iNiNCO UCV
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DE LA COMUNICACIÓN

Recibido: 08 /01/ 2018
Aceptado: 18 /02/ 2018

Videojuegos: Tecnoadicciones, violencia y perspectiva de género. Una mirada psicológica

Videogames: Technoaddictions, violence and gender perspective. A psychological look

© Publicación de conformidad con su autora. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autor de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N°4638 extraordinario. 10 octubre de 1993.
Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO UCV.

Ana Lisett Rangel
(Venezuela

Instituto de Psicología / Universidad Central de Venezuela

analisett@gmail.com

Videojuegos: Tecnoadicciones, violencia y perspectiva de género. Una mirada psicológica[1, 2]

Ana Lisett Rangel
Instituto de Psicología / Universidad Central de Venezuela
https://orcid.org/0000-0003-1247-6711

Resumen:
El estudio de los videojuegos casi siempre ha suscitado curiosidad y polémica. Escogimos dar una mirada desde lo psicológico, revisando los temas relacionados con tecnoadicciones, violencia y perspectiva de género, muy controversiales en investigaciones recientes, realizadas desde perspectivas diversas. Se actualizan tópicos y variables críticas que orientan y resitúan el pensamiento psicológico en relación con el tema. Intentamos, al final, integrar y reflexionar acerca de la información obtenida y ofrecer rutas a los investigadores acerca de los tópicos planteados, como vías para comprender la interacción psicológica con los videojuegos y sus alcances, las cuales exigen el reordenamiento de las categorías asociadas a la disciplina ante los cambios tecnológicos.

Descriptores: Adicciones tecnológicas, Perspectiva de Género, Psicología, Videojuegos, Violencia.

Abstract:
The study of video games has almost always aroused curiosity and controversy. In this article, we chose to take a look from the psychological, reviewing issues related to techno-addictions, violence and gender perspective, very controversial in recent research, conducted from diverse perspectives. Topics and critical variables that guide and relocate psychological thinking in relation to the subject are updated. We try, in the end, to integrate and reflect on the information obtained and offer routes for researchers to explore about the topics raised, as ways to understand the psychological interaction with video games and their scope, which require the reordering of the categories associated with the discipline in the light of technological changes.

Keywords: Technological addictions, Gender perspective, Psychology, Videogames, Violence.

[1] Fragmentos de este artículo están contenidos en el trabajo Videojuegos y Psicología: Temas para la investigación (Rangel, 2015), producto del proyecto de investigación Los videojuegos en ambientes de desarrollo infantil y juvenil: Una aproximación psicológica (Rangel, 2008; 2012).

[2] Una síntesis de este artículo fue presentada como ponencia en el XI Seminario Internacional en Educación para el Uso Creativo de los Medios: Videojuegos 360, realizado en Caracas el 7 y 8 de noviembre de 2017.

1. ¿Tecnoadicciones?

Es usual encontrar en estos tiempos, en redes sociales, artículos de prensa y otros medios, referencias a este término. Se habla de dependencia o adicción a internet, a los videojuegos, a los teléfonos móviles, a las comunidades en línea (Facebook, Instagram y WhatsApp, entre otras) pero lo cierto es que el estudio de las llamadas adicciones tecnológicas está lleno de controversias. Y más aún: muchas aseveraciones no están sustentadas en análisis de corte científico. Comencemos por revisar entonces a qué nos referimos.

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) es una clasificación de trastornos mentales diseñado por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA), creada para facilitar un diagnóstico más fiable, con criterios objetivos. Es una guía práctica, funcional y flexible, que facilita el trabajo de los clínicos, estudiantes e investigadores de cualquier orientación, y de interés general para cualquier profesional que trabaje en el área de la salud mental, en diferentes contextos. Su categorización de enfermedades está coordinada con la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) de la Organización Mundial de la Salud (OMS).

Aunque en el DSM-IV-TR (American Psychiatric Asociation-APA, 2000) no aparecen registradas las adicciones tecnológicas, otros autores han prefigurado algunos trastornos vinculados con el tema. El juego patológico o ludopatía, es un trastorno en el cual la actividad del sujeto está orientada hacia el control de las leyes del azar, lo que ocurre de manera recurrente y origina un desequilibrio progresivo en la vida de la persona afectada. Puede desarrollarse con la práctica en casinos y de juegos como bingo, dominó o billar (Bisso-Andrade, 2007). Según el DSM-IV-TR, un ludópata es tal cuando presenta: a) **un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, con presencia de cinco o más características** que incluyen preocupación excesiva por el juego, pérdida de dinero, necesidad de jugar con cantidades de dinero crecientes para alcanzar el grado de excitación deseado; engaños la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego; pérdida de relaciones interpersonales, trabajo, oportunidades de educación, por el juego, entre algunas otras; y b) **cuando el comportamiento del juego no se explique mejor por la presencia de un episodio maníaco**.

Luego, en su 5ta. Edición, el DSM-5 (American Psychiatric Asociation-APA, 2013) introduce cambios con respecto a sus ediciones anteriores, cuando incluye el **Juego patológico** (***gambling disorder***) dentro de los **Trastornos relacionados con substancias y trastornos adictivos (*Substance-related and addictive disorders)*** (Carbonell, 2014). Así, considera que el sujeto activa sistemas de recompensa similares a los que producen las drogas, y desarrolla síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias.

En la sección III de esta edición, *Medidas y modelos emergentes* —dedicada a las condiciones que requieren ser estudiadas posteriormente con profundidad— este manual incluyó el *trastorno por juego en Internet (Internet Gaming Disorders).* Aquí hace referencia específica a la práctica con los videojuegos *Online* o En red (MMOGs —*Massive Multiplayer Online Games* o Videojuegos en Red Multijugador—) *y* los *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (*MMORPG) o Videojuegos de Rol en línea,* los cuales son videojuegos que permiten a miles de jugadores interactuar simultáneamente en un mundo virtual. Carbonell (2014) hace una buena caracterización de estos videojuegos en un análisis que examina la justificación de su incorporación al DSM-5 como un trastorno que requiere ser estudiado con más profundidad.

Como criterios para identificar el *trastorno por juego en Internet,* el manual remite a estas condiciones: uso persistente y recurrente de Internet para participar en juegos, frecuentemente con otros jugadores, que provocan un malestar clínicamente significativo, con cinco o más de las siguientes características, las cuales deben mantenerse durante un período de 12 meses:

1. Preocupación por los juegos en Internet (anticipación del próximo juego, pensar en actividades de juego previas. Es la actividad dominante en la vida diaria) y es diferente de las apuestas por Internet.
2. Síntomas de abstinencia al retirar los juegos por Internet: irritabilidad, tristeza, ansiedad, sin signos de dependencia farmacológica.
3. Tolerancia (necesidad de dedicar más tiempo al juego para conseguir satisfacción).
4. Intentos infructuosos de controlar la participación en los juegos por Internet.
5. Pérdida de interés en aficiones y otros entretenimientos, exceptuando los juegos en Internet.
6. Se mantiene la práctica de juego excesivo a pesar de conocer los problemas psicosociales asociados.
7. Engaño a familiares, terapeutas u otros en relación con el tiempo que emplean en el juego.
8. Uso de los juegos por Internet para evadirse o aliviar un afecto negativo (sentimiento de culpa, indefensión, ansiedad).
9. Pone en peligro o ha perdido una relación personal significativa, trabajo u oportunidad educativa por el juego por Internet.

El trastorno se califica, dependiendo del grado de afectación, en Leve, Moderado y Grave. Se agrega como subtipo a los juegos de ordenador, con la acotación de que están menos investigados, pero aún no se conoce si las consecuencias asociadas con el trastorno varían según el tipo de juego.

El DSM-5 excluye de esta clasificación: a) el uso de internet para actividades de negocio o profesión, b) los juegos de apuesta por Internet, c) las páginas sexuales y d) los usos recreativos o sociales de Internet. Hace distinción entre los términos "adicción" y "dependencia" pues, según algunos especialistas, no puede decirse con rigor que una persona sea *adicta* a un medio de comunicación (Internet, telefonía, etc.) que no es ni un objeto ni una sustancia.

Por otra parte, otros trastornos no indicados en los manuales diagnósticos son mencionados por algunos investigadores clínicos que han adelantado algunas características. Entre ellos, la "ciberadicción" y la "tecnofobia" (Goldberg, 1995; Basile, 2006). Y especialmente refiriéndose a la adicción a los videojuegos, el Centro de Psicología Bilbao (s.f.) advierte a padres y educadores de estar atentos a la presencia de los principales indicadores que se aprecian en niños y adolescentes, y que podrían señalar adicción a los videojuegos:

1. No atiende cuando se le llama mientras está jugando.
2. Presenta mucha tensión y puede llegar apretar las mandíbulas al momento del juego.
3. Muestra trastornos del sueño.
4. Presenta problema con los estudios y un distanciamiento de la familia y amigos.
5. No aparta la vista de la pantalla o televisión.
6. No respeta los horarios señalados.
7. Pierde interés por actividades que antes practicaba.

1.1. Hallazgos de la investigación

Ya en 1997, Estallo advertía la necesidad de ser cautelosos al interpretar la posibilidad de que existiera relación entre los mecanismos implícitos de la ludopatía o juego patológico y jugar con videojuegos, sustentándose en investigaciones realizadas hasta el momento. Esta misma posición la reafirma en un nuevo artículo publicado en 2006.

Por otra parte, Marco y Chóliz (2013) comentan el acuerdo generalizado que existe en la literatura científica reciente para el juego patológico y para el trastorno por dependencia de sustancias. Utilizando estos últimos criterios, sustituyen el consumo de drogas por el uso de videojuegos en línea, y caracterizan la dependencia de videojuegos y/o Internet de la misma manera que posteriormente, en 2014, la describe el DSM-5. Los investigadores, luego de hacer una importante revisión de la literatura existente acerca de la llamada *adicción a los videojuegos,* examinan los argumentos que algunos autores han sugerido para su tratamiento psicológico y hacen una propuesta de tratamiento cognitivo-conductual. Realizan un análisis de caso con resultados favorables sobre la reducción del tiempo dedicado a Internet y al juego, del grado de pérdida de control y disminución del malestar subjetivo y mejoría del funcionamiento personal.

Revisiones de la literatura científica hasta 2010, informan de otras variables que van siendo investigadas por sus implicaciones para el desarrollo:

- Hábitos de juego de niños y adolescentes: estudios refieren que suelen ser una de las fuentes de pérdida de tiempo entre adolescentes, aun cuando el hábito decrece regularmente en este período (Buchman y Funk, 1996). Los datos no son concluyentes.

- Efectos de la dedicación de los jóvenes a los videojuegos: muchos consideran que el tiempo que le dedican a esta actividad está relacionado negativamente con el tiempo que le dedican a otras actividades “más apropiadas”. Sin embargo, en una investigación de Cummings y Vanderwater (2007), realizada con una muestra de 1.491 niños y adolescentes con edades comprendidas entre los 10 y 19 años, el tiempo que los adolescentes y jóvenes jugadores y no jugadores de videojuegos le dedican a sus familias y amigos es, en general, similar. Por eso, se podría decir que no pareciera existir riesgo social en esta actividad, pero sí riesgo asociado con el desempeño académico, por ejemplo. Comparados con los no jugadores, los jugadores le dedican un 30% menos de tiempo a la lectura y un 34% menos de tiempo a la tarea. Y desde este punto de vista, puede que algunas de las preocupaciones de padres y docentes tengan base.

- También se ha estudiado la correlación de variables tales como el tiempo dedicado a ver TV o a los videojuegos, con la lectura y el rendimiento académico (Dezcallar, Clariana, Cladellas, Badia y Gotzens, 2014).

- Gros (2000), en un análisis relacionado con el estudio de la llamada adicción a los videojuegos, destaca cómo está relacionada la dificultad del juego con el control que se ejerce sobre él: una vez alcanzado el nivel de ejecución suficiente para dominarlo, el interés disminuye, como es similar en otras prácticas de uso del ocio.

Entonces, es evidente la necesidad de mantener la investigación de las variables que vinculan a los videojuegos con aspectos que inciden negativamente sobre el desarrollo individual y la vida en sociedad. Las líneas ya están trazadas.

2. Violencia y videojuegos

Es muy frecuente encontrar información que alerte a la población acerca del impacto negativo del uso de juegos violentos, especialmente en niños y jóvenes. Los medios de comunicación han hecho eco de la crítica fundamentada en cierta *cultura psicológica* –entendida como la manera en la que se difunden los conceptos psicológicos en el marco del imaginario social– usando el sentido común como clave para el diagnóstico psicológico.

Esa forma de difusión del conocimiento derivado de la psicología que ha predominado por años, describe, en el caso de los videojuegos, patologías típicas que se refieren a los efectos del su uso constante, no siempre sustentados en hallazgos científicos. Impera el uso del sentido común como clave para el diagnóstico y se reafirma esa forma de difusión secular del conocimiento psicológico.

Un interesante estudio de Martins, Weaver, Yeshua-Katz, Lewis, Tyree y Jensen (2013) realizó un análisis de contenido de reseñas noticiosas, con el fin de evaluar si la cobertura de noticias refleja el conocimiento científico relacionado con la exposición de violencia en los medios y sus efectos sobre la agresión de los espectadores, de manera precisa. Los resultados del análisis señalan que en general, durante los pasados 30 años, las noticias sugieren que este vínculo existe. Sin embargo, hay un cambio brusco hacia una posición neutral desde el año 2000, que puede atribuirse al tipo de medio que se discute (TV Vs videojuegos), el número de fuentes no afiliadas citadas en los nuevos artículos y el sexo del periodista.

En consecuencia, tratando de establecer cuánto del efecto de los videojuegos es atribuible a un padecimiento real y cuánto a un padecimiento simbólico producto del discurso psicologicista que circula por las sociedades occidentales, revisamos algunos reportes de investigación científica recientes que nos muestran, en efecto, lo poco claro del horizonte que refleja tales relaciones.

Tal vez uno de los puntos más frecuentemente tratados cuando se habla de videojuegos, es la manifestación de violencia implícita en algunos géneros y su vinculación *a priori* con los actos de violencia cotidiana que se viven en las distintas sociedades. Esta apreciación también domina el plano académico y en un trabajo anterior señalamos cómo aún no se dirime la polémica que genera esta temática (Rangel, 2015). Allí presentamos una extensa revisión de los conceptos de violencia y agresión y sus relaciones con la práctica de videojuegos (Van der Dennen, 1980; Carrasco y González, 2006). Vimos que son muchas las variables exploradas y los abordajes metodológicos empleados, pero también encontramos argumentos críticos en contra de la manera en la cual tales investigaciones se han desarrollado que dejan abierta la discusión (Dill y Dill, 1998; Griffiths, 1999; Anderson y Buchman, 2004; Anderson, Funk y Griffiths, 2004; Barlett, Anderson y Swing, 2009; Etxeberría, 2011; Primack, Carroll, McNamara, Klem, King, Rich, Chan y Nayac, 2012; Pro.Con.org, 2014).

Durante la década 2000-2010, hicimos una revisión de artículos publicados en dos revistas dedicadas a temas de salud pública en la infancia y la adolescencia: *Harvard School of Public Health* y *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*. De

este análisis, establecimos la relación de artículos publicados y la proporción de artículos con temas asociados con la violencia. A través de un análisis de contenido realizado *ad hoc*, contabilizamos únicamente los reportes contemplados bajo los siguientes subtítulos: artículos, reportes de intervenciones educativas, contribuciones, casos y reseñas especiales, foro pediátrico. No están incluidos en esta revisión las editoriales, los apartes de comentarios, las correcciones, las contribuciones especiales, los llamados a trabajos ni las revisiones de libros. Estos fueron los resultados:

Harvard School of Public Health		**Violencia en medios**			**Violencia y otras variables**		
Año	Total	TV	Impresos	Videojuegos	Programas intervención en contextos violentos	Violencia y género (Violencia doméstica, homosexualidad)	Violencia y ambientes (crianza, tenencia doméstica de armas)
2000	44	2			1	1	
2001	38			1		1	1
2002	31					1	1
2003	32	1					
2004	40	1					
2005	54						
2006	61			1		1	1
2007	53					2	2
2008	54					1	1
2009	54						
2010	44					1	1
Total	**505**	**4**	**0**	**2**	**0**	**8**	**7**
% respecto al total		0.79%	-	0.39%	-	1.58%	1.38%

Tabla 1: *Relación de artículos publicados y proporción de artículos con temas asociados con la violencia (años 2000 a 2010). Fuente: Harvard School of Public Health*

Total trabajos sobre violencia	21
% respecto al total de trabajos (505)	4.15%
Relación trabajos sobre violencia (21) y trabajos sobre violencia en videojuegos (2)	9.52%

Tabla 2: *Resumen de la relación de artículos publicados y proporción de artículos con temas asociados con la violencia (años 2000 a 2010). Fuente: Harvard School of Public Health*

En las tablas 1 y 2 observamos que, del total de publicaciones (N=505) sólo el 4.15% de los trabajos estuvieron relacionados con el tema de la violencia (N=21). De este total, únicamente dos trabajos estudiaron la violencia en los videojuegos. También puede observarse el detalle de la frecuencia de trabajos que estudian la violencia en los medios (TV, impresos y videojuegos) y la violencia vinculada con

otras variables (programas de intervención en contextos sensibles a la violencia, violencia y género —violencia doméstica, abuso y homosexualidad— y violencia y ambiente —patrones de crianza, tenencia de armas—). En las tablas siguientes observamos las mismas variables, añadiendo a esta última categoría, guerra y familia y violencia callejera.

Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine		**Violencia en medios**			**Violencia y otras variables**		
Año	Total	TV	Impresos	Videojuegos	Programas intervención en contextos sensibles a la violencia	Violencia y género (Violencia doméstica, abuso, homosexualidad)	Violencia y ambientes (Patrones de crianza, tenencia de armas, guerra y familia, violencia callejera)
2000	230	1	1		4		7
2001	240	2		1	1	1	8
2002	202	1			4	7	12
2003	191				1	8	1
2004	192	2	1			2	7
2005	178	1				2	5
2006	168	3		1	1	3	3
2007	156						3
2008	150					1	6
2009	151	1			1	2	4
2010	151				1	1	
Total	**2009**	**11**	**2**	**2**	**13**	**27**	**58**
% respecto al total		.54%	0.09%	0.09%	0.64%	1.34%	2.88%

Tabla 3: *Relación de artículos publicados y proporción de artículos con temas asociados con la violencia (años 2000 a 2010). Fuente: Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*

Total trabajos sobre violencia	113
% respecto al total de trabajos (2009)	5.62%
Relación trabajos sobre violencia (113) y trabajos sobre violencia en videojuegos (2)	1.76%

Tabla 4: *Resumen de la relación de artículos publicados y proporción de artículos con temas asociados con la violencia (años 2000 a 2010). Fuente: Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine.*

En este caso, vemos que, de un total de 2009 trabajos, sólo 113 (5.62%) estuvieron dedicados al tema de la violencia y, exclusivamente, dos (2) al estudio de la violencia en videojuegos. Estos datos nos informan dos cosas especialmente: que, al menos

en estas fuentes, la investigación de la violencia en videojuegos no era una prioridad y que esta información contrasta con la publicidad que ha recibido este tema en los medios de comunicación.

En un esfuerzo de sintetizar los variados resultados obtenidos en estudios que se han volcado a escrutar este tema, mencionaremos los siguientes: mayor tendencia a manifestar conductas violentas después de jugar videojuegos violentos, activación fisiológica y presencia de pensamientos y sentimientos agresivos, detección de relaciones causales entre videojuegos, violencia y agresividad, disminución de la conducta altruista y de ayuda y desensibilización, por mencionar algunos (Griffiths, 1999; Anderson y Bushman, 2004).

Los ires y venires de las investigaciones han hecho que cada resultado sea refutado con otro que lo contrapone o con argumentos que cuestionan la fortaleza metodológica de los trabajos (sesgo muestral, variables seleccionadas, como ejemplos). Los datos que minimizan la influencia negativa de los videojuegos son rebatidos también por algunos que los atribuyen a factores de índole económica e intereses particulares. Pero lo que sí ha sido cierto es que, ante esto, la credibilidad científica de la disciplina psicológica y sus organizaciones ha sido cuestionada en ocasiones, como consecuencia de las pocas certezas obtenidas (Rangel, 2015).

Pero no todo desalienta. Algunos estudios avanzan hacia la comprensión de la manera en la que los videojuegos afectan a los jugadores, reconociendo su complejidad, e intentando superar la simple dicotomía "bueno-malo" con la propuesta de una matriz de dimensiones múltiples (Prot, Mc Donald, Anderson y Gentile, 2012). En la misma línea, otros investigadores incluyen variables tales como las características individuales del usuario, los niveles de juego, la familiaridad con el ambiente de juego y el tiempo de inmersión, que han sido omitidas en otros análisis y, además, agregan variables situacionales que pudieran mitigar la influencia negativa del videojuego (Lachlan, 2012).

Y es que si queremos comprender el fenómeno de la relación entre violencia y videojuegos en toda su extensión, requerimos una sustentación disciplinar que tome en cuenta la constelación de factores que rodean al jugador –sociales, culturales y familiares–, pues es la confluencia de estas variables la que puede ejercer control sobre las consecuencias negativas que afectan el desarrollo de niños y jóvenes. Es innegable que esta multicausalidad también actúa sobre la conformación de los valores individuales y colectivos necesarios para la vida en sociedad.

Adicionalmente, sabemos que el mercado ofrece una amplia producción de videojuegos y que muchos de ellos no superan una evaluación pedagógica y analítica. La imagen de los videojuegos como un objeto nefasto sigue siendo real para muchos, aunque sabemos que no todos los géneros han adoptado la violencia como dispositivo de realización y es evidente que se ha alimentado una franca campaña en los medios, ligera y audaz, en su contra. Pero es todavía más significativo reconocer que los productos de la tecnología penetran tardíamente en el campo educativo, espacio que casi siempre se resiste a los cambios. Ello amerita la transformación de la visión y práctica de los docentes ante las demandas constantes de innovación y actualización en este contexto.

Entonces, es fundamental diseñar estudios que persigan esclarecer las relaciones entre variables vinculadas con el uso de videojuegos, vistas desde diferentes disciplinas, siguiendo las rutas trazadas. La investigación transdisciplinar tiene aquí una oportunidad dorada que habría que aprovechar. Los psicólogos del país tenemos mucho que aportar en este sentido, a pesar de las restricciones que

se imponen, pues la realidad es que las personas no dejan de jugar, que los desarrollos no se dejan de producir y que es oportuno aprovechar la apertura que las universidades han dado al estudio de los videojuegos para profundizar en el análisis científico de esta práctica.

2.1. Críticos ante la violencia ¿Prohibir o prevenir?

Creemos firmemente que es necesario generar estrategias que permitan el control de la violencia y que hay que formular mecanismos eficientes que enlacen cada acción generada en un contexto específico, con actuaciones significativas en los entornos relacionados. Ratificamos que se trata de un tema social, educativo, amplio, multifactorial y multideterminado.

No obstante, la mera prohibición, por vía de ley, del desarrollo y producción de videojuegos bélicos en el país (Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos, 2009) ha resultado inútil y superficial, dada la manera como se ha planteado y sustentado la propuesta. Una síntesis de las críticas realizadas a dicha Ley recoge argumentos relativos a fallas elementales de su formulación: contraviene libertades consagradas en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, revela desconocimiento del diseño de videojuegos como forma de expresión artística y creación cultural, ofrece escasa sustentación empírica y teórica de su fundamentación psicológica, no generó reglamentos para su aplicabilidad y fue concebida para la prohibición absoluta de los videojuegos violentos, sin regulaciones; entre otros aspectos (Durán, 2010, Rangel, Caballero y Gamero, 2010; Escobar, 2009). El tiempo y el destino de su aplicación nos conceden razón al verla convertida en una ley sin consecuencias. Hagamos algunas precisiones:

- Las regulaciones provenientes de las instituciones del Estado no deben violentar derechos y libertades adquiridas. Más específicamente, tendrían que considerar la participación de todos los sectores implicados en las decisiones, cosa que garantizaría la sostenibilidad y cumplimiento de las disposiciones adoptadas.

- La violencia es una problemática de interés mundial que exige afrontamiento desde diversas vías, incluyendo el diseño de políticas públicas que fortalezcan las oportunidades de formación y de reconocimiento del papel de la familia y sus valores como estrategia. Intervenir en la reducción de esta problemática exige una visión más comprehensiva de las variables implicadas y el seguimiento expreso de los avances más recientes que aporten datos significativos para su abordaje.

- Esta prohibición resulta paradójica en un país que para el momento actual no ofrece cifras oficiales sobre la incidencia de hechos y fallecimientos violentos desde 2005 (Observatorio Venezolano de Violencia-OVV, 2007; 2014). Y es justo mencionar, en particular, que los videojuegos no son más perjudiciales que la información a la que niños y adolescentes están expuestos en su vida cotidiana y a través de otros medios audiovisuales, ante la indiferencia de las autoridades y de muchas familias también. No es aventurado afirmar que actuaciones como ésta han sido motivadas por valoraciones sustentadas en prejuicios, implicaciones políticas y desinformación. La violencia no es asunto exclusivo de las computadoras.

A pesar de estos argumentos, estamos de acuerdo en que, dado que la industria se ha vuelto creativa para la expresión de la violencia, es necesario establecer algunos acuerdos y regulaciones que combatan esta tendencia: por una parte, restringiendo el uso de videojuegos violentos a menores y contar con sistemas de calificación que penen con multas a los transgresores. Por la otra, acompañar estas decisiones con otras actuaciones, de manera ineludible:

- Adoptar esquemas de clasificación de contenidos, consistentes y claros, que regulen la producción y consumo de videojuegos. Estos esquemas deben contener una descripción de cada producto y orientación para los adultos. Hoy en día, la búsqueda de sistemas regulatorios independientes y objetivos apunta hacia la integración de comisiones constituidas por organizaciones sin interés económico y de origen público y privado, que neutralicen intereses particulares al momento de tomar decisiones.

- Es fundamental, ya lo hemos dicho, la educación para la comunicación. Los ciudadanos deben prepararse para el ejercicio de sus responsabilidades y ser formados para comprender y percibir los significados e implicaciones que impactan la comunicación interactiva de estos tiempos (Hernández, 1998: 2006). Los padres deben prepararse para identificar cuáles son los juegos que deben adquirir para sus hijos y mantener una actitud crítica y evaluativa que sea confrontada con los mismos niños ante el juego. Las políticas públicas y los programas de formación deben dar propuestas viables y accesibles que combinen la regulación de contenidos con la educación para el uso de los productos de la tecnología. Conviene, entonces, apoyarse en los recursos que ya facilitan el control parental para resguardar la seguridad de los niños y jóvenes en la red y las categorías de clasificación de contenidos disponibles.

- Las instituciones educativas deben contribuir favoreciendo el equilibrio entre el acceso a la tecnología y el capital cultural necesario para su uso. El reto es la Educación para los Medios. Pero para eso, los educadores deben dejar de sorprenderse ante los nuevos formatos y aprender también a evaluarlos críticamente y a aprovecharlos.

3. La perspectiva de género en los videojuegos

En 1995, la *Cuarta Conferencia Mundial de Naciones Unidas sobre la mujer,* realizada en Pekín, determinó los elementos más significativos para la agenda mundial de igualdad de género. La Declaración y Plataforma de Acción de Beijing, adoptada unánimemente por 189 países, estableció objetivos estratégicos y medidas para favorecer el progreso de las mujeres y el logro de la igualdad de género, de alto impacto en la política mundial. Este enfoque se ha adoptado como meta para eliminar la inequidad entre hombres y mujeres, destacando la importancia de reconocerlos en iguales derechos y capacidades (ONU Mujeres, s.f). La igualdad de género es, por demás, uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

Según la Entidad de la ONU para la Igualdad del Género y el Empoderamiento de la Mujer, **género** se refiere a los atributos sociales y las oportunidades asociadas con ser femenino o masculino. Son atributos, oportunidades y relaciones que se construyen socialmente y son aprendidas a través de procesos de socialización. En este sentido, las tendencias de investigación relacionadas con en el estudio de los videojuegos no se han mantenido al margen.

Pero ¿dónde ponemos la lupa? Sabemos que el mundo de la tecnología y la informática ha estado —históricamente—, fuertemente asociado con lo masculino, con sesgos muy marcados que lo distancian de lo femenino. Ésta ha sido una realidad, como en muchas otras áreas, muy reforzada por los medios de comunicación y las prácticas sociales y culturales.

Textos, imágenes y discursos estereotipados ¿cómo se han proyectado en el mundo de los videojuegos? Su influencia sobre la formación de estereotipos, relaciones y concepción del género es indiscutible.

El sexismo ha sido un elemento recurrente en la crítica hacia los videojuegos, abriendo vías para el desarrollo de muchas investigaciones. En respuesta, han

surgido movimientos como el "girl-games", generado en EEUU a partir de la coalición de movimientos feministas (heterogéneos) e intereses de empresas de software con aspiraciones de ampliar el mercado de consumidores incluyendo a las niñas. En algunos casos, estas acciones se han reflejado en el éxito de las ventas de algunos videojuegos, que además siguen estando matizados con reproducciones de las desigualdades de género y estereotipos existentes en la sociedad (Gros, 2000).

Márquez (2013) describe la evolución de este proceso y lo reseñamos brevemente:

- La década de los 90 se caracterizó por la proliferación de videojuegos de corte "rosa" y "azul", perpetuando estereotipos y extremando las diferencias (*KidCom, Barbie Fashion Desing*).

- Evolucionó el diseño de "género neutro", creando juegos que tuvieron buena acogida por el público femenino, sin utilizar atributos de género usualmente tipificados (*Tetris, Myst, Frogger*).

- Aparece un nuevo paradigma de lo femenino como personaje fuerte en los videojuegos, en posición dominante (*Lara Croft* en *Tomb Rider*). Surge como reacción a la tendencia de discriminación indirecta que refuerza, más que elimina, los roles y estereotipos de género existentes (personajes femeninos reducidos o representando papeles subordinados, secundarios o pasivos). Vuelta a lo mismo, en tanto representan al cuerpo femenino de manera exagerada, convirtiéndolo en un nuevo objeto de deseo ante la mirada masculina, como una más de las características que engrosan la larga lista de representaciones de la industria "massmediática".

Otros aspectos de la investigación en esta línea han transitado la comparación de hábitos de juego entre niños y niñas y sus preferencias, explorando además diferencias entre sexos en la adquisición de destrezas particulares (Funk y Buchman, 1994). Otras incidencias han entrado al debate y se han centrado en temas de género y socialización (Huerta, 2003): algunos trabajos han explorado cómo los videojuegos promueven la formación de estereotipos acerca de relaciones y concepción del género (Díez, Fontal y Blanco, 2003; Alonqueo y Rehbein, 2008), delineando cambios importantes en años recientes (Cortés, García, Lacasa, 2012; Cabra, 2013). Se han diseñado propuestas alternativas, creando juegos sin diferenciaciones sexuales estereotipadas, pero con características que se aproximen más a contenidos deseados por las féminas (*Project Zero, Beyond Good and Evil, Unreal II o Primal*), como las sugeridas por Escofet, Espanya, Herrero y Rubio (1999).

Otros investigadores han examinado los roles y estereotipos de género en los videojuegos comerciales, analizando modelos que representan a los personajes, roles y eje argumental (Díez y otros, 2003; Márquez, 2013). Al respecto, podemos distinguir diferentes tópicos:

- Personajes femeninos, masculinos o sin género
- Personajes en posición sumisa o dominante, figuras masculinas violentas, víctimas o princesas.
- Protagonismo femenino en clave masculina. Imágenes corporales poco realistas.

- Personajes femeninos como asistentes, no actúan, informan. Objetos sexuales.
- Estereotipos, modelos representativos: masoquista, sádico (arquetipo viril), Barbie.
- Dificultad de admitir el sexismo. Minimización de la crítica.
- Productos culturales como instrumentos de hegemonía social, política y cultural
- "Sexotipia" y exclusión de la mujer.

Sin embargo, a pesar de las desigualdades y desbalances, los procesos sociales, los avances investigativos y los nuevos desarrollos, han ido prefigurando transformaciones y nuevas visiones en diferentes áreas.

3.1. ¿Nuevos guiones? ¿Nuevas narrativas? Una nueva visión de mundo.

El soporte de las organizaciones internacionales ha respaldado de manera significativa los cambios en las políticas públicas que inciden de manera diferencial en las sociedades, transformando realidades y produciendo cambios sociales. No obstante, los avances no son tan rápidos ni se logran fluidamente: se mantiene la resistencia al cambio, en unas áreas más que en otras, en unos países más que en otros.

En el ámbito de las tecnologías, en producción y uso, especialmente en el mundo de los videojuegos, esta tendencia excluyente se observa marcadamente, pero se ha venido transformando. Una muestra interesante de ello está recogida en un artículo de la revista *Start, Videojuegos en perspectiva-Revista Independiente y Atemporal* (Redacción Start, 2017) que resume la incursión de las féminas en el sector como creadoras y como críticas, a propósito del Día Mundial de la mujer trabajadora. En este excelente artículo, la revista ofrece una visión panorámica que destaca las formas de expresión de la presencia de las mujeres en el sector. Una muestra de blogs —*TodasGamer, ZhenGamer*— remite a artículos y reseñas de videojuegos, críticas de aspectos machistas y sexistas de las obras, de la industria y de la comunidad, examinan el rol de la mujer en este sector y su reconocimiento como desarrolladoras y críticas, además de criterios para afrontar situaciones en las que los productos culturales no se comprometen con causas sociales (un ejemplo en el mismo artículo: «¡Socorro! Me gusta un videojuego machista, ¿qué hago?», de Valkyrie Red). Reseña también, con amplia repercusión en redes sociales, eventos que tienen como finalidad discurrir acerca de las oportunidades de desarrollo profesional de las mujeres en la industria del videojuego (*Women in Games, @mujeresenjuegos*), asociaciones (*FemDevs*); videos en canales de *Youtube* (*Bukku qui, Yugen*) que analizan desde la crítica feminista, la invisibilidad de la mujer en la industria del videojuego y las expresiones de menosprecio como comunidad y como público objetivo de las compañías; revistas digitales (*Presura, Nivel Oculto, True Gamers Girls*) que exponen análisis relacionados con las protagonistas femeninas, su representación, la violencia de género, el feminismo en el sector de los desarrolladores, nuevas propuestas y, finalmente, el análisis de las posturas masculinas en el feminismo.

Estos nuevos discursos y desarrollos van más allá: considerar una perspectiva de sexo y género tiene un alcance superior, trasciende hacia las mejoras en innovación y descubrimiento en general. El análisis de género añade una faceta valiosa a la investigación, transformando sus direcciones y generando reflexiones que producen resultados favorecedores para hombres y mujeres por igual.

De este argumento da cuenta Londa Shiebinger, Profesora de la cátedra John L. Hinds de Historia de la Ciencia y Directora del proyecto Innovación con perspectiva de género en Ciencias, Salud y Medicina, Ingeniería y Medio ambiente de la Universidad de Stanford, EEUU (Khonje, 2017).

Su trabajo, Innovación con perspectiva de Género, ofrece un marco analítico conformado con la participación de expertos internacionales (más de 80 científicos, humanistas y especialistas en materia de género) que tienen como propósito demostrar que es posible canalizar el poder creativo del análisis desde una perspectiva de sexo y género hacia la innovación y el descubrimiento. Con la evidencia de que el "sesgo de género oculto" existe en la ciencia y la ingeniería desde hace siglos —el patrón masculino ha sido la referencia normativa y el principal objeto de estudio para el desarrollo de tecnologías— la investigadora demuestra con datos y hechos específicos las razones por las que los protocolos de investigación y los desarrollos de los científicos, ingenieros y otros investigadores deben tener en cuenta una perspectiva de sexo y género, considerando su efecto diferencial tanto en hombres como en mujeres.

Mencionamos ejemplos recogidos por Khonje (2017) en el mismo artículo: errores de investigación con altos costos en vidas y dinero en el área de la salud (medicamentos que han debido retirarse por su alto riesgo para las mujeres al contrario de los hombres, ensayos adecuados que salvan vidas y retornan la inversión y, en perjuicio del sexo masculino, el subdiagnóstico de la enfermedad de osteoporosis en los hombres debido a la presunción de que es una enfermedad que afecta fundamentalmente a mujeres posmenopáusicas). La sensibilización empresarial con el enfoque de género crea oportunidades de mercado y aumenta las ganancias (mencionan caso de *Apple* con su aplicación *HealthKit* para *iPhones*, que por no tomar en cuenta el sexo y el género perdieron la mitad de sus clientes porque dicha aplicación no consideró el registro del ciclo menstrual femenino: tuvieron que corregirla y relanzarla asumiendo los altos costos que ello significó). Caso a favor, es el ejemplo del fabricante de videojuegos *Electronics Arts,* el cual creó una línea de juegos de fútbol femenino con impresionante éxito de ventas, gracias a que invirtió previamente en el estudio de las preferencias masculinas y femeninas para diseñar juegos adaptados a cada uno.

En síntesis, al incluir el análisis de sexo y género en el proceso de innovación en ingeniería, los investigadores miran más allá de los estereotipos para entender los complejos patrones de preferencias de mujeres y hombres jóvenes en los videojuegos y ello puede, en suma, favorecer la diversidad en los videojuegos y fortalecer aún más la actividad en el sector.

Una comprensión cabal de la sociedad y la cultura es la mayor garantía de éxito. Así que es necesario, por una parte, reducir el sesgo de género contra las mujeres y ampliar el análisis con esta perspectiva a todas las esferas de la ciencia, la tecnología y el comercio. En palabras de Lorna Shiebinger, hablando de su enfoque de innovación para el desarrollo:

> Mi impresión es que será ampliamente aceptada. La Comisión Europea, los Institutos Nacionales de Salud de los Estados Unidos, la Fundación Nacional de Ciencia de Suiza y muchas otras instituciones están adoptando este enfoque. Y en un lapso de 10 años, espero que ya no tengamos trabajo, porque el análisis con perspectiva de sexo y género habrá pasado a formar parte integral de la manera de realizar actividades de investigación y desarrollo (Khonje, 2017: s.p).

4. Temas para la ruta

Mucho se ha dicho acerca de los videojuegos. Y aunque hace algunos años su mención estaba francamente asociada con la crítica negativa, ahora la investigación de las variables que inciden sobre su práctica se ha afinado, descubriendo potencialidades y fortalezas para los usuarios de videojuegos.

En este artículo hemos analizado algunos de los perjuicios que se les atribuyen (adicciones, violencia, sexismo) pero existen otros aspectos positivos que se asocian con su desarrollo y uso. Los estudios evolucionan hacia temas más complejos y derivan consideraciones interesantes que contribuyen con la precisión de los resultados. Se van obteniendo hallazgos más comprehensivos, pero queda clara la falta de consenso y la necesidad de continuar indagando, buscando regularidades y aumentando el control y rigor metodológico de los estudios y sus conclusiones.

Entre los aspectos positivos más frecuentemente estudiados está su potencial educativo, su importancia para el desarrollo de habilidades y destrezas y para la adquisición de estrategias y procedimientos de aprendizaje que facilitan la accesibilidad y acceso al conocimiento: la llamada "alfabetización digital" con todas sus implicaciones (Gros, 2004). A estos aspectos se suman las oportunidades que representan para la formación en el ejercicio y desarrollo de competencias profesionales (a través de los *serious games)* y en otros casos, su utilización como medio para la prevención, práctica y rehabilitación en el área de la salud. Ya sabemos que se han usado videojuegos para proveer terapia física, terapia psicológica, lograr mejoras en el control de la enfermedad, incremento de actividad física y distracción del malestar.

La investigación de la incidencia negativa del uso de videojuegos se materializa en el estudio de efectos tales como la socialización inadecuada, relaciones afectivas débiles con padres y pares, reforzamiento de estereotipos sociales de tipo sexual o racial, creencias, sedentarismo (en los casos de videojuegos pasivos), adicciones, malestar y ansiedad, afectación del desempeño académico y problemas atencionales, entre otras menciones. Nuevos estudios exploran también los efectos secundarios de la realidad virtual inmersiva en videojuegos, analizando su incidencia sobre muchas de estas variables.

Por otra parte, la concepción del juego ha cambiado a través de las épocas, pero en cada una, el reto para los investigadores ha sido comprender las nuevas formas de juego manifiesto y reestructurar significados, salvando los límites que impone el encasillamiento del juego en sus estructuras clásicas. Jugar en formato digital confronta diferentes posturas: las que consideran a los medios electrónicos y la red como amenaza para los niños y las que lo ensalzan como positivo y potenciador de sus habilidades, como si fueran buenos o malos intrínsecamente. En su lugar, pensamos que la tecnología no es ni una amenaza ni una liberación en sí misma, sino que entreteje los cambios que surgen constantemente en las interacciones y el desarrollo de niños y jóvenes y permiten construir nuevos significados de la infancia y la adolescencia. Son las características particulares de los individuos y del contexto social las que determinan las influencias positivas o negativas de los medios electrónicos en el desarrollo de la niñez. Esto lleva a profundizar en la comprensión de las nuevas formas de aprender y, en consecuencia, demanda el reordenamiento de las categorías asociadas con la disciplina psicológica ante los cambios tecnológicos (Rangel, 2015).

Para finalizar, algunas consideraciones urgentes:

- Diseñar vías expeditas que favorezcan la educación para la comunicación, educación para los medios. Formación ciudadana para el ejercicio responsable, la comprensión y percepción de significados que impactan la comunicación interactiva.

- Fortalecer la educación para los medios bajo la concepción de los niños como sujetos de derecho.

- Lograr la participación de las instituciones educativas para la evaluación crítica y aprovechamiento de la tecnología. Alfabetización digital –instrumental, de recursos, multimedia, para la comunicación, para la crítica– (Gros, 2004).

- Promover una actitud crítica y evaluativa de los padres, confrontándola ante los niños. Es prioritaria la regulación de contenidos y controles parentales bien sustentados.

- Reconocer el papel de las instituciones educativas, familias y maestros en el equilibrio entre el acceso a la tecnología y el capital cultural para su uso.

- Y sin descanso, promover la investigación transdisciplinar. La ruta está trazada.

Referencias

AMERICAN PSYCHIATRIC ASOCIATION-APA
2000 *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 4th Edition- DSM-IV-TR.

2013 *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th Edition.

ANDERSON, Craig y BUSHMAN, Brad
2004 "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior: A meta-Analytic Review of the scientific literature" en *Psychological Science,* vol 12, n°5;}: 353-359.

ALONQUEO, Paula y REHBEIN, Lucio
2008 "Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial" en *Última Década,* n° 29: 11-27.

BARLETT, Christopher; ANDERSON, Craig y SWING, Edward
2009 "Video Game Effects Confirmed, Suspected, and Speculative: A Review of the evidence" en *Simulation and Gaming,* vol 40, n°3: 377-403.

BASILE, Héctor
2006 "Adicción a Internet". *Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica,* vol. 13, n° 2: 74- 90.

BISSO-ANDRADE, Aland
2007 "Ludopatía". *Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna,* vol. 20, n° 2: 63-67.

BUCHMAN, Debra y FUNK, Jeanne
1996 "Video and Computer Games in the'90s: Children's time Commitment and Game Preference" en *Children Today,* vol. 24, n° 1: 12-15.

CABRA, Nina
2013 "Muñecas de plomo y soldaditos de trapo; el videojuego como migración a otras experiencias de género" en *Nómadas,* n° 39: 165-179. Universidad Central, Bogotá, Colombia.

CARBONELL, Xavier
2014 "La adicción a los videojuegos en el DSM-5" en *Adicciones* vol. 26, n° 2: 91-95. https://bit.ly/2XrUvPH

CARRASCO, Miguel y GONZÁLEZ, María
2006 "Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos" en *Acción Psicológica,* vol. 4, n° 2: 7-38.

CENTRO DE PSICOLOGÍA BILBAO
s.f. *Adicción a los Videojuegos*. https://bit.ly/2U5HAAJ

CORTÉS, Sara; GARCÍA, María y LACASA, Pilar
2012 "Videojuegos y redes sociales: El proceso de identidad en los Sims 3" en *Revista de Educación a Distancia*, n° 33, 1-18. https://bit.ly/3dsA36V

CUMMINGS, Hope y VANDEWATER, Elizabeth
2007 "Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activitie**s"** en *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine,* vol 161, n° 7: 684-689. https://bit.ly/3ctzhoX

DEZCALLAR, Teres*a*.; CLARIANA, M*ercé*; CLADELLAS, R*amón*; BADIA, M*ar* y GOTZENS, C*oncepción*
2014 "La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico, las horas de televisión y las horas de videojuegos" en *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura,* n° *12*. https://bit.ly/3czVv8R

DILL Karen y DILL, Jody
1998 "Video Game Violence: A Review of the Empirical Literature" en *Aggression and Violent Behavior,* vol 3, n°4: 407-428.

DURÁN, Ciro
2010 "Mi opinión sobre la Ley de Prohibición de Videojuegos y Juguetes Bélicos" en *El Chiguire Literario* [blog]. https://bit.ly/3cuTlac

DÍEZ, Enrique; FONTAL, Olaia y BLANCO, Dayamí
2003 "Los videojuegos desde la perspectiva de género. Roles y estereotipos" en *Revista TELOS* (Cuadernos de Comunicación e Innovación), 3-8, Octubre 2013 - Enero 2014, www.telos.es. Editada por Fundación Telefónica - Gran Vía, 28 – 28013, Madrid.

ESCOBAR, Gregory.
2009 "El proyecto de Ley para la prohibición de video juegos y juguetes bélicos: ¿Posible muro de contención conservador basado en derrotismo?" *Aporrea.com*. https://bit.ly/3dF7ini

ESCOFET, Anna; ESPANYA, M.; HERRERO, Olga y RUBIO, María

1999) "Girl's games... ¿un juego de niñas?" En J.L. Rodríguez Illera, A. Escofet, B. Gros, J. Quintana y M.J. Rubio (Eds.). *Multimedia Educativo 99*. Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat de Barcelona (CD-ROM).

ESTALLO, Juan
1997 "Psicopatología y videojuegos". https://bit.ly/302csWF

2006 "Juegos de simulación como herramientas de aprendizaje" en *Comunicación y Pedagogía*, n° 216: 55-60.

GOLDBERG, Iván
1995 *Internet Addiction disorder. Diagnostic criteria. Internet Addiction Support* Group (IASG). https://bit.ly/2Bu4T0P

GRIFFITHS, Marc
1999 "Violent video games and aggression: A review of the literature" en *Aggression and Violent Behavior,* vol 2, n°4: 203-212.

GROS, Begoña
2000 "La dimensión socioeducativa de los videojuegos" en *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, n° 12. https://bit.ly/2MqxMwU

2004 *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao, España, Desclée De Brouwer.

HERNÁNDEZ, Gustavo
1998 *Teleniños y Televiolencias.* Caracas, Fondo Editorial de Humanidades. Universidad Central de Venezuela.

2006 "Educar en mediaciones en. *Anuario ININCO. Investigaciones de la Comunicación,* vol 18, n° 2: 23-56. Caracas, Instituto de Investigaciones de la Comunicación, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.

KHONJE, Eleanor
2017 "Tener en cuenta los aspectos de género mejora los resultados de la innovación" en *OMPI Revista*. https://bit.ly/3cw5Fae

HUERTA, Fernando
2003 "Socialización genérica de adolescentes en la ritualidad de los juegos virtuales" en *Comunicación y Pedagogía*, n°191, 73-78.

LACHLAN, Kenneth
2013 "Rethinking violent videogame content. Conceptual advances and directions for future research" en *International companions to media studies: Content and representation*, n° 1: 426-442.

LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS
2009 Gaceta Oficial N° 39.320.

MARCO, Clara y CHÓLIZ, Mariano
2013 "Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos" en *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, vol 13, n° 1: 125-141. https://bit.ly/3gPGXVS

MÁRQUEZ; Israel

2013 “Género y videojuegos. Roles estereotipos y usos” en *Revista Telos*. Cuadernos de Innovación y Educación, n° 96: 106-114.

MARTINS, Nicole; WEAVER, Andrew; YESHUA-KATZ, Daphna; LEWIS, Nicole; TYREE, Nancy y JENSEN, Jakob
2013 “A content analysis of print news coverage of media violence and aggression research” en *Journal of communication*, vol 63 n° 6: 1070-1087. doi: 10.1111/jcom.12052

OBSERVATORIO VENEZOLANO DE VIOLENCIA-OVV
2007 *Informe 2007*. Caracas.

2014 *Informe 2014*. https://bit.ly/2U233uA

ONU MUJERES
s.f. Conferencias mundiales sobre la mujer. https://bit.ly/36WP1j0

PRIMACK, Brian; CARROLL, Mary; MCNAMARA, Megan; KLEM, Mary Lou; KING, Brandy; RICH, Michael; CHAN, Judy y NAYAC, Smita
2012 “Role of video games in improving health-related outcomes: a systematic review” en *American Journal of Preventive Medicine*, vol 42, n°6: 630-638.

PRO.CON.ORG
2014. *Video Games. Do violent video games contribute to youth violence?* https://bit.ly/36TKb5W

PROT, Sara; MCDONALD, Katelyn; ANDERSON, Craig y GENTILE, Douglas.
2012 “Video Games: Good, bad, or other?” en *Children, Adolescents, and the Media. Pediatrics Clinics of North America,* vol 59, n°3: 647-658, viii. DOI: 10.1016/j.pcl.2012.03.016.

RANGEL, Ana.
2008 *Los videojuegos en ambientes de desarrollo infantil y juvenil. Una aproximación psicológica.* Proyecto Individual financiado por el Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico de la UCV (N° 07-7165-2008).

2012 Informe final del proyecto *Los videojuegos en ambientes de desarrollo infantil y juvenil. Una aproximación psicológica.* Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico de la UCV (N° 07-7165-2008-2). Caracas.

2015 *Videojuegos y Psicología: Temas para la investigación*. Trabajo presentado para ascender a la categoría de Profesor Titular, Universidad Central de Venezuela. No publicado.

RANGEL, Ana; CABALLERO, Sybil y GAMERO, Déborah
2010 *Relatoría del seminario de la asignatura Videojuegos: Práctica e investigación.* Escuela de Psicología, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

REDACCIÓN START
2017 “Lecturas y vídeos sobre videojuegos en el Día de la Mujer Trabajadora”. https://bit.ly/305xPq2

VAN DER DENNEN, Johan
1980 *Problems in the concepts and definitions of the Aggression, Violence and some related terms*. https://bit.ly/3co4Ikd

Ana Lisett Rangel: Psicóloga Escolar y Magister Scientiarum en Psicología por la Universidad Central de Venezuela. Trabaja desde hace más de 30 años en la misma Universidad, como investigadora y docente del Instituto de Psicología. El desarrollo de una de sus líneas de investigación contempla tareas como el diseño y evaluación de software para niños y jóvenes, el diseño de programas y proyectos que contemplan la incorporación de tecnología en ambientes de desarrollo infantil y, más recientemente, el estudio de los videojuegos, como elemento de la nueva cultura recreativa y formativa.