

Por *Julieta*

Creado 02/17/2012 - 13:31

# Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar. Ancor Mesa Méndez y César J. Burgos Dávila | España

**Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar**[\[1\]](#)

Ancor Mesa Méndez

Licenciado en Sociología por la Universitat Autònoma de Barcelona. Estudiante de Doctorado en Psicología Social (UAB). Colaborador en grupos de investigación GESCIT y JovenTic.

César J. Burgos Dávila

Licenciado en Psicología por la Universidad Autónoma de Sinaloa. Estudiante de Doctorado en Psicología Social (UAB). Becario del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología México. Colaborador en grupos de investigación GESCIT y JovenTic.

## Resumen

El videojugar como práctica cotidiana en jóvenes ha atraído desde los años ochenta a investigadores psicosociales. Sus preocupaciones se han extendido sobre las consecuencias que puede tener sobre las conductas de los jóvenes y el futuro de nuestras sociedades. Multitud de estudios se han centrado en demostrar sus posibles efectos, tanto negativos, como es el caso de la presunta relación entre videojuegos violentos y conductas agresivas o su influencia en rendimientos escolares bajos, como positivos, principalmente su utilización como herramienta didáctica y como plataforma para las relaciones sociales. Desde otras perspectivas, se ha abordado el videojuego llegando a conclusiones que difuminan las fronteras entre tecnología y sociedad. El presente trabajo aborda el manejo cotidiano de estos artefactos en contextos juveniles, desde una óptica etnográfica, tras la sistematización de las observaciones y el análisis de contenido de ocho entrevistas a videojugadores habituales. Estudiar posibles efectos de los videojuegos es un ejercicio de determinismo tecnológico, pues, considerando la tecnología como una cosa y la sociedad como otra, dejamos de comprender un universo interactivo entre jugadores y tecnologías.

**Palabras clave:** videojuegos, jóvenes, tecnología, zonas de juego y sociedad.

## Abstract

The videogame play as a daily practice in young, has attracted since the eighties to psychosocial searchers. Their worries have been spread on consequences that these can have on the behavior of young people and our societies? future. Numerous studies have focused on demonstrate its possible

effects, as negatives, as is the case of the alleged relationship between violent videogames and aggressive behaviors, or its influence in low academic achievements; such as positives, mostly its use as educational tool and as a platform for social relationships. From other perspectives, the videogame has been addressed arriving to conclusions that blur the boundaries between technology and society. This work deals these artefacts? everyday handling in youth contexts, from an ethnographical perspective, following the systematization of the observations and the content analysis of eight interviews to usual videoplayers. To study possible effects of the videogames is an exercise of technological determinism, then considering the technology as a thing and the society as another, we can not understand the interactive universe between players and technologies.

**Keywords:** videogames, young people, technology, game places and society.

Cuando nos preguntamos qué es un videojuego podemos respondernos apelando a las dos partes que componen la palabra. Por una parte, **video**

directamente nos pone en contacto con la imagen en una pantalla, por la otra, **juego**

nos traslada a una actividad que los humanos hemos realizado desde siempre: jugar. En la tradición ludológica, la definición clásica asigna al juego la capacidad de propiciar contextos de acción libre, siguiendo normas totalmente acordadas y libremente aceptadas. Las acciones persiguen finalidades en sí mismas, que se agotan al finalizar el juego, durante una franja temporal determinada; acompañada de sentimientos de incerteza, tensión, alegría y ficción con respecto al resto de la vida cotidiana; cuyos resultados son improductivos en términos materiales (Caillois, 1991; Huizinga, 1972).

Sin cuestionar a priori la pertinencia de cada uno de estos atributos, el problema de estas definiciones clásicas es que son inoperantes a la hora de situar los juegos como algo muy distinto de actividades como leer, ver una película, hacer teatro, o incluso practicar cualquier deporte. Del mismo modo, el juego es una actividad con un alto potencial de socialización, en la que se reflejan los valores, experiencias, costumbres y la historia de una sociedad (Huizinga, 1972). Jugar nos traslada al mundo de la manipulación y la interacción simulada. Es decir, practicar, hacer algo, con un objeto y/o con una persona, con mucha o poca intensidad, pero con consecuencias a priori residuales en el transcurrir de la vida cotidiana. Pero las consecuencias del juego, y más concretamente del videojuego, trascienden la duración de la partida.

Como señalan Torné y Gil (2009), en una sociedad tecnológica como la nuestra, videojugar representa una herramienta lúdica de socialización, en la que se asocian elementos materiales y humanos. Además, los videojuegos no son más que un juego, como cualquier otro. Son juguetes y tecnología a la vez (Gil y Vida, 2007). Las dos palabras, conjuntamente (**video-juego**

), nos desvelan un significado que pone en relación a las personas y a uno de los desarrollos tecnológicos más característicos de los últimos siglos: la difusión de la imagen.

El juego en pantalla necesita dispositivos para conectarse y la vertiginosidad con la que estos se han desarrollado ha posibilitado un amplio universo de formas más o menos sofisticadas que modelan constantemente esta relación. Autores como Levis (1997) y Gil y Vida (2007) definen este tipo de ?juguetes? como programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes, como videoconsolas, ordenadores o teléfonos móviles. Actualmente constituyen una de las más poderosas industrias del mercado audiovisual, líder en la incorporación y difusión de los avances tecnológicos y en continua expansión (Gil y Vida, 2007). El continuo desarrollo y la creatividad de los diseñadores plasmada en estas tecnologías permiten que cada vez sean más los usuarios que acceden a ellas, envolviéndolos en un mundo de fantasía, diversión y entretenimiento.

El videojugar se considera una actividad que no sólo está dirigida a los niños. Adolescentes, padres y adultos en general también comparten con ellos esta misma afición. A muchos les inunda la curiosidad en cuanto a su vertiginoso desarrollo y alrededor de las posibles consecuencias que este pueda tener. En el transcurso de los últimos treinta años, el interés sobre los videojuegos ha ido creciendo al ritmo que han marcado las innovaciones tecnológicas en estos artefactos y la extensión de su práctica. Esto, siguiendo a Konrad Lischka (citado por Wolf y Perron, 2003), se debe fundamentalmente a tres razones. En la actualidad es común encontrar padres en cuya infancia o juventud el videojugar fue una actividad significativa y que siendo adultos ahora se dan la oportunidad de compartir esa misma experiencia con

videojuegos en las vidas de las nuevas generaciones. Otra razón reside en que los videojuegos han venido a formar parte de la opinión pública, y tanto académicos como medios de comunicación se han encargado de sacar a la luz fervientes debates sobre los posibles efectos de estas tecnologías en las conductas futuras de las personas. Por último, el creciente interés sobre estas prácticas como fenómeno cultural de masas. Ya sea por afinidad, recelo o simple interés, los intentos por comprender y explicar los videojuegos como objetos o procesos relevantes han multiplicado preguntas, teorías, conclusiones y debates.

El presente texto forma parte de las investigaciones realizadas por los grupos GESCIT y JovenTIC.<sup>[2]</sup> Ambos grupos, interesados en el estudio de prácticas en torno al uso, apropiación y consumo que los humanos hacemos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Como mencionamos antes, por su amplia extensión, su rápido y múltiple desarrollo y la cantidad de usuarios que hacen uso de esta tecnología, los videojuegos se han convertido en tema recurrente en los medios masivos de comunicación, forman parte de conversaciones cotidianas y han sido objeto de estudio para investigadores de distintas disciplinas. Sobre estas tecnologías giran múltiples discursos sociales polémicos y controversiales. Muchos de ellos han sido el resultado de investigaciones realizadas desde la academia que legitiman múltiples verdades acerca del videojuego. Nuestro interés reside en reflexionar sobre las aportaciones más recientes realizadas en el estudio sobre videojuegos. Expondremos de manera resumida el estado de la cuestión, rescatando los debates que predominan, sobre todo en la investigación psicosocial europea y norteamericana, en cuanto a la relación entre jóvenes y videojuegos. Nos centraremos en aquellas investigaciones que han profundizado en el estudio sobre el uso que de ellos hacen los jóvenes. De igual manera, incorporamos investigaciones que se han interesado en el tema de la violencia y conducta agresiva relacionada con los videojuegos. Como contrapunto, incluimos en la discusión los trabajos que abordan el videojuego como un facilitador de relaciones sociales.

En un segundo apartado exponemos los resultados de una investigación de corte etnográfico (Hammersley y Atkinson, 1994), realizada en diferentes zonas de juego frecuentadas por jóvenes videojugadores en Barcelona, España. Fue necesario que nos incorporásemos en aquellos espacios en los que se relacionan jóvenes y videojuegos. Utilizamos como técnica la observación participante (Guash, 1997), añadiendo a nuestro papel de investigadores el rol de videojugador inexperto. Esto, con el objetivo de situarnos en el contexto natural y cotidiano para conocer y describir aquellos espacios en los que el videojuego tiene presencia. Además, para observar y describir las prácticas, usos y significados que giran en torno a los videojuegos.

### **Convergencias y divergencias en investigaciones recientes sobre videojuegos**

Es difícil separar los videojuegos de sus características técnicas. Su estudio como innovación tecnológica se ha enmarcado predominantemente dentro de la tradición de la investigación sobre los efectos sociales de las tecnologías de la comunicación de masas. En relación con este tema, pondremos a discutir las aportaciones recientes en el estudio sobre conductas agresivas, adicción, aislamiento social y consumo tecnológico. McLuhan (1966) ya avanzaba una tendencia a interpretar los medios tecnológicos de comunicación (o relación) como herramientas creadas por las personas a partir de su contexto social, que tienen una resaltable incidencia en la conformación de estas mismas personas y sus relaciones sociales. Comienza así una tendencia a considerar estos medios tecnológicamente cada vez más sofisticados como objetos capaces de modificar comportamientos.

Hay una serie de temas clásicos que rodean las presuntas consecuencias negativas de los videojuegos, así como del uso de las nuevas tecnologías de la comunicación (Feliu, 2006): aislamiento social, violencia, adicción, pérdida de tiempo, inseguridad. Es palpable la mala fama que tienen como actividad de entretenimiento, sobre todo si lo comparamos con la imagen que suele tener el cine, la lectura o el teatro. Resulta curioso porque también estas actividades, ahora tan bien consideradas, hace años tuvieron sus momentos de controversia, y actualmente su legitimidad puede ser discutida dependiendo de sólo algunos contextos. Parece como si la extensión de las innovaciones tecnológicas trajera consigo recelos difíciles de salvar. ¿Cada vez que un joven comete un acto de violencia se busca inmediatamente una conexión con algún medio tecnológico? (Feliu, 2006: 105). La relación entre juventud y vulnerabilidad pasa, en muchas

tradicional. Muchos adultos suelen ver los videojuegos como algo que conlleva riesgos, como algo con lo que hay que tener especial cuidado, y eso también se refleja en el ambiente académico.

Siguiendo las trazas de las investigaciones llevadas a cabo hasta la fecha, uno de los efectos más relevantes atribuido a los videojuegos ha sido la conducta agresiva de los usuarios de juegos con contenido violento. La relación entre proliferación de contenidos violentos e incrementos de la agresividad en las conductas de las personas usuarias es el tema hegemónico en los estudios psicosociales alrededor de los videojuegos. Muchos resaltan su relación positiva. Es decir, cuanto más se practica la violencia en el videojuego, mayor es la probabilidad de desarrollar conductas agresivas.

Esta tradición tiene un gran arraigo en las décadas del ochenta y noventa. Los ochenta son considerados como el boom de los videojuegos: los soportes ofrecían mayor calidad en los entornos gráficos y sonoros. Los noventa son considerados como la época de oro de los videojuegos: las videoconsolas experimentaron otra gran evolución aumentando sus prestaciones gráficas y de sonido digital (Gil y Mombiola, 2007). Las investigaciones predominantes en estos años fueron dirigidas bajo ópticas experimentales, como las de Anderson y Ford (1986), Cooper y Mackie (1986), Silvern y Williamson (1987), Shutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1988), Fling, Smith, Rodríguez, Thornton, Atkins y Nixon (1992), Irwin (1992), Calvert y Tan (1994), Irwin y Gross (1995), Ballard y Wiest (1996), Wiegman y Sichie (1998), quienes aseveraban que la práctica de videojugar podría tener efectos negativos en relación con la violencia sobre los videojugadores. Al mismo tiempo, otros estudios, como los de Brusa (1987), Estalló (1994), Graybill, Kirsh y Esselman (1985), o Winkel, Novak y Hopson (1987), resaltaban la ausencia de resultados concluyentes sobre la posible influencia de los videojuegos violentos en la conducta agresiva de los jugadores. En definitiva, como afirman más recientemente Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez y Navarro (2004: 30), ¿los resultados obtenidos hasta el momento no permiten establecer relaciones causales consistentes en el impacto de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva de los jugadores?. Por ello, muchos estudios en la actualidad han continuado la tendencia a buscar mecanismos psicosociales que expliquen la relación entre videojuego y conducta agresiva.

Sherry (2001) avanzaba que, a pesar de las numerosas evidencias que relacionan estadísticamente videojuego y agresividad, el panorama no está tan claro como se había insistido. De hecho, este autor, a pesar de apoyar la relación, establece que puede haber diferencias en la incidencia de distintos tipos de violencia, así como en la extensión del tiempo de juego. Por ejemplo, encuentra una menor relación entre violencia contextualizada dentro de juegos deportivos y la violencia que está contenida en escenarios fantasiosos. También observa que una tendencia a jugar por largos periodos tiene menor incidencia en los niveles de agresividad desarrollados por los usuarios (Sherry, 2007).

Investigaciones recientes como las de Wei (2007) y Möller y Krahé (2009) intentan mostrar cómo la relación entre la exposición a la violencia en los videojuegos y las actitudes agresivas puede estar mediada por la aceptación normativa de la agresión y las tendencias hostiles previas. Brady (2006) extiende su interés hacia el uso de tecnologías mediáticas en general y afirma que el consumo de violencia en los medios está asociado con actitudes permisivas hacia conductas de riesgo en cuanto a la salud, como el alcohol y la marihuana. Pero, en referencia a la analogía de la que parte Brady entre todo lo que se considera medio tecnológico de comunicación, como indican autores como Tamborini y Skalski (2006), el acto de jugar a un videojuego no es íntegramente lo mismo que el acto de ver la televisión, debido a la inmersión que se produce en la acción desarrollada en pantalla. De hecho, como comentan Krcmar y Lachlan (2009), los videojuegos han sido responsabilizados de ser la causa del incremento de conductas agresivas en las personas debido precisamente a esta inmersión y al hecho de que las acciones violentas son repetidamente premiadas.

Nos interesa resaltar los estudios de Anderson y Bushman (2001, 2002) y el desarrollo de su modelo cognitivo-relacional, el GAM (General Aggression Model), por su generalización como modelo explicativo en numerosos estudios. Estos autores indican que, durante el videojuego violento, los **inputs** agresivos personales y situacionales combinan con los pensamientos, los afectos y el **arousal** para producir una conducta agresiva, tras un proceso de evaluación y decisión derivado de estos aspectos temperamentales. Así, tras una partida en un videojuego de contenido violento se puede desarrollar una

## los *inputs*

situacionales) tienen presencia en la situación vivida mediante su procesamiento cognitivo, que es determinado tanto por los procesos de pensamiento, como por los afectos y los niveles de excitación. En consecuencia, esta hostilidad resultará en los procesos de evaluación de la situación, tanto para las acciones impulsivas como para las concienzudamente pensadas, que se lleven a cabo en un encuentro social.

Este modelo ha sido aplicado a numerosas inquietudes alrededor de la exposición a la violencia contenida en un videojuego, en estudios como los de Eastin (2006, 2007), Barlett y Harris (2008), Krcmar y Farrar (2007, 2009), Farrar, Krcmar y Nowak (2006), Krcmar y Lachlan (2009). El interés está en testar cómo los videojuegos influyen en los mecanismos cognitivos y de excitación de las personas, teniendo en cuenta la extensión temporal de la práctica. Todos estos estudio que toman el GAM como modelo explicativo están realizados bajo una metodología experimental, y el análisis que realizan se refiere a datos tomados durante y/o justamente después de la práctica de los videojuegos que se denominan violentos. Como ya señalaban Estalló, Masferrer y Aguirre (2001: 165):

Los investigadores que se han ocupado del tema de la agresión ligada al juego de videojuegos coinciden en señalar la existencia de alguna forma de relación entre ambas variables, sin embargo hoy por hoy no existe una evidencia clara respecto a este tema ni respecto a la pervivencia en el tiempo de este efecto. Como indican Markey y Scherer (2009), en su estudio para medir la incidencia de los dispositivos de control de movimiento en los efectos negativos de los videojuegos violentos, estos efectos tendrán mayor o menor incidencia no tanto debido al tipo de videojuego (o, en este caso, el tipo de control), sino a la interiorización de la violencia percibida/practicada. Y, para que este proceso se pueda dar, es necesario partir de una base externa al videojuego, desprendida de cómo es la persona que practica.

De esta manera, para entender si los videojuegos inciden en la conducta, las investigaciones han intentado explicar los mecanismos por los cuales procesamos la información contenida en la pantalla y adecuamos nuestra conducta a esta. Sobre todo para encontrar los condicionantes que hacen que se llegue a conclusiones tan dispares sobre los efectos del videojuego en las conductas y perfiles psicológicos. Aquellas que afirman la escasez de diferencias entre jugadores habituales y quienes no lo son (Estalló, 1994; Estalló et al., 2001; Funk, 1992), y las que afirman justo lo contrario (Anderson y Bushman, 2002; Anderson, 2004; Möller y Krahé, 2009). En las investigaciones realizadas predomina la perspectiva que interpreta el videojuego como algo externo que genera un impacto sobre las personas. En esta relación entre personas y tecnologías, el humano ha sido concebido como un agente pasivo.

Siguiendo a Feliu (2006), la extensión de las preocupaciones sobre el uso de los videojuegos y de la tecnología mediática en general tiene relación con la utilización en las explicaciones. En el mundo de la investigación, una metáfora que desencadena esta búsqueda del **efecto**

de la tecnología sobre las personas es la de **impacto**

. Basada en la consideración de que los medios y la tecnología colisionan sobre los sujetos, transformándolos, desviándolos de su trayectoria natural.

Según esta metáfora, las personas son esencialmente seres desvinculados de su entorno, individuos propiamente dichos, cuya relación con el contexto, sea éste la naturaleza, la tecnología u otros seres humanos, se piensa como una relación entre objetos esencialmente distintos y separados. (Feliu, 2006: 105)

Impacto implica pasividad, es decir que las personas, para que los videojuegos nos impacten, somos como bolas de billar llevadas por la inercia de las fuerzas procedentes de las cosas que nos rodean. En cambio, es difícil encontrarse con dos opiniones iguales sobre un juego, sobre lo que es atractivo, lo que repele, lo que da miedo o lo que hace gracia. Este autor propone sustituir la metáfora del impacto por la de lectura.

implica que tanto los medios y la tecnología como los discursos que sobre ella versan, son ¿textos? que deben ser leídos [...] en ésta metáfora ya no somos seres pasivos sino activos, buscadores de significados que interpretan nuestro entorno. La lectura, a diferencia del impacto, no se absorbe sino que se reflexiona es decir se contextualiza y se interpreta en función de lo que uno ha aprendido de sus

de información, incluyendo las "lecturas" que ofrecen otras personas cercanas. (Feliu, 2006: 106-108) Además de las preocupaciones e intereses por indagar en los contenidos violentos y conductas agresivas de videojugadores, las posibles consecuencias adictivas, dependencia y exceso de uso de los videojuegos han sido temas abordados en sincronía con el de la violencia. Soper y Miller (1983), Egil y Meyers (1984) y Keepers (1990) señalaron que los posibles jugadores adictos, que presentan una frecuencia alta de juego y priorizan jugar ante cualquier otra cosa, eran una minoría poco significativa. Es quizá la capacidad de entretenimiento y pasión que portan estos artilugios la que llamó la atención de profesionales de diversas disciplinas, medios de comunicación y la población en general, al observar cómo mucha gente era capaz de dedicar bastante tiempo jugando a través de la pantalla del ordenador, tras su gran desarrollo a partir de mediados de los años ochenta, fundamentalmente. Actualmentese han extendido en la investigación psicosocial las conclusiones que cuestionan el potencial adictivo del videojuego, o, al menos, al igual que respecto del tema de la agresividad, que lo condicionan a las circunstancias de las personas.

Griffiths y Meredith (2009) observan que el concepto de adicción en el caso de los videojuegos no es del todo adecuado, sobre todo si se compara con las definiciones de adicción a sustancias como las drogas o los medicamentos. Básicamente, la diferencia reside precisamente en que mediante el videojuego no se está consumiendo ninguna sustancia, sino que simplemente se está ejerciendo una actividad y, por tanto, no se está sustituyendo, transformando o suprimiendo ningún proceso biológico del cuerpo; sencillamente, se está jugando. Y en el caso de restringir el uso del término "adicción" a la actividad, como comentan Griffiths y Meredith, "actividad excesiva y actividad adictiva son dos cosas muy diferentes" (2009: 247); el exceso y la adicción se delimitarían en correspondencia con las consecuencias y los condicionantes del desarrollo "normal" de la vida cotidiana. Es decir, jugar demasiado, en exceso o compulsivamente estará condicionado a los posibles efectos negativos que tenga sobre su vida, como por ejemplo: dejar cosas sin hacer, no atender a las relaciones sociales prioritarias, desnutrirse, no asearse, entre otras. Y podrá estar propulsado por ambiciones, sinsabores de la vida o condicionantes personales en las relaciones del día a día.

Rodríguez et al. (2004), tras su revisión de la literatura sobre el tema de la adicción a los videojuegos, señala que la principal conclusión que se puede extraer de este tipo de investigaciones, es que las personas que se pueden calificar como adictas son las que presentan una frecuencia de juego muy elevada, lo consideran prioritario antecualquier otra actividad, en ocasiones cuentan con un alto grado de absentismo escolar y un rendimiento académico muy bajo. Como mencionamos antes, son una minoría poco significativa. Aun así, parece difícil discernir si estas situaciones son consecuencia del supuesto efecto de los videojuegos o más bien este exceso, dependencia, adicción o pasión responde a circunstancias sociales más amplias o más íntimas.

El uso, la manera en la que se consume o, más precisamente, cómo se practica, es el tema que más ha preocupado a la investigación psicosocial sobre los videojuegos. Como ya hemos visto, es difícil mantener cualquier relación causal entre videojuegos y conducta sin apelar a cómo se usan estos. De esta manera, la cantidad de tiempo invertido también ha sido un tema estudiado y fuente de numerosas explicaciones sobre la naturaleza del videojuego. Por una parte, uno de los primeros cuestionamientos que se hace es cómo afecta a otras tareas importantes de la vida, como el rendimiento escolar. En algunas investigaciones, como la de Roberts, Foehr, Rideout, y Brodie (1999), Anderson y Dill (2000), Gentile, Lynch, Linder y Walsh (2004), o en revisiones como la de Griffiths (2005), se muestra la relación negativa entre el rendimiento escolar en niños y adolescentes y el uso excesivo del videojuego. El argumento reside en que los jóvenes que dedican más tiempo a videojugar, chatear o navegar por Internet desestiman el tiempo que dedican a estudiar, por consiguiente, sus resultados se ven desfavorecidos y son inferiores a los de aquellos que dedican menos tiempo a este tipo de actividades. Otros investigadores han remarcado la falta de consistencia causal de esta afirmación, aportando datos que ponen en entredicho la asociación y sosteniendo que la práctica del videojuego puede estimular la capacidad de concentración, comprensión, atención, memoria, abstracción, razonamiento estratégico, análisis y gestión de la información; además, puede fomentar la creatividad, la imaginación y la autoestima.

didácticos que facilitan la obtención de mejores resultados académicos (Borzekowski y Robinson, 2005; Charlton, 2002; Estalló et al., 2001; Gil y Vida, 2007; Rodríguez et al., 2004; Sharif y Sargent, 2006). Como ejemplo para resaltar las características antes mencionadas, se podría tomar el videojuego Civilization IV como un recurso para explicar y entender la lógica de la guerra entre países por conflictos de intereses. De esta forma, la tecnología y el juego no estarían en una posición divergente de los contenidos temáticos que se abordan en los planteles educativos y tampoco el videojugar restaría peso a las actividades meramente académicas.

Son interesantes las discusiones sobre las distintas maneras en que se usan los videojuegos entre personas de distinto sexo. Siguiendo a Heredia y Feliu (2009), existen tres grandes tendencias en cuanto a los estudios sobre género y videojuegos. La primera se centra en explicar las diferencias entre los chicos y las chicas en su comportamiento ante los videojuegos. La segunda línea de investigación sería la tendencia al análisis de roles y estereotipos que aparecen en los contenidos de los videojuegos y cómo pueden afectar en cuanto a la transmisión de valores sexistas. La última línea se centra en ver la relación que se establece entre jugador y videojuego, cómo los usuarios son capaces de subvertir roles y estereotipos y de experimentar con identidades alternativas. Un ejemplo de las dos primeras tendencias lo representa el trabajo de Skoric, Teo y Neo (2009), en el que se combinaron un análisis del comportamiento de los usuarios y usuarias con los videojuegos con el análisis de roles y contenidos de estos como explicación a la dispersión en estas prácticas de género. Llega incluso a apelar a características fenotípicas derivadas de una constitución genética diferencial por sexo para intentar explicar fundamentalmente por qué las chicas prefieren no jugar a videojuegos de mucha acción.

Estas razones tienden a convertir al videojuego en una cosa homogénea, sin tener en cuenta sus características particulares y el hecho de que el videojuego constituye un fenómeno muy amplio y diverso. Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson y Consalvo (2007), desde la tercera línea de investigación, tienen una crítica muy eficaz a estas posturas. Estos autores dicen que en los estudios sobre las preferencias de juego y hábitos se tienden a interpretar, tanto a las mujeres como a los hombres, como dos entidades homogéneas. No se suelen abordar diferencias en otros aspectos, como por ejemplo algo tan evidente en la diversidad de las prácticas con videojuegos como la edad. Desde nuestro punto de vista, lógicas como esas excluyen demasiados elementos a la hora de intentar comprender las diferencias en los patrones de uso, tanto por género como por edad, por clase social, entre otros. Así, probablemente hablar de uso de videojuegos en general es un artificio si no se tiene en cuenta la gran diversidad de formatos y contenidos que suponen los distintos productos que se enmarcan dentro de la denominación genérica videojuegos. (Rodríguez et al., 2004: 104)

El videojugar ha sido considerado una actividad que ocasiona aislamiento social, ya que parece que los videojugadores prefieren sumergirse en juegos que se efectúan en la llamada realidad virtual, desplazando a los juegos de interacción social ¿real? (Dietz, 1998; Thompson, 2001). Otros autores prefieren abordar el videojuego como una oportunidad para las relaciones sociales, y más bien preguntarse por el tipo de relaciones que posibilita (Gil y Vall-Ilovera, 2006; Steinkuehler y Williams, 2006). Existe una discrepancia basada en la cuestión sobre si los nuevos medios tecnológicos, como los videojuegos, están desplazando a las instituciones cívicas tradicionales y si la sociabilidad informal que estas proporcionan es homóloga a la que proporcionan estos nuevos espacios.

Los Juegos Multijugador Masivos en Red (MMOG en sus siglas en inglés) son un ejemplo paradigmático para esta discusión. Por una parte, algunos académicos argumentan que la capacidad de Internet para conectar a la gente a través del tiempo y el espacio fomenta la formación de redes sociales y comunidades personales (Wellman y Gullia, 1999) y tiende puentes a diferencias como las de tipo racial o de clase, como indican Mehra et al. (2004). Por otra parte, otros investigadores asumen una postura escéptica sobre las funciones de las nuevas tecnologías como potenciadoras de los vínculos sociales y reductoras de desigualdades (Nie y Erbring 2002; Nie y Hillygus, 2002). Plantean que pueden funcionar más bien como desplazadoras de hábitos de construcción comunitaria, permitiendo poco más que la formación de ¿pseudo-comunidades? (Beniger, 1987; Postman, 1992). Así, se deja abierto el debate sobre el mínimo común denominador de la comunidad. o, más concretamente, los elementos indispensables para que

socialización que tienen videojuegos como los MMOG considerados por autores como Steinkuhler y Williams (2006) como nuevos terceros lugares, es necesaria la presencia física para considerarlas como tal.

Estos últimos investigadores plantean que los videojuegos **online**, y especialmente los

### **Massive Multiplayer Online Rol Play Game**

(MMORPG), que están diseñados para practicarlos a través de la red, tienen la capacidad de funcionar como una forma de nuevo tercer lugar para la sociabilidad informal, más allá del trabajo o el hogar.

Según Oldenburg:

en comparación con las asociaciones del hogar y del trabajo, que tienden a enclaustrar a la gente entre su propia clase, el tercer lugar es inclusivo, trae al individuo al contacto cercano, personal, y animado con los seres humanos compañeros que también se dedican a enseñar en la escuela, distribuyen productos farmacéuticos, pintan casas, venden el mobiliario de oficinas, o escriben para el diario local. El hábito del tercer lugar típico disfruta así de la riqueza del contacto humano que es denegado al tímido, al fanático, al presuntuoso, y otros que eligen aislarse de la variedad humana. (1999: 45)

Por consiguiente, interacciones de todo tipo, tanto cooperativas como competitivas, funcionan como medios para un fin social informal, para la interrelación entre habituales. Los terceros lugares físicos, como podrían ser bares y cafeterías, bibliotecas, asociaciones, salones recreativos, locutorios, entre otros, se asocian a sus situaciones geográficas y los vínculos de proximidad con condiciones materiales de vida, principalmente de clase social, género, edad, etnia. Contrariamente, los MMOG, y los espacios de cualquier tipo dedicados para practicar el videojuego colectivamente, permiten la constitución de colectivos en los que lo más importante son las cualidades de interacción en el juego, al margen de estas condiciones previas.

En los resultados del estudio sobre jóvenes y cibercafés, Gil (2006) propone abordar las nuevas tecnologías de la comunicación, como el teléfono móvil o **chats**

, y las que específicamente se asocian con el ocio, como los videojuegos, bajo la etiqueta de tecnologías de relación. En este estudio se pone en discusión, de manera transversal, la noción de consumo tecnológico, intentando aportar una visión activa y productiva de la práctica de tecnologías relacionales como los videojuegos en espacios colectivos. Proponen estudiar el consumo como punto de partida para el estudio de la tecnología, porque cuando alguien practica con este tipo de artilugios no sólo genera sentido y significado al producto, sino también al proceso entero de producción y consumo.

Como indica Morley (1992), el consumo no es sólo el momento de la adquisición, sino que, como amplía García (1999), consiste en un conjunto de procesos, materiales y simbólicos, en los cuales las personas usan y se apropian los productos de forma activa. Esta apropiación funciona como **feedback** también para la modificación del artefacto por parte de la industria, mediante los estudios de mercado, por ejemplo. Así, pues, el consumo y la producción siguen también una trayectoria inversa al sentido común: tras la producción le sigue el consumo, pero también tras el consumo se sucede la producción. En palabras de Adriana Gil:

el rasgo más importante y característico, a nuestro entender, es que el propio proceso de producción/consumo no sólo genera sentido, ni sólo simboliza situaciones y posiciones, ni sólo permite negociar identidades, ni sólo da cuenta de los procesos de difusión-producción-diseño-aceptación tecnológica-científica, elementos que ya habían sido reconocidos por otras posturas, y que desde una perspectiva constructorista resultan obvios; sino que además por un lado se transforma al producto en un sentido y una función diferente para el cual fue concebido, y por otro se transforma uno mismo, las propias posibilidades, y las relaciones que pueden establecerse entre los objetos, las personas y las relaciones. (2006: 68)



Dos conclusiones básicas pueden ser extraídas de esta definición de la relación entre producción y consumo tecnológico. Por una parte, producción y consumo sugieren una relación de características simbólicas, de utilidad y de sentido; y estas no están contenidas, petrificadas, en el producto en sí, sino en quien/es consume/n, que es/son el/los que activamente los busca/n y los atribuye/n. Por otra parte, todo consumo es una apropiación fundamentalmente transformadora porque hace cambiar el producto y al consumidor. Para concluir este apartado, nos gustaría mencionar de manera resumida que la mayoría de las investigaciones recientes basadas en metodologías experimentales y cuantitativas, sobre todo aquellas que apoyan la relación causal entre videojuegos y conductas agresivas (Anderson y Bushman, 2001, 2002; Barlett et al., 2007; Brady, 2006; Krcmar y Farrar, 2007, 2009; Krcmar y Lachlan, 2009; Wei, 2007; Williams, 2009), se han basado en la premisa de que los videojuegos violentos desvían la conducta pacífica de los videojugadores, intentando buscar el impacto de los contenidos sobre las personas. Así, lo que han intentado descubrir son los efectos que tiene la práctica de estos videojuegos sobre la conducta de las personas. Esta búsqueda, según investigadores como Barker y Petley (2001) y Woolgar (2005), se basa en una manera determinista de interpretar la relación entre personas y artefactos, que tiende a ver el desarrollo tecnológico como algo lineal, dirigido hacia la deshumanización de las relaciones, donde las personas son meros elementos pasivos, cuyas conductas son dirigidas por lo tecnológico. Una manera de superar estos determinismos sería dejando de considerar la tecnología como algo ajeno a las personas y a sus relaciones. Como menciona Latour (1991), nunca nos encontramos con gente por un lado y cosas por otro, artefactos de distinta naturaleza están implicados en nuestras prácticas cotidianas, forman parte de nuestras relaciones sociales. Como mencionan Doménech y Tirado (2006), estas tecnologías tienen un papel decisivo en el proceso de posibilitar, mantener y estabilizar lo social.

### **Explorando las zonas y vivencias de juego**

Antes de iniciar con el segundo apartado, nos gustaría describir de manera resumida nuestro proceder metodológico al momento de realizar el trabajo de campo. Para desarrollar esta investigación, tal y como ya se ha mencionado, utilizamos el método etnográfico (Hammersley y Atkinson, 1994; Pujadas, 2004), el cual se enmarca en la lógica de investigación de corte cualitativo. Una de las principales características de este método es la observación y participación directa del investigador en contextos naturales, con la finalidad de entrar en contacto con lo cotidiano, a través de las informaciones obtenidas directamente del proceso investigado mediante la observación (Iñiguez, 1999). Siguiendo la propuesta de Geertz (2003), lo que define el objeto de la etnografía es la descripción densa. Atendiendo las premisas del método, realizamos tres de las tareas que caracterizan el trabajo de un etnógrafo: observar, participar y describir. Nos incorporamos a diferentes zonas de juego<sup>[3]</sup>

con la finalidad de realizar observaciones participantes (Guash, 1997) y describir los espacios naturales en los que frecuentemente se reúnen jóvenes a videojugar: locales de juego especializados, locutorios y cibercafés. En estos lugares asumimos el rol de usuarios y videojugadores inexpertos, mientras desempeñábamos nuestra tarea como investigadores, que consistía en observar lo que ocurría, escuchar lo que se decía, preguntar todo aquello que no comprendíamos e interactuar lo más posible con los jóvenes que frecuentan estos sitios. Estar presentes en estos espacios nos permitió incorporarnos a una comunidad de videojugadores,<sup>[4]</sup>

lo que facilitó el contacto con informantes clave, con quienes tuvimos oportunidad asistir a torneos de videojuegos organizados por la misma comunidad, visitar stands sobre videojuegos en diferentes exposiciones y participar en programas de radio, foros y **chats**

sobre videojuegos que la misma comunidad coordina. La convivencia cercana con videojugadores nos permitió utilizar la entrevista como recurso para obtener información. Mientras compartíamos partidas, realizábamos lo que Pujadas (2004) denomina entrevistas informales, que se caracterizan por ser conversaciones espontáneas mantenidas durante el curso del trabajo de campo.

También realizamos lo que es conocido como entrevista abierta (Olabuénaga, 2003), con el objetivo de profundizar y rescatar las experiencias, motivaciones y aprendizajes de los videojugadores sobre su práctica, así como reflexionar sobre las consecuencias que para ellos tiene videojugar. En total, realizamos ocho entrevistas abiertas a jóvenes videojugadores entre veinte y veinticinco años. todos ellos

entrevistas en profundidad, cuyos ejes se basan en la experiencia como videojugadores, sus reflexiones y explicaciones, haciendo especial hincapié en las tipificaciones y las diferencias entre videojuegos y vivencias. También pedimos que relataran determinados videojuegos y que reflexionasen sobre sus motivaciones para jugar, las consecuencias que para ellos conlleva el videojuego y el aprendizaje que han obtenido. El análisis de las entrevistas se realizó mediante Análisis Temático de Contenido (ATC), que, siguiendo a Boyatzis (1998), es una técnica de asistencia para, en este caso, una metodología cualitativa. El ATC es una manera de ver el material empírico, una manera de ver en la que se buscan temas o patrones en las explicaciones con la finalidad de sistematizarlas, describirlas y organizarlas alrededor de ¿para el caso que nos atañe? los videojugadores sobre su experiencia.

### **Análisis de los espacios de juego**

La relación que establecen los jóvenes con los videojuegos es múltiple. La diversidad de videojuegos existente en la actualidad refleja la disparidad de los videojugadores. Heredia y Feliu (2009) reconocen que la definición de videojuego no es simple y que puede responder a múltiples variables. La gente juega por diferentes motivos y con diferentes intenciones, según de qué juego se trate y qué es lo que se quiera hacer en ese momento. También lo hace de diferentes maneras: puede hacer uso de esta tecnología a través de diferentes soportes, como ordenadores, consolas, videoconsolas portátiles y móviles. Además, el espacio en el que se puede hacer uso de ellos también es variable: un joven puede jugar desde su casa, durante el trayecto en autobús de un punto a otro, en una biblioteca, en la escuela, en el trabajo o accediendo a entornos virtuales que rompen los límites del espacio físico. Las formas de juego también varían, pues hay quienes prefieren jugar solos, otros en compañía de sus familiares, amigos o conocidos. También hay a quienes no les importa conocer físicamente a las personas con quienes juegan a través de Internet (haciendo uso del juego **online**, pudimos contactar con otras personas para jugar una partida), y otras que no se extienden mucho más allá de las partidas que juegan con personas que no conocen ni conocerán nunca.

Como mencionamos anteriormente, el videojugar puede ser comprendido desde diferentes aristas. Nosotros nos centraremos en describir las prácticas que giran en torno al juego dentro de espacios conocidos como zonas de juego, caracterizados por ser lugares aptos para videojugar. Antes de llegar a estos espacios, recorrimos locutorios y cibercafés, debido a que han sido considerados como puntos de encuentro de jóvenes y videojuegos (Gil y Feliu, 2006; Remodino, 2006). Poco tiempo después de haber iniciado nuestro trabajo de campo, nos dimos cuenta de que estos espacios ya no eran los que preferían los jóvenes para videojugar. Dejando de lado lo que decía la literatura, decidimos buscar otros. Un día preguntamos a un joven dónde podíamos ir a jugar por ordenador; su sugerencia fue: ¿No deben de ir a jugar a los locutorios, en los locutorios los ordenadores son una mierda, son muy lentos... tienen que ir a un lugar en el que los ordenadores son mejores... se paga más, pero los ordenadores son buenos?. Siguiendo la sugerencia de aquel joven llegamos al sitio indicado. Era un local especializado en videojuegos. Ahí se vendían videojuegos nuevos y de segunda mano, también había para alquiler, vendían accesorios, se reparaban y daba mantenimiento a consolas y ordenadores. Además, el local contaba con una infraestructura tecnológica superior a la de los locutorios y cibercafés, los ordenadores eran más rápidos, tenían más videojuegos instalados y eran más recientes, la conexión a Internet era más rápida y facilitaba el acceder a juegos **online**

(o en red). Contiguo al espacio para ordenadores, el local contaba con una sala de alquiler equipada para jugar con diferentes consolas, un equipo de audio y un televisor grande. A diferencia de los locutorios, este era un espacio en el que los jóvenes podían compartir partidas en voz alta y les era posible observar las partidas de sus amigos sin pagar por estar dentro del local. Este sitio también podría ser considerado como un punto de encuentro y entretenimiento para videojugadores, en el que los jóvenes se sienten cómodos y les es posible acceder a los videojuegos y realizar tareas que no son permitidas en otros espacios como la escuela o casa (Finquelievich, 2005; Gil y Feliu, 2006; Remodino, 2006). No es común encontrar este tipo de locales en la ciudad. De hecho, el propietario del local durante una entrevista nos comentó que el negocio ya no era tan rentable como en otros años, debido a las posibilidades de acceso a los videojuegos desde otros espacios, como puede ser la casa. A pesar de ello, este lugar sigue

años treinta, considerados como lugares consagrados para los jugadores, que facilitan encuentros frecuentes y relaciones de amplias formas entre jugadores (que en aquel entonces practicaban con juegos sin soportes virtuales), los cuales comparten intereses y hábitos alrededor de una misma afición. Después de haber realizado observaciones en este espacio, nos gustaría resaltar que la actividad de videojugar, las prácticas y los encuentros entre jóvenes no se encuentran restringidos al espacio físico y tampoco se limitan al momento de videojugar. Interactuando con videojugadores, observamos que son usuarios constantes de múltiples tecnologías que dan soporte al videojuego. Antes de iniciar sus partidas hacen uso del **chat** por Messenger, **chat** de voz que permiten algunas consolas, **chats** en entornos virtuales como foros o programas de radio para compartir trucos, hablar de videojuegos, hacer bromas o quedar para compartir partidas en el local. Estos dispositivos permiten entablar relaciones con otros jugadores (Remondino, 2006), los videojugadores se apropian de ellos, potencializando sus propiedades e incorporándolos a sus formas de socialización y entretenimiento (Remodino, 2007). Los torneos son una actividad en la que se suelen reunir gran cantidad de videojugadores. Si bien es importante el hecho de compartir partidas con los amigos, también es necesaria la competencia y poner a prueba las habilidades y destrezas que se tienen en algún videojuego. Remodino (2007) reconoce que competir es una modalidad de relación social. En este tipo de actividades encontramos que para los jugadores es primordial pasarlo bien con los otros. El torneo es un pretexto que favorece otro tipo de actividades, por ejemplo, ir a comer o tomar algo, charlar sobre temas que no tienen tal vez nada que ver con los videojuegos o planear futuros encuentros. En un segundo plano, los videojugadores se referían a la necesidad de ganar o de obtener algún tipo de reconocimiento por parte de los otros competidores. Algo que llamó nuestra atención durante las competencias en torneos de videojuegos fue observar que mientras unos jóvenes jugaban, otros grababan las partidas. Los videojugadores referían que esto lo hacían con la finalidad de compartirlas con otros videojugadores en portales como YouTube, en algún foro o página personal, para conservarlas y después observarlas con detalle, también para conservar un recuerdo de ese momento y para recibir comentarios de otros jugadores sobre la forma de jugar. Nancy Baym (2003) menciona que las relaciones que se mantienen haciendo uso de la tecnología en entornos virtuales **online** refuerzan las interacciones que se puedan mantener en locales geográficos. En este sentido, los distintos recursos tecnológicos que utiliza la comunidad de videojugadores intervienen directamente en las acciones que realizan, facilitando sus relaciones sociales, manteniendo la unión y supervivencia del grupo. Para concluir este apartado, agregaríamos a la concepción del videojuego como una tecnología que posibilita relaciones (Gil y Feliu, 2006; Remodino, 2006) el hecho de que el videojuego y las tecnologías que le dan soporte son parte esencial del tipo de relaciones que se establecen al videojugar. En este sentido, las tecnologías son algo más que simples intermediarios entre jóvenes. Al momento de videojugar, las tecnologías pasan a ser mediadores. Latour (2008) define la diferencia entre intermediarios y mediadores, concibiendo a los primeros como aquello que transporta significado o fuerza sin transformación, que puede ser considerado no sólo una caja negra sino también algo que funciona como una unidad, aunque esté compuesta de muchas partes. El intermediario sería aquello que se encuentra entre dos mundos para relacionarlos: viene después de aquello que vincula, los mundos en cuestión no tienen necesidad de él para existir, pues obedecen sus propias leyes (Hennion, 2002). La mediación evoca otra especie de relaciones. Los mundos no están dados con sus leyes. Los mediadores no pueden considerarse sólo uno; pueden funcionar como uno, nada, varios o infinito. Los mediadores transforman, traducen, distorsionan y modifican el significado o los elementos que se supone que deben transportar (Latour, 2008). En el extremo de una mediación no aparece un mundo autónomo, sino otra mediación. Sus relaciones componen una red de series heterogéneas, cada vez más sólidamente anuladas, polarizadas y orientadas hacia realidades estables, no a realidades primeras cuyo intermediario sólo tiene que descubrir sus reglas para sacarles partido (Hennion, 2002). En este sentido, el juego no está ni en una ni en otra entidad, sino en la conexión de ambos elementos; el juego emerge una vez que hemos alineado los elementos heterogéneos que lo componen. Elementos como los objetos, las tecnologías, las reglas, el espacio, en su totalidad una red asociada. O, en términos de Latour (2008), un actor red. Al igual que en cualquier otro tipo de juego, es necesaria la presencia de múltiples elementos interconectados para que

interconectan en el videojuego, se puede observar en los momentos en los que se desarrollan las partidas.

### **Análisis de las entrevistas en profundidad**

Un elemento desde donde parten los entrevistados para situar el sentido del videojuego dentro de sus contextos particulares son las **relaciones interpersonales**.

Tiene especial relevancia esta dimensión porque los videojuegos también se condicionan a las personas implicadas, especialmente si son familiares o colegas, la primera división fundamental.

Los contextos familiares permiten que el videojuego sea una cosa u otra al desarrollar moralidades, gustos y tipos de relaciones con los otros desde la infancia. Los padres ejercen influencias, sobre todo sobre lo que es bueno y es malo, diferenciándose tratos entre el padre y la madre en cuanto a las cualidades del ocio practicado, en este caso con el videojuego, tomando partido, principalmente, tanto en los juegos como en las mismas videoconsolas adquiridas. Los hermanos se presentan como los primeros compañeros de juego y, por tanto, los acompañantes en las primeras aproximaciones a las dinámicas de relación, la constitución de normas, rutinas. Otros agentes, como tíos o primos, se presentan para el efecto como personas que, en muchos casos, atraen la innovación al hogar, mostrando nuevos juegos o dispositivos.

#### **Los agentes familiares**

representan el núcleo de desarrollo primario de relaciones interpersonales, el lugar donde el videojuego, como otro tipo de actividades desde la infancia, toma sus primeras coordenadas, tanto morales, como estéticas. Los **colegas**

, por otra parte, imprimen otra dimensión al videojuego, posibilitando el contacto con otras fuentes, con otras dinámicas. El videojuego adquiere una dimensión fundamentalmente colectiva cuando ellos intervienen. Deja de tener sentido jugar solo a determinadas cosas y comienza a generarse la rutina de ¿quedar para jugar a tal o cual cosa?, ¿a este o aquel videojuego?. Además, el videojuego forma parte, a lo largo de la vida del videojugador, en el grupo de colegas de turno, del proceso de formación de las relaciones íntimas con estas personas que no son familiares. La siguiente cita de un entrevistado es muy ilustrativa:[\[5\]](#)

Entrevistado 1: Y, lo que es toda mi relación con él está cargada de subtemas, de subtítulos... El capítulo trece o el capítulo catorce es jugar a la Play... O sea, uno cuando mantiene una relación con alguien, si el capítulo trece está dedicado a eso... es porque le recrea hacerlo, y porque le gusta; entonces, lo sigue y se convierte en un hábito, ¿por qué le gusta?, ¿por qué te gusta jugar a la Play? Por motivos tan simples, no sé, la diversión, y al fin y al cabo, para mí, la posibilidad de crear una subhistoria, la posibilidad de que exista un capítulo catorce, después del capítulo trece, y de ir sumando capítulos.

Por otra parte, son resaltables las asociaciones que posibilitan que el videojuego sea un proceso en el que intervienen múltiples agencias. Pudimos percatarnos de estos procesos en los que el videojuego no es algo que se consume como si fuese un producto que se ingiere, sino que hay que practicarlo:

Entrevistado 1: Los juegos de estrategia te enseñan más, que no el Mario, los arcade, los de lucha, los de deportes, eso está clarísimo...

Entrevistada 1: Sí, a ver, puede ser, ¿no?, que lo único que le veías al Sims es que hacía lo que hacía un humano.

Entrevistada 2: Sí y que a lo mejor antes le encontraba el sentido pues ahora ya no, que era un... Estás más pendiente del reloj. Yo creo que es algo que lo determina mucho, el..., el que a lo mejor antes..., todo y no jugar a menudo, o sea, ser una jugadora habitual, el día que me ponía me podía pegar cinco horas y ni te dabas cuenta que te pasaban esas cinco horas..., a estar pendiente de, bueno, vamos dejándolo.

Así que, aprovechando estos detalles que convierten al videojuego en algo que interactúa y permite interacciones, puedo constatar una dimensión que presenta **el videojuego como proceso**

. Es necesario atender al hecho de que, cuando los usuarios clasifican los videojuegos, hacen múltiples referencias a muchas cosas que conllevan un proceso de significación relacional para definir algo que está pasando, que ha pasado o que creen que pasará. Por ello, para cosas como la violencia, para hacerla emerger, para entenderla, es necesario recurrir a relaciones o cosas que se hacen. Se presentan

significados volubles para el efecto.

Entrevistado 2: O sea, bueno, el Sim City tampoco es educativo, pero el Sim City no es violento en algún momento, ni fantasioso, es una cosa bastante técnica por decirlo de alguna manera ¿no?

Entrevistada 2: Entonces, en eso sí, nunca han habido juegos, el Streetfighter, nunca han habido en mi casa, supongo que por..., a raíz de lo del Songoku.

Es precisamente en el siguiente extracto donde hay menciones relevantes y numerosas a la violencia como un tema recurrente a la hora de relatar el videojuego. La entrevistada ha de recurrir a su familia y más concretamente a su padre, e intrínsecamente hace emerger tipos de relaciones, en este caso familiares, que tienen un papel activo en la naturaleza del juego.

Entrevistada 2: El Bola de Dragón, Bola de Drac. En mi casa nunca se ha visto..., ha estado terminalmente prohibido. Y en eso se ha mantenido lo de los..., porque era un..., para mi padre era la violencia, era violento.

Investigador: No le molaba nada a tu padre.

Entrevistada 2: Nada, nada, nada. Mmm, era súper violento para mi padre y decía que era violencia gratuita no necesaria... Y eso se mantuvo más o menos en los juegos.

También, cuando se define la violencia, no hay una definición que pueda escapar de su conexión con el contexto en el que se presenta:

Entrevistada 2: No, pero la violencia gratuita, o sea nunca... Por la simple experiencia, porque yo me lo he pasado bien jugando a videojuegos sin necesidad de pegar a nadie.

El rechazo a la violencia se expresa en cuanto a la experiencia. De hecho, a la entrevistada, por ejemplo, le es necesario recurrir a otras cosas, como la serie **Bola de Drac** de la televisión, para hacer referencia a la violencia en los videojuegos. Son elementos que permiten interpretar que el videojuego necesita de procesos para constituirse como tal y que, además, toma su agencia propia a la hora de permitir otras emergencias. Los elementos materiales permiten también que surjan significaciones adaptadas a sus consecuencias.

Entrevistado 3: Sí, es que si tú pretendías usarla con pilas, era yo que sé, era gilipoyas perdido, porque el pack que te comprabas te podía durar una hora como mucho, y tienes que usar el alimentador. Y una vez se rompió el alimentador y nos quedamos sin Game Gear.

Entrevistado 4: Eso el Pro. Hay tipos de fútbol que sí, que tienes que pensar más, el PC fútbol, por ejemplo.

Pero también, como muestran estos fragmentos, el videojuego tiene su otro plano como objeto, como algo que se muestra a los usuarios y que estos definen como algo que está ahí y que requiere su uso. Sus componentes giran en torno a los escenarios, por una parte, y los soportes físicos, por otra.

Entrevistado 5: Sí, porque yo soy muy de consolas, y ordenador son juegos de ordenador. Los tengo muy separados, pero los separo a causa de las máquinas. Un juego de ordenador tiene lo que nunca va a tener una consola, bueno, ahora ya sí, tenía... eeeh, lo que una consola nunca, jamás se te hubiese ocurrido qué iba a tener, como la Play 3 o la X-Box. O sea, no puedes comparar un Pentium 3 con una súper, con una Nintendo 64, es imposible.

En muchas ocasiones la tipologización de los videojuegos, en este sentido de tratarlos como objetos, se realiza por los elementos que se pueden identificar en la pantalla, y muchas veces los usuarios son capaces de explicar la dificultad en estos mismos elementos también. Por otra parte, también hacen función de objeto, de puntos de apoyo discursivos, los soportes físicos. ¿En qué sentido? Por ejemplo, para estructurar las diversas etapas en su experiencia como videojugador, pero también como elemento-referencia para desarrollar algunas relaciones emocionales o posibilidades interrelacionales.

Entrevistada 2: Todos estos que anuncian ahora para Play Station 3, que son de.... Porque yo era un Alien súper bueno de la muerte, pero me mintieron y ahora tengo que matar a todo el mundo, tienes un objetivo, que es salvar al mundo, pero vas con una pistola en la mano.

Investigador: Sí, tampoco te mola por lo de la pistola.

Entrevistada 2: Esos ya sí porque tienes un objetivo muy claro, y que simplemente has de ir pasando pruebas, también. Estuve durante un tiempo enganchada a otro, que era de un Aladino que tenía pues que salvar a su princesa, y pues era eso, ¿no?, pues, la típica ambientación de Alí Babá.

Entrevistado 2: O sea yo no he sido de cada día jugar a la Play. Toda la semana en casa de los colegas, ¿sabes? Sales del cole, te vas a jugar, no. Es del te vas a jugar hoy sí, pero el resto de la semana no. O sea, sí que era constante, pero no era...

Entrevistado 6: La Play 1, un año antes de que se inventase la Play 2. O sea, cuando la Play estaba con todos los juegos del mundo. No me la pirateé, y jugué poquísimo.

Los soportes permiten e impiden cosas, cosas que adquieren sentido en el contexto donde se desarrollan, y en las explicaciones se recurre a ellos no sólo para explicar sus posibilidades y para estructurar las etapas, sino para tipologizar a los videojuegos y las situaciones que permiten.

Entrevistado 1: El primero de todos, buenísimo. Y luego ya empezaron a venir que si Mortal Combat, el Pokemon Stadium, el Turok 2, me dejaron... Luego el Mario Car, otro juegazo, el Smash Bros, otro juegazo, y alguno más habrá por ahí. Y el Zelda 2, que ya perdió muchísimo, o sea, es malísimo ese juego, el 1 era buenísimo, el 2 fue una mierda, la jugabilidad era nula.

Entrevistado 7: Sí, 98 hasta 2003, 2004. El último juego que tengo, que he tenido, me parece que es el Mario Party 2, que está muy guapo también. Y también, luego ya en... en primero de bachillerato, nunca tuve la Play, siempre he jugado en casa de los colegas, pero nunca he tenido la Play... Ah, bueno, en la Nintendo está el primer Pro, que no se llama Pro, se llama Internacional Super Soccer Star 98.

Es posible, por tanto, mantener un plano en el que el videojuego se constituye como un proceso, intrínsecamente colectivo, porque los entrevistados, hasta cuando se refieren a sí mismos, no escapan de otros elementos, interacciones pasadas o posibles, o referencias a otras instituciones.

Entrevistado 8: Y a la..., y a la que tengo tiempo libre para gastar en no hacer nada, me siento muy feliz no haciendo nada, me encanta no hacer nada, me encanta... Y en esa época yo tenía tiempo para no hacer nada, y ese tiempo lo usaba para jugar, también. Es tiempo para no hacer nada, para mí jugar solo es tiempo para no hacer nada. Ahora no tengo tiempo para no hacer nada... Por lo cual eso es inconcebible, o sea... del poco tiempo que yo tengo en casa para dedicarme a mis cosas, que no son Universidad o trabajo..., de ese poco tiempo, no voy a desperdiciar nada de él para jugar a videojuegos, porque es, eso pertenece a no hacer nada...

Entrevistado 7: Eeeeh, no, pero es, como es novedad, pues ahora estoy así, en este punto de que me mola mucho, pero yo qué sé, de aquí a diez años, cuando ya sea normal que todo el mundo juegue con todo el mundo, o sea, un chino de un país de uno con otro, pues ya lo veré igual que estar aquí con los colegas. Es que, claro, es que aquí con los colegas lo hemos hecho toda la vida.

La última dimensión la denominamos **Self** y viene a sintetizar la información correspondiente a la presentación de la propia persona. Pero, como pudimos interpretar, la presentación del sí mismo pone en juego relaciones con elementos que no son la propia persona. Las maneras de jugar ponen en juego comparaciones y enumeración de contextos donde cambia de sentido esa manera de actuar.

Entrevistado 4: Quieras, o sea, quieras o no, cuando juegas solo, lo que haces es meterte solamente en ese videojuego, no piensas en nada más, a mi al menos me pasa eso, no, nunca he pensado, cuando juego solo estoy metido en..., en el tío, en ah, tengo que hacer eso, tengo que hacer esto, tengo que hacer este puzle, tal. Pero cuando juego con gente, pues, juego, estoy concentrado, pero voy escuchando a los demás, voy hablando, tal.

Entrevistada 2: O sea, yo siempre me defendía, yo siempre era la defendida, por tanto, la defensa formaba parte de..., de las pequeñas piedras, o grandes piedras que te encontrabas en el camino, para llegar a la meta, que era... con conseguir una maravilla [...] Estás compitiendo en las dos, pero es una manera distinta de ver la competición.

Entrevistado 4: Y eso no te diré que es secundario, pero digamos que el hecho de poder estar con tus amigos suma muchísimo.

## El **Self**

, la presentación de quién soy yo cuando juego, es algo que surge a partir de la relación entre elementos significativos para la generación del contexto. Las expresiones emocionales guardan intimidad con las maneras de jugar, lo atractivo y lo rechazable con la experiencia histórica, tanto con los videojuegos, como con otras personas. Las tramas de sentido que dan forma a la presentación de **yo** jugador son producto de la interrelación entre los principales elementos presentes en las experiencias con los videojuegos.

A continuación presentamos un ejemplo en el que hemos podido identificar estas interacciones entre lo propiamente personal y lo colectivo. Lo que interesa resaltar en este caso es que el filtro de los gustos, la personalidad o cualquier sistema para convertir la presentación de **Self**

en algo sólido e independiente del medio es insuficiente para entender las relaciones de sentido.

Entrevistado 6: A ver, el añadido de poder, no sé, jugar a un videojuego supongo que cubre unas ciertas necesidades que todo el mundo tiene ¿no? Entre otras muchas, supongo que habrá estado dos ahora.

La primera es pasártelo bien con tus amigos, o sea, usar ese pretexto para crear acciones entre nosotros, a ver, que no serán correr, ¿no? Que estén enmarcadas en el contexto, estar sentados. Pero permite interacciones entre nosotros, sobre el juego, pero entre nosotros. Lo cual puede ser gracioso cuando estás rodeado de amigos, esa es una. La otra es ganar ¿no? Habrá más, pero la otra es querer ganar, querer ganar en algo... competir... competir y ganar.

De este fragmento lo importante es apreciar cómo surge el ¿yo? o el ¿otros?. En un principio, el entrevistado habla de las necesidades de ¿todo el mundo?, es decir, las mías como las de cualquier otro. Se compara con otros y se atribuye características colectivas. Luego habla de dos necesidades concretas que en seguida hacen referencia a, en primer lugar, generar cosas dentro del videojuego pero adscritas a él y, en segundo lugar, hablar de la necesidad de ganar, de ganar a otros, de ganar con algo, de competir, es decir, de aceptar reglas y desarrollar estrategias. Es decir, primero, para que emerja el **Self**, es necesario movilizar trazas de sentido que nos llevan a otros elementos tradicionalmente situados en una esfera fuera de la propia persona (los demás, las reglas colectivas); segundo, el videojuego no es posible sin la interacción entre los diversos elementos que también hacen posible la existencia de sentido de las otras personas y el propio yo.

## **Comentarios finales**

El desarrollo de este texto ha estado atravesado por la intención de ofrecer un recorrido por algunos de los principales trabajos teóricos y empíricos que se han llevado a cabo recientemente sobre los videojuegos como **objeto**

de estudio desde la perspectiva psicosocial y el contraste de algunas de las principales conclusiones con el análisis de un material empírico recogido desde el año 2008 hasta la actualidad. Hemos podido transitar desde las preocupaciones académicas más extendidas sobre las consecuencias sociales de la práctica del videojuego, hasta las versiones de los usuarios, desde sus propios contextos como videojugadores.

Temas como la relación entre contenidos violentos de los videojuegos y conducta agresiva por parte de los usuarios, las potencialidades adictivas y el rendimiento escolar de los jóvenes, su uso como herramienta didáctica y social, la relación entre el consumo tecnológico y la producción, son algunos de los asuntos más extendidos, no tan sólo abordados por la investigación psicosocial, sino por diversas disciplinas y por los medios de comunicación. Al pasar revisión sobre las numerosas afirmaciones que se han efectuado sobre los videojuegos y sus consecuencias, podemos palpar en seguida que abunda el disenso; parece que los investigadores no se ponen muy de acuerdo en qué tipos de mecanismos psicológicos y sociales intervienen y son producto de la generalización de los videojuegos en el ocio de las personas, especialmente de los jóvenes.

Al releer las discusiones que hemos plasmado, podemos constatar que este disenso está atravesado por un eje que parece funcionar como soporte. En uno de los extremos de este eje se sitúan las perspectivas que consideran el videojuego como una cosa que puede o no generar efectos en las personas o los colectivos. En este extremo, las personas y los videojuegos son cosas separadas, potencialmente

influyentes, pero no la misma. En el otro extremo del eje, sin embargo, abundan los trabajos en los que se apela a la capacidad crítica y productiva de los consumidores ante los artefactos, que tienden a difuminar esta frontera anunciada desde el cognitivismo conductual. La mayoría de los trabajos tienden a mirar el videojuego y lo social (o personal) por separado, y es preciso intentar dar el mismo estatus a lo tecnológico y a lo social para tratar sus asociaciones y conexiones como modeladores de las redes de los eventos con videojuego.

Invitamos a que la presente investigación sea vista como un modesto intento para abrir la puerta a repensar lo tecnológico y lo social como cosas híbridas, donde el videojuego puede verse como un ejemplo paradigmático. Entonces, ya no tiene sentido considerar los efectos del videojuego, sino cómo las personas interactúan en el mundo tecnológico, repensando estos planteamientos y a los que se oponen como elementos más que participan también en la red significativa de la vivencia del videojuego.

Latour (2001) menciona que en los colectivos modernos las relaciones entre humanos y no-humanos son tan íntimas, y en estos emergen tantas transacciones y múltiples mediaciones, que pocos sentidos son plausibles en los que puedan distinguirse los artefactos, las instituciones y los sujetos claramente. Al incorporar distintos artefactos como parte del análisis, la concepción de ¿lo social? al videojugar ya no queda delegada únicamente a las interacciones interpersonales que se efectúan al desarrollar las partidas. Sino que ¿lo social? aparece como el resultado de un conjunto de elementos heterogéneos interconectados, que forman una red sociotécnica en la cual es imposible distinguir las propiedades de cada uno de los elementos que componen la actividad de videojugar. Son los dispositivos tecnológicos en conexión con elementos humanos los que dan soporte a la actividad, reforzando y estabilizando el colectivo construido.

Tal vez en los tiempos que corren, donde los niños y jóvenes han sustituido la comba o el trompo (peonza) por máquinas al parecer mucho más sofisticadas, ante las preocupaciones adultas, hay que tomarse todo con mucha más calma.

## **Bibliografía**

Anderson, C. (2004). ¿An update on the effects of playing violent video games?. En: ***Journal of Adolescence***, 27(1).

Anderson, C. y B. Bushman (2001). ¿Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature?. En: ***Psychological Science***, 12(5).

?? (2002). ¿Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model?. En: ***Personality and Social Psychology Bulletin***, 28(12).

Anderson, C. y K. Dill (2000). ¿Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life?. En: ***Journal of Personality and Social Psychology***, 78(4).

Anderson, C. y C. Ford (1985). ¿Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games?. En: ***Personality and Social Psychology Bulletin***, 12(4).

Anderson, C. y M. Morrow (1995). ¿Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games?. En: ***Personality and Social Psychology Bulletin***, 21(10).

Ballard, M. E. y J. R. Wiest (1996). ¿Mortal Kombat (tm): The Effects of Violent Videogame Play on Males? Hostility and Cardiovascular Responding?. En: ***Journal of Applied Social Psychology***, 26(8).

Barlett, C. P. y R. J. Harris (2008). ¿The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women?. En: ***Sex Roles***, 59(7-8).

Beniger, J. (1987). ¿Personalization of Mass Media and the Growth of Pseudo-Community?. En: ***Communication Research***, 14(3).

Bioulac, S., L. Arfi y M. P. Bouvard (2008). ¿Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children?. En: ***European Psychiatry***, 23(2).



- Borzekowski, D. L. G. y T. Robinson (2005). ?The Remote, the Mouse, and the No. 2 Pencil: The Household Media Environment and Academic Achievement Among Third Grade Students?. En: **Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine**, 159(7).
- Boyatzis, R. (1998). **Transforming Qualitative Information**. Thousand Oaks: SAGE.
- Brady, S. S. (2006). ?Impact of violence exposure on hostility, physiological arousal, and health in youth?. En: **Dissertation Abstracts International: Section B: The Sciences and Engineering**, 66(9-B). Disponible en: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psych&AN=2006-99006...>[1]. Consulta: octubre de 2009.
- Brusa, J. (1987). **Effects of video games playing on children?s social behavior**. Paul University.
- Caillois, R. (1991). **Les Jeux Et Les Hommes: Le Masque Et Le Vertige** (Éd. rev. et augm.). París: Gallimard.
- Calvert, S. L. y S. L. Tan (1994). ?Impact of virtual reality on young adults? physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation?. En: **Journal of Applied Developmental Psychology**, 15(1).
- Cooper, J. y D. Mackie (1986). ?Video Games and Aggression in Children?. En: **Journal of Applied Social Psychology**, 16(8).
- Charlton, J. (2002). ?A factor-analytic investigation of computer ?addiction? and engagement?. En: **The British Journal of Psychology**, 93(3).
- Dietz, T. (1998). ?An examination of violence and gender rol portralays in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior?. En: **Sex Roles**, 38(5-6).
- Eastin, M. S. (2006). ?Video Game Violence and the Female Game Player: Self-and Opponent Gender Effects on Presence and Aggressive Thoughts?. En: **Human Communication Research**, 32(3).
- ?? (2007). ?The Influence of Competitive and Cooperative Group Game Play on State Hostility?. En: **Human Communication Research**, 33(4).
- Egli, E. y L. Meyers (1984). ?The rol of video game playing in adolescent lifes: is there reason to be concerned??. En: **Bulletin of the psychonomic society**, 22(4).
- Estalló, J. (1994). ?Videojuegos, Personalidad y Conducta?. En **Psicothema**, 6(2).
- Estalló, J., M. Masferrer, y C. Aguirre (2001). ?Efectos a largo plazo del uso de videojuegos?. En: **Apuntes de Psicología** 19(1).
- Farrar, K. M., M. Krcmar y K. L. Nowak (2006). ?Contextual Features of Violent Video Games, Mental Models, and Aggression?. En: **Journal of Communication**, 56(2).
- Finquelievich, S. (2005). **Los cybercafés en Argentina: Un inesperado rol social al acceso a la sociedad de la información**. Disponible en: <http://www.links.org.ar/infoteca/cyberbares.pdf>[2]. Consulta: diciembre 2007.
- Fling, S., L. Smith, T. Rodríguez, D. Thornton, E. Atkins y K. Nixon (1992). ?Videogames, aggression, and self-esteem: A survey?. En: **Social Behavior and Personality: an international journal**, 20(1).
- Frasca, G. (2003). ?Simulation versus Narrative. Introduction to ludology?. En: M. Wolf y B. Perron (eds.). **Videogame theory reader**. New York: Routledge.
- Funk, J. B. (1992). ?Video games: Benign or malignant??. En: **Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics**, 13(1).
- García, N. (1999). ?El consumo cultural: una propuesta teórica?. En: G. Sunkel (ed.). **El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación**. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Gentile, D. A. D., P. J. P. Lynch, J. R. J. Linder y D. A. D. Walsh (2004). ?The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance?. En: **Journal of Adolescence**, 27(1).
- Geertz, C. (2003). **La interpretación de las culturas** Barcelona: Gedisa.

Gil, A. (2006). ¿Consumir TIC y producir Tecnologías de Relación. Aproximación teórica al papel del consumo de TIC en jóvenes?. En: Gil, A. y M. Vall-Ilovera (eds.).

**Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual**. Barcelona: UOC.

Gil, A. y M. Vall-Ilovera (eds.). **Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual**. Barcelona: UOC.

Gil, A. y T. Vida (2007). **Los videojuegos**. Barcelona: UOC.

Gil, A. y J. Feliu (2006). ¿Voces que hablan de espacios de encuentro?. En: Gil, A. y M. Vall-Ilovera (eds.).

**Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual**. Barcelona: UOC.

Graybill, D., J. Kirsch y E. Esselman (1985). ¿Effects of playing violent versus nonviolent videogames on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children?. En: **Psychology**, 15(3).

Griffiths, M. D. (2006). ¿Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura?. En:

**Psicología Conductual Revista Internacional de Psicología Clínica de las Salud** 3(3).

Griffiths, M. D. y A. Meredith (2009). ¿Videogame addiction and its treatment?. En:

**Journal of Contemporary Psychotherapy**, 39(4).

Guasch, O. (1997). **Cuadernos Metodológicos Observación participante**. España: CIS.

Hammersley, M. y P. Atkinson (1994). **Etnografía Métodos de investigación**. Barcelona: Paidós.

Heredia, J. y J. Feliu (2009). ¿Género y videojuegos: una revisión de la literatura científica?. En: Gil, A. y M.

Vall-Ilovera (coords.). **Género, TIC y videojuegos**. Barcelona: UOC.

Huizinga, J. (1972). **Homoludens**. Madrid: Alianza.

Íñiguez, L. (1999). ¿Honestidad y compromiso: persona y método en la investigación social?. En: Albertí, P.

(ed.). **Consumir heroína relaciones, significados y vida cotidiana**. Girona: Diversitias.

Irwin, A. R. (1992).

**The effects of aggressive and nonaggressive video games on the aggressive behavior of impulsive and reflective boys**. University of Mississippi.

Irwin, A. R. y A. M. Gross (1995). ¿Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys?. En: **Journal of Family Violence**, 10(3).

Keepers, G. A. (1990). ¿Pathological preoccupation with video games?. En:

**Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry**, 29(1).

Kimura, D. (1999). **Sex and cognition**. Cambridge: MA, MIT Press.

Krcmar, M. y K. Farrar (2007). ¿The Effect of Video Game Realism on Aggression?. En:

**Conference Papers ? International Communication Association**, 1. doi: Conference Paper.

?? (2009). ¿Retaliatory Aggression and the Effects of Point of View and Blood in Violent Video Games?.

En: **Mass Communication & Society**, 12(1).

Krcmar, M. y K. Lachlan (2009). ¿Aggressive Outcomes and Videogame Play: The Role of Length of Play and the Mechanisms at Work?. En: **Media Psychology**, 12(3).

Latour, B. (1991). ¿La tecnología es la sociedad hecha para que dure?. En: Doménech, M. y F. Tirado

(comps.) (1991). **Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad**

. Barcelona: Gedisa.

?? (2008). **Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red**. Argentina: Manantial.

Levis, D. (1997). **Los videojuegos, un fenómeno de más**. Barcelona: Paidós.

Markey, P. M. y K. Scherer (2009). ¿An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games?. En: **Computers in Human Behavior**, 25(2).

McLuhan, M. (1966). **Understanding Media: The Extensions of Man**. New York: McGraw-Hill Books.

Mehra, B., C. Merkel y A. Bishop (2004). ¿The internet for empowerment of minority and marginalized users?. En: **New Media & Society**, 6(6).

Möller, I. y B. Krahé (2009). ¿Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis?. En: **Aggressive Behavior**, 35(1).

Morley, D. (1992). **Television, audiences, and cultural studies**. London: Routledge.

Nakamura, J. y M. Csikszentmihalyi (2002). ?The concept of flow?. En:

**Handbook of positive psychology.**

Nie, N. y L. Erbring (2002). ?Internet and society: A preliminary report?. En: **IT & Society**, 1(1).

Olabuénaga, J. (2003). **Metodología de la investigación cualitativa** Bilbao: Universidad de Deusto.

Oldenburg, R. (1999).

**The Great Good Place: Cafe's, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through The Day.** New York: Marlowe & Company.

Postman, N. (1992). **Technopoly: The surrender of culture to technology.** New York: Alfred a. Knopf. New York: Knopf.

Pujadas, J. (2004). **Etnografía** Barcelona: UOC.

Remodino, G. (2006). ?Los vínculos de juego-mundo: La experiencia lúdica en los cybers, en Papalini, V. (comp.) (2006). **La comunicación como riesgo. Cuerpo y subjetividad** La Plata: Al Margen.

?? (2007). ?Escenas tecnológicas en nuevo entramado social?. En:

**Memorias de las XI Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación** Mendoza: UNCUIYO.

Roberts, D. F., U. G. Foehr, V. J. Rideout y M. Brodie (1999). **Kids & media@ the new millennium.** Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.

Rodríguez, E., I. Megías, A. Calvo, E. Sánchez y J. Navarro (2004). **Jóvenes y videojuegos** Madrid: FAD-INJUVE. Disponible en: <http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.item.action?id=13553069...><sup>[3]</sup>. Consulta: diciembre, 2008.

Royse, P., J. Lee, B. Undrahbuyan, M. Hopson y M. Consalvo (2007). ?Women and games: Technologies of the gendered self?. En: **New Media & Society**, 9(4).

Sharif, I. y J. D. Sargent (2006). ?Association Between Television, Movie, and Video Game Exposure and School Performance?. En: **Pediatrics**, 118(4).

Sherry, J. L. (2001). ?The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis?. En: **Human Communication Research**, 27(3).

?? (2007). ?Violent Video Games and Aggression: Why Can't We Find Effects??. En: R. W. Preiss, B. M. Gayle, N. Burrell, M. Allen y J. Bryant (eds.).

**Mass media effects research: Advances through meta-analysis**

. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Disponible en: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psych&AN=2006-12100...><sup>[4]</sup>.

Consulta: noviembre, 2008.

Shutte, N., J. Malouff, J. Post-Gorden y A. Rodasta (1988). ?Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors?. En: **Journal of Playing Social Psychology**, 5(18).

Silvern, S. B. y P. A. Williamson (1987). ?The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior?. En: **Journal of Applied Developmental Psychology**, 8(4).

Skoric, M., L. Teo y R. Neo (2009). ?Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement?. En: **Conference Papers ? International Communication Association.**

Soper, W. B. y M. J. Miller (1983). ?Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction among Students?. En: **School Counselor**, 31(1).

Steinkuehler, C. A. y D. Williams (2006). ?Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as Third Places?. En: **Journal of Computer-Mediated Communication**, 11(4).

Tamborini, R. y P. Skalski (2006). ?The Role of Presence in the Experience of Electronic Games?. En: P. Vorderer y J. Bryant (eds.). **Playing video games: Motives, responses, and consequences**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Disponible en: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psych&AN=2006-05034...><sup>[5]</sup>

. Consulta: enero, 2009.

Thompson, K. (2001). ?Violence in E-rated video games?. En:

**Journal of American Medical Associations**, 286(5).

Torné, M. y A. Gil (2009). ?Los videojuegos como herramienta de socialización en el mundo de las

- (2009). **Género, TIC y videojuegos**. Barcelona: UOC.
- Wei, R. (2007). 'Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents? pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior?. En: **CyberPsychology & Behavior, Impact of tasks and users? characteristics on virtual reality performance**, 10(3).
- Weigman, O. y G. Schie (1998). 'Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour?. En: **British Journal of Social Psychology**, 37.
- Wellman, B. y M. Gullia (1999). 'Net surfers don't ride alone: Virtual communities as communities?. En: B. Wellman (ed.). **Networks in the Global Village**.
- Winkel, M., D. M. Novak y H. Hopson (1987). 'Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents?. En: **Journal of Research in Personality**, 2(21).
- Wolf, M. y B. Perron (1989). **The video game theory reader**. New York: Routledge.
- Wyer, R. S. y T. K. Srull (1989). **Memory and cognition in its social context**. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Zillmann, D. (1983). 'Transfer of excitation in emotional behavior?. En: J. T. Caccioppo y R. E. Petty (eds.). **Social psychophysiology: a sourcebook**. New York: Guilford.

[1] Artículo desarrollado a partir de investigaciones llevadas a cabo bajo el programa de doctorado del Departament de Psicologia Social de la Universitat Autònoma de Barcelona.

[2] GESCIT: Grup d'Estudis Socials de la Ciència i la Tecnologia. Departament de Psicologia Social. Universitat Autònoma de Barcelona <http://psicologiasocial.uab.es/gescit/es> [6].

JovenTIC: Departament de Psicologia Social. Universitat Autònoma de Barcelona. <http://psicologiasocial.uab.es/joventic/es>.

[3] Las observaciones se realizaron en las zonas de juego de los siguientes establecimientos: Enterprise ( <http://www.nx-enterprise.com/> [7]), City Game ( <http://www.citygame.cat/> [8]), Gameover ( <http://www.portalgameover.com/site/> [9]), Stan Xbox 360 en el 26º Salón del Cómic Barcelona 2008 ( ), Arcadiagamers.

[4] Arcadiagamers. Comunidad de videojugadores Cerdanyola del Valles Barcelona. [www.arcadiagamers.com](http://www.arcadiagamers.com).

[5] Preferimos mantener el anonimato total de los entrevistados, ya que así fue pactado con ellos en el proceso de entrevista. Solamente explicitaremos el sexo.

## Adjunto

## Tamaño

'[Jóvenes y videojuegos preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar](#)' por César Burgos Dávila y Ancor Mesa Mé. [11] 354.17 KB

Revista Argentina de Estudios de Juventud ISSN 1852-4907

Observatorio de Jóvenes, Comunicación Medios | Facultad de Periodismo y Comunicación Social - UNLP

Director de la publicación Florencia Saintout | Diag 113 y 63 - (CP 1900) La Plata - Bs. As. - Argentina

[www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud](http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud) | [revistadejuventud@perio.unlp.edu.ar](mailto:revistadejuventud@perio.unlp.edu.ar) | Publicación Semestral

AMNTI - 2009

URL de origen: <http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/?q=node/87>

## Enlaces:

[1] <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2006-99006-089&site=ehost-live>

[2] <http://www.links.org.ar/infoteca/cyberbares.pdf>

- [3] <http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.item.action?id=1355306986&menuId=428194837>
- [4] <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2006-12100-015=es&site=ehost-live>
- [5] <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2006-05034-016=es&site=ehost-live>
- [6] <http://psicologiasocial.uab.es/gescit/es>
- [7] <http://www.nx-enterprise.com/>
- [8] <http://www.citygame.cat/>
- [9] <http://www.portalgameover.com/site/>
- [10] <http://www.vidaextra.com/2008/04/21-26-salon-internacional-del-comic-de--barcelona-ninja-gaiden-ii-iron-man-y-algo-de-gente>
- [11] <http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/sites/perio.unlp.edu.ar.revistadejuventud/files/'Jóvenes y videojuegos preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar' por César Burgos Dávila y Ancor Mesa Mé.pdf>