

<https://doi.org/10.47300/actasidi-unicyt-2022-53>

PERCEPCIÓN DEL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA DINÁMICA FAMILIAR¹

Ranzolin, Alexandra
Universidad Monteávila
Caracas, Venezuela
aranzolin@uma.edu.ve
ORCID: 0000-0002-2838-8663

RESUMEN

La familia es la primera responsable de la educación de los hijos y se apoya en el sistema de educación formal y no formal para lograr su desarrollo integral. En este sentido, los videojuegos surgieron para entretener, las otras funciones se generaron a partir de su evolución sostenida en el tiempo. Para entender el impacto que observa la familia en el uso de los videojuegos en su entorno, resulta de interés realizar el análisis a partir de algunas categorías como las cognitivas, sociales, emocionales y motivacionales. La investigación tiene como objetivo reflexionar sobre los videojuegos y la percepción de su impacto en la dinámica familiar, tomando en cuenta la propagación e influencia de estas tecnologías interactivas. El objeto de estudio fue abordado desde el enfoque cualitativo a partir de la realización de entrevistas semiestructuradas. Entre las conclusiones fundamentales se consideró la reunión familiar para el entretenimiento a través de los videojuegos, la necesidad de socializar, el despertar de emociones relacionadas con la nostalgia que producen en los padres el uso de estas tecnologías interactivas, así como el aprendizaje en el desarrollo de habilidades cognitivas como la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Palabras clave: Familia, videojuegos, padres, hijos

ABSTRACT

The family is primarily responsible for the education of the children, which relies on the formal and non-formal educational system to achieve its objective of comprehensive development and in which the children develop. For their part, video games arose to entertain, their other functions were generated from their evolution. In order to understand the impact that the family observes in the use of video games by their children, it is interesting to analyze them based on some categories such as cognitive, social, emotional and motivational. The research aims to reflect on the perception that mothers and fathers have in relation to the impact of video games on family dynamics, considering the diffusion and influence of interactive technologies in different environments. The object of study was approached from a qualitative approach, with an exploratory scope, as well as a non-experimental and field design. Among the fundamental conclusions, the family reunion for entertainment through video games, the need to socialize, the awakening of emotions related to nostalgia that the use of these interactive technologies produces in parents, learning in the development of skills such as decision making and problem solving.

Keywords: Family, videogames, parents, children

¹ El presente artículo es parte de la investigación realizada por la autora, en relación con el impacto de los videojuegos y el desarrollo de habilidades desde la educación en medios.

Hemos adoptado la sociedad digital, pero al mismo tiempo renegamos de ella.

María Zabala

1. INTRODUCCIÓN

Se entiende por familia una de las realidades más estables en la que nace y se desarrolla la persona a lo largo de su vida, especialmente durante la niñez y la adolescencia. Es el lugar del encuentro con el mundo y sus significados, del ejercicio de la libertad, del amor filial a partir del cual se experimentará el afecto desde múltiples manifestaciones y en el que se descubre la misión que conlleva la vida de cada uno. Es la familia la primera responsable de la educación de los hijos y que se apoya, en esta labor, en el sistema de educación formal y no formal para lograr su objetivo de desarrollo integral y en el que se desenvuelven los hijos.

De acuerdo con lo anterior, los medios emergentes, en los que se incluyen los videojuegos por su carácter interactivo y concepción como medios de comunicación, así como de obras de arte, entre otros, requieren vigilancia para su aprovechamiento en la educación de cada miembro de la familia, especialmente de los más jóvenes, así como, en la construcción de marcos de referencia sólidos. La gratificación que generan los videojuegos desde lo personal y, en el caso de esta presentación, lo familiar, requiere el dominio de conocimiento que garantice esta condición. Los videojuegos nacieron para entretener y también para ser objeto de múltiples acusaciones relacionadas con la adquisición de adicciones. Destaca la adjudicación realizada por la Organización Mundial de la Salud (OMS) del Trastorno de uso de videojuegos como un comportamiento adictivo.

El trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea (OMS, 2022).

Como método, señala Zabala (2022), la fórmula definitiva en la relación con la tecnología está en conocer a los hijos, no en promover restricciones, en este sentido, la familia es el lugar de las raíces personales y el centro afectivo (Burgos, 2003, p. 312).

La investigación tiene como objetivo reflexionar sobre los videojuegos y la percepción de su impacto en la dinámica familiar, tomando en cuenta la propagación e influencia de estas tecnologías interactivas, tal y como señala DFC Intelligence (2021) a través de la proyección de 3 billones de personas que pueden ser calificados como *gamers*. En este sentido, se realizó una exhaustiva revisión documental, así como entrevistas semiestructuradas a cinco familias a través del enfoque cualitativo. Así mismo, se tomaron en cuenta las categorías que, según Granic et al. (2014) permiten evaluar los efectos de los videojuegos desde los dominios cognitivos, emocionales, sociales y motivacionales, así como la referencia del método ver-juzgar-actuar como pilar para el desarrollo del pensamiento crítico desde la educación en medios.

2. MARCO CONCEPTUAL

Como se señaló anteriormente, los videojuegos nacieron para entretener, de hecho, *Pong*, una versión del tenis de mesa, fue el primero comercializado en la década de los '50, poco a poco aquellos primeros pasos se convertirían en una de las industrias generadoras de importantes ingresos a nivel mundial, se destaca que "en 2021, las ventas de juegos para PC aumentaron un 2% hasta los 37.000 millones de dólares" (DFC Intelligence, 2021) en esta línea se señala que la PC se ha convertido en la opción multiplataforma por excelencia. La experiencia transmedia también se posiciona en el escenario en el proliferan las experiencias interactivas multimediales. Por otra parte, modalidades como los deportes electrónicos, que generan importantes entradas

de recursos, evidencian que, por ejemplo, “en 2020, los ingresos mundiales generados por la industria de los eSports ascendieron a aproximadamente a 947 millones de dólares estadounidenses” (Statista, 2021).

En este sentido, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) expresa que “el mercado global de videojuegos se encuentra encabezado por China, Estados Unidos, Japón y Corea del Sur. Solo los veinte países que generan más ingresos representan el 90% del total de la facturación mundial” (Asociación Española de Videojuegos, 2016).

Definitivamente, la industria de los videojuegos exagera las emociones y el acercamiento a la realidad desde valoraciones nunca vistas, esto se traduce en la experiencia inmersiva, no necesariamente caótica, en todo caso, el videojuego es el estandarte del ocio con el que se satisfacen unas demandas y se evaden otras (González-Vázquez & Igartúa, 2018).

La experiencia del video jugador no es lineal, se han desarrollado dispositivos, géneros, mecánicas e historias que mueven la necesidad de un mundo paralelo, en el que se satisfacen los aspectos que no necesariamente brinda la vida real. Si esto es positivo o negativo requiere de un examen minucioso de los resultados de las investigaciones realizadas hasta el momento. Por otra parte, de la mano de estas experiencias inmersivas, se entiende también que la comunicación cara a cara sigue siendo el privilegio de interrelación entre las personas. Vale la pena destacar la posibilidad de transferencia a distintos ámbitos de lo que es posible aprender o desarrollar a partir del uso de los medios emergentes, si bien los periodos de atención para el aprendizaje entre niños y adolescentes es cada vez más reducido, los videojuegos pueden ser aliados en esta quimera.

¿Cuáles son las características de los videojuegos hoy? De acuerdo con algunos de los datos suministrados por Entertainment Software Association (ESA, 2019) el 90% de los padres prestan atención a los videojuegos que utilizan sus hijos, así como el 63% de los video jugadores prefieren jugar con otro y no de manera aislada. Por otra parte, los estadounidenses viven, por lo menos, con un familiar considerado video jugador, así como también, desde el punto de vista de la utilización del tiempo de ocio, el 56% se interesa más por el entretenimiento en el área de la creatividad y el 32% en la música. Finalmente, 59% de los video jugadores son política y cívicamente activos. Los datos presentados son solo algunas referencias, conviene contextualizar la realidad de los videojuegos y los *gamers* antes de realizar cualquier aproximación al tema.

Así mismo, se vuelve necesario comprender la naturaleza del contexto que marca la familia. Afirma Orozco (1997 citado por Hernández, 2007), las mediaciones sociales son influencias (cognitivas, institucionales, video tecnológicas, situacionales y referenciales) en el desarrollo del aprendizaje, así como la manera de percibir el mundo.

En relación con el juego, Granic *et al.* (2014) presentan los beneficios de jugar videojuegos y advierte la tendencia a asumirlos desde el prejuicio, para los autores es necesario realizar el análisis de las ventajas y desventajas del uso de los videojuegos, a partir de lo que han señalado como dominios cognitivos, motivacionales, emocionales y sociales. Desde esta perspectiva se ha repetido en distintos contextos, la importancia del juego para la experimentación y el ensayo de actividades futuras (Huizinga, 1987).

Tabla 1

Dominios reconocidos a partir del uso de videojuegos

Cognitivos	Emocionales	Motivacionales	Sociales
Desarrollo de habilidad espacial, toma de decisiones, resolución de	Generan sentimientos positivos a partir del logro de retos y el	Compromiso que se genera con el videojuego, dentro y fuera de los contextos de juego	El video jugador promedio no permanece aislado, prefiere la interacción con otros al momento

problemas y
creatividad

tránsito por
frustraciones

de jugar. Se
manifiesta, por
ejemplo, en la
conformación de
grupos para la
resolución de
problemas

Nota: Beneficios de jugar videojuegos. Fuente: Granic et al. (2014).

3. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación tiene como objetivo reflexionar sobre los videojuegos y la percepción de su impacto en la dinámica familiar, tomando en cuenta la propagación e influencia de las tecnologías interactivas.

Se destaca que la presente investigación es parte del estudio que realiza la autora sobre el impacto de los videojuegos vistos desde la familia, entre otros ámbitos. Se comprende esta como una investigación que procura una reflexión teórica, así como el acercamiento al objeto de estudio a partir de entrevistas bajo el enfoque cualitativo. Si bien la cantidad de sujetos con los que se mantuvo interacción resulta insuficiente para realizar la generalización de los resultados, se entiende que el paradigma cualitativo explora subjetividades, percepciones e interpretaciones, sin embargo, se destaca que el estudio puede expandirse a futuro, en cuanto a la cantidad de sujetos y la profundización de las entrevistas, así como también, a la generación de estadísticas integrando el enfoque cuantitativo al abordaje del objeto de investigación.

Por otra parte, las cinco familias con las que se interactuó fueron seleccionadas tomando en cuenta que tuviesen hijos (niños, adolescentes o ambos) con acceso y participación en el uso de videojuegos. A estas familias se les realizó una serie de preguntas en un lapso de siete días, bajo la técnica de la entrevista semiestructurada, entendiéndose que es una de las posibilidades para explorar en las categorías que componen el problema de estudio, en este caso, a través de los dominios propuestos por Granic et al. (2014) para el análisis de las ventajas del uso de los videojuegos.

Las preguntas realizadas fueron las siguientes:

- ¿En qué piensas cuando oyes la palabra videojuegos?
- ¿Y si reúno familia y videojuegos?
- ¿Cuáles son las ventajas o desventajas de contar con videojuegos en tu rutina familiar?

Estas preguntas, si bien sencillas y generales, permitieron el acercamiento a las amplias interpretaciones de los entrevistados.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como se señaló en el apartado anterior, la recolección de información dependió de una entrevista semiestructurada que contempló tres preguntas a cinco familias con niños o adolescentes que usen videojuegos.

A partir de la primera pregunta, ¿en qué piensas cuando oyes la palabra videojuegos?, se observaron las siguientes respuestas:

Tabla 2

¿En qué piensas cuando oyes la palabra videojuegos?

Familia 1	Familia 2	Familia 3	Familia 4	Familia 5
Diversión, los mismos ocuparon una parte importante en mi niñez y en mi adolescencia	Distracción, entretenimiento y diversión	Diversión, esparcimiento, recreación y compartir. De hecho, ahora estoy jugando con mis hijos en las noches un juego que se llama The Legend of Zelda. Ellos se ríen mucho conmigo porque yo soy principiante y ellos ya son profesionales en el juego	Antes la palabra videojuegos significaba una nueva manera de divertirse y de pasar el tiempo. En este momento que soy mamá de dos niños, pienso en todo el tiempo en el que están mis hijos abstraídos y ensimismados, interactuando nada más que con una máquina, alterando su proceso de socialización normal, dejando de desarrollar habilidades o el hábito de leer. Pienso que es una herramienta que trae más desventajas que ventajas a mis hijos	Videojuegos para mí es diversión, en lo personal crecí con los videojuegos, conocí el Pong, el Atari, la Commodore 64 y los que siguieron. Me gustan los juegos, me parecen divertidos en el celular y comúnmente tengo uno o dos juegos hasta aburrirme

Nota: entrevista 5 familias con niños o adolescentes que usan videojuegos.

En relación con las respuestas observadas, se entiende que el “dominio emocional” (Granic et al. 2014) aparece en las entrevistas realizadas a las familias 1, 2, 3 y 5 desde un punto de vista positivo, entendiendo que la palabra videojuegos hace referencia a diversión o entrenamiento. Por otra parte, se infiere la presencia del “dominio motivacional” cuando estas familias señalan aspectos que se relacionan con la competición promovida por el uso de los videojuegos, así como los procesos de socialización que implican compartir el uso de los videojuegos en familia. Destaca la respuesta de la familia 4, a través de la cual se manifiesta que estas tecnologías producen deterioro en el desarrollo de las habilidades propuestas a través de los dominios de Granic et al. (2012).

Los resultados de la segunda pregunta ¿Y si reúno familia y videojuegos?, arrojó los siguientes datos:

Tabla 3
¿Y si reúno familia y videojuegos?

Familia 1	Familia 2	Familia 3	Familia 4	Familia 5
Diversión en familia... en mi caso, recuerdo con mucho cariño aquellos días en que me reunía con papá y mamá para jugar Pac-Man, hacíamos varias rondas y disfrutábamos un montón. Hoy en día trato de hacer lo mismo con mis hijas. A veces nos reunimos para jugar juegos de carrera de autos o jugamos Roblox (online), cada quien desde su celular... Así pasamos algunas horas riéndonos y divirtiéndonos	Compartir, hogar, risas	Familia y videojuegos es completamente compatible, por lo menos desde mi experiencia con mi familia, ya que es una oportunidad para compartir, atravesar obstáculos juntos y desarrollar estrategias	En pandemia significó una vía de escape importante ya que pasábamos muchas horas en casa sin poder salir, sin embargo, hoy pienso que familia y videojuegos es un escollo, porque se deja de pasar tiempo juntos por abstraerse en una máquina	Tengo 2 hijos, una de 14 y uno de 11, lamento el día que les di el celular a cada uno. Mi hija está absolutamente conectada en las redes sociales, sobre todo TikTok y mi hijo se la pasa jugando o viendo videos de gente jugando. En algún momento algunos juegos funcionaron con mi hijo porque eran lugares de encuentro donde los dos, a pesar de la distancia, pasábamos momentos juntos

Nota: entrevista 5 familias con niños o adolescentes que usan videojuegos.

Luego de recibir las respuestas de las cinco familias participantes en el estudio, se observa nuevamente la aparición del “dominio emocional” (Granic et al. 2014) desde la diversión, apego o emociones que generan los diferentes aspectos asociados con las mecánicas y diseño de los videojuegos conocidos. Por otra parte, destaca también el “dominio social” (Granic et al. 2014) desde el reconocimiento del compartir como conducta positiva que se puede adquirir al jugar videojuegos, a partir del uso de los videojuegos y, en menor medida, son nombradas las habilidades que se insertan en el “dominio cognitivo” como el desarrollo de estrategias.

Vale la pena destacar que las visiones más positivas en relación con el uso de videojuegos y el desarrollo de los dominios propuestos por Granic et al. (2014) se refieren a las familias 1, 2 y 3 mientras que las familias 4 y 5 anuncian posiciones más moderadas o negativas en relación con la dupla videojuegos-familia. Se reitera la observación de la abstracción de la realidad por parte de estos participantes.

Finalmente, los entrevistados señalaron lo siguiente en relación con la pregunta ¿Cuáles son las ventajas o desventajas de contar con videojuegos en tu rutina familiar?

Tabla 4

¿Cuáles son las ventajas o desventajas de contar con videojuegos en tu rutina familiar?

Familia 1	Familia 2	Familia 3	Familia 4	Familia 5
<p>Si desde el principio tenemos reglas claras no veo ningún inconveniente en introducir los videojuegos en nuestra dinámica familiar. Creo que los videojuegos aportan muchas ventajas que van desde la entretención hasta el aprendizaje de algunos contenidos. Ahora, si no tenemos control sobre los horarios, si nuestros hijos juegan sin ningún tipo de orientación, las desventajas pueden llegar fácilmente, por ejemplo, la adicción o caer en algunas trampas que pueden estar presentes en los videojuegos online</p>	<p>Compartir y divertirse, ¡planificar el entretenimiento, las meriendas, las comidas y disfrutar jugando! Porque en mi casa juegan y comen</p>	<p>Como todo en la vida, es un tema de balance. Sí hay que resaltar desde nuestra experiencia que, si te concentras mucho en el videojuego, pueden transcurrir dos horas sin que te des cuenta, por lo cual eso no lo veo tan ventajoso porque puede ser un robar de tiempo. Creo que mientras no te quite tiempo para cumplir con tus responsabilidades ya sean escolares, empresariales o domésticas, no veo ningún problema en que los videojuegos sean parte de la rutina familiar</p>	<p>Entre las ventajas esta la facilidad con la que encuentras información que te puede llevar a tener cierto tipo de cultura general, en función de los tipos de juegos a los que tienes acceso. En desventajas veo el proceso de contractura del cuello por estar muchas horas con un videojuego, disminución de la visión, hace que el proceso de socialización en niños más pequeños sea de manera distinta, su desarrollo cerebral se ve alterado porque los videojuegos te dan un nivel de satisfacción inmediato, haciendo que los niños sean menos tolerantes a las frustraciones y fracasos, queriendo tener todo de forma inmediato. Les aburre tener que obtener un</p>	<p>Desventajas: la absoluta desconexión de la realidad existente, estar totalmente pegados a una pantalla y desconectarse del resto del mundo me parece espantoso. Ventaja: buscar puntos de encuentro o juegos donde todos podamos participar, es utilizar los juegos contra los juegos: juegos de varios jugadores donde participemos todos los miembros de una familia y la pasemos divertido sin importar quien gane (ejemplo Charadas), Nintendo, Wii. Si el juego es un canal para generar espacios divertidos de encuentro, está bien. Cuando se convierten en elementos adictivos que te</p>

logro cuando es de mediano a largo plazo. El videojuego te da la sensación de que todo es inmediato

aíslan, están mal

Nota: entrevista 5 familias con niños o adolescentes que usan videojuegos.

Las familias 1, 2, 3 señalaron la necesidad de establecer reglas y criterios para aprovechar el potencial de los videojuegos desde el entretenimiento, hasta los procesos de aprendizaje, así como también, prever las posibles amenazas frente a la adicción o los riesgos propios de los juegos en línea (dominio cognitivo, Granic et al., 2014). En este sentido, el uso de los videojuegos en el ámbito familiar debe estar mediado por la planificación, de forma que no se enmascaren actividades que requieran concentración o refieran a espacios privilegiados del compartir en familia, como el momento de estar en la mesa.

Por otra parte, la palabra “balance” parece hacer referencia al equilibrio necesario para una vida sustentada en la salud y el desarrollo integral de la persona, desde esta perspectiva, se considera que son más las ventajas que los riesgos que conlleva el uso de videojuegos en el ámbito familiar. Finalmente, las familias 4 y 5 observan factores que implican la disminución en el potencial de los videojuegos en relación con los dominios definidos por Granic et al. (2014). Por una parte, se afirma el peligro de la desconexión de la realidad, especialmente por parte de los hijos y, por otra, las consecuencias que se pueden generar desde el punto de vista físico, aspecto que Granic et al. (2014) no abordan directamente en la descripción de los dominios reconocidos para describir los beneficios del uso de videojuegos.

5. CONCLUSIONES

Los videojuegos son tecnologías interactivas, obras de arte, medios de comunicación, entre otros, es decir, una oferta de entretenimiento, desarrollo de habilidades y, también, de adicciones y frustraciones. Si bien este último punto no se trató a lo largo del presente artículo, las entrevistas manifiestan la preocupación de las familias sobre los perjuicios que pueden provocar usar videojuegos en el ámbito familiar.

Granic et al. (2014) definieron los dominios o categorías para evaluar los resultados de uso de los videojuegos, estos dominios se orientan al desarrollo cognitivo, motivacional, emocional y social. Queda pendiente el dominio físico que no fue incluido en su estudio de forma explícita por los autores.

De acuerdo con lo anterior, la investigación tuvo como objetivo reflexionar sobre los videojuegos y la percepción de su impacto en la dinámica familiar, tomando en cuenta la propagación e influencia de las tecnologías interactivas. Las opiniones de las cinco familias entrevistadas estuvieron orientadas al sentido polisémico de la palabra videojuegos, sin embargo, se coincide en la positividad del entretenimiento bajo ciertas condiciones, a través de las cuales se entienden que los videojuegos emocionan, divierten y motivan a padres e hijos, resulta de interés también, el potencial para el desarrollo de habilidades sociales y la implementación de estrategias cognitivas. Se destaca que, en la alegría y emoción que generan los videojuegos, surge el peligro de la distracción y la adicción.

Los medios audiovisuales, interactivos y emergentes apelan a la emoción y las respuestas propias del parecer más que del conocer, esta característica del medio obliga a un esfuerzo mayor en la toma de conciencia de los significados subyacentes y mejores prácticas en su aproximación. La inmediatez es entendida como una conducta perjudicial, en parte porque es una característica que trasciende el videojuego y se instala en la cultura, con los efectos que esto

puede generar en la visión de mundo o la tolerancia a la frustración, no en vano la familia cuatro expresa esta preocupación en la experiencia con sus hijos, del mismo modo podría hablarse de las adicciones, el sedentarismo, entre otros.

Las respuestas obtenidas destacan lo positivo, negativo e interesante de la convivencia con los videojuegos, lo que da a entender la no homogeneidad en la percepción y experiencias de dicha tecnología y sus efectos particulares referidos a niños, jóvenes o adultos.

Así, se observa que “compartir”, por ejemplo, es un dominio orientado a la motivación de hijos y padres, amigos, que asumen retos que van desde el desarrollo de la motricidad, hasta la resolución de problemas o la toma de decisiones, por lo que, incluir videojuegos en la dinámica familiar es una experiencia correspondiente al dominio social de Granic et al. (2014), pero puede transferirse o complementarse con otros dominios como los cognitivos. En las entrevistas permea cómo los padres rememoran sus experiencias como video jugadores adolescentes y las abordan nuevamente en su etapa adulta, factor que permite entrever la oportunidad de reunión e intercambio que se puede generar desde el uso de los videojuegos.

Uno de los puntos discutidos tuvo que ver con las prácticas sociales, si bien se observaron posiciones a favor, otros consideraron que los videojuegos representan un riesgo. La más reciente experiencia a partir de la pandemia originada por el COVID-19, resultó ser, según las familias, un ambiente propicio para interactuar con otros a través de los videojuegos y las redes, sin embargo, quedó latente la preocupación por la presencia de conductas de aislamiento o la pérdida de interés por actividades cara a cara, al tener la opción de elegir experiencias al aire libre o de socialización no virtual.

En relación con lo cognitivo los adultos insisten en reglas claras para equilibrar el contacto con los distintos contextos en los que se desenvuelven los niños y jóvenes. Se observa la oportunidad de desarrollar habilidades como la toma de decisiones y resolución de problemas, entre otros, aunque estos elementos son abordados con menor frecuencia por parte de las familias entrevistadas.

La familia sigue teniendo el rol privilegiado en la educación de los hijos y la presencia de los medios audiovisuales, interactivos y emergentes, pueden entenderse como oportunidad, desafío o peligro, en todo caso, parte de la realidad. Las entrevistas realizadas a lo largo de esta investigación son una muestra de cómo una mirada positiva sobre los videojuegos, por parte de la familia, favorece una interrelación equilibrada entre los miembros de la familia y el aprovechamiento de dicha tecnología. Así, los videojuegos son espacios de encuentro que requieren acompañamiento, conocimiento y comprensión del medio.

REFERENCIAS

- Asociación Española de Videojuegos. (2016). El videojuego en el mundo. España: AEVI. <https://bit.ly/2HV4abW>
- Burgos, J.M. (2003). Antropología una guía para la existencia. España: Palabra.
- DFC Intelligence. (2021). Global Gamers by region in millions. <https://www.dfcint.com/global-gamers-by-region/>
- Entertainment Software Association (ESA, 2019). Datos esenciales de 2019 sobre la industria de las computadoras y los videojuegos. <https://n9.cl/h5291>
- González-Vazques, A., Igartúa, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. <https://bit.ly/3imufkw>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. American Psychologist. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hernández, G. (2007). Aprender a ver televisión en el aula. Venezuela: Monteávila Editores Latinoamericana.
- Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid: Emecé Editores.

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. <https://cutt.ly/gCllqhH>
Statista. (2021). Industria de los eSports en el mundo. Datos estadísticos. <https://es.statista.com/temas/7632/industria-de-los-esports-en-el-mundo/>
Zabala, M. (2022). En tecnología, la solución no es prohibir, sino conocer a tu hijo. <https://n9.cl/5x8ql>

i

ⁱ Los autores del trabajo autorizan a la Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología (UNICYT) a publicar este resumen en extenso en las Actas del Congreso IDI-UNICYT 2022 en Acceso Abierto (Open Access) en formato digital (PDF) e integrarlos en diversas plataformas online bajo la licencia CC: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

La Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología y los miembros del Comité Organizador del Congreso IDI-UNICYT 2022 no son responsables del contenido ni de las implicaciones de lo expresado en este artículo.