

# Una aproximación a los debates actuales sobre el estudio académico e investigativo sobre videojuegos\*

An Approach to the Current Debates on the Academic and Research Study of Video Games  
Uma aproximação dos debates atuais sobre o estudo acadêmico e de pesquisa sobre videojogos

Elías Manaced Rey Vásquez <sup>a</sup>  
Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia  
ereyuniminuto@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3294-5386>

DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp41.adae>

Recibido: 15 noviembre 2021  
Aceptado: 23 noviembre 2021  
Publicado: 15 agosto 2022

## Resumen:

Una aproximación sobre los principales debates académicos y científicos actuales en relación con los videojuegos, se constituye en un necesario insumo para advertir las tendencias en las cuales se pueden inscribir los proyectos que surgen para comprender este fenómeno social, cultural, político y, por supuesto, educativo. Este es el problema que constituye el presente estudio. Se hace un énfasis en la producción académica e investigativa de los últimos 30 años, por ser el tiempo en el que comienza la gesta por consolidar un campo académico, interdisciplinario y autónomo sobre los estudios del videojuego (*games studies*). Se concluyen tres tendencias centrales, de las que se derivan muchas otras líneas de investigación; a saber: el problema del videojuego, los efectos de los videojuegos y el videojuego como expresión cultural.

**Palabras clave:** debate, investigación, tendencia, videojuegos, estado de la cuestión.

## Abstract:

An approach to the main current academic and scientific debates in relation to video games constitutes a necessary input to notice the tendencies in which the projects that arise to understand this social, cultural, political and, of course, educational phenomenon can be inscribed. This is the problem that constitutes the present study. Emphasis is placed on the academic and research production of the last 30 years, as this is the time when the effort to consolidate an academic, interdisciplinary and autonomous field of games studies began. Three central tendencies are concluded, from which many other lines of research are derived: the video game problem, the effects of video games and the video game as a cultural expression.

**Keywords:** debate, research, tendency, video games, state of the art.

## Resumo:

Uma aproximação sobre os principais debates acadêmicos e científicos atuais em relação com os videojogos constitui um insumo necessário para advertir as tendências nas quais os projetos que surgem para compreender este fenômeno social, cultural, político e, por suposto, educativo podem se registrar. Este o problema que constitui o presente estudo. Faz-se ênfase na produção acadêmica e de pesquisa dos últimos 30 anos, momento em que começa a gesta para a consolidação de um campo acadêmico, interdisciplinar e autônomo dos estudos sobre videojogos (*games studies*). Concluem-se três tendências centrais, das que derivam muitas outras linhas de pesquisa, a saber: o problema do videojogo, os efeitos dos videojogos e o videojogo como expressão cultural.

**Palavras-chave:** debate, pesquisa, tendência, videojogos, estado da questão.

## Introducción

La necesidad por conocer cuál es el impacto de las tecnologías digitales en la sociedad, ha hecho que en las últimas décadas haya aumentado considerablemente el interés por la investigación en torno a una de sus más populares expresiones en el campo de la lúdica y el entretenimiento, a saber, los videojuegos (Greenfield, 1984). Esto ha promovido, muchas controversias y apuestas académicas, unas a favor y otras en contra, que

## Notas de autor

\* Artículo de revisión

Autor de correspondencia. Correos electrónicos: [erey@uniminuto.edu](mailto:erey@uniminuto.edu); [ereyuniminuto@gmail.com](mailto:ereyuniminuto@gmail.com)

van desde considerarlos como expresiones nocivas, perjudiciales y de poca importancia para su estudio, hasta verlos como una nueva forma de constitución de sujeto y de educación, por ende, convertirlos en un campo complejo, siendo dispensario de pesquisas rigurosas, entre otros enfoques. Lo cierto es que, sobre ellos surgen variadas cuestiones académicas que provienen de los diferentes sectores de nuestra cultura y sociedad, puesto que los videojuegos han entrado a permearlos. Por tal motivo, se elabora la presente revisión o estado de arte, con el objetivo de plasmar un mapeo general sobre las principales discusiones y debates en torno al videojuego, a través del rastreo que se llevó a cabo sobre literatura especializada.

Para lo anterior, se hace necesario iniciar con la revisión sobre cómo se gesta la constitución del videojuego como problema científico y académico, implicando un claro objeto de investigación. Esto, seguidamente, da paso para exponer cuáles son los principales debates y problemas encontrados en la literatura especializada, que tienen luego sentido, en la medida en que configuran líneas de investigación específicas, donde se enmarca o adscribe mucha de la producción académica e investigativa que surge actualmente. Finalmente, se hace necesario llevar a cabo un rastreo sobre las principales investigaciones, problemas y aportes, en el contexto colombiano, sobre los videojuegos.

## **Los videojuegos como problema de investigación**

El estudio académico sobre los videojuegos es relativamente reciente; sin embargo, a partir de la década de 1980 ya empezaba a hacerse presente en la literatura, el cine y la cotidianidad de muchos jóvenes, pero es a partir de la década de 1990, cuando se globaliza y se impone con mayor fuerza la tendencia de la temática del videojuego, debido a los adelantos de las tecnologías de la comunicación e información. Cabe resaltar la intervención de otras disciplinas como la psicología, la cual analizó y cuestionó los “efectos” de los videojuegos en el comportamiento de los jugadores; la educación, que encontró en ellos la posibilidad de ejecutar proyectos de formación civil y militar; la economía, que descubrió en ellos un producto popular de continua demanda, lo que implica una constante transformación y actualización de los videojuegos, consolidándolos como expresiones paradigmáticas de nuestra cultura popular.

Así, se ha llegado al desarrollo de videojuegos en diversas plataformas, temáticas y jugabilidad, incluyendo realidad virtual, que pretende romper las barreras que separan lo convencionalmente entendido como videojuego y lo que no lo es, es decir, la realidad; estos gozan de una multitud de géneros, clasificaciones, objetivos, configuraciones, etc., incluso sus lógicas han penetrado otras esferas de la sociedad, como lo muestran las formas de organización social que los toman como modelo —gamificación o ludificación—. Frente a este frenético desarrollo de los videojuegos, surgen también preguntas que buscan un mayor entendimiento de su presencia y aporte a nuestra cultura y sociedad. Emergen cuestiones desde diferentes horizontes y campos de nuestra cultura, como la psicología, la educación, la filosofía, el ámbito militar y otros campos con fines instructivos que posibilitan la investigación actual sobre ellos (Méndiz et al., 2002).

Sin embargo, la consideración académica e investigativa de los videojuegos no es simultánea a su aparición, ni a su popularización. Estos, en el contexto intelectual, se llegaron a considerar como un asunto de poca importancia, un asunto que no ameritaba investigación, puesto que los videojuegos son —o eran— percibidos como un asunto de niños y jóvenes, por tanto, algo trivial y sin importancia para el adulto (Newman, 2004, p. 5). También, muchos padres y educadores asumirían jugar videojuegos como un tiempo de inactividad, que podría estar mejor empleado (Bogost, 2010, p. 7). Empero, la vertiginosa proliferación y popularidad que han llegado a tener y, con ello, la consolidación de una industria multimillonaria, además de la relación que las personas llegan a tener con la tecnología a través de los videojuegos, en el campo educativo y cultural, han hecho “tomar en serio” el estudio académico de los videojuegos (Newman, 2004, 2008; Wolf y Perron, 2001, 2005).

El interés científico sobre el videojuego, ha llevado a investigaciones que han propuesto taxonomías relacionadas con las tendencias investigativas sobre videojuegos, que ayudan a fortalecer este nuevo campo interdisciplinar (Aranda et al., 2016; Castañeda-Peña et al., 2015; Newman, 2004, 2008), pero que a la vez dejan vacíos relacionados con los debates que implican. En este orden de ideas, dichos estudios destacan problemas muy interesantes y pertinentes, que van desde una nueva comprensión del quehacer del juego (Aarseth, 2003; Bogost, 2008; Galloway, 2006; Juul, 2004; Salen y Zimmerman, 2003; Sicart, 2014), hasta posibles “efectos” positivos y/o negativos de los videojuegos sobre los jugadores (Bavelier, 2012; Bavelier et al., 2011; Gentile et al., 2012; Kuss y Griffiths, 2012; Vaca y Romero, 2007); o su aparente improductividad y perjuicio (Billieux et al., 2015; Caillois, 2001; Juul, 2004; Griffiths, 2004; Griffiths y Davies, 2005; Griffiths y Wood, 2000; Pontes et al., 2014) o, por el contrario, su gran aporte a la educación, por ser una nueva y motivante manera de educar, de adquirir nuevas competencias, habilidades y destrezas (Bogost, 2008; Buckingham, 2005, 2008). En últimas, esta variedad de intereses sobre el videojuego, promueve la cuestión sobre, ¿cuáles son los principales debates en el que gira la investigación y estudio sobre el videojuego?

## El problema del “juego”

Varios estudios caracterizan al juego como un conjunto de reglas (Bogost, 2008; Juul, 2004; Salen y Zimmerman, 2003; Sicart, 2014). Sin las reglas no habría juego; las reglas son la estructura profunda del juego (Salen y Zimmerman, 2003). Además, las reglas, aunque implican restricción, dan orden al juego y consolidan su estructura, también posibilitan la creatividad en el jugador en los límites que ofrecen. Las reglas son estructuras formales y limitan la acción del jugador al énfasis o direccionamiento que constituye al juego. En últimas, para estos pioneros en la investigación del juego, se propone que este sea un sistema en el que los jugadores se impliquen en un conflicto artificial, definido por reglas, cuyo resultado sea evidenciado de manera cuantificable. El énfasis evidente en el estudio de estos investigadores recae en la jugabilidad, en su mecánica y, en específico, en el constituyente esencial que son las reglas. El papel del jugador se da por supuesto o implícito en la dinámica misma del juego.

Frente a esto, Juul (2004) coincide posteriormente con Salen y Zimmerman (2003), al comprender que efectivamente el juego es un sistema basado en reglas y con un resultado variable y cuantificable; sin embargo, Juul encuentra que una de las grandes motivaciones del jugador es el resultado, pues es donde recae el culmen de su mayor esfuerzo. Ofrece también, un aporte que vale la pena resaltar, y es que los videojuegos se diferencian de los juegos tradicionales o *juegos pre-electrónicos* en cuanto que aquellos (videojuegos) controlan las reglas, liberando al jugador de dicho control, permitiendo que se conviertan en reglas más complejas que el jugador debe descubrir durante el juego; esto sobre todo en juegos abiertos, donde el final no es claro, el ganar o perder, entre otras cosas.

Los investigadores nombrados, abordan —por separado— los dos constituyentes fundamentales de la dinámica, el juego y el jugador. Para Salen y Zimmerman (2003), el interés de su estudio es el juego desde su mecánica y reglas que le constituyen, de ahí que su investigación va dirigida principalmente a diseñadores de juegos. En Juul (2004), hay un marcado interés por el jugador, en quien encuentra posibilidad de negociar y de asumir las consecuencias del juego. Esto quiere decir que el jugador acepta deliberadamente las consecuencias del juego. De manera similar, Sicart (2014) apuesta por comprender que “jugar es un modo de ser humano” (p. 1), precisamente por ser una dimensión constitutiva en él, por ser una actividad de comprensión de la realidad, de nosotros mismos y de la relación con nuestros semejantes, descartando así, el interés y la importancia exclusiva por las reglas y límites del juego. Esto quiere decir que, jugar es apropiarse del juego, es decir, de ir más allá de las reglas y los objetivos, para encontrarnos como jugadores, y como individuos. Esto es lo que hace interesante al juego desde el punto de vista moral (Sicart, 2009, p. 58).

Aranda et al. (2016) entran en la discusión sobre qué es el juego, rescatando y asumiendo la propuesta clásica del historiador holandés Huizinga (2007), quien defendió el juego como el elemento clave y necesario para el desarrollo de la civilización humana. El juego para este pensador clásico se define como el factor que nos distingue como seres civilizados, “tengo la convicción de que la civilización surge y se desarrolla en y como juego” (Huizinga, 2007, p. 6). En este sentido, el juego para el autor es una actividad que se lleva a cabo en el marco de ciertos límites de tiempo y espacio, y que sigue obligatoriamente unas reglas que llevan a un final (Huizinga, 2007). Esto, por tanto, hace que Aranda (2016) coincidan con Juul (2004), Salen y Zimmerman (2003), respecto a la comprensión del juego como un sistema basado en reglas y con un resultado.

Sicart (2014), por su lado, se aleja deliberadamente de esta recuperación clásica de Huizinga (2007), pues considera que el juego no es una actividad siempre placentera, ni un paréntesis de la vida ordinaria al suponer que no es una actividad “seria” (Huizinga citado por Aranda et al., 2016, p. 12). Para Sicart (2014), plantear que la actividad del juego es una forma de ser humano, implica una ruptura con este planteamiento clásico de Huizinga, pues jugamos a través de juguetes, en contextos de juego, con tecnologías y diseños creados para tal fin. Jugar no es siempre una actividad lúdica, inofensiva y alejada de la realidad, puede llegar a ser una actividad peligrosa, dañina, antisocial y corrupta. Por eso, para Sicart (2014), el juego es una muestra manifiesta de la dimensión humana, que es utilizado para expresar nuestra relación con el mundo, nuestras relaciones y vínculos con los demás, junto con nuestras comprensiones de la realidad (p. 2). En este orden de ideas, hay una aproximación clara de diluir esa dicotomía entre juego y jugador, pues como ya se ha dicho, cuando se juega nos hacemos humanos. En este sentido, los videojuegos son tan solo “un pequeño subconjunto de juguetes” o artefactos diseñados y construidos para ese fin; los videojuegos son como “un patio de juegos”, que ha sido pensado y creado para ese fin, para jugar (p. 56).

Empero, a pesar de las apuestas integradoras como la de Sicart, la discusión en torno a qué es el juego y los videojuegos, mantiene la división y distancia tradicional entre máquina/juego y jugador, al establecer diferencias entre ellos. Así se puede constatar en el trabajo de algunos investigadores y desarrolladores de videojuegos que desde la perspectiva de la máquina, proponen que el juego es la evolución de un personaje que tiene la tarea —en el entramado mundo virtual— de alcanzar una serie de objetivos dentro de un mundo limitado, controlado por un agente exógeno —jugador en el mundo real—, que lo lleva a la consecución de dichos objetivos, pero que no tiene ninguna incidencia y relación con el mundo limitado del juego (Bernal-Merino, 2015; Hiwiller, 2016; Rollings y Morris 2004; Schell, 2008; Vallejo y Martín, 2013). Ese mundo acotado, son representaciones —o simulaciones— en tres dimensiones y determinados por una serie de reglas, que limitan la acción. Aunque tampoco se debe reducir el juego a un conjunto de personajes interesantes, mezclados con gráficos sofisticados e hiperrealistas, con rompecabezas e historias en escenarios intrigantes. El juego es más complejo que esos elementos técnicos y formales. El juego además de poseer un conjunto de elementos formales debe motivar a que el jugador lleve a cabo las acciones esperadas y propuestas por el juego, es decir, que posibilite la “jugabilidad”; cuando esta es compleja, o muy sofisticada, el juego se estanca. Cuando se comprenden y funcionan, según la mecánica del juego, la jugabilidad se constituye en un conjunto de acciones inesperadas que motivan y gustan para continuar con él.

Sin embargo, al respecto, hay un importante debate. Algunos sectores académicos consideran que el juego es una cuestión más de la narración que de la jugabilidad; otros, por el contrario, consideran que es un asunto de jugabilidad, situando la historia que se narra en un segundo plano (Scolari, 2013). Es el debate más destacado en los estudios sobre videojuegos, al nivel de considerarse como un debate clásico que data desde finales de la década de 1990, cuando comenzó a emerger —entre el diverso abordaje que tiene el videojuego como objeto de estudio— la disputa entre los llamados *ludólogos* y *narratólogos*. Los primeros (Aarseth, 2005; Eskelinen, 2001; Frasca, 2004; Juul, 2004), defienden férreamente el estudio de los videojuegos como disciplina autónoma, o como concerniente a la ludología, sin articulación alguna con disciplinas ya establecidas como la literatura, el teatro o el cine. De ahí que toda la propuesta narrativa que hacen los segundos —narratólogos— (Jenkins, 2006; Laurel, 1993; Murray, 1997; Ryan, 2001, 2004), por

analizar al juego en general y a los videojuegos en específico, como formas de expresión y narración similar al cine y a la literatura, es considerada absurda, pues jugar y narrar son dos cosas diferentes. Los juegos son autónomos en relación con la narrativa, pues, por ejemplo, cuando se juega con la pelota, se espera que se lance la pelota y no que se cuente una historia. Los narratólogos argumentan que el discurso se ha sofisticado, pues las imágenes, lo acústico han propiciado nuevas maneras de narrar, sin negar que con el solo juego se puede también expresar ideas. En el campo de los videojuegos, las imágenes en movimiento, el sonido envolvente, deja constancia de lo narrado, lo que con el solo juego a través de las reglas sería difícil.

No obstante, existen otras posturas más integradoras, que consideran que ese debate, es más cuestión por mantener a toda costa un territorio de poder que teórico, es decir, la ludología como disciplina autónoma (Gomes, 2009, p. 181), puesto que la evolución de los juegos y en ellos la popularización de los videojuegos de mundo abierto o *sandbox games*, la relación que muchos hicieron entre juego y narrativa puede ser todo, menos absurda o arbitraria. Frente a esto, la narrativa experimenta una transformación, que trasciende la tradicional narrativa oral, puesto que incorpora a los demás medios actuales, es decir, la narrativa incorpora al manuscrito, al texto impreso, a la forma de organizar la experiencia para que sea mimética como en el teatro, en el cine, en la televisión y, por supuesto, en los videojuegos. Sobre cada uno de estos medios, la narrativa se amolda de manera diferente, en diálogo con el contexto histórico en que se encuentre, valorando sus características intrínsecas, para así crear diferentes posibilidades de reorganización del flujo de la experiencia vivida.

Según lo dicho, la narrativa para Ryan (2004), es una imagen mental, una construcción cognitiva hecha por el lector en respuesta a un texto. Es decir, para que un texto sea considerado narrativo, sin importar su forma en particular, debe ser capaz de crear o evocar una determinada imagen mental en el intérprete, o jugador, en este caso. La autora propone, por tanto, que se debe hacer una distinción entre textos que “son narrativos” y aquellos que “poseen narrativa”. En los primeros textos, la narrativa es propiedad de construcciones semióticas que arreglan su lenguaje de forma intencional para provocar secuencias de comandos narrativos en la mente de sus lectores, mientras que, en los segundos —aquellos textos que poseen la narración— implican solo ser capaz de evocar esos comandos narrativos en la mente. Es decir, la narrativa irrumpe con una nueva faceta, es una construcción cognitiva. Esto hace, en consecuencia, válido que se pueda llevar a cabo un análisis y estudios sobre el juego y sobre los videojuegos que busquen nuevas maneras de evocar en nuestras mentes ese guion narrativo (Gomes, 2009, p. 185).

## El problema de los “efectos” del videojuego

Otro problema y tema clásico de discusión sobre los videojuegos es el relacionado con sus “efectos”. Precisamente por la necesidad de conocer el impacto de las tecnologías, se ha investigado de manera asidua sobre cuáles son sus efectos sobre quienes los juegan. Se ha llegado a resultados y argumentos contrarios —efectos negativos y positivos— sobre los videojuegos, con el propósito de validarlos o descartarlos como pertinentes para nuestra sociedad. Al respecto, existe una amplia producción académica e investigativa que denuncia y llama la atención sobre los efectos negativos o peligros asociados al consumo de videojuegos, como la agresividad y conductas violentas (Anderson, 2004; Buckley y Anderson, 2006; Schutte et al., 1988; Walsh, 2001), la adicción o ludopatía (Fisher, 1994; Griffiths, 2004; Griffiths y Davies, 2005; Griffiths y Wood, 2000; Tejeiro y Bersabé, 2002), problemas en las habilidades sociales (Bermejo y Cabero, 1998; Tejeiro, 2001), bajo rendimiento escolar (Hastings et al., 2009), obesidad (Ballard et al., 2009; Mossle et al., 2010), el potencial de conductas delictivas (Fischer et al., 2009) y epilepsia (Dorman, 1997).

Con frecuencia, estos estudios acerca de los efectos negativos en el jugador hacen generalizaciones negativas sobre los videojuegos, sin considerar excepciones o el desarrollo de videojuegos (*serious games*) que incluyen temas que no implican violencia y son diseñados para ser usados de manera cooperativa o que poseen

temas con sentido social (Meji#a y London#o, 2011). Efectivamente, esto no excusa ni busca ignorar, que la existencia de videojuegos con características explícitas de violencia y agresividad son una realidad en el mundo del videojuego. Existen videojuegos donde el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en llevar a cabo acciones delictivas y destructivas hacia sus enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida (p. ej., la saga *Grand Theft Auto*).

Sin embargo, algunos estudios también han llegado a encontrar bondades y beneficios en el uso de videojuegos, esto es, efectos positivos, como el mejoramiento cognitivo, atención visual y el desarrollo de habilidades como la multitarea (De Lisi y Wolford, 2003; Green y Bavelier, 2004; Trick et al., 2005), medio terapéutico (Basak et al., 2008) o medio didáctico y educativo (Bogost, 2008; Buckingham, 2005, 2008; Egenfeldt- Nielsen et al., 2008).

Ahora bien, la mayoría de estos estudios sobre los efectos de los videojuegos se hacen desde planteamientos teóricos y metodológicos empleados en el estudio de impactos y efectos de los medios de comunicación en general, como los que se han hecho, por ejemplo, con la televisión (Barbancho et al., 2005). Para el caso de los videojuegos, muchos de sus análisis se hacen desde el enfoque de la teoría del modelado y la teoría cognitiva social. Este modelo argumenta que: “la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso” (p. 239). Esto, de cierto modo, lo había anticipado ya la investigación de Schutte et al. (1988), quienes sugirieron que los videojuegos al ser un medio activo, a diferencia de la televisión que es pasiva, implican un tipo de modelado participante en la que el jugador al controlar a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje.

En últimas, el debate de los efectos negativos y positivos de los videojuegos en quienes los juegan, evidencian por lo menos dos aspectos claves que se deben considerar, el primero es relacionado con el videojugador, comprendido en este debate como un ser pasivo, de hecho, exclusivamente receptivo, pues son investigaciones unidireccionales que dejan un vacío enorme, como su capacidad de acción, de “respuesta”, de decisión, de voluntad en el juego de videojuegos; y, el segundo, en el que aún no hay un acuerdo ni se ha resuelto el debate entre los investigadores frente a esta discusión de los efectos. Esto lo corrobora Ferguson (2008), quien no está de acuerdo con la relación directa y causal de la influencia de los videojuegos en los jugadores para que estos lleven acciones violentas, como se vio anteriormente, puesto que más allá de un asunto causal, es un problema de pánico moral vivido por la sociedad y la cultura ante la emergencia de nuevas formas de comunicación y de juego, similar a lo vivido con la fotografía y el cine en su momento.

## El problema del videojuego como expresión cultural

Paralelamente a los estudios sobre la dimensión lúdica de los videojuegos y sus efectos, surgen otras preocupaciones que han hecho más complejo y rico el debate, y es el interés en la forma en que los videojuegos están remodelando el entretenimiento, la cultura y sociedad. De hecho, surgen cuestiones —algunas de ellas ya tratadas anteriormente— como: ¿qué define a un videojuego?, ¿quiénes juegan videojuegos?, ¿por qué jugamos videojuegos?, ¿cómo encajan en nuestras vidas?, ¿cómo inciden en nosotros como seres humanos?, ¿cómo afectan los videojuegos al jugador? Estas cuestiones entran a considerar al videojuego como un problema cultural (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008; Isbister, 2016). Además, surgen problemas que se relacionan con las comunidades que emergen al interior de la experiencia de juego (*gamers community*) y de las acciones de juego alternativas o “contrajuego” (*counterplay*).

Respecto a las comunidades *gamers*, Mäyrä (2007) es quien comprende el juego de videojuegos como una experiencia que ocurre en un contexto social, que va más allá del accionar mecánico del controlador y alcance de los objetivos del juego con base en su mecánica y dinámica; implica, además, las múltiples redes de sentido que se constituyen entre quienes juegan. De ahí que se necesite ampliar el campo de comprensión sobre estas

dinámicas sociales de redes de significación desde su profundidad histórica (vertical), como de la propagación sociocultural (horizontal) (Mäyrä, 2007, p. 814).

Lo interesante de esta perspectiva es la consideración que realiza Mäyrä (2007) respecto a la experiencia de juego que cree predefinida, modificada y reconfigurada por las múltiples dimensiones exógenas al jugador, que son aquellas que forman parte de las redes de significación que se constituyen en torno a la acción de jugar, las *gamers community*. Mäyrä hace ver que un análisis de la experiencia del juego puede ignorar estos aspectos sociales y contextuales, predefiniendo su experiencia, lo cual se considera como una advertencia necesaria a tener en cuenta para dichos análisis; sin embargo, no da mucho crédito a la capacidad de agencia y acción del videojugador, a su capacidad de decisión e impredecibilidad en el juego mismo.

En cuanto a las nuevas *maneras de jugar*, Meades (2015) analiza los juegos multijugador desde la perspectiva del contrajuego (*counterplay*), entendido como el uso de trampas, modificaciones o prácticas de *hacking*, que son prácticas de jugadores expertos en informática que consiguen acceder a sistemas y/o cuentas para juegos en línea, algunos por medio de mecanismos agresivos, para alterar jugabilidad, mecánica o resultados. Según este autor, el *counterplay* no es un asunto exclusivo de acciones contra el otro jugador o, en dinámica del juego, al enemigo, sino que se trata del resultado inevitable del encuentro de jugadores con los textos/juegos que produce la industria cultural. No son acciones moralmente incorrectas, sino acciones que responden a los desafíos del mismo juego, que rompe con sus reglas o mecánica normal. Sin embargo, si se considera que dicha mecánica o reglas algorítmicas que componen la mecánica del juego es el marco ético (Galloway, 2012), sería efectivamente una acción éticamente incorrecta. Lo cierto es que estas prácticas del juego, se consideran como un indicador de la existencia de la agencia del jugador, que es la apuesta que posee la presente investigación, que rompe con la comprensión estática de la simple recepción.

También, existen intereses y, por tanto, estudios enfocados en la apuesta artística del videojuego (Flanagan, 2009; Isbister, 2016; Schrank, 2014), en gran medida en su dimensión educativa con los *serious games* (Bergeron, 2006; Bogost, 2008; Gómez, 2014), comprendidos estos últimos como “cualquier pieza de software que combine un propósito no entretenido (serio) con una estructura de videojuego (juego)” (Djaouti et al., 2016). En suma, los *serious games* son una apuesta por educar y formar de una manera más atractiva, presentándola a manera de videojuego, con interacción y menos aburrimiento, para con ello captar más el interés y la motivación (Méndiz, 2006). Sobre estos tipos de videojuegos hay toda una apuesta académica que busca darle un puesto de mayor relevancia en la cultura y sociedad, sobre todo en la educación. Los *serious games*, en general, son aquellos videojuegos que poseen un propósito específico que es la capacitación, formación, publicidad, simulación o educación, desde cualquier plataforma (PC, consola, celular); por tanto, se busca entretener, divertir y motivar al alumno/jugador/formando, para que, a través del juego como tal, se puedan lograr habilidades y conocimientos. Es una aproximación lúdica a problemas que desbordan lo académico, pues implica desde simulaciones militares y reconocimientos de terreno hasta ciberseguridad, entre otros (Nagarajan et al., 2012).

Otra de las preocupaciones relacionada con el sentido y significado del videojuego para la cultura, como la trabajada por Steven Jones (2008), quien se ubica en la misma línea de Mäyrä (2007), formula que los videojuegos van más allá de su jugabilidad y/o de su historia de ficción o del debate clásico ya tratado entre narratólogos y ludólogos. Los videojuegos significan mucho más que eso en nuestra cultura actual; significan toda una manera de ser y de actuar en el mundo de hoy caracterizado por los avances tecnológicos, por la conectividad, por los vínculos humanos que se establecen en el juego —comunidades *gamer*—; además, los videojuegos son manifestaciones humanas artísticas y culturales, que constituyen la expresión de momentos históricos de la sociedad de donde emergen, van más allá de ser un producto económico. Según Mäyrä (2007), el contexto académico ha encontrado que a través de los elementos textuales formales que conforman al videojuego (la intención del autor, variabilidad textual, forma textual, el paratexto, entre otros) se constituye al videojuego como expresión cultural, en la medida en que se juega (p. 810). Es decir, el sentido de los videojuegos —que de hecho no es unívoco— está en función de su uso, y en estrecho vínculo con otros

medios, textos, instituciones y grupos que los juegan. De ahí que el significado de los videojuegos sea el resultado de una construcción colaborativa, de interacción social. El significado de los videojuegos no se limita a su forma, es decir, a su software ni al hardware, entendidas como el conjunto de reglas y mecánica del juego, ni a su historia que, por supuesto, son condiciones esenciales de posibilidad para la construcción social del sentido del videojuego; además son todas ellas, funciones conformadas por una red de grupos de desarrolladores, jugadores, revisores, críticos y fanáticos en determinados momentos y lugares, a través de actos específicos de jugabilidad o discurso sobre videojuegos (p. 811).

Bogost, por su lado, también reflexiona sobre la dimensión cultural y social del videojuego, ya que encuentra en ellos, la posibilidad de su propia cultura y valores. Es decir, existen personas que se autodenominan y se comprenden como videojugadores (*gamers*) quienes dedican gran parte de su tiempo a jugarlos, abriendo espacios en línea para discutir sobre los juegos, para consultar y seguir tendencias, preguntar y ayudar a otros, ofrecer estrategias y trucos, también conocer nuevos juegos y tecnologías, entre otras cosas. En este sentido, el juego de videojuegos, lo entiende Bogost (2008), como una “comunidad de práctica”, término que también emplearon Lave y Wenger (1991), para referir el contexto o situación social común que comparten los jugadores, sobre el cual, se generan prácticas colaborativas para desarrollar ideas relacionadas con el juego. Es así como surgen comunidades en torno a un videojuego o de algún género en específico, muchas de ellas, cerradas o con condiciones de acceso y admisión. Estas comunidades de videojugadores a través del tiempo constituyen valores, estrategias y enfoques para la práctica del juego en sí que, en últimas, constituyen una actividad cultural.

Ahora bien, según Bogost (2008) esos valores de la comunidad de práctica, en este caso de videojuegos, tienen la particularidad de que existen fuera del juego. Es decir, las comunidades de videojuegos centran su atención en las prácticas sociales del juego, en lugar de las prácticas sociales representadas en el juego. En otras palabras, los videojuegos al no ser solo espacios o contextos lúdicos que facilitan prácticas culturales, sociales o políticas en el juego, por ser también medios de comunicación, pueden representar los propios valores culturales a través del comentario, la crítica, la sátira, entre otros. En este sentido, continúa Bogost, cuando el videojuego es entendido de esta manera, se puede aprender a leer como expresiones deliberadas de perspectivas particulares. Es decir, como afirmaciones sobre el mundo constituidas por otros —diseñadores y desarrolladores de videojuegos—, que los jugadores pueden entender, evaluar y deliberar. Al respecto, se da un fuerte valor educativo a los videojuegos, pues encuentra que los jugadores pueden aprender a leer y criticar estos modelos, deliberando las implicaciones de tales afirmaciones (p. 121).

En ese contexto, el videojuego es entendido como medio de expresión y de persuasión, esto quiere decir que, los videojuegos por su dimensión narrativa tienen y pueden generar argumentos, persuadir y expresar ideas. Los videojuegos siempre expresan algo, no son artefactos vacíos, expresan modelos de sistemas reales e imaginarios y se juega con ellos, a través de las posibilidades ofrecidas por la mecánica, por el conjunto de reglas que los constituyen: se aprende a entender y evaluar el significado de un videojuego, jugándolo. Los videojuegos construyen argumentos sobre cómo funcionan los sistemas sociales o culturales en el mundo, o cómo pueden funcionar, o no; y, cuando se juegan se interpretan esos argumentos, al hacerlo, se aceptan y con ello, quedar persuadidos, pero también se pueden desafiar o simplemente rechazar (Bogost, 2008, p. 136).

Los videojuegos son, reflejo y producto cultural, que pueden ser utilizados en el campo educativo y publicitario, en la instrucción y en formación civil y militar, además como medio de transmisión ideológica. Ellos influyen y persuaden para afectar las decisiones de los videojugadores (Bogost, 2008, 2010; Davidson y McEwen, 2012; Esnaola, 2004; Esnaola y Levis, 2008, 2009; Marcano, 2014; Sicart, 2009).



## La investigación sobre videojuegos en Colombia

En Colombia por su parte, la investigación sobre videojuegos se considera que ha sido consecuente con la penetración de las tecnologías, es decir, algo tardía en contraste con Europa y EE.UU. En este sentido, la investigación en torno a los videojuegos en Colombia, a pesar de ser un campo naciente, en muchos casos se han abordado temas que aún se tratan en otros contextos y latitudes, específicamente con intereses relacionados con el actual debate sobre *el problema de los “efectos” del videojuego*, sean estos positivos y/o negativos, en gran medida, sobre la población infantil y adolescente.

Específicamente, en cuanto a los ‘efectos’ negativos, la investigación sobre videojuegos se enfoca en el factor salud, en especial el interés por la relación entre el juego de videojuegos y conductas adictivas (Ballesteros et al., 2006), aunque en gran medida, hay un marcado interés relacionado con los problemas de sobre peso, la obesidad infantil y la falta de actividad física de la población colombiana; sobre esto, se han arrojado resultados que se consideran recurrentes, como la necesidad de motivar aún más a los niños de edad escolar para la actividad física, ya que el tiempo dedicado a jugar videojuegos, sumado a otros factores, aumentan el riesgo de sobrepeso y obesidad (Olaya-Contreras et al., 2015; Orozco et al., 2014). Esto se corrobora con un estudio sobre la actividad física en niños y adolescentes colombianos que viven en áreas de urbanización de alta a moderada y la densidad de población, donde se concluye que se encuentran en riesgo de exposición excesiva a los medios electrónicos de entretenimiento, entre los que se destacan los videojuegos (Gómez et al., 2008).

Un estudio similar, llevado a cabo en cinco ciudades colombianas (Bogotá, Bucaramanga, Cali, Manizales y Valledupar) asiente que, poblaciones con alta densidad, poseen un nivel bajo de actividad física, contrario con el alto nivel de horas invertidas en el juego de videojuegos (Piñeros y Pardo, 2010). En este mismo sentido, en el contexto bogotano, otro estudio sobre el sobrepeso y obesidad en los niños en edad escolar, destaca el juego de videojuegos como uno de los factores a considerar como de alto riesgo para dicho problema de salud pública (Mojica et al., 2008).

Otro factor que ha sido de interés para la investigación sobre las *influencias* negativos de los videojuegos en nuestro contexto colombiano, se enmarca en el contexto psicológico y educativo (Rodríguez y Sandoval, 2011). Se ha buscado probar que existen altos porcentajes de bajo rendimiento académico, además de adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y trastornos de salud, aunque a la vez, se ha podido encontrar adquisición de habilidades y estrategias de pensamiento (Fuentes y Pérez, 2015).

De igual manera, dichos efectos negativos de los videojuegos se han tratado de demostrar presentes en la población colombiana aunque manera diferenciada, según la exposición o tiempo dedicado al juego, es decir, se encontraron diferencias comportamentales en los jugadores con base en el nivel de exposición de videojuegos con contenido violento, donde los adolescentes y adultos jóvenes que se jugaron once (11) horas o más por semana, presentaron mayor sintomatología depresiva, agresión y violencia intrafamiliar que aquellos con un menor nivel de horas de juego (Martínez et al., 2013). Es más, desde otras posturas más críticas con el tiempo dedicado a jugar videojuegos, se concluyó que jugar más de cinco horas a la semana es considerado mal uso del tiempo y causa del retraimiento de niños en su época escolar (Lancheros Maldonado et al., 2014).

En cuanto a los efectos positivos de los videojuegos, en Colombia se registran investigaciones en el campo educativo, que buscan mejorar las prácticas de enseñanza de los maestros y de aprendizaje en niños y adolescente con problemas de aprendizaje, como por ejemplo, el diseño de videojuegos que atiendan el problema de trastorno por déficit de atención con hiperactividad (Muñoz et al., 2015). Además, se busca también mejorar a través de la gamificación la educación y formación en las TIC, acceso a bibliotecas y fomento de la lectura (Londoño y Castañeda, 2013). También con los videojuegos se busca mejorar la enseñanza de la ingeniería de sistemas (Paz, 2016), de la geometría (Acevedo, 2009), de las ciencias (Abella y García, 2010), del proceso de concepción humana (Solano et al., 2013), entre otras disciplinas. En el campo médico, se encuentra que el uso de los videojuegos mediante el Sensor Kinect, ayuda en el campo de rehabilitación física (Muñoz-Cardona et al., 2013).

Continuando en el sector educativo, que ha sido uno de los contextos de la sociedad y cultura colombiana en que más se ha privilegiado la investigación sobre el videojuego, se destaca el reciente estudio que llevaron a cabo las profesoras Fedra Ortiz y Carmen Piña (2018), ambas de la UNAD, sobre estrategias de educación a distancia en genética. Llama la atención el propósito central de este estudio, que es contrastar las estrategias didácticas tradicionales para la enseñanza a distancia con las ofrecidas a través de videojuegos para la resolución de problemas de genética, precisamente para mejorar dicha enseñanza. La indagación se valida sobre 60 estudiantes de biología (se dividieron en tres grupos, uno con modalidad tradicional de semipresencialidad; el segundo, con juego de videojuegos de manera individual y, el último grupo, con juego de videojuegos de manera grupal con trabajo colaborativo), concluyendo que el trabajo colaborativo, a través de videojuegos educativos como herramienta didáctica, ofrece mejores resultados para la resolución de problema en el campo del estudio de la genética.

De otro lado, el trabajo investigativo de la profesora Diana Puerta-Cortés de la Universidad de Ibagué (2014; Puerta et al., 2017), en torno a los videojuegos y desde el campo de la psicología, ha centrado sus esfuerzos en ofrecer evidencias empíricas de los efectos del uso del Internet y los videojuegos sobre la personalidad y el rendimiento cognitivo. La profesora Puerta-Cortés (2014) adaptó para dicho propósito el *Internet Addiction Test IAT* (Young, 1998) aplicada a un amplio número de personas colombianas y españolas; posteriormente una caracterización sociodemográfica y de personalidad que contrasta, finalmente, en el análisis. Desde este marco, se indaga sobre la influencia de la pasión, la impulsividad y el rendimiento cognitivo en videojugadores. Los resultados más relevantes arrojados muestran que, tanto colombianos como españoles, dedican el mismo tiempo al uso de Internet, aunque con un uso de diferentes plataformas y lugares, en el que el juego de videojuegos es altamente apasionante (posee mayor impulsividad) y al que le dedican bastante tiempo además de ser más intensivo (MMORPG); sobre este tipo de videojuegos, sus jugadores, en su mayoría hombres, son los que tienen más edad, además de un variado desarrollo de habilidades mentales (aptitud espacial, razonamiento abstracto, aptitud verbal e inteligencia general).

Otra investigación, que en este caso se relaciona con el género de videojuegos violentos, es el de Vaca y Romero (2007), cuyo objetivo era indagar sobre el sentido que los niños ofrecen a los contenidos violentos de los videojuegos. Lo interesante de esta investigación cualitativa descriptiva, fue el trabajo con niños y niñas en edades entre 11 y 14 años a través de grupos focales, donde se empleó el estudio de caso, y a partir de sus narrativas se analizaron los significados que constituyeron sobre temas como la violencia, el conflicto y su resolución, su género, la relación entre familia y videojuegos y el poder en los videojuegos. Los resultados arrojados demuestran que existe relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados que realizan los participantes del grupo focal. Esto concluyó en la influencia que tienen los videojuegos como generadores de valores, creencias y significados en los niños. Dicho resultado se inserta claramente en el debate relacionado sobre los efectos e influencia negativa y/o positiva de los videojuegos.

La investigación doctoral que hace Julián González (2013), desde una perspectiva de las Ciencias de la Comunicación, sobre la experiencia de juego sobre dos niños, en quienes describe lo que él identifica como los eventos que

se emergen durante el juego, específicamente aquellos que enlazan o articulan lo que ocurre en el mundo del videojuego con lo que hace el videojugador para operar dicho mundo. Considera que el *videojugar* (como este investigador denomina el juego de videojuegos) es una práctica compleja de eventos que transcurren en el tiempo llevada a cabo por el videojugador. En dicha complejidad, surge *la actividad elocutiva* del videojugador, que es entendida como los actos del habla dirigidos, de lo que dice el videojugador al mundo del videojuego, ajustándolo, describiéndolo, explicándolo, reaccionándolo, entre otros. Encuentra González que la actividad elocutiva cumple dos funciones: una que regula los flujos emocionales, que ayudan al control adecuado de los comandos del videojuego, y otra, a ordenar el devenir de los eventos que emergen durante la interacción máquina-videojugador. Se destaca esta investigación, porque se puede encontrar el esfuerzo por

desenmarcarse de la tradicional manera de considerar al videojuego como artefacto que simplemente afecta positiva o negativamente.

De igual manera, Cabra (2014), desde una perspectiva antropológica, indaga por la relación cuerpo-tecnología-conocimiento en un grupo de videojugadores adultos. Dicha relación no hace ninguna escisión en la experiencia del juego de videojuegos, es decir, no opone la dimensión corporal del videojugador y el juego de videojuegos. Por el contrario, descubre un lugar central de uno de los factores centrales en el juego de videojuegos, que es el cuerpo. Sin el cuerpo no habría la acción de videojugar, tal y como denomina también el juego de videojuegos. Similar a la investigación anterior de González (2013), se abre la posibilidad de comprender el juego de videojuegos como una experiencia en el que nos implicamos corporal y dialógicamente. Estos esfuerzos de indagación por el sentido del videojuego, son antecedentes para la presente investigación que comprende la experiencia de juego como una experiencia integral, es decir, que implica la totalidad del ser y quehacer humano, sin dicotomías y explicaciones reduccionistas sobre sus simples efectos, que implican pasividad en quien juega.

De otro lado, cabe mencionar la investigación de Torres (2015), desde la perspectiva del diseño de videojuegos, donde explora la viabilidad y posibles dificultades para desarrollar propuestas de videojuegos críticos, serios, alternativos con narrativas y jugabilidad que vaya más allá del pasatiempo y del entretenimiento, con posturas políticas y apuestas sociales que promuevan resistencias sobre las culturales injustas. Busca demostrar que “el videojuego, una interfaz donde se gestan negociaciones simbólicas, podría propiciar un uso creativo en clave de resistencia cultural” (pp. 12-13). Este propósito se asemeja a los estudios de Bogost (2010) con los *Serious Games* y con Sicart (2009), pues encuentra en el diseño una gran responsabilidad social y personal, además de una apuesta ética clara, para realmente ofrecer a la sociedad videojuegos relevantes éticamente.

Frente a esta diversidad de perspectivas y problemas que abordan a los videojuegos en contexto colombiano, se puede decir que se está gestando poco a poco un campo fértil para investigaciones, que a medida que vayan surgiendo y fortaleciendo, irán constituyendo intereses más consolidados y puedan conformar o contribuir al estudio del videojuego desde contextos locales del sur global, ya que la mayoría de la literatura proviene del norte/occidente global, y esto puede indicar diferencias en las culturas de videojuegos.

En últimas, los debates actuales hallados en este rastreo sobre el videojuego centran su atención en dilucidar el problema de la naturaleza del juego, es decir, el debate entre ludólogos y narratólogos. De otro lado, se encuentra el debate centrados en efectos, sean estos negativos o positivos del videojuego, y finalmente, se halla también el problema cultural o aquel debate que considera que el videojuego va más allá del dualismo narración o jugabilidad, pues es, antes que nada, una expresión cultural, que implica expresiones humanas y reflejan el contexto en que emergen. Frente a esto, la investigación de estos debates en el contexto colombiano, aunque escasos, están en crecimiento; por tanto, se hacen pertinentes y necesarios estudios dedicados y rigurosos, ya que es un campo relativamente inexplorado, necesitado de mayores contribuciones científicas desde perspectivas teóricas diversas, en especial en Latinoamérica y puntualmente en Colombia.

En este sentido, la presente investigación ofrece una aproximación sobre las principales tendencias o debates donde gira mucha de la producción académica e investigativa actual sobre los videojuegos. Esta revisión y/o estado de arte, pretende ser un aporte o punto de partida para potenciales proyectos de sobre los videojuegos.

## **Agradecimientos**

Agradecimiento a UNIMINUTO Sede Principal, Bogotá Presencial, por su apoyo.

## Referencias

- Aarseth, E. (2003). *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. Digital Arts and Culture Conference Proceedings, RMIT University, Melbourne. <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
- Aarseth, E. (2005). *Doors and perception: Fiction vs. simulation in games*. Digital Arts and Culture Conference Proceedings, IT University of Copenhagen. [https://www.researchgate.net/profile/Espen\\_Aarseth/publication/228953402\\_Doors\\_and\\_Perception\\_Fiction\\_vs\\_Simulation\\_in\\_Games/links/57a85b0c08ae455e85487109.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Espen_Aarseth/publication/228953402_Doors_and_Perception_Fiction_vs_Simulation_in_Games/links/57a85b0c08ae455e85487109.pdf)
- Abella, L. E., y García, A. (2010). El uso de videojuegos para la enseñanza de las ciencias, nuevos desafíos al papel docente. *Revista EDUCyT*, 2, 19-32. <https://die.udistrital.edu.co/revistas/index.php/educyt/article/view/178>
- Acevedo, J. (2009, octubre). *Visualización en geometría: la rotación y la traslación en el videojuego, como práctica socialmente compartida*. Comunicación presentada en 10.º Encuentro Colombiano de Matemática Educativa, Pasto, Colombia. <https://funes.uniandes.edu.co/741/1/visualizacion.pdf>
- Anderson, C. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.009>
- Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., y Martínez, S. (Coords.). (2016). *El videojuego en el punto de mira, la producción científica sobre el juego digital*. Ministerio de Economía/Universitat Oberta de Catalunya.
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., y Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10(3), 161-167. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2009.05.001>
- Ballesteros, P., Novoa, M., Caycedo, C., y García, D. (2006). Análisis funcional de casos de conductas de juego en niños y jóvenes de Bogotá, Colombia. *Adicciones*, 18(1), 73-86. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/357>
- Barbancho, F., Moreno, J., Tirado, F., Hernández, L., Santos, J., y Moreno, A. (2005). Efectos de la televisión sobre la actividad física y el rendimiento escolar en niñas escolares. *Cultura de los Cuidados*, 9(17), 88-93. <https://doi.org/10.14198/cuid.2005.17.14>
- Basak, C., Boot, W., Voss, M., y Kramer, A. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults? *Psychology and Aging*, 23(4), 765-777. <https://doi.org/10.1037/a0013494>
- Bavelier, D. (2012). *Your brains on action games*. Conferencia dada en la Universidad de Ginebra, Suiza. [https://www.ted.com/talks/lang/es/daphne\\_bavelier\\_your\\_brain\\_on\\_video\\_games.html](https://www.ted.com/talks/lang/es/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html)
- Bavelier, D., Green, C., Hyun, D., Renshaw, P., Merzenich, M., y Gentile, D. (2011). Brains on video games. *Viewpoint. Nature Reviews Neuroscience*, 12(12), 763-768. <https://doi.org/10.1038/nrn3135>
- Bergeron, B. (2006). *Developing serious games*. Charles River Media.
- Bermejo, B., y Cabero, J. (1998). Familia y medios de comunicación. Medios de comunicación y familia. En V. Llorent (Ed.), *Familia y educación. Una perspectiva comparada* (pp. 594-614). Universidad de Sevilla, Grupo Tecnología Educativa. <https://www.grupotecnologiaeducativa.es/images/bibliovir/53.pdf>
- Bernal-Merino, M. (2015). *Translation and localisation in video games. Making entertainment software global*. Routledge.
- Billieux, J., Maurage, P., López-Fernández, O., Kuss, D., y Griffiths, M. (2015). Can disordered mobile phone use be considered a behavioral addiction? An update on current evidence and a comprehensive model for future research. *Current Addiction Reports*, 2, 156-162. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0054-y>
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. En K. Salen (Ed.), *The ecology of games: connecting youth, games, and learning* (pp. 117-140). John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. The MIT Press. <https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.117>
- Bogost, I. (2010). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Buckingham, D. (2005) *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Paidós.
- Buckingham, D. (2008) *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Editorial Manantial.

- Buckley, K., y Anderson, C. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. En P. Vorderer y J. Bryant (Eds.), *Playing video games-motives, responses, and consequences* (pp. 363-378). LEA.
- Cabra, N. (2014). *El cacharreo o aprendizaje salvaje en los videojuegos* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Los Andes, Bogotá, Colombia.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Castañeda-Peña, H., Salazar-Sierra, A., González-Romero, N., Sierra, L., y Menéndez-Echavarría, A. L. (2015). *Juegos masivos multijugador en línea. Arquitecturas, identidades e hipermediación* (1.ª ed.). Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Davidson, R., y McEwen, B. (2012). Social influences on neuroplasticity: Stress and interventions to promote well-being. *Nature Neuroscience*, 15, 689-695. <https://doi.org/10.1038/nn.3093>
- De Lisi, R., y Wolford, J. (2003). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology*, 163(3), 272-282. <https://doi.org/10.1080/00221320209598683>
- Dorman, S. (1997). Video and computer games: Impact on children and implications for health education. *Journal of School Health*, 67(4), 133-138. <https://link.gale.com/apps/doc/A19412777/AONE?u=anon~fd2d2434&sid=googleScholar&xid=de5f7ccb>
- Djaouti, D., Álvarez, A., y Jessel, J. -P. (2016). Classifying serious games: The G/P/S model. *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary Approaches*, 2, 118-136. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-495-0.ch006>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J., y Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games. The essential introduction*. Routledge.
- Eskelinen, M. (2001, julio). The gaming situation. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Esnaola, G. (2004). *La construcción de la identidad social y las nuevas tecnologías: un estudio sobre el aprendizaje y los videojuegos en la institución educativa* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Valencia, España.
- Esnaola, G., y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 48-68. <https://doi.org/10.14201/eks.16789>
- Esnaola, G., y Levis, D. (2009). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7(1), 265-279. <https://id.us.us.es/handle/11441/58316>
- Ferguson, C. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5(1-2), 25-37. <https://doi.org/10.1002/jip.76>
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19, 545-553. [https://doi.org/10.1016/0306-4603\(94\)90010-8](https://doi.org/10.1016/0306-4603(94)90010-8)
- Fischer, P., Greitemeyer, T., Morton, T., Kastenmüller, A., Postmes, T., Frey, D., Kubitzki, J., y Odenwälder, J. (2009). The racing-game effect: Why do video racing games increase risk-taking inclinations? *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(10), 1395-1409. <https://doi.org/10.1177/0146167209339628>
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Frasca, G. (2004). Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 85-94.). The MIT Press.
- Fuentes, F., L., y Pérez, C. L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Galloway, A. (2006). Gamic action, four moments. En *Gaming. Essays on algorithmic culture* (pp. 1-38). University of Minnesota Press.
- Galloway, A. (2012). *The interface effect*. Polity Press.

- Gentile, D., Swing, E., Lim, C., y Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70. <https://psycnet.apa.org/journals/ppm/1/1/62/>
- Gomes, R. (2009). *Narratologia & Ludologia: um novo round*. Trabajo presentado en el VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment Rio de Janeiro, Brasil.
- Gómez, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: una introducción a los serious games*. Editorial Universidad Internacional de La Rioja.
- Gómez, L. F., Lucumí, D. I., Parra, D. C., y Lobelo, F. (2008). Niveles de urbanización, uso de televisión y video-juegos en niños colombianos: posibles implicaciones en salud pública. *Revista de Salud Pública*, 10(4), 505-516. <https://scielosp.org/article/rsap/2008.v10n4/505-516/>
- González, J. (2013). *Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos: cognición en los bordes del tiempo irreversible* (Tesis doctoral inédita). Universidad del Valle, Cali, Colombia.
- Green, S., y Bavelier, D. (2004). The cognitive neuroscience of video games. En L. Messaris y P. Humphreys (Eds.), *Digital media: Transformations in human communication* (pp. 211-223). Peter Lang.
- Greenfield, P. (1984). *Mind and media: The effects of television, video games, and computers*. Harvard University Press.
- Griffiths, M. (2004). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557-568. <https://doi.org/10.1089/109493103322725333>
- Griffiths, M., y Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? En J. Goldstein y J. Raessens (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 359-368). MIT.
- Griffiths, M., y Wood, R. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 199-225. <https://doi.org/10.1023/A:1009433014881>
- Hastings, E., Karas, T., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., y Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 10, 638-649. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>
- Hiwiler, Z. (2016) *Players making decisions: Game design essentials and the art of understanding your players*. New Riders.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens* (6.ª reimpression). Alianza.
- Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jones, S. (2008). *The meaning of video games: Gaming and textual studies*. Routledge.
- Juul, J. (2004). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. IT University of Copenhagen.
- Kuss, D., y Griffiths, M. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 1-20. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lancheros Maldonado, M., Álvarez González, C., Baquero Buitrago, L., Amaya Mancilla, M., y Salazar Flórez, C. (2014). Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años. *Educación y Humanismo*, 16(27), 15-26. <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2331>
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Londoño, F., y Castañeda, M. (2013). Apropiación de TIC en bibliotecas, basados en entornos de videojuegos. *Revista KEPES*, 9, 199-220. <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/512>
- Marcano, B. (2014). *Factores emocionales en el diseño y le ejecución de videojuegos y su valor informativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos*. Universidad de Salamanca.
- Martínez, L. P., Betancourt, O. D., y González, G. A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180. <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/RCCS/article/view/862/1029>

- Mäyrä, F. (2007, septiembre). *The contextual game experience: On the socio-cultural contexts for meaning in digital play*. DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, Tokyo, Japón. <https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.12595.pdf>
- Meades, A. F. (2015). *Understanding counterplay in video games*. Routledge.
- Mejía, G., y Londoño, F. (2011). Diseño de juegos para el cambio social. *Revista KEPES*, 8(7), 135-158. [https://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista7\\_4.pdf](https://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista7_4.pdf)
- Méndiz, A., Pindado, J., Ruíz, J., y Pulido, J. (2002). *Videojuegos y educación: una revisión crítica de la investigación y la reflexión sobre la materia*. Ministerio de Educación y Ciencia de España/Serie Videojuegos y Educación. <https://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>
- Méndiz, A. (2006). Los *serious games*: una alternativa a los juegos educativos (Cómo unir edutainment y rentabilidad comercial). En E. Martínez-Rodrigo (Coord.), *Interactividad digital. Nuevas estrategias en educación y comunicación* (pp. 181-200). EOS. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3698365>
- Mojica, G. T., Poveda, J. G., Pinilla, M. I., y Lobelo, F. (2008). Sobrepeso, inactividad física y baja condición física en un colegio de Bogotá, Colombia. *Archivos Latinoamericanos de Nutrición*, 58(3), 265-273. <https://pesquisa.bvsa.org/portal/resource/pt/lil-588733>
- Mossle, T., Kleimann, M., Rehbein, F., y Pfeiffer, C. (2010). Media use and school achievement—boys at risk? *British Journal of Developmental Psychology*, 28(3), 699-725. <https://doi.org/10.1348/026151009x475307>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Muñoz-Cardona, J., Henao-Gallo, O., y López-Herrera, J. (2013). Sistema de Rehabilitación basado en el Uso de Análisis Biomecánico y Videojuegos mediante el Sensor Kinect. *Tecno Lógicas*, 43-54. <https://www.redalyc.org/pdf/3442/344234341004.pdf>
- Muñoz, J. E., López, D. S., López, J. F., y López, A. (2015). *Design and creation of a BCI videogame to train sustained attention in children with ADHD*. Trabajo presentado en la 10th Colombian Computing Conference, 194-199. <https://doi.org/10.1109/ColumbianCC.2015.7333431>
- Nagarajan, A., Allbeck, J., Sood, A., y Janssen, T. (2012). *Exploring game design for cybersecurity training*. IEEE International Conference on Cyber Technology in Automation, Control, and Intelligent Systems (CYBER), Bangkok, 256-262. <https://doi.org/10.1109/CYBER.2012.6392562>
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.
- Newman, J. (2008). *Playing with videogames*. Routledge.
- Olaya-Contreras, P., Bastidas, M., y Arvidsson, D. (2015). Colombian children with overweight and obesity need additional motivational support at school to perform health-enhancing physical activity. *Journal of Physical Activity and Health*, 12(5), 604-609. <https://doi.org/10.1123/jpah.2014-0024>
- Orozco, A. C., Muñoz, A. M., Velásquez, C. M., Uscátegui, R. M., Parra, M. V., Patiño, F. A., Manjarrés, L. M., Parra, B. E., Estrada, A., y Agudelo, G. M. (2014). Variant in CAPN10 gene and environmental factors show evidence of association with excess weight among young people in a Colombian population. *Biomédica*, 34(4), 546-555. <https://doi.org/10.7705/biomedica.v34i4.2246>
- Ortiz, F., y Piña, C. (2018). Estrategia tecno-didáctica para la solución de problemas de genética en estudiantes de educación a distancia. *Revista Eureka*, 15(2), 1-19. [https://doi.org/10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cien.c.2018.v15.i2.2301](https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cien.c.2018.v15.i2.2301)
- Paz, J. A. M. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán [Edición especial]. *Revista Científica*, 3(26), 3-11. <https://doi.org/10.14483/23448350.11085>
- Piñeros, M., y Pardo, C. (2010). Actividad física en adolescentes de cinco ciudades colombianas: resultados de la encuesta mundial de Salud a Escolares. *Revista de Salud Pública*, 12(6), 903-914. <https://www.scielo.org.co/pdf/rsap/v12n6/v12n6a03.pdf>
- Pontes, H., Király, O., Demetrovics, Z., y Griffiths, M. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. *PLoS ONE*, 9(10), e110137. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>

- Puerta-Cortés, D. X. (2014). *Uso de Internet y videojuegos: personalidad y rendimiento cognitivo* (Tesis doctoral inédita). Universitat Ramon Llull, Barcelona.
- Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., y Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior*, 66(66), 122-128. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.029>
- Rodríguez, H. G., y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110. <https://www.redalyc.org/pdf/1342/134222985008.pdf>
- Rollings, A., y Morris, D. (2004). *Game architecture and design: A new edition*. New Riders Publishing.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press.
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2003). *Rules of play. Game design fundamentals*. The MIT Press.
- Scolari, C. (Ed.). (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia 21. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Elsevier.
- Schrank, B. (2014). *Avant-garde videogames: Playing with technoculture*. MIT Press.
- Schutte, N., Malouff, J., Post-Gorden, J., y Rodasta, A. (1988). Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454-460. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1988.tb00028.x>
- Sicart, M. (2009). Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la *Gameplay* ética. *Comunicación*, 7(1), 45-61. <https://idus.us.es/handle/11441/58049>
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. The MIT Press Cambridge.
- Solano, C. A., Forero, G. A., Cavanzo, G. A., y Pinilla, J. R. (2013). Concepcioni: videojuego educativo para la enseñanza del proceso de concepción humana [Edición especial]. *Tecnura*, 17, 90 -99. <https://doi.org/10.14483/22487638.7226>
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413. <https://doi.org/10.20882/adicciones.555>
- Tejeiro, R., y Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Torres, C. (2015). *Videojuego crítico Diseño de simulaciones inmersivas como artefactos para la resistencia cultural* (Tesis doctoral inédita). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Trick, L., Jaspers-Fayer, F., y Sethi, L. (2005). Multiple-object tracking in children: The Catch the Spies Task. *Cognitive Development*, 20(3), 373-387. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2005.05.009>
- Vaca, P., y Romero, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10(1), 35-48. <https://actacolombianapsicologia.ucatolic.edu.co/article/view/235>
- Vallejo, D., y Martín, C. (2013). *Desarrollo de videojuegos: un enfoque práctico. Vol 1. Arquitectura del motor de videojuegos* [Edición electrónica]. Escuela Superior de la Informática. <https://cedv.uclm.es/libro2015/M1.pdf>
- Walsh, D. (2001). *Video game violence and public policy*. National Institute on Media and the Family.
- Wolf, M. J., y Perron, B. (Eds.). (2001). *Defining the video game* [Introducción]. En *The Medium of the video game*. University of Texas Press.
- Wolf, M. J., y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: Revista de Comunicació Audiovisual*, 4. <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329/344420>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>



## **Notas**

\* Artículo de revisión

Licencia Creative Commons CC BY 4.0

*Cómo citar este artículo:* Rey Vásquez, E. (2022). Una aproximación a los debates actuales sobre el estudio académico e investigativo sobre videojuegos. *Signo y Pensamiento*, 41. DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp41.adae>