



Universidad de la República

Facultad de Psicología

Trabajo Final de Grado

Pre-proyecto de tesis:

“Adolescencia 2.0: influencia de los videojuegos on-line en la
sociabilidad del adolescente”

Facundo Ramos Pereira

4.707.182-2

Montevideo

2014

Tutora: Mag. Mónica Da Silva

Índice

Resumen.....	1
Fundamentación.....	1
Antecedentes.....	2
Referentes teóricos.....	6
Videojuegos.....	6
Del juego al video-juego.....	6
Historia de los videojuegos.....	7
De qué hablamos cuando hablamos de videojuegos.....	9
Adolescencia.....	10
Los adolescentes de hoy.....	11
Socialización.....	12
Problema y preguntas de investigación.....	13
Objetivos.....	14
Diseño metodológico.....	14
Metodología.....	14
Población y muestra.....	14
Técnicas	15
Análisis de la información.....	15
Materiales.....	15
Consideraciones éticas.....	15
Cronograma de ejecución.....	16
Resultados esperados.....	16
Bibliografía.....	17
Anexos.....	20

Resumen

El presente proyecto busca recabar la perspectiva de los adolescentes respecto a la repercusión que tiene la actividad de videojugar en la interacción con sus pares.

El marco referencial es diverso, abarcando desde las teorías clásicas sobre el juego en el desarrollo infantil hasta miradas actuales sobre el videojuego en la adolescencia del siglo XXI. También se repasará la historia de los videojuegos para comprender mejor el porqué del crecimiento de usuarios (entre ellos adolescentes) que se ha dado en los últimos 20 años.

Se plantea una investigación cualitativa-exploratoria en la cual se utilizarán entrevistas semiestructuradas a adolescentes videojugadores, al tiempo que se efectuará un análisis de contenido de dos sitios web de jugadores.

Se espera que los resultados obtenidos contribuyan a la realización de otros proyectos de investigación así como que sus conclusiones aporten al trabajo tanto de psicólogos como de trabajadores de la salud en general.

Palabras clave: Adolescencia – Socialización - Videojuegos

Fundamentación

Las nuevas tecnologías, específicamente los videojuegos on-line, se han incorporado tan rápido a nuestra cotidianeidad que casi no hemos tenido tiempo de pensar en sus implicaciones y sus efectos.

La globalización y la revolución tecnológica, dos procesos incesantes, influyen directamente en la situación que queremos estudiar. Tan simultáneos como complementarios, son los que caracterizan la forma de vivir en la actualidad. Las consecuencias de esto tocan casi todas las actividades humanas, pero en cuanto a este proyecto, las que podemos consignar son:

- Los padres de los adolescentes de hoy deben permanecer muchas horas al día fuera de su casa, debido a que el trabajo así se los demanda. “El sujeto, se ve confrontado a aceptar movilidad constante, de horas, de espacios, de funciones, de ritmos.” (Araújo, 2009, p. 30). El trabajo del Siglo XXI es precario y extenso, nos demanda constancia y un cierto grado de fidelidad; lo que se traduce en pasar muchas horas trabajando, e incluso en trabajar fuera de hora en la casa. Un estudio reciente de la Oficina de Comunicaciones del Reino Unido (2014) revela que el 60% de los trabajadores de Reino Unido hacen algún tipo de trabajo fuera de las horas previstas para dicha actividad, lo que nos habla de cómo se ve y se vive el trabajo en la actualidad.
- A su vez, como otra cara de la misma moneda, esto deja muchas veces a los jóvenes solos en sus casas varias horas, y es allí donde se vuelcan hacia los videojuegos, los que en la actualidad sustituyen a la televisión como “golosina digital” en palabras de Volnovich (2011) o “niñera catódica” según Sádaba y Naval (2008). Estos últimos autores también hacen referencia a que los padres tienen “escaso conocimiento y formación” en cuanto a los videojuegos que juegan sus hijos y lo que ellos implican. De allí se desprende otro elemento que hace a este proyecto pertinente, que los

adultos puedan entender más a los jóvenes y empatizar con ellos, para interactuar de una mejor manera, sea desde el lugar de padre, de docente, de psicólogo o de cualquier otro adulto referente.

- El uso de videojuegos es una práctica cada vez más común entre los adolescentes. Año tras año se da un creciente incremento del consumo de videojuegos y consolas. Como consecuencia la industria de los juegos ha aumentado sus ingresos año tras año. Aquí seguimos viendo consecuencias, tanto de la globalización como de la revolución tecnológica. La evolución de la industria, en funciones de gráficos, de variedad de títulos y de servicios que ofrecen se ha ramificado incesantemente desde la entrada al nuevo milenio. Debido a ello, cada vez acaparan más usuarios, y es el público más joven el que se siente más atraído a utilizar estos nuevos dispositivos.
- El videojugar se ha convertido en una actividad sumamente global. Cualquier individuo desde cualquier parte del mundo con una consola y una conexión a internet puede videojugar con cualquier otro sin importar dónde esté. Esto le abre al videojugador un abanico casi infinito de propuestas, de estímulos, de deseos y, en última instancia, de diversión.

Poniendo todo lo anterior a dialogar, lo que obtenemos es un vacío de parte de la familia, que hace que el adolescente se vuelque hacia los juegos, dado también que los adolescentes “hoy carecen de lugares de encuentro físico que faciliten el juego tradicional. Y los dormitorios se convierten en los nuevos parques, equipados con tecnología que permite que el juego pueda darse en solitario o en modo social (Vidal y Mota, 2008)” (Sádaba y Naval, 2008, p. 172) contribuyendo al fenómeno de la *bedroom culture* (cultura del dormitorio), que consiste en que el adolescente posea un espacio propio en su casa, y que ese espacio esté plagado de dispositivos electrónicos. Así, en un concepto que tiene puntos de contacto con la aldea global de la que habla Marshall McLuhan (1996), los padres que trabajan muchas horas dejan a sus hijos en casa; solos, pero potencialmente acompañados por millones de personas.

Todos estos son procesos tecnológicos y psicosociales que están sucediendo a nuestro alrededor, y de los que quizás nosotros mismos seamos parte. Se hace relevante entonces una instancia de estudio al respecto, para reflexionar y analizar cómo influye esto en la forma de socializar de los adolescentes.

Antecedentes

Los estudios seleccionados poseen una doble importancia; derriban varios de los mitos con los que otrora se ha asociado a los videojuegos y que aún perdura (Chóliz y Marco, 2011), al tiempo que brindan información respecto del lugar que los propios adolescentes que juegan le otorgan al videojuego en su vida cotidiana. Se las presenta en orden cronológico para que el contexto sociohistórico descrito sea cada vez más cercano al actual.

La primera de ellas es “Los adolescentes y los videojuegos” de Rodrigo León y María José López (2003), el primero integrante de un Centro Municipal de Servicios Sociales de Huelva, y la segunda docente de la Universidad de dicha ciudad. Se preguntaron acerca del grado de penetración de la actividad de jugar en una población de adolescentes de Huelva. Pretendieron encontrar un perfil característico del videojugador a través de una serie de variables como la edad, la frecuencia de juego y los títulos preferidos entre otras. Y

una vez hallado ese perfil, buscaron “diferencias estadísticas entre videojugadores y no videojugadores en relación a diversos aspectos como ocupación del tiempo libre, rendimiento académico, estructura de personalidad y autoconcepto” (p. 2-3)

Se estudió a un total de 207 alumnos de entre 5º de primaria y 2º de secundaria de distintos centros de estudios de Huelva; cuya edad estaba comprendida entre los 10 y los 17 años. A ellos se les aplicó un cuestionario con la intención de obtener datos acerca del perfil del videojugador, con preguntas sobre la edad, el género, el número de horas que juega y otras, así como la situación familiar, el rendimiento académico, el consumo de televisión y las actividades realizadas en el tiempo libre. También el *Eysenck Personality Questionnaire-Junior* (EPQ-J), cuestionario de 81 ítems con dos opciones de respuesta (Verdadero/Falso). Al respecto, los autores comentan: “Como es sabido, este instrumento ofrece información de las siguientes escalas: Emocionabilidad (N), Extraversión (E), Dureza (P) y Conducta antisocial (CA)” (p.3). Por último se administró el *Cuestionario AF5 de Musitu y García* (1999), que consta de 30 ítems que indagan sobre el autoconcepto en tanto lo divide en 5 factores: Autoconcepto académico/laboral, social, emocional, familiar y físico.

Los resultados arrojan una perspectiva diferente a la que existió en otras décadas respecto de los videojuegos, de sus usuarios y de cómo se configuran las actividades de los jugadores habituales. La investigación encuentra que más de las tres cuartas partes de la muestra juegan videojuegos habitualmente; y que las actividades que realizan los jugadores no difieren de las que llevan a cabo los jóvenes que no juegan –excepto la actividad propia de jugar-. Asimismo, se plantea que el uso de videojuegos no va en detrimento de cualquier otra actividad (sea educativa, social o de ocio) que realice el adolescente; derribando así el mito de que el videojugar provoca aislamiento social (Tejeiro, 2002).

Esta investigación aporta las ideas de que el uso de videojuegos es una actividad de ocio ya instalada y naturalizada en los adolescentes, siendo una característica presente en más de la mitad de la muestra. El jugador es mayoría, lo cual cambia completamente el panorama, dado que ahora el adolescente cuenta con pares que comparten sus intereses y su filosofía, promoviendo así la socialización. Además de ser una actividad más en tanto la practican muchos adolescentes, el videojuego no resulta ser un pasatiempo que los aparte de las demás responsabilidades que tienen. El sujeto incorpora el jugar sin que esto trastoque la forma en que sus actividades rutinarias se desarrollan, lo que trae como resultado, a efectos de evaluar la interacción, que se agregue un canal de socialización a través del cual puede empezar nuevos vínculos o profundizar los que ya posee.

Otros aportes de interés para este trabajo son abordados por Xavier Bringué y Charo Sádaba (2008) docentes de la Facultad Comunicación de la Universidad de Navarra que fueron coordinadores de una investigación a gran escala replicada en varios países de Centro y Sudamérica, y que posteriormente se plasmó en el libro “La generación interactiva en Iberoamérica: niños y adolescentes ante las pantallas”. En ella realizan un relevamiento de datos a través de diferentes cuestionarios on-line orientados a adolescentes de todas las edades, con el objetivo de conseguir un registro del estado de situación de la relación entre los jóvenes y las diferentes pantallas con las que interactúan cotidianamente. Así, el libro divide sus capítulos entre internet, los celulares, la televisión y los videojuegos. En cuanto a estos últimos, son varios factores

los que se investigan; siendo los pertinentes para nosotros los de “Razones del uso” y “Motivos para jugar en red”.

Respecto de las razones que llevan a los adolescentes a jugar videojuegos, la investigación sostiene que buena parte de los encuestados afirman ciertas proposiciones que nos otorgan una nueva perspectiva respecto de los videojuegos y el lugar que ocupan en la vida social de los jóvenes. Entre otras, los adolescentes destacan como razones para jugar videojuegos que es mucho más divertido jugar acompañado que solo y que los videojuegos implican la posibilidad de ingresar a una “realidad paralela”, donde se hacen posibles cosas que en la vida real no lo son.

En cuanto a los motivos para jugar, señalan que se juega en red con el grupo de amigos, ya que esto lo hace más divertido y que además les permite hacer amigos nuevos.

Los aportes de esta obra son muy importantes, dado que investiga los porqués de las elecciones de los adolescentes respecto de los juegos. Los propios jóvenes resaltan la influencia que tiene sobre ellos el socializar, sea con amigos o con desconocidos, o de manera presencial o virtual. Esta apertura a realidades virtuales muy diferentes del mundo real pero tan o más sociales que este nos da un indicio sobre la popularidad de los juegos en esta franja etaria. Los jóvenes tienen claro que obtienen su disfrute de la experiencia de jugar básicamente por dos razones: porque sus acciones no tienen consecuencias directas en la vida real, lo cual les da la posibilidad de desplegar conductas de todo tipo e implica un desplegar-se desde una perspectiva totalmente nueva; y porque pueden fortalecer vínculos o fundar otros nuevos. Todo esto, claro está, es parte de una experiencia de disfrute y diversión de la que estos factores son causa y consecuencia al mismo tiempo.

También alrededor del grupo de amigos y de cómo intensifican el disfrute dentro y fuera del videojuego gira la investigación “Los videojuegos en red como plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes” de Patricia Quiñónez (2009), en el marco de un trabajo de grado para obtener el título de Magister en Ciencias de la Comunicación.

A través de un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas, la autora se propuso analizar las interacciones comunicacionales entre los adolescentes videojugadores, tanto en línea como en la vida real.

Los resultados son elocuentes en cuanto a las fuentes de intercambio sobre los videojuegos y de intercambio en general entre los jóvenes. La amplia mayoría de la muestra apuntó a los compañeros de juego como la principal fuente de intercambio; así como también afirmó que la actividad de videojugar le permitió entablar y mantener amistades, razón por la cual también es reconocida como una fuente para socializar. Todos los encuestados coinciden en que gracias al uso de videojuegos se han creado relaciones de otro tipo con sus pares, trasladando la unión del grupo a otros ámbitos para seguir compartiendo.

Lo que esta investigación aporta es una dimensión del lugar del videojuego en los adolescentes actuales. No solo se convierte en una actividad más dentro de las que el adolescente realiza, sino que se genera una red vincular alrededor de los juegos con implicaciones muy profundas para estos sujetos. Los jóvenes crean su grupo de pares agregando como una variable de afinidad la destreza en determinados videojuegos. Estos grupos asisten a verdaderas tertulias informáticas (también conocidas como *LanParties*), instancias en las

que se da la posibilidad de intercambiar con otros y aprender en valores de lealtad, confianza y respeto. El último párrafo suma la idea de la socialización dentro del grupo, donde vemos que la comunión no se desvanece cuando desaparece el elemento en común y se comparten otras actividades además del videojuego a pesar de ser este el elemento fundador de los vínculos; y el concepto de que el estereotipo del videojugador que se tenía hasta hace unos años –como se aprecia en Chóliz y Marco (2011) o en Carbonel et al. (2009)- está desapareciendo, y hoy los jugadores son integrados, valorados y respetados, tanto por sus pares como por quienes no comparten esa afición.

El más reciente de los antecedentes es un artículo de Ancor Mesa Méndez, sociólogo de la Universidad Autónoma de Barcelona y César Burgos (2012), psicólogo de la Universidad Autónoma de Sinaloa. El artículo está desarrollado a partir de investigaciones llevadas a cabo bajo el programa de doctorado del Departamento de Psicología Social de la Universidad de Barcelona y es parte de las investigaciones llevadas a cabo por los grupos GESCIT y JovenTIC, que se encargan de estudiar la correlación entre los individuos y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's). En el artículo se plantea una metodología interesante, puesto que se realiza un método etnográfico, el cual se acompaña de entrevistas informales, abiertas y en profundidad. Para estas últimas crean un guion de entrevista que le aplican a varios jugadores, para luego analizarlas a través del Análisis Temático de Contenido (o ATC), que es “una manera de ver el material empírico, una manera de ver en la que se buscan temas o patrones en las explicaciones (...) de los videojugadores sobre su experiencia” (p. 17)

El objetivo que los autores se plantean es investigar y analizar los significados que el videojuego y sus implicaciones tienen para los videojugadores; para así alcanzar a visualizar el tenor subjetivo, la importancia que reviste para cada jugador la experiencia de videojugar, así como qué aspectos de ella destacan.

En ese análisis, emerge como un tema en común las interacciones con otros. Los jugadores le otorgan una importancia fundamental a la socialización, afirmando que las relaciones interpersonales tienen mucho que ver con las razones por las que videojuegan. El juego se vuelve una experiencia colectiva cuando en ella intervienen los amigos, cambiando el sentido de la acción y transformando el mero acto de jugar en un “jugar con”, que refuerza los vínculos e impulsa el fortalecimiento de relaciones con personas que comparten intereses.

Hay un aporte fundamental de este estudio y es el valor subjetivo que tienen para los jugadores los otros. Los individuos dicen con sus propias palabras lo importante que son para ellos sus amigos y el compartir juegos con ellos; el juego adquiere otro significado para el jugador cuando se juega con otro, y es también, con ese otro/esos otros, junto a los que van forjando su personalidad.

En resumen, estos antecedentes nos brindan aportes que nos ayudan a entender cómo conciben los jóvenes la actividad de videojugar, y cómo la asociación entre videojuego y socialización es cada vez más fuerte. Hay un denominador común en casi todas las investigaciones, y es la idea de que los adolescentes juegan vinculándose y se vinculan jugando; un concepto de necesaria reiteración dado por un lado que estos jóvenes socializan y juegan más que ninguna generación; y por otro que la cultura de los videojuegos, como hemos citado previamente, aún arrastra los mitos y prejuicios de otras épocas, donde se los relacionaba con aislamiento social y conductas violentas o adictivas. El objetivo de este estudio quizás sea demostrar lo

contrario: cómo los videojuegos en la actualidad emergen como mediadores, impulsando la socialización y el aprendizaje colaborativo entre pares de los valores de convivencia en sociedad.

Es de destacar la escasa producción respecto a esta temática a nivel nacional. Las investigaciones que más se aproximan indagan sobre la cantidad de jóvenes que poseen consolas dedicadas a los videojuegos o al uso de videojuegos de los jóvenes con las XO, computadoras otorgadas por el Plan Ceibal, mas no existe una investigación que se centre en la correlación entre uso de videojuegos en línea y la sociabilidad del adolescente en Uruguay en términos de la adolescencia en general. Ese es un vacío que este proyecto se plantea zanjar.

Referentes teóricos

Los referentes que conforman el marco teórico del proyecto son muy distintos entre sí, y es en esa heterogeneidad donde el mismo cobrará relieve. Se intentará definir la adolescencia de hoy, con los fuertes componentes sociohistóricos que la marcan, la caracterizan y la diferencian de “otras adolescencias” marcadas por otros momentos sociohistóricos. La idea es hacer dialogar diferentes perspectivas, diferentes épocas, diferentes enfoques, para hacer más abarcativo el marco teórico.

Videojuegos

Del juego al video-juego

El juego es un concepto vastamente abordado por varias corrientes psicológicas (Psicología Genética, Psicoanálisis, entre otras) a lo largo de los años y considerado parte fundamental del desarrollo del niño. A continuación y a modo de escueta y necesaria introducción, repasaremos algunas de las principales perspectivas sobre el juego.

Jean Piaget (1951) caracteriza al juego diferenciando juegos con normas de juegos sin normas, y comparando el paso de un juego sin límites a uno reglado con el desarrollo de la infancia dado que los juegos basados en normas requieren de la socialización.

Esto claramente tiene mucho que ver con este proyecto, dado que lo que vamos a estudiar es precisamente eso, la correlación entre socialización y juego.

A lo largo de sus obras -en este caso tomaremos tres: “El creador literario y el fantaseo” (1908), “Análisis de un caso de fobia” (1909) y “Más allá del principio de placer” (1920)- Sigmund Freud también abordó la cuestión del juego en los niños. Su postura considera al juego como un medio con el que el niño cuenta con el objetivo de expresar y satisfacer sus necesidades, liberando emociones reprimidas. En el juego, el niño consigue dominar los eventos que vive, pasando de ser un espectador pasivo a ser un actor que controla la realidad. En definitiva, el niño trata de resolver las situaciones angustiosas con las que se va encontrando día a día.

Esta perspectiva también tiene puntos de contacto con la temática tratada aquí, en la medida en la que el juego (y por caso también el videojuego) aparece como un medio de escape y de catarsis, que demanda un rol activo del jugador.

Para cerrar este apartado haremos la transición al videojuego con una elocuente definición de Jonah Huizinga (2000) de lo que él define como videojuego, en la que notaremos similitudes con lo antes expuesto y diferencias que son, en definitiva, lo que distingue al juego del video-juego: “una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce” (p. 28)

Historia de los videojuegos

Los videojuegos son una de las principales formas de entretenimiento de la actualidad. Desde hace alrededor de dos décadas esta industria ha tenido un ascenso meteórico en cuanto a consumidores, productores y por supuesto, a ganancias. Para comprender el atractivo que suponen hoy por hoy los videojuegos es necesario hacer una retrospectiva y repasar los hitos más importantes en su breve pero intensa historia; así como indagar sobre los aspectos que hacen que, más allá del género específico, cada vez más personas de todas las edades jueguen videojuegos como pasatiempo¹.

La historia de los videojuegos que reseñaremos aquí según Belli y López (2008) convencionalmente se clasifica por generaciones, según la tecnología con la que cuente cada consola o los avances que cada una posea.

No se tiene un consenso sobre cuál fue el primer videojuego, y se manejan varios antecedentes. Entre 1952 y 1966 aparecieron los primeros tres videojuegos, que solo podían jugarse en computadoras de laboratorio. La primera generación comienza en 1972 cuando la empresa Atari comienza a distribuir la máquina “Pong”, que fue colocada en varios lugares públicos como bares y aeropuertos. Debido a su éxito comenzaron a aparecer otros juegos como Space Invaders o Asteroids, comenzando así la inserción de las máquinas recreativas en diversos lugares de entretenimiento.

La segunda generación comenzó en 1977 con el sistema doméstico Atari 2600. Al notar la adhesión del público, otras empresas comercializaron sus consolas domésticas, y Atari tuvo al menos media docena de competidores entre 1979 y 1982. Esto desembocó en que al principio de la década de 1980 el mercado se haya saturado. La tecnología no permitía desarrollar consolas más poderosas y debido al catálogo de juegos limitado, repetitivo y de baja calidad se produjo la llamada “crisis del videojuego”.

Como consecuencia de esto el mercado estadounidense de videojuegos estaba pasando el peor momento desde su surgimiento. Los consumidores habían perdido la confianza y las ventas de juegos habían bajado notablemente. Es en ese preciso momento que “entra Nintendo, una compañía japonesa de juguetes que entendió que la popularidad de los juegos clásicos como “Pac-Man”, “Donkey Kong” y “Pitfall” probaron que a las personas les gustaba jugar como un personaje, no sólo una nave espacial o un bloque de píxeles sin

¹ Si bien este proyecto se centra en los adolescentes que videojuegan como pasatiempo, no hay que olvidar que existen casos de abuso de videojuegos que merecen toda nuestra atención como psicólogos. Quedan por fuera de este estudio dado que se investiga otra temática, pero es necesario aclararlo.

nombre.” (Astin, S. en Snead, J. (2014) *Video Games: The Movie*. [Película]). En 1985 llega la Nintendo Entertainment System –más conocida como NES-, la nueva consola japonesa, que con el juego “*Super Mario Bros.*” revitalizó el mercado, dando comienzo a la tercera generación de consolas, que duraría hasta principios de los ‘90.

Una industria nuevamente en crecimiento recibió en 1990 a la Super Nintendo Entertainment System (SNES). La mayoría de los juegos aún eran en 2D, sin embargo la SNES daba a los desarrolladores un gran margen para crear entornos cada vez más realistas. Esta cuarta generación cumplió una doble función de afianzar el éxito de la anterior y de preparar el terreno para la siguiente.

En 1994 comienza la quinta generación, con la irrupción de Sony en el mercado de las consolas con la PlayStation, seguida por la Nintendo 64 en 1997. Ambas contenían propuestas revolucionarias para la época, basadas en juegos enteramente en tres dimensiones, lo que los hacía más atractivos e inmersivos para los jugadores. Al mismo tiempo, al no poder competir con ese tipo de tecnología, “los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes” (Belli y López, 2008, p. 165). El videojuego doméstico se imponía, en detrimento de los lugares públicos.

Con el nuevo milenio comenzó la sexta generación. En el 2000 Sony presenta la PlayStation 2, mientras que un año más tarde llega la GameCube de Nintendo y aparece la primera consola de Microsoft, la Xbox. Lo realmente relevante es que las tres tienen la posibilidad de conectarse a internet, no solo para mejorar la experiencia de juego sino también para jugar contra otros usuarios que estén en línea. Esto marca un hito dado que es la primera vez que se puede jugar contra alguien en tiempo real de forma no presencial.

Si bien la generación anterior tuvo algunos títulos con opciones para jugar en línea, fueron simplemente un adelanto de lo que vendría después. Entre 2005 y 2006 salen al mercado las consolas de la séptima generación (Sony PlayStation 3, Xbox 360 y Nintendo Wii), y cambian el significado del videojugar. En estas consolas la interacción con otros muchas veces se volvía casi obligatoria. Se había roto la frontera física, y el jugar ya no implicaba solo jugar contra la máquina y tratar de ganarle, sino que ahora teníamos decenas de miles de personas que jugaban el mismo juego y con los que podíamos jugar de manera cooperativa o competitiva. Ya no hacía falta juntarse con alguien “físicamente” para poder compartir el juego, ahora cada uno podía jugar desde su casa, su país o su continente.

Con la llegada de la octava generación de consolas en 2013, internet es la pieza clave de la experiencia de juego. La consola PlayStation 4 incluso llega a cambiar los clásicos botones “Start” y “Select”, presentes en casi todos los joysticks desde hace casi treinta años con la NES por un botón de opciones y un botón “Share” que permite compartir los logros conseguidos en el juego tanto con amigos de la consola como en redes sociales². Esto nos ayuda a entender la magnitud del cambio y la confirmación del rumbo tomado en la anterior generación: los juegos van a seguir jugándose conectándose a otros jugadores. Gracias a los avances en otros campos (telefonía, internet y conectividad, por nombrar solo algunos), también es posible

² Ver Figura 1 en Anexos.

vincular celulares o consolas portátiles con la consola hogareña, chequear progresos y descargar contenido desde cualquier lugar, abriendo la posibilidad de nunca estar despegado del juego.

En resumen, la idea de poder jugar un videojuego con otros desde lugares distintos, que hace una década era poco más que una utopía, hoy no solo es una realidad, sino que es la apuesta tanto de fabricantes de consolas como de desarrolladores de videojuegos. En la actualidad, con la tecnología puesta al servicio de la omnipresencia (poder hacer todo remotamente sin necesidad de estar físicamente en el lugar de la acción) las fronteras se están borrando y la consola dejó de ser un aparato de entretenimiento “doméstico” para convertirse en una fuente multimedia de entretenimiento lúdico y social.

De qué hablamos cuando hablamos de videojuegos

En este apartado se intentará descomponer los factores que hacen del videojuego una experiencia tan llamativa para personas de todas las edades.

En primer lugar, la capacidad de **interacción** existente en un videojuego es de lo más característico. “El primer juego que recuerdo haber jugado fue ‘Space Invaders’ en el Atari 2600. Tenía 6 años de edad y fue en casa de un amigo, y estaba alucinando por el hecho de que tú pudieras manipular una imagen en tu televisión.” (Bleszinski, C. en Snead, J. (2014) *Video Games: The Movie*. [Película]). Lo primero que resalta una vasta cantidad de jugadores –sobre todo aquellos que comenzaron a videojugar en la niñez- en términos de lo que les llama la atención de los videojuegos es la capacidad de interactuar con el contenido que están consumiendo. A diferencia de la televisión, la radio o la literatura (salvo notables excepciones), medios en los que el individuo ocupa un lugar totalmente pasivo, en los videojuegos el sujeto es protagonista de las acciones, lo que le da un control sin precedentes sobre la actividad que se realiza y sobre cómo se realiza. “Ya sea leyendo un libro o viendo una película, es completamente pasivo. Le permites al narrador de la historia que te dé su visión de su mundo o lo que sea, la historia que quieren contarte, y tú la estás escuchando desarrollándose ante ti. No estás afectando eso. Con un juego, el viaje es la recompensa más que, por ejemplo, el final o el desenlace.” (Fargo, B. en Snead, J. (2014) *Video Games: The Movie*. [Película]).

En segundo lugar, y como apuntan algunas de las investigaciones ya citadas, un elemento que resulta atractivo a los jugadores es la cuestión de la **identidad**. Por un lado, todo lo que pasa en el mundo de los videojuegos, le pasa a otro. Es decir, nada de lo que suceda dentro del juego genera consecuencias en la vida real para la persona que los juega. Dado ese punto de partida, el jugador rápidamente entiende que no hay límites para desplegar su deseo. Roberto Balaguer (2012) cita los aportes de Saxe (1994), y comenta que “La pantalla brinda la oportunidad de pegar, matar, liberar impulsos agresivos sin meterse en problemas (...) Enfrentar la muerte, desafiarla, en lugar de hacerlo en la peligrosa realidad donde todas estas cosas traerían enorme problemas. Enfrentar los temores a la muerte en la ficción de la pantalla, donde matar y morir quedan circunscriptos al juego.” (p. 92). Así también lo afirman Manuel Fandos, María Amor y José Ignacio Aguaded (2013) cuando sostienen que los videojuegos emergen como “Un ámbito mediacional (...) La principal ventaja de este método de ensayo error es la inexistencia de riesgo para la persona: puede explorar los efectos de actuar fuera de las normas sociales o de experimentar diferentes aproximaciones a

una situación con el respeto que generan los posibles efectos en su personaje virtual, pero sin miedo a consecuencias adversas reales.” (p. 198)

Otro aspecto de esto es lo que ocurre entre el jugador y el personaje que controla. De allí surgiría “Un ámbito relacional, interpersonal, derivado del conocimiento y análisis de las consecuencias de sus decisiones y las reacciones de los personajes. Una reflexión que le permite desarrollar su empatía, mejorar su comprensión de los efectos de sus acciones en otros, así como entrenar su talento analítico para conjeturar sobre lo que sienten terceras personas y sus intenciones.” (Fandos, Amor y Aguaded, 2013, p. 198). Es decir que a través del videojuego el jugador aprendería sobre sí mismo y su relación con los demás. En el videojuego ocurre algo que no sucede en otras formas de entretenimiento. Está de manifiesto de manera constante un doble juego de escisión-simbiosis entre el jugador y el personaje que este controla. El sujeto controla a otro, pero al mismo tiempo **es** ese otro, en tanto es responsable de las acciones que este realice. Balaguer (2012) plantea que se establece un diálogo sincrónico entre el juego y el jugador, el primero necesita que el segundo “deje” su cuerpo y se identifique con el personaje que controla; y para que esto de hecho suceda las distancias entre el jugador, el personaje y la máquina que es mediadora entre estos dos, deben reducirse al mínimo (si no por completo), disolviendo las fronteras yo-no yo con la máquina y pasando a ser una cosa sola. El autor enuncia esta idea con la frase “Yo soy ese personaje y ese personaje soy yo” (p. 90)

Por último, un factor que caracteriza al videojuego y que además lo relaciona con los aspectos más básicos de la literatura, es el de la **narración**. “Un amigo mío tiempo atrás comparó los juegos con las novelas en el hecho de que si parabas de leer, la novela no seguiría adelante. Los videojuegos son más o menos lo mismo.” (Bleszinski, C. en Snead, J. (2014) *Video Games: The Movie*. [Película]). A diferencia de la televisión o la radio, es el usuario el que controla la continuidad de los eventos en el videojuego; lo que los convierte en contenidos sumamente interesantes, en la medida en la que es él el responsable de que las situaciones se sucedan. Esto genera un vínculo sin precedentes entre la historia y el jugador, en el sentido de que es este último quien “hace” la historia, demandando de él una postura enfáticamente activa.

En definitiva y conjugando estos tres elementos, el fenómeno de los videojuegos resulta sumamente atractivo para los usuarios –entre muchas otras razones- porque les permite sumergirse en una realidad alterna cuyas limitaciones son escasas, y en la que se les pone simultáneamente en el lugar de narrador y de protagonista, responsables de llevar la historia adelante.

Adolescencia

La adolescencia es una de las etapas evolutivas más importantes en el desarrollo del ser humano. La Organización Mundial de la Salud la define como el período entre los 10 y los 19 años de edad, subdividiéndola en dos: la adolescencia inicial, desde los 10 u 11 años hasta los 14 ó 15; y la tardía desde los 15 hasta los 19.

Es una etapa que se caracteriza por una serie de cambios a todo nivel. Desde lo biológico, se desarrollan los caracteres sexuales primarios y aparecen los secundarios. Los cambios más importantes en los hombres son el cambio de la voz, el aumento de estatura y la aparición de la barba; mientras en la mujer se desarrollan

los senos, se ensanchan las caderas y la voz se vuelve más aguda. Asimismo ambos adquieren la posibilidad biológica de procrear, debido a la eyaculación y a la menstruación respectivamente. (Amorín, 2008)

En la misma obra el autor afirma que todos estos cambios a nivel biológico, disparan ansiedades en lo psicosocial, tanto depresivas como persecutorias y confusionales. El sujeto experimenta una pérdida de su identidad y de su rol infantil; y desarrolla un comportamiento desafiante para con sus adultos referentes, mostrando oposicionismo, negativismo y una conducta díscola, típica de esta etapa en la que el individuo atraviesa una crisis de identidad y deja de identificarse con sus adultos referentes de la infancia. Esta crisis de identidad no es otra cosa que una crisis narcisista en la que el yo debe reestructurarse para enfrentar la adultez.

Siguiendo con Amorín (2008) esta reestructuración y esta “constitución de nuevos ideales” (p. 125) se da de la mano del grupo de pares, es decir, otros adolescentes que están atravesando la misma etapa, con los que el individuo se puede identificar y en los que se puede apoyar para reconstruir su yo y contribuir a la reconstrucción de los de los demás. Como afirman Martín, Domínguez y Paralera (2011), hablando del trabajo colaborativo en internet: “El aprendizaje colaborativo es el uso instruccional de pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (p. 2). De la misma manera funciona el grupo de pares para el adolescente. Es una instancia donde cada uno pone de sí para contribuir al aprendizaje de todos. Sabino Ayestarán (1985), por su parte, sintetiza las cuestiones referentes al grupo de manera muy precisa, al afirmar que “el deterioro de los vínculos familiares, como consecuencia de la búsqueda de una autonomía mayor por parte del adolescente, dejaría a éste en un vacío que trata de colmar en el grupo de los iguales” (p. 124), afirmación de la que para el autor se sigue que “Para la mayoría de nuestros adolescentes, el grupo de pares tiene una doble función: diversión y apoyo mutuo” (p. 127)

Los adolescentes de hoy

Como dijimos previamente, también es menester de este trabajo hablar sobre los adolescentes de hoy a nivel teórico, para caracterizarlos y entender más la forma en que en sus comportamientos y formas de relacionarse, confluyen varios de los elementos que hemos venido nombrando a lo largo del trabajo.

El estudio mencionado en la fundamentación de la Oficina de Comunicaciones de Reino Unido dio como resultado que los adolescentes de entre 12 y 15 años están desarrollando hábitos de comunicación diferentes que los de otras generaciones –incluso comparados con la franja de entre 16 y 24-. Esto queda demostrado en varias estadísticas que su informe revela: El 3% de las comunicaciones de los adolescentes es a través de llamadas telefónicas y el 94% es basada en texto, mientras que en los adultos las llamadas representan el 20% de las comunicaciones. La franja de 16 a 24 años acumula alrededor de 14 horas de comunicación multimedia en 9 horas de tiempo real, gracias a la capacidad de superponer tareas.

Esto nos habla de una generación que se define por las comunicaciones instantáneas, visuales y múltiples. La tecnología actual les permite comunicarse por muchos canales, con varias personas, desde cualquier lugar y en muchos casos prácticamente sin costo. Nuevamente emerge la idea de McLuhan (1996) de aldea global, en la que estamos conectados con todos sin necesariamente estar en el mismo sitio. Estos jóvenes “son la primera generación que nació con Internet y teléfonos móviles dentro de su casa” (Bluth, 2013) lo

que cambia la forma en la que los jóvenes van configurando su relación con el mundo. Esto “hace que tengan una fuerte relación con los medios masivos de comunicación, los cuales apuntan sus baterías de marketing a ellos como un nuevo mercado tentador y accesible...” (Fernández Romar, J. en Bluth, 2013) y con la autonomía de consumo que sus padres les otorgan, dándoles más libertad de compra que en otras generaciones.

Todo esto, sumado a los cambios biológicos y psicosociales antes mencionados, trae una precocidad en el inicio de la etapa. “Son chicos entre 9 y 12 años, demasiado maduros para divertirse del mismo modo que los niños pequeños pero muy inmaduros para llevar la vida de un adolescente” (Fernández Romar, J. en Bluth, 2013). La rapidez de tiempos con la que se vive hoy en día también afecta a los jóvenes, impulsándolos a presentar conductas adolescentes más temprano que otras generaciones. De aquí se desprenden dos consecuencias: la inmediata, el cambio de perspectiva que implica esta reciente tendencia, en el sentido de que podría por ejemplo ampliarse la muestra de futuras investigaciones; y la más a largo plazo (y que más nos atañe a los psicólogos) el pensar el porqué de esto, a qué se debe, a qué lógicas obedece y cómo podemos aportar desde la disciplina para que tanto adultos como jóvenes convivan de la mejor manera posible en esta etapa de transición.

Socialización

La adolescencia es una etapa con rasgos muy característicos. Algunos de ellos se mantienen desde siempre, siendo las bases comportamentales de la etapa. Sin embargo cada generación lleva impresa la huella de su época, desembocando así en la diversidad ya no solo de ‘adolescentes’ sino de ‘adolescencias’, en el sentido de la multiplicidad de formas de transitar la etapa. Al respecto, Carrasco (2010) aporta el concepto de “Ser en situación”, con el cual concibe al sujeto “como sujeto y objeto de la Historia, producto y productor de la misma, receptor y transformador potencial e la Situación en la que vive” (p. 258)

Los aportes de Carrasco resultan muy pertinentes para este trabajo, y pueden ayudar a comprender la cuestión de “llevar la huella” del momento sociohistórico. El autor define al hombre como un ser en situación, esto es “que la persona es inseparable de la situación en la que vive” (Carrasco, 2010) o, en otras palabras, que un sujeto no puede ser ni hacer más de lo que la situación contextual le permite. Sin importar cuan revolucionarios o innovadores sean sus aportes, tendrán como horizonte de expansión los mismos que tenga la sociedad en la que está inserto. Carrasco (2010) define la Situación como un concepto compuesto por lugar, momento, hechos y acontecimientos; factores presentes en toda acción humana. Esas cuatro, dirá el autor, “son variables correlacionadas entre sí y subordinadas al proceso histórico que precede” (p. 258). El ser en situación emerge como resultado de la intersección entre la Historia, que se desarrolla de manera longitudinal en el tiempo y la Situación, que implica un corte transversal en el mismo desarrollo.

Así, vemos como si bien la adolescencia posee características que están presentes en todas las generaciones, las cuales podríamos llamar “históricas” según la nomenclatura de Carrasco (2010), el componente situacional diferencia a unos adolescentes de otros, o mejor dicho, a unas adolescencias de otras. Ese contexto situacional pone a los adolescentes como la franja etaria que más se comunica con otros.

Douglas Coupland (1991) popularizó el término “Generación X” para nombrar a las personas nacidas en las décadas del sesenta y setenta. De allí en adelante, se sucedieron los términos “Generación Y”, “Generación Z” y así sucesivamente. Los jóvenes de hoy son conocidos como “Millenials”, por haber nacido luego del 2000 o “Generación @” por el símbolo utilizado para etiquetar a alguien en las redes sociales. Son la primera generación que nació con internet en su casa y que utilizan los mensajes de texto o los chats para comunicarse con sus amigos más que llamadas de voz o los mails.

Así, las plataformas virtuales de comunicación nacidas en el presente siglo van lentamente creando en nosotros un nuevo registro, que se adhiere al de las comunicaciones cara a cara o de voz. La adolescencia es, como vimos anteriormente, la etapa en la que más se socializa, por lo que esta tendencia es mayor en los jóvenes. En ellos se hace carne el avance tecnológico que nos otorga una serie casi interminable de recursos para comunicarnos con otros. Donna Haraway (1984) en “Manifiesto Ciborg” define al ciborg como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (p. 1). Es importante pensar esto en tanto contamos hoy en día con la tecnología y la infraestructura suficientes para llevar adelante tareas de forma casi robótica u omnipresente, como mencionamos anteriormente. Los adolescentes tienen al alcance de la mano una serie de plataformas comunicacionales que promueven esta escisión entre un “yo real” y un “yo virtual”, que conviven en el mismo individuo. La socialización se ve seriamente implicada en este cambio tecnológico que hace que sus procesos y dinámicas se alteren, creando adolescentes cada vez más ciborgs; y por ende adolescencias cada vez más atravesadas por las comunicaciones virtuales.

Problema y preguntas de investigación

Hemos visto en los antecedentes -por ej.: Bringué y Sádaba (2008)- que los adolescentes que videojuegan se divierten y juegan más cuando lo hacen con otros, sea en línea o no. Asimismo hemos puesto de manifiesto que tanto el avance de la tecnología en los videojuegos como la coyuntura de la sociedad occidental –entre otros factores- favorecen el consumo de juegos en línea por parte de los jóvenes, en detrimento de los que no se juegan on-line. Es así que actualmente el proceso de socialización del adolescente tiene un fuerte componente de lo virtual y del jugar en la pantalla. Y al ser esta una actividad que prolifera en esta franja etaria, también se vuelve un código común y compartible, por lo que surge un nuevo canal, un nuevo tema del que hablar y a través del cual el adolescente puede socializar con sus pares, tanto físicamente como a través del videojuego. Todo esto nos convoca a postular como problema y pregunta central del trabajo, ¿Cómo influye el juego en línea en la sociabilidad del adolescente?

Al respecto de esto y de todo lo antes visto surgen las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo influyen en el proceso de socialización de los jóvenes videojugadores los juegos en línea?
- ¿Cómo es la dinámica de un proceso de socialización que está mediado por la participación en un videojuego?
- ¿Cómo se siente el adolescente en cuanto a apoyo o compañía al socializar con sus pares mediante videojuegos en línea?

- ¿El adolescente considera el juego en línea como una fuente para entablar vínculos nuevos? De ser así, ¿qué los lleva a socializar por esa vía? ¿qué tipos de vínculos entablan por medio de esa plataforma? En caso de no considerarla, ¿por qué?
- ¿El avance tecnológico en los videojuegos ha favorecido la socialización entre pares? ¿Qué efectos provoca?

Objetivos

Objetivo general:

- Describir la influencia de los videojuegos en línea en el proceso de socialización de los adolescentes.

Objetivos específicos:

- Conocer la importancia que le dan los videojugadores adolescentes al componente social de los juegos, así como a la influencia de estos en sus procesos de socialización e identificación con su grupo de pares.
- Caracterizar a partir de las percepciones de los adolescentes los vínculos que entablan mediante juegos en línea.

Diseño metodológico

Metodología

El proyecto utilizará una metodología cualitativa para recabar los datos. Se efectuará un estudio de tipo exploratorio con la finalidad de obtener información actual sobre la coyuntura de esta temática a nivel nacional, teniendo en cuenta por un lado la escasa producción sobre este tema y por otro que el reciente comienzo de la octava generación de consolas -ya relatado en el marco teórico- hace conveniente y relevante una recogida de datos para constatar los cambios que se generan en los videojugadores con el advenimiento de los nuevos sistemas de juego y los cambios a nivel de socialización que ellos traen.

Población y muestra

Se trabajará con una población objetivo de entre 5 y 15 adolescentes de ambos sexos de entre 12 y 19 años, que posean una consola doméstica de videojuegos o una computadora que utilicen con dichos fines.

El contacto con los adolescentes se llevará a cabo a través de varios sitios de internet. En Facebook, por medio de grupos de jugadores y en las comunidades de videojugadores “Game Over³” y “Comunidad Antipro⁴” en los que se publicará un mensaje convocando a los interesados a participar del proyecto, previa aprobación del/los administradores de dichos sitios.

³ www.gameover.com.uy

⁴ www.antipro.com.uy

Técnicas

Una de las técnicas a utilizar para recabar información será la entrevista cualitativa semiestructurada, dado que es la que mejor se ajusta a las características de la investigación. También se plantea el análisis de páginas de videojugadores, el que consideramos se hace fundamental dado que allí donde muchos vínculos se crean y donde los jugadores intercambian sobre los temas que les interesan.

Entrevista cualitativa semiestructurada

Castañón (2008) define la entrevista cualitativa “como una conversación: a) provocada por el entrevistador; b) dirigida a sujetos elegidos sobre la base de un plan de investigación; c) en número considerable; d) que tiene una finalidad de tipo cognoscitivo; e) guiada por el entrevistador y f) sobre la base de un esquema flexible y no estandarizado de interrogación.” (p. 1) Se plantea esta técnica con la finalidad de interrogar sobre los aspectos relevantes para la investigación, al tiempo que se deja al entrevistado hablar y extenderse sobre el tema que desee, lo cual nos permite conseguir datos que quizás no se hayan previsto en el guion de entrevista y que pueden resultar ricos para la investigación.

Análisis de comunidades web

El análisis de páginas web uruguayas será otra técnica a emplear en el trabajo. Para ello se tomarán las dos comunidades antes explicitadas, y se hará un análisis de los intercambios de los usuarios, así como de qué publicaciones provocan más interacción en los foros para tener una idea respecto de qué contenidos atraen más a los videojugadores uruguayos.

Análisis de la información

Los datos recabados de las entrevistas semi-dirigidas serán procesados a través de Atlas.ti, un software de análisis cualitativo en el que en base a textos precargados (en este caso las entrevistas desgrabadas) permite elaborar un análisis de contenido que luego se puede sintetizar a través de mapas conceptuales y nubes de palabras, entre otros. Se eligen estos dos formatos de presentación de resultados por ser, a consideración propia, los que de mejor manera jerarquizan los conceptos en los que el entrevistado pone más énfasis.

Materiales

Grabadora de audio, lapicera, guion de temas a abordar en las entrevistas semiestructuradas.

Consideraciones éticas

Previo a la publicación del mensaje de convocatoria en los sitios web o redes sociales, se contactará al administrador (o administradores) de las páginas y se les explicará las características de la investigación: fundamentación, objetivos, etc. Luego de contar con su aprobación, se publicará un mensaje en el grupo o foro convocando a los interesados a participar de la investigación, comentando sus objetivos generales. Una vez logrado el contacto con los interesados y al momento de coordinar las entrevistas, se explican los objetivos y los resultados esperados. En el caso de que los entrevistados sean menores de edad, también se tiene un contacto con sus padres o adultos responsables para explicar los alcances de la investigación.

Asimismo, se otorgará la garantía de que los datos personales de los entrevistados no serán revelados y se solicitará autorización para grabar la entrevista a través de un consentimiento informado que incluya todo lo antes dicho, que firmará el entrevistado en caso de ser mayor de edad y sus padres en caso de ser menor. En este último caso también se agrega un asentimiento informado que el menor firmará, aprobando su participación en el estudio.

De la misma manera se solicitará autorización a los administradores de las comunidades web para llevar a cabo el análisis de los intercambios entre usuarios.

Cronograma de ejecución

Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Revisión bibliográfica												
Elaboración de pautas de entrevistas												
Programación de entrevistas												
Análisis de sitios web												
Entrevistas												
Sistematización de entrevistas												
Análisis de los datos obtenidos												
Redacción de informe												
Difusión												

Resultados esperados

Los resultados esperados refieren en primer lugar a obtener los primeros conocimientos sobre los “Millenials” uruguayos y la influencia de dicha actividad en su proceso de socialización. A su vez, se espera que este estudio provea importantes conclusiones para los adultos referentes, pero también para los psicólogos y trabajadores de la salud en general, a la hora de relacionarse con los adolescentes.

Es por esto que el proyecto se centra en la influencia que tienen los videojuegos on-line sobre la socialización del sujeto; y se plantea metodológicamente desde el sujeto mismo, para que quienes están por fuera de esta actividad de videojugar puedan tomar dimensión del significado que adquiere para los jóvenes de hoy. También se espera que este estudio arroje conclusiones con una relevancia académica tal que permita investigar nuevos problemas o establecer prioridades para investigaciones futuras.

Bibliografía citada

- Amorín, D. (2008). *Apuntes para una posible Psicología Evolutiva*. Montevideo: Psicolibros.
- Araújo, A. (2009). *Acerca del tiempo y desde los espacios inciertos de la Hipermodernidad: la Sociología Clínica*. En Araújo A. (comp.) *Sociología Clínica II*. Montevideo: Nordan.
- Ayeararán, S. (1987). *El grupo de pares y el desarrollo psicosocial del adolescente. Estudi general*, 7, 123-136.
- Balaguer, R. (2012). *La nueva matriz cultural. Claves para entender cómo la tecnología moldea nuestras mentes*. Buenos Aires: Pearson.
- Belli, S. y López C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Disponible en http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos
- Bluth, D. (2013). *Los teens que se adelantan*. Disponible en http://historico.elpais.com.uy/suple/ds/13/02/17/sds_696066.asp
- Bringué, X. y Sádaba, C. (coord.) (2008). *La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas*. Colección Fundación Telefónica. Barcelona: Ariel.
- Carbonell, X., Talam, A., Beranuy, M., Oberst, U., & Graner, C. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online*. *Aloma*, 25, 201-220.
- Carrasco, J.C. (2010). *Aportes II: comentarios sobre una práctica psicológica 1959-2008*. Montevideo: Juan Carlos Carrasco.
- Castañón, J.R. (2008). *La entrevista cualitativa*. Disponible en <http://bit.ly/1DlwPlx>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. *Anales de Psicología*, (2)27, 418-426.
- Coupland, D. (1991). *Generation X: Tales for an accelerated culture*. Nueva York: St. Martin's Press.
- Fandos, M., Amor, M. y Aguaded, J.E. (2013). *La realidad de los videojuegos, ¿una nueva dimensión social?*. *Pulso*, 36, 191-203.
- Freud, S. (1908) *El creador literario y el fantaseo*. Disponible en <http://bit.ly/1nONwKI>
- Freud, S. (1909) *Análisis de la Fobia de un niño de cinco años*. Disponible en <http://bit.ly/137JUdC>
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio de placer*. Disponible en <http://bit.ly/1vdNuJR>
- Haraway, D. (1984). *Manifiesto ciborg*. Disponible en <http://bit.ly/1wF32dF>
- Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial
- Jariego, R. L., & López, M. J. L. (2003). *Los adolescentes y los videojuegos*. *Apuntes de Psicología*, 21(1), 5.
- Martín Cabello, A. M., Domínguez Serrano, M., & Paralera Morales, C. (2011). *El entorno virtual: un espacio para el aprendizaje colaborativo*.
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (1996). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.
- Mesa Méndez, A., & Burgos Dávila, C. (2012). *Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar*. *Revista Argentina de Estudios de Juventud*, 1(5).
- Piaget, J. (1951) *Play, Dreams and Imitation in Children*. Londres: Routledge
- Quiñónez, P., & Miquilena, E. (2009). *Los videojuegos en red como una plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes*. Trabajo de grado para optar al título de Magíster en

Ciencias de la Comunicación, Universidad del Zulia. (Reprografía). Disponible en <http://bit.ly/1xCQ12C>

- Reino Unido (2014). Office of Communications. *Techie teens are shaping how we communicate*. Disponible en <http://media.ofcom.org.uk/news/2014/cmr-uk-2014/>
- Sádaba, C., & Naval Durán, C. (2008). *Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos*. Disponible en <http://bit.ly/1tqlp83>
- Tejeiro Salquero, R. A. (2002). *¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?*. *Eúphoros*, (5), 233.
- Vidal, F. y Mora, R. (2008). *Encuesta de la infancia en España*. Madrid: Fundación SM.
- Volnovich, J.C. (2011). *Conectados, ¿en soledad?*. Recuperado de <http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=1535>

Filmografía citada

- Snead, J. (Productor/Director/Escritor). (2014). *Video Games: The Movie* [Película]. Estados Unidos: Mediajuice Studios.

Bibliografía consultada

- Álvarez-Antezana, L., Cano-Centi R., Damiano-Llanos C. *Desarrollo psicosocial de niños de 9 a 12 años que utilizan videojuegos*. *Rev enferm Herediana*. 2011;4(1): 7-11.
- Balaguer, R. (2005). *Vidasconect@das.com*. *La pantalla. Lugar de encuentro, juego y educación en el Siglo XXI*. Montevideo: Frontera.
- Bourdieu, P. (1988). *Espacio social y poder simbólico*. *Revista de Occidente*, (81), 97-119.
- Esnaola Horacek, G. A. (2003). *Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos*. *Etic@ net*, 1, 1-10.
- Esnaola Horacek, G. L. y Levis, D. (2008). *La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional*. [Versión electrónica]. "Teoría de la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información", 9 (3), 48-68.
- España (2005). Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. *Infancia y adolescencia en la sociedad de la información*. Recuperado de https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fwww.educacionenvalores.org%2FIMG%2Fpdf%2FInfancia_tecnologia.pdf
- Estalló, J. A., Masferrer, M. C., & Aguirre, C. (2001). *Efectos a largo plazo del uso de los videojuegos*. *Apuntes de psicología*, 19(1), 161-174.
- Grupo Radar. (2013). *El perfil del internauta uruguayo*. Recuperado de <https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fwww.gruporadar.com.uy%2F01%2Fwp-content%2Fuploads%2F2013%2F10%2FEI-perfil-del-internauta-uruquayo-2013-presentaci%25C3%25B3n-p%25C3%25BAblica.pdf>
- Lerner, H. (2006). *Adolescencia, trauma, identidad*. En MC Rother Hornstein (comp.), *Adolescencias: trayectorias turbulentas*. Buenos Aires: Paidós.

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Rosell, M. C., Sánchez-Carbonell, X., Jordana, C. G., & Fargues, M. B. (2007). *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos*. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Sánchez i Peris, F. (2002, Noviembre). *Los videojuegos y la globalización*. Ponencia presentada en el XXI Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación “Globalización, inmigración y educación”, Granada. Recuperado de <https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fpendientedemigracion.ucm.es%2Finfo%2Fsite%2Fdocu%2F21site%2Fa1speris.pdf>
- Sim, S. (2001). *Lyotard y lo inhumano*. Barcelona: Gedisa
- Tejeiro Salquero, R. A. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 235-250.

Filmografía complementaria

- Groening, M. (Productor) y Stewart Burns, J. (Escritor). (2007). *Marge Gamer* [Programa televisivo]. Los Ángeles: Servicio de televisión por cable.
- Jonze, S. (Director/Escritor). (2013). *Her*. [Película]. Estados Unidos: Annapurna Pictures.
- Pfister, W. (Director) y Paglen, J. (Escritor). (2014). *Transcendence*. Estados Unidos: Alcon Entertainment.
- Rubin, H. A. (Director) y Stern, A. (Escritor). (2012). *Disconnect*. [Película]. Estados Unidos: LD Entertainment.

Anexos

- Figura 1 - Evolución de los joysticks y aparición del botón "Share" (Compartir) en PlayStation 4:

