pueden ser utilizados con fines educativos, terapéuticos y el desarrollo de habilidades sociales, e incluso, son vitales para la investigación.

¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación?  
¿Por qué?

Lo que define a un medio de comunicación, es la transmisión de mensajes y contenidos y que cada vez, ameritan mayor participación de las audiencias, con sus experiencias, contextos y marcos interpretativos. Si se afirma que el cine es un medio de comunicación, pues los videojuegos también podrían considerarse un medio de comunicación, de los nuevos tiempos.

¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?

Si, no hay duda de ello. De ahí la responsabilidad de quienes generan los contenidos. Incluso los juegos que presentan "antivalores" pueden utilizarse como ejemplo, para el reforzamiento de valores positivos. Igual, el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices, que son evidentes.

¿Qué riesgos considera usted que están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?

No, son parte de los mitos.

¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

Memoria, toma de decisiones, resolución de problemas, flexibilidad cognitiva, curiosidad, atención y percepción visual y auditiva, desarrollo psicomotriz, estímulo- respuesta, aprendizaje inmediato, coordinación óculo manual, tiempo de reacción, apreciación estética, contextualizar, seguimiento de narrativas, entre muchas otras.



## **Entrevista a Enzo Alejandro José Amariscua.**

¿Cuáles son las principales funciones de los videojuegos?

Podría decirte fácilmente que la función principal consiste en el propósito de entretener, de crear, de innovar, pero puede tener vínculos educativos.

¿Pueden ser considerados los videojuegos como medios de comunicación?  
¿Por qué?

Yo diría que, si los coloco dentro de esa área como medios de comunicación, porque transmiten un mensaje, además de que lo hacen de forma masiva e impulsan canciones, marcas entre otros elementos.

¿Pueden los videojuegos transmitir valores culturales y permitir el desarrollo de habilidades a quienes se exponen a sus contenidos?

Claro, puedes colocar valores culturales siempre y cuando se consiga el enfoque de cómo elaborarlo y sea captado de forma natural y no incisiva; si puede dar habilidades, como hoy en día tú le colocas a una consola de videojuegos a un joven y la creatividad la moldea de una forma sin igual, al igual que le das un teléfono y logra manejar ciertos factores o componentes que ni el mismo dueño del móvil lo ejecuta de dicha manera, con esto si considero que permite un desarrollo en las habilidades de los que consumen videojuegos.

¿Qué habilidades se pueden desarrollar a partir del uso de los videojuegos?

Se podría desarrollar una habilidad lúdica al momento de tener que resolver algún enigma los videojuegos pueden guiarte para su solución, consejos de salud y ejercicio también, dependiendo del videojuego que consumas también se puede desarrollar habilidades cognitivas y automotrices para pulir los reflejos del usuario.

¿Qué riesgos están asociados a los videojuegos que impiden una relación activa con la sociedad?

Si te adentras mucho en el mundo de los videojuegos comienzas a asimilar que esa es tu realidad, tu forma de pensar, tu forma de tratar a las personas, quizás no tienes por qué tener a las personas del mundo virtual de frente sino debajo de una pantalla como son presentados esos personajes dentro de sus productos, debido a esto comienzas a desarrollar una personalidad distinta a lo que eres tú realmente para poder caerle bien a las personas y eso no te permite poder socializar de una forma más tranquila, más natural, más allá de personas que también les gustan los videojuegos y poseen tú mismo conocimiento del tema; entonces sí de parte de los padres no se les coloca un límite al consumo de los videojuegos a sus hijos, se tiende a crear una barrera muy larga para compartir con los demás por lo ya mencionado, se tiende a perder demasiado la forma en

que estos jóvenes se llega a relacionar con otras personas, desde cómo atreverte a hablar hasta cómo reaccionar a una respuesta, de poder leer los mensajes corporales de otras personas, son varias las razones si se consumen los videojuegos en exceso pero como dice el dicho “todo en exceso es malo”.