

Videojugar. Estado del arte [1]

Yenifer Andrea Orozco*, Michael Andrés Rojas**, Jorge Enrique Quimbaya***

DOI: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a2>

Resumen

Las investigaciones sobre videojuegos cada vez cobran mayor relevancia en el campo de la psicología, su influencia en la estructura cultural de los escenarios digitales es relevante. Este estado del arte tiene como objetivo analizar los cambios que han tenido los estudios realizados desde el campo de la psicología alrededor de videojugar y las apuestas a generar pesquisas desde la cognición social.

Palabras clave: Videojuegos; cognición social; desensibilización de la violencia.

Recibido. Marzo 30, 2020

Aceptado. Abril 03, 2020

*Estudiante de psicología. Universidad del Valle, Sede Buga, Colombia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9410-1077>; e-mail: yenifer.orozco@correounivalle.edu.co, **Estudiante de psicología. Universidad del Valle, Sede Buga, Colombia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3258-6080>; Email: michael.rojas@correounivalle.edu.co, ***Magister en Psicología, profesor de la Universidad del Valle, Sede Buga, Colombia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1456-9874>; Email: jorgequimbaya@correounivalle.edu.co



Jogos de vídeo. O estado da arte [1]

Yenifer Andrea Orozco*, Michael Andrés Rojas**, Jorge Enrique Quimbaya***

DOI: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a2>

Resumo

A investigação sobre jogos de vídeo está a tornar-se cada vez mais importante no campo da psicologia, uma vez que a sua influência na estrutura cultural dos cenários digitais é evidente. Portanto, este estado da arte tem como objectivo analisar as mudanças que os estudos realizados no campo da psicologia têm tido em torno dos jogos de vídeo e as apostas para gerar investigação a partir da cognição social.

Palavras chave: Jogos de vídeo; cognição social; dessensibilização da violência.

Recebido. Março 30, 2020

Aceitado. Abril 03, 2020

*Estudante de psicologia na sede da Universidade del Valle, Buga, Colômbia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9410-1077>; e-mail: yenifer.orozco@correounivalle.edu.co. ** Estudante de psicologia Universidade del Valle, Campus de Buga, Colômbia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3258-6080>; Email: michael.rojas@correounivalle.edu.co. *** Magister em Psicologia, professor na Universidade del Valle Sede Buga, Colômbia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1456-9874>; Email: jorge.quimbaya@correounivalle.edu.co



Introducción

La globalización ha logrado que los videojuegos tengan una difusión y popularización que va en aumento, posicionándose más allá de una actividad de ocio como un objeto cultural del cual se pueden aprender, transmitir y construir valores de una sociedad (Castells, 1999; Lacasa, 2011). Con este potencial las ciencias en general y en particular la psicología se ha interesado en conocer los fenómenos que orbitan alrededor de los videojuegos, los videojugadores y el videojugar.

Esta revisión en primer lugar trata de resolver la pregunta ¿qué es el videojuego? también pretende indagar sobre la utilización del sistema de clasificación de los géneros y subgéneros de los videojuegos en los estudio psicológicos sobre este tema. Interesa sondear acerca de la relación que hay entre los videojuegos y los constructos psicológicos. Por último se pretende describir los métodos de investigación empleados para analizar el videojugar y en particular asuntos relacionados con la desensibilización de la violencia desde la óptica de la cognición social.

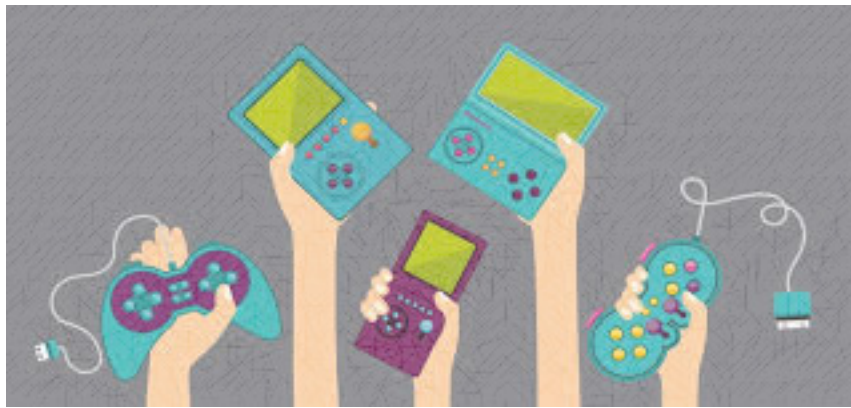


1. ¿Qué es un Videojuego?

Los videojuegos tienen características que los convierten en herramientas singulares de entretenimiento universal, entre ellas, se tiene en cuenta el soporte tecnológico que les da sustento, como lo menciona Tejeiro y Peregrina (2008) “los videojuegos le permiten interactuar al jugador con la máquina, y la acción que resulta es apoyada en un soporte visual” (p. 26). Por lo tanto, los juegos de video son reconocidos como instrumentos que incluyen diversos tipos de lenguaje:

visual, sonoro, literario y el gestual; elementos diseñados en formato multimedia que han facilitado el acceso a personas con diferentes discapacidades, como la ceguera y la sordera, y de distintos rincones del mundo puesto que su sistema de iconos no está limitado por el idioma en el que fue diseñado el videojuego (Gee, 2004; Lacasa, 2011; Mejía, 2012; Rosas et al., 2014).

Ante esta estructura multimedia tan compleja Eguía et al. (2012) dice que para estudiar las cualidades de los videojuegos es necesario identificar por una parte los conceptos orientadores que adoptan los diseñadores y por otra las características de las personas que videojuegan. Sin embargo, habría que prestar atención al escenario digital en el que convergen las reglas de un mundo virtual con sus propias reglas y la identidad virtual que forma el videojugador. Por esta razón las investigaciones abordan desde distintas ópticas este fenómeno, entre las que se identifican aquellas que lo relacionan con componentes como el Juego, Eguía et al. (2012), cita a Caillois (1991) para asemejar el videojuego a “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía” (p. 4).



En esa misma línea Pereira y Alonzo (2017) dicen que el juego es entendido como un sistema que aporta reglas, condiciones y algunos aspectos de la competición. Sin embargo, Mejía et al. (2009) argumenta que desde una mirada psicológica los videojuegos se distancian de los juegos tradicionales y electrónicos en la medida en que son un software que introduce a un Otro, es decir, un programador que da las reglas de juego y otros virtuales que están programados para interactuar con el jugador, en ese sentido existe la posibilidad de jugar sólo o en compañía de otro humano, en modo cooperación con la computadora o en contra de ella; es un mundo virtual que le da la sensación de poder al jugador de tomar decisiones (construir o destruir) sobre el personaje y su contexto; el nivel de simulación es tan elevado que le proporciona sensaciones al jugador de quebrantar las reglas de manera fácil y sin recibir las consecuencias que tendría en la realidad.

En la década de 1950, los videojuegos se pensaron como una evolución del juego hacia un plano digital, pero con el paso del tiempo evolucionaron a mundos virtuales con nuevas mecánicas y la puesta en marcha de crear personajes con historias que le dan sentido y contexto a sus acciones, esto implicó un mayor despliegue en la planificación y producción, con equipos interdisciplinarios que participaran en su diseño: guion, arte conceptual, banda sonora, diseño instruccional, donde se involucran contenidos multimedia con herramientas tecnológicas (videoconsolas, motores gráficos) cada día más avanzadas. Los videojuegos actualmente se conciben como un tipo de expresión artística interactiva que depende en gran medida de la interpretación que puede hacer el videojugador y la comunidad de videojugadores a nivel social.



Es de resaltar que el diseño de los videojuegos con historias empezó a generar una conexión entre la identidad del videojugador y la del personaje, Gee (2004) se refiere a las posibilidades que tiene un videojugador de adoptar una identidad real, proyectiva y virtual.

La real refiere a la construida fuera del videojuego, la proyectiva lo que el sujeto quisiera hacer en el videojuego, y la virtual estaría ligada a las posibilidades de generar nuevas formas de ser en el mundo virtual en consonancia con lo que el videojugador concibe que el personaje debería ser.

A raíz de esto, se ha encontrado una relación entre el género del videojuego, los personajes y las características de la persona que lo juega (ideologías, creencias, rasgos físicos, gustos, intereses y comportamientos), aspectos que desde la psicología son de interés dadas las posibilidades de conocer a través de la proyección lo que el sujeto piensa y construye (Arango et al. 2009; Lacasa, 2011; Lee y LaRose, 2007; Mejía et al. 2009).

Desde la psicología, se puede decir que los videojuegos tienen un papel importante en el desarrollo cultural de quién videojuega y la sociedad que constela alrededor de esta práctica, llegando al punto de generar subculturas en torno a la temática del videojuego.

Desde la literatura se generan opiniones divididas en torno al fenómeno de videojugar, por ejemplo, están los que defienden los videojuegos y los que se oponen a ellos, asimismo, disciplinas que versan sobre el tema, como la psicología que también ha encontrado evidencias tanto positivas como negativas acerca del videojugar en relación con los géneros de videojuegos (Arango et al. 2009; Gee, 2004; Lacasa, 2011; Mejía et al. 2009; Mesa y Burgos, 2012).

Ante este panorama se hace necesario una clasificación de lo que sigue vigente a la fecha en este debate. (Ver Tabla 1).

Tabla 1.
Videojuegos, Sociedad e Investigaciones Científicas

Categoría	Videojuegos y Sociedad		Videojuegos e investigaciones	
	<u>Críticos positivos</u>	<u>Críticas negativas</u>	<u>Positivos</u>	<u>Negativos</u>
Cognición y Conducta	Ignacio y Domínguez (2012). Mejía et al. (2009)		(Buckley & Anderson, 2006) Díaz et al. (2016) Lee y LaRose (2007) Dorantes (2017) Ceballos y Mejía (2018) Orozco (2018) Moebus et al. (2016) McCubbins, et al (2012). Ewell et al. (2018)	Wang et al. (2009) Shao y Wang (2019) Moller y Krahé (2009). Gabbiadini y Riva (2018) Martínez et al. (2013) Etxeberría (2011) Funk et al. (2004) Moebus et al. (2016)
Afectiva	Ignacio y Domínguez (2012)	Ignacio y Domínguez (2012)	Díaz et al. (2016)	Steven y Jeffrey (2007) Anderson et al. (2010). Bushman y Anderson (2009)

Elaboración propia.

En esta revisión (ver Tabla 1) se encontró que nueve de un total de 17 estudios no tipificaron los géneros y subgéneros de los videojuegos, entre estos tenemos a Anderson et al. (2010) quien en su estudio tomó como categoría general, videojuegos violentos, la cual no obedece a una clasificación de videojuegos, sólo se limita a un descriptor de “contenido”.

Dorantes (2017) hizo un estudio relacional también utilizó la misma generalidad de Anderson, la clasificación se basó en la frecuencia de los videojuegos más jugados en México, para el año 2015, no enfatizó en las condiciones para la clasificación, ni en la tipología creada por los diseñadores de videojuegos. Shao y Wang (2019) también contemplaron la definición general de videojuegos violentos, encontrando una correlación con la agresión en adolescentes, pues su interés principal era tratar de demostrar que los elementos internos del sujeto y los externos, tal como su ambiente familiar, influyen en creencias y actitudes agresivas.



En dos de las 17 investigaciones, se encontró que Díaz et al. (2016); Steven y Jeffrey (2007) no señalan la clasificación específica del videojuego estudiado, sin embargo, mencionan cuáles fueron los usos para la recolección de información y con este dato, un lector experto puede llegar a clasificarlos como se puede observar en la Tabla 2.

2. Tipos de videojuego y su relación con constructos psicológicos

En la Tabla 2. Se reseñan los géneros y subgéneros que se han usado en investigaciones de videojuegos para el estudio de constructos psicológicos: procesos cognitivos, aprendizaje, personalidad, identidad, reconocimiento facial de las emociones, empatía, agresividad. Se encuentra que la mayoría, no presenta evidencia de la elección del tipo de videojuego utilizado.

Tabla 2.
Principales Géneros en los Videojuegos y su Relación con el Estudio de Constructos Psicológicos

Géneros	Sub – géneros	Características	Constructos Psicológicos
Acción	Plataforma	El jugador controla a un personaje el cual debe ir avanzando en su aventura esquivando una serie de obstáculos desplazándose a varios, lugares, quitándolos con algún poder, saltando, entre otros movimientos.	Ignacio y Domínguez (2012) Aprendizaje fuera del aula.
	Lucha	Coloca a dos personajes en un escenario de lucha reducido en donde el objetivo es acabar por completo con los puntos de salud del rival.	Bushman y Anderson (2009) Estudio 1, Encontraron relación de los videojuegos violentos con la desensibilización de la violencia. Moller y Krahé (2009) Agresión física.
	Shooter En primera persona (FPS)	Se juega con la perspectiva de los ojos del personaje principal y podrá ver los disparos en primera persona.	Steven y Jeffrey. (2007) El reconocimiento de expresiones faciales. Díaz et al. (2016) Reconocimiento de emociones faciales.
	Shooter En tercera persona (TPS)	El jugador podrá ver los disparos a partir de la cámara que se coloca por su espalda y que lo sigue a cierta distancia.	Gabbiadini (2017) Exclusión social (Clasificados como videojuegos violentos).
	Hack and Slash	El jugador va avanzando de nivel en nivel derrotando a sus contrincantes con armas cuerpo a cuerpo (cuchillos, espadas, martillos, entre otros)	Wang et al. (2009) funciones ejecutivas (amígdala, áreas prefrontales).
	Survival Horror	Combina la acción con la aventura para que el jugador tenga que sobrevivir ante situaciones terroríficas.	
	De acción	El jugador controla las acciones de un único personaje en tiempo real, está centrado en el combate y en la acción con la trama e interacción de personajes mantenida al mínimo.	Bushman y Anderson (2009) Estudio 1, Desensibilización de la violencia.

	MMORPG (JMLMJ)	<p>Juego en línea que permite una gran cantidad de jugadores con los cuales se tienen interacciones sociales que influyen en la dirección del juego.</p> <p>Mundo abierto dentro del juego en el que se pueden crear diferentes escenarios</p>	<p>Moller y Krahe (2009) Agresión física (Clasificados como videojuegos violentos).</p> <p>Gabbiadini y Riva. (2017). Exclusión social (Clasificados como videojuegos violentos).</p> <p>Ewell et al. (2018). Cognición social y videojuegos. (Clasificados como videojuegos violentos)</p>
Géneros	Sub – géneros	Características	Constructos Psicológicos
Aventura	Sandbox	Se imitan competencias entre vehículos. El objetivo usual es recorrer una distancia en el menor tiempo posible.	Díaz et al. (2016) Reconocimiento de emociones faciales.
Deportivos	Conducción Vehículos	Permite simular que estás controlando o manejando un vehículo (carros, aviones, tractores)	Bushman y Anderson (2009) Estudio 1, Desensibilización de la violencia.
RPG	Vida	Permite simular una vida completa y manejar todos los aspectos que esto significa.	Moller y Krahe (2009) Agresión física.
	Musicales	Inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de la canción, ya sea con instrumentos o pasos de baile.	Gabbiadini (2017) Exclusión social (Clasificados como videojuegos violentos).
			Gabbiadini y Riva (2017) Exclusión social. (Clasificados como videojuegos no violentos).
Simulación	Casuales	Son juegos simples, fáciles de entender y que a su vez no requieren mayor cantidad de requisitos. La gran mayoría se encuentran en smartphones.	Ceballos y Mejia (2018) Construcción de identidad.

	Educativos	Materiales con los que interactúa el jugador y le permiten aprender uno o varios temas.	En la investigación de Ignacio y Domínguez (2012) encontraron que los videojuegos tienen influencia positiva en el aprendizaje fuera del aula.
--	------------	---	--

Elaboración propia con base en un artículo del sitio egamers.com [1]

Para la clasificación de videojuegos, se tomó la Guía de Entertainment Software Rating Board [ESRB], 2020. Que incluye una evaluación de acuerdo a la edad (E: todos, E+10: mayores de 10 años, T: mayores de 13 años, M: mayores de 17 años, AO: mayores de 18 años) establecida para el consumo de ciertos videojuegos. Además de esto, la ESRB también incluye descriptores de contenido, que indican específicamente cuáles son las temáticas y contenidos que se presentan en el videojuego con relación a factores como: el uso de sustancias, hechos sangrientos, violencia, humor, lenguaje, desnudes, apuestas y sexualidad.

La ESRB, es considerada como el estándar de clasificación y descripción de contenido actualmente utilizado en el continente americano, ahora bien, para el contexto colombiano, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) dicta la ley 1554 de 2012, la cual en el artículo 9 clasifica los videojuegos en dos categorías:

- (a) De abierta circulación. Referidos a contenidos de entretenimiento educativo, deportes, competencias de vehículos reales o ficticios, informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos, situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.
- (b) De circulación restringida, referidos al lenguaje soez, desnudez, sexo o sexualidad, bebidas alcohólicas, drogas ilegales, productos de tabaco, discriminación de cualquier índole, violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte, apuestas de dinero o propiedades.

Para Gee (2004) en un videojuego de acción en el cual se mata a civiles, el videojugador puede proyectar en su avatar del video sus propios valores, esto es avanzar en el juego con menos civiles muertos.

El videojugar debe implicar compromiso con el aprendizaje, tiempo, esfuerzo y participación, estas condiciones posibilitaran la caracterización de lo que se aprende en un videojuego. Gee (2004) identifica que en el videojuego se crea lo que Erikson (1968) denominó Moratoria social es decir que el videojugador puede asumir riesgos cuyas consecuencias se ven disminuidas en el mundo real.



Foto tomada de: <https://unsplash.com/photos/YpRj5w60zBY>

Todas las investigaciones consultadas abordaron metodológicamente el fenómeno de manera similar, buscando una relación entre las variables (constructo psicológico y videojuegos), recolectando datos sobre los videojuegos que los sujetos consumían y luego haciendo una medición del constructo con el que querían relacionarlos, teniendo como única variación las edades de las muestras. Éstas oscilaban entre 8 y 47 años, en aquellas investigaciones que sí mencionan este dato; sin embargo, casi la mitad de los estudios tuvieron participantes menores de 20 años, pero se debe tener en cuenta que estos datos son producto de investigaciones de otros contextos, como el europeo, el asiático y el norteamericano.

Si nos situamos en Hispanoamérica, la pesquisa Game Brasil (2019) ofrece estadísticas detalladas sobre características de los videojugadores, entre estas, menciona que los grupos de edad de las personas que con más frecuencia videojuega está entre 25 y 34 años, seguidos de los que tienen entre 16 y 24 años.

3. Tipos de instrumentos utilizados para recolectar información

A partir de la revisión de las investigaciones, se encontró los principales instrumentos in situ [2] y externos que se han utilizado para la recolección de información sobre los videojuegos y de determinados constructos psicológicos que se han investigado. En la Tabla 3, se presentan algunos.

Tabla 3.
Instrumentos de recolección de información

Recolección de información sobre los videojuegos		Recolección de información sobre los constructos psicológicos	
In situ	Externa	In situ	Externa
	<p>Ignacio y Domínguez (2012) Utilizaron una encuesta semiestructurada validada por expertos del grupo ALFA (Ambiente Lúdicos Favorecedores de Aprendizajes).</p> <p>Díaz et al. (2016) Cuestionario de videojuegos (11 ítems) con el objetivo principal de caracterización de los participantes.</p> <p>Lee y LaRose (2007) Usaron un índice aditivo (reporte) de tres ítems.</p> <p>Steven y Jeffrey (2007) Utilizaron un Formulario de clasificación de videojuegos.</p> <p>Wang et al. (2009) Utilizaron el Índice de clasificación de los videojuegos (VRI): Un cuestionario que fue aplicado después de la práctica de videojuegos.</p> <p>Bushman y Anderson (2009) Usaron un cuestionario sobre preferencias de distintos tipos de videojuegos y distintos tipos de personas.</p> <p>Shao y Wang (2019) Usaron un cuestionario sobre los videojuegos.</p> <p>Moller y Krahé (2009) Usaron la exposición a la violencia en T1, lista de 40 videojuegos. Así mismo, usaron la exposición a la violencia en T2.</p> <p>Dorantes (2017) Inventario de Videojuegos Violentos (IViVi).</p> <p>Gabbiadini y Riva (2017) En su estudio usaron una encuesta web sobre frecuencia de juego y preferencias.</p> <p>Gabbiadini y Riva (2017) Le pidieron a los participantes puntuar el nivel de violencia de un videojuego, después de haberlo jugado.</p> <p>Martínez et al. (2013) Preguntaron sobre el uso de videojuegos.</p> <p>Funk et al. (2004) Usaron un cuestionario sobre los antecedentes de los participantes y sobre su consumo de multimedia violenta.</p> <p>Moebus et al. (2016) Utilizaron una entrevista de 5 preguntas abiertas.</p> <p>Ewell et al. (2018). Utilizaron el formato BIF-G (Behavior Identification Form - Gamers).</p>	<p>Díaz et al. (2016) Tareas de reconocimiento facial: Adaptación de un estándar usado por Bediou.</p> <p>Steven y Jeffrey (2007) Utilizaron la Tarea de identificación dinámica de emociones (DEIT)</p> <p>Bushman y Anderson (2009) en su estudio se ayudaron de la observación y medición del tiempo.</p> <p>Gabbiadini y Riva (2017) Utilizaron el Voodoo Doll Task (VDT).</p> <p>Ceballos y Mejia (2018) Utilizaron observaciones participantes.</p> <p>Wang et al. (2009) Procedimiento fMRI [3].</p>	<p>Díaz et al. (2016) The Buss and Perry Aggression Questionnaire. The Spielberger Trait Anxiety Inventory Form Y y The Beck Depression Inventory II, para los niveles de sintomatología depresiva.</p> <p>Bushman y Anderson (2009) Usaron un cuestionario sobre preferencias.</p> <p>Lee y LaRose (2007) Usaron un auto reporte adaptado de otras investigaciones para medir el flow experience</p> <p>Shao y Wang (2019) Utilizaron el Aggression Questionnaire (AQ) de Buss and Perry.</p> <p>Shao y Wang (2019) Utilizaron el Normative Beliefs About Aggression Scale (NOBAGS) de Huesmann and Guerra.</p> <p>Moller y Krahé (2009) Utilizaron la Normative beliefs about aggression y el Hostile attribution bias.</p> <p>Moller y Krahé (2009) Usaron el Aggressive behavior (cuestionario con ítems adaptados de otros investigadores)</p> <p>Dorantes (2017) Inventario de conductas agresivas en el tránsito (ICAT).</p> <p>Gabbiadini y Riva (2017) Hicieron una encuesta sobre percepción subjetiva del ostracismo [4].</p> <p>Ceballos y Mejia (2018) Utilizaron grupos focales con videojugadores experimentados.</p> <p>Martínez et al. (2013) Utilizaron la Escala de depresión del centro de epidemiólogos (CES-D) y la Escala de abuso infantil de Vladimírsky, Sánchez y Marín (2003).</p> <p>Funk et al. (2004) Para su investigación usaron tres cuestionarios: KID-SAVE, Escala de actitudes hacia la violencia: versión infantil (ATVC) y el Cuestionario sobre la empatía de los niños (CEQ).</p>

Elaboración Propia.

De la categorización hecha sobre los instrumentos de recolección de información utilizados por las investigaciones, se encontraron 14 que cumplen la función de recolectar datos acerca de los videojuegos pero ninguno de estos se pudo clasificar como in situ, lo que le resta validez ecológica y de contenido al instrumento, además, estos fueron auto reportes, aspecto que es considerado negativo por Loh et al (2015) puesto que, menciona que tales informes producen datos subjetivos que pueden estar inmersos en los prejuicios del propio investigador o del participante, lo que resta validez al estudio por la información contaminada.

Se encontraron 18 instrumentos que cumplen la función de recolectar información sobre los constructos psicológicos, de esos, sólo 6 se clasifican como in situ, aspecto que demuestra mayor validez ecológica, de contenido y consistencia interna a los resultados de las investigaciones. 12 de los 18 instrumentos fueron ex situ, en forma de cuestionarios, escalas e inventarios utilizados para recolectar información sobre los constructos psicológicos; por otro lado, algunos investigadores como Wang et al. (2009) complementaron estos datos con pruebas psicométricas y pruebas neurológicas, es decir, sólo usaron instrumentos de autor registro para recolectar información secundaria sobre el videojugar, sin embargo, no afirmamos que este aspecto sea un error directo del investigador, más bien, referimos a la dificultad que hay en la utilización de otro tipo de tecnologías para recolectar información sobre los constructos psicológicos.

Se advierte que la violencia es uno de los tópicos a los que más importancia se le ha prestado, esto puede deberse a lo que menciona Etxeberria (2011) sobre el constante incremento del contenido violento en los videojuegos, lo que ha generado alarma en organizaciones como la American Psychological Association (APA) o la American Association of Pediatrics (AAP), que han hecho un llamado para la reducción de la violencia explícita en los videojuegos, sin embargo, se centra la atención en el contenido violento de los videojuegos y se deja de lado las formas de videojugar y en cómo el sujeto procesa la información que ofrece el juego de video, por esta razón, se considera pertinente dar una discusión más amplia sobre esto.

4. Videojugar

De acuerdo con Herrera et al., (2016) videojugar puede entenderse como una experiencia en la que el sujeto entra al mundo virtual, reconoce los objetivos, las reglas y las estrategias que puede utilizar para tener otras posibilidades en el juego, siendo capaz de resolver el evento, evitarlo, experimentar o fracasar.

En el videojugar también se encuentran actos del habla elocución, como menciona González y Obando (2011) el videojugador puede tener una actividad elocutiva asertiva, en la cual responde y obedece a las exigencias del mundo virtual; también, puede tener una actividad de elocución directiva, desde la cual, trata de ordenar y dirigir sus estrategias para transformar el mundo del videojuego. Con estos elementos, se entiende que el videojugar es rico en elocuciones, que “parece desempeñar un papel importante en la regulación emocional necesaria para operar los comandos y para adelantar anticipaciones, afectando –en el sentido de saturación de afectos- el mundo del videojuego y la actividad del videojugador” (González y Obando, 2011, p. 359).

Ahora bien, se parte del hecho que la construcción del videojuego trae integrado en su programación un conjunto de reglas que le permiten al videojugador crear estrategias e identificar las posibilidades para videojugar en el escenario virtual. Con estas características habría que detenerse en las implicaciones del videojugar, puesto que en este evento convergen las posibilidades inmediatas

que le dan los mandos de la consola, así como las verbalizaciones alrededor del juego que traen consigo las intenciones que el videojugador impone en el personaje y la significación de las acciones que el videojuego le permita al avatar.

Por esta razón, para estos autores (Gonzales y Obando, 2011; Herrera et al, 2016) el videojugar, da la posibilidad de extraer rendimientos virtuosos, dependiendo del tipo de demandas cognitivas y sociales que varían dependiendo del modo de juego, por lo tanto, no siempre se puede decir que, el videojugar sólo genera acciones negativas que influyen en comportamientos agresivos.

5. Cognición social y videojugar

Para entender la relación de la cognición social con la actividad de videojugar es importante contar con una definición de la cognición social. Atenas et al. (2019) se refiere a ésta como un proceso de integración que permite la interacción social entre diferentes individuos, además del intercambio de señales sociales que posibilitan la obtención de información acerca de estados mentales que experimentan otros sujetos. Ese proceso facilita la existencia de una realidad compartida entre las personas. La cognición social relacionada al videojugar reconoce cómo los sujetos extraen, interpretan organizan y procesan la información de su videojuego.

Como menciona Rubio (2007) desde la cognición social, se pretende mostrar que las conductas del individuo no están reguladas directamente por el medio físico, social, contextual o virtual, sino que se debe tomar en cuenta el procesamiento que tiene el sujeto de la información y para ello tendría mayor validez encontrar la manera de recoger información con instrumentos in situ.



6. Desensibilización a la violencia y videojugar

La desensibilización refiere a una herramienta utilizada para disminuir o eliminar respuestas a determinados estímulos, este constructo ha sido investigado ampliamente por diferentes perspectivas psicológicas, como el conductismo, desde el cual, se considera que la desensibilización sistemática puede utilizarse como técnica para reducir los niveles de ansiedad y miedo en una persona (Wolpe 1961); debe entenderse que este concepto ya existía antes de estar relacionado con la violencia.

En la actualidad, este concepto se conoce como el proceso que obedece a la exposición continua de un sujeto ante la violencia mediática o de la vida real, Linz et al. (1988) apoya esta idea, él plantea que la “desensibilización ocurre con la repetida exposición a escenas agresivas porque incrementan la aceptación del comportamiento agresivo”. Hay estudios que relacionan la violencia con la crianza en tanto hay padres que habitúan a sus hijos a tener actitudes aprobatorias hacia la violencia Su et al. (2010). Rice, 2000, como se citó en Galán y Preciado, 2014, han estudiado la exposición a la violencia niños y adolescentes.

En esta línea de investigación Carnagey et al (2006) plantea que la desensibilización relacionada al videojugar con contenido violento demuestra que el proceso puede ocurrir de manera intencional o no, tanto por parte de los diseñadores del juego como del videojugador, en esta perspectiva hay investigaciones (Bushman y Anderson, 2009) que proponen que el exponerse a la violencia explícita en videojuegos no sólo aumenta la desensibilización sino que, tal como apunta Mullin y Linz (1995) también puede disminuir la posibilidad de que las personas ayuden o tengan empatía con la víctima de violencia, pues, ante este evento para el videojugador resulta difícil distinguir otros estados psicológicos que experimenta él mismo y la otra persona y que son provenientes de respuestas desde otros ámbitos.

Conclusiones

Con el surgimiento de los videojuegos en 1951 y la aceptación que tuvieron, despertaron un interés en las ciencias por estudiar los videojuegos y sus consecuencias sociales (Eguia et al. 2012).

Los estudios acerca de los videojuegos se han centrado en sus inicios a la mirada negativa sobre la incitación a la violencia, adicción a los videojuegos, el aislamiento social que al parecer producen este tipo de prácticas (Mesa y Burgo, 2008). También se encuentran estudios relacionados con las bondades de los videojuegos (Gee, 2004, Lacasa, 2011; Mejía et al. 2009). Autores como Lacasa (2011) plantea que el estudio de los procesos psicológicos con relación al videojugar es una asignatura pendiente.

Se pudo observar que la mayoría de los estudios utilizaron instrumentos ex situ para la recolección de la información sobre los videojuegos y su relación con los constructos psicológicos. Brockmyer (2015) menciona que en la mayoría de los estudios sobre videojuegos y desensibilización de la violencia se usa el cuestionario como instrumento principal de recolección de información, en los que se hacen comparaciones entre la exposición auto informada a los videojuegos y las respuestas a las preguntas de índice de desensibilización cognitiva y emocional de la violencia.

Con lo revisado, se reconoce la importancia de categorizar los diferentes videojuegos, pues se debe tener en cuenta su contenido, hacia qué tipo de población está dirigido y qué busca generar en el videojugador, porque el hecho de no abarcar estos elementos puede generar en el investigador una mirada simplista del fenómeno, lo que demostrará bajo control sobre las variables que pueden afectar los resultados de su investigación.

En los estudios sobre la cognición social se encontró que es un factor de riesgo que los jóvenes se expongan a los videojuegos violentos, tal como mencionan Funk et al (2004) en la adolescencia aún se está desarrollando un andamiaje moral, por esto, es más probable que los valores que operan en los videojuegos violentos tengan un impacto duradero en los adolescentes y niños que todavía están ampliando sus principios de razonamiento moral como guía de comportamiento.

Se sabe que los sujetos dentro de este rango de edad son de los grupos más consumidores de multimedia.

En cuanto a lo metodológico, se encontró poco uso de instrumentos para la recolección de información de los videojuegos de manera in situ, lo cual representa poca validez de contenido ya que el objeto a medir no corresponde totalmente con el planteamiento inicial de cada investigación. Estas condiciones pueden afectar la validez ecológica porque el entorno de la prueba influye en el comportamiento de los participantes y a su vez en los datos recolectados.

Con base en esto, se considera pertinente el uso tanto de instrumentos de recolección de información externa e in situ, puesto que, esto le daría mayor validez de contenido al instrumento y confiabilidad de los datos, además, de la validez ecológica que da la posibilidad de trabajar con escenarios que, aunque modificados y con variables críticas que influyen, se parecen a ambientes comunes. Por último, Loh et al. (2015) menciona que la mayor ventaja del uso de instrumentos in situ es que permite realizar evaluaciones “ad hoc”, lo que ayuda a que el investigador pueda acceder a los informes del videojuego sin necesidad de que el participante lo haya completado.

En este orden de ideas para finalizar se pretende dejar sobre la mesa preguntas como ¿Cuál es el lugar de la violencia en los videojuegos?, ¿cómo poder discriminar entre aquello que rodea al videojugador, noticias, contexto social y familiar, del contenido que consume a partir del videojuego? ¿Es posible asumir que las reglas dadas en un videojuego violento producen desensibilización de la violencia?

En las últimas décadas se han perfeccionado los métodos de investigación en el área de los videojuegos, lo que ha permitido mayor precisión en asuntos relacionados entre estos y la cognición, la personalidad, el juicio moral y la teoría de la mente desde una evaluación ecológica.

Referencias

- Anderson, C. A., Ihori, N., Bushman, B. J., Rothstein, H. R., Shibuya, A., Swing, E. L. ... Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151– 173. [10.1037/a0018251](https://doi.org/10.1037/a0018251)
- Arango, S., Castellanos Jaramillo, B., Gómez Gallego, J., Zuluaga, C., Quimbaya Gómez, J., Rodríguez Mora M, Rodríguez Prieto, M., Segura Cavanzo, M. y Varón, D. (2009). *I/O Videojuegos, Computadoras y seres humanos*. Editorial Bonevanturiana.
- Atenas, T. L., Ciampi Diaz, E., Venegas Bustos, J., Uribe San Martín, R., & Cárcamo Rodríguez, C. (2019). Cognición Social: Conceptos y Bases Neurales. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 57(4), 365–376. <https://doi.org/10.4067/s0717-92272019000400365>
- Brockmeyer, J. F. (2015). Playing Violent Video Games and Desensitization to Violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24(1), 65-77. [10.1016/j.chc.2014.08.001](https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001).
- Buckley, K., & Anderson, C.A. (2006). A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20(3), 273–277. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x>
- Castells, M., & Martínez Gimeno, C. (2001). *La Era de la información: economía, sociedad y cultura. Fin de milenio*. Siglo Veintiuno Editores.
- Carnagey, N. L.; Anderson, C. A. y Bushman, B. J. (2006) The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of experimental social psychology*, 43, 489-496. [10.1016/j.jesp.2006.05.003](https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003)

- Ceballos, D. y Mejia, C. (2018). Videojuegos de rol en línea: Interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan. *Luciérnaga-Comunicación*, 10(19), 25–38. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a2>
- Cuenca Orozco, D. (2018). *Game Studies: Estado del arte de los estudios sobre video juegos*. *Luciérnaga-Comunicación*, 10(19), 13–24. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a1>
- Cuenca Orozco, D. (2019). *Game Studies: Entornos virtuales e inmersión en los videojuegos* [2]. *Luciérnaga Comunicación*, 10 (20), 14-26. doi: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n20a1>
- Diaz, R. L., Wong, U., Hodgins, D. C., Chiu, C. G., & Goghari, V. M. (2016). Violent video game players and non-players differ on facial emotion recognition. *Aggressive Behavior*, 42(1), 16–28. [10.1002/ab.21602](https://doi.org/10.1002/ab.21602)
- Diccionario panhispánico del español jurídico. (2020). multimedia. <https://dpej.rae.es/lema/multimedia>
- Dorantes Argandar, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias Del Comportamiento de La Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 51–73. [10.1804/rpcc.v8i2.182.g215](https://doi.org/10.1804/rpcc.v8i2.182.g215)
- eGamers. (2018). Tipos de videojuegos: Principales géneros que todo gamer debe conocer. Recuperado de: <https://www.egamers.com/2018/08/26/tipos-de-videojuegos-principales-generos-que-todo-gamer-debe-conocer/>
- Eguia, J., Contreras, R., & Solano, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. 3 c TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC, 1(2).
- Entertainment Software Rating Board . (2020). Guía de Clasificaciones. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, (18), 31.
- Ewell, P. J., Hamilton, J. C., & Guadagno, R. E. (2018). How do videogame players identify their actions? Integrating Action Identification Theory and videogame play via the Behavior Identification Form - Gamer. *Computers in Human Behavior*, 81, 189–197. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.019>
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23–39. [10.1016/j.adolescence.2003.10.005](https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005)
- Gabbiadini, A. & Riva, P. (2017). The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. *Aggressive Behavior*, 44(2), 113–124. [10.1002/ab.21735](https://doi.org/10.1002/ab.21735)
- Galan, J. & Preciado, M. (2014). Desensibilización a la violencia una revisión teórica para la delimitación de un constructo. *Uaricha*, 11(25), 70-81.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo (J. Pomares (ed.)). EDICIONES ALJIBE.
- González, J. & Obando, O. L. (2011). Tipos de eventos del videojugar y dirección de la actividad elocutiva. *Revista Nexus Comunicación*, (9). <https://doi.org/10.25100/nc.v0i9.895>
- Herrera, V., Rangel, A., Vasquez, D., & Quimbaya, J. (2016). Revisión sistemática de literatura El sentido subjetivo en el videojugar (Santiago de Cali). Universidad Cooperativa de Colombia [Trabajo de Grado].
- Ignacio, F. y Domínguez, R. (2012). ¿Qué aprendo con los videojuegos? Una perspectiva de aprendizaje meta del jugador. *Revista de Educación a Distancia*, 33.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Linz, D. G., Donnerstein, E., & Penrod, S. (1988). Effects of long-term exposure to violent and sexually degrading depictions of women. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(5), 758–768. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.55.5.758>
- Lee, D., & LaRose, R. (2007). A socio-cognitive model of video game usage. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 51(4), 632–650. <https://doi.org/10.1080/08838150701626511>

- Ley N° 1554 de 2012. Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones. 9 de julio 2012.
- Loh, C. S., Sheng, Y., & Ifenthaler, D. (2015). Serious games analytics: Methodologies for performance measurement, assessment, and improvement. *Serious Games Analytics: Methodologies for Performance Measurement, Assessment, and Improvement*. Editorial Springer International Publishing.
- Martínez Lanz, P., Betancourt Ocampo, D. y González González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
- Mejía, C. (2012). Videojuegos y evaluación cognitiva. In S. y Otros (Ed.), *Las tecnologías de la información en contextos educativos: nuevos escenarios de aprendizaje* (pp. 223–240). Editorial Universidad Santiago de Cali.
- Mesa, A., & Burgos, C. (2012). Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar. *Revista Argentina de Estudios de Juventud*, 1(5). <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revistadejuventud/article/view/1503/1274>.
- McCubbins, M. D., Turner, M., & Weiler, N. (2012). The theory of minds within the theory of games. In *Proceedings of the 2012 International Conference on Artificial Intelligence, ICAI 2012* (Vol. 1, pp. 515–521).
- Moebus, J. J., Coutinho J. & Assumpção, E. (2016). Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 38(1), 3–10.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35(1), 75–89. [10.1002/ab.20290](https://doi.org/10.1002/ab.20290)
- Mullin, C. R. & Linz, D. (1995) Desensitization and resensitization to violence against women: effects of exposure to sexually violent films on judgments of domestic violence victims. *Journal of personality and social psychology*, 69(3), 449-459. [10.1037//0022-3514.69.3.449](https://doi.org/10.1037//0022-3514.69.3.449)
- Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, 15(30), 51–64.
- Pesquisa Game Brasil. (2019). Painéis Gratuitos 2019. <http://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2019>
- Rubio, A. (2007). La psicología social cognitiva : la cognición social y la teoría de las representaciones sociales.
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10:384. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Steven J. Kirsh & Jeffrey R.W. Mounts (2007). Violent Video Game Play Impacts Facial Emotion Recognition. *Aggressive Behavior*, 33, 353–358. <https://doi.org/10.1002/ab.20191>
- Su, M., Mrug, S. & Windle, M. (2010) Social cognitive and emotional mediators link violence exposure and parental nurturance to adolescent aggression. *Journal of clinical child and adolescent psychology*, 39(6), 814–824. [10.1080/15374416.2010.517163](https://doi.org/10.1080/15374416.2010.517163)
- Tejeiro, R., & del Río, M. P. (2008). La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación. *Aljibe*.
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J., & Kronenberger, W. G. (2009). Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuitry in adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3(1), 38–50. <https://doi.org/10.1007/s11682-008-9058-8>
- Wolpe, J. (1961). The systematic desensitization treatment of neuroses. *Journal of nervous and mental diseases*, 132, 180-203. Wolpe, J. (1961). The systematic desensitization treatment of neuroses. [10.1097/00005053-196103000-00001](https://doi.org/10.1097/00005053-196103000-00001)

Notas

[1] La tabla fue hecha con base en un artículo del sitio egamers.com. Hace referencia sólo a algunos videojuegos y su relación con determinados constructos, los que no se mencionan como (Beat 'em up, Shoot 'em up, On rails, Arcade, Novelas visuales, Películas interactivas, Point and click, Tácticos, Fútbol, Pelea, Estrategia en tiempo real, Estrategia basada en turnos, MOBA, Supervivencia) obedecen a la razón de que la revisión de investigaciones se centró en el contenido violento, por lo cual, la mayoría de videojuegos usados son los que se clasifican como violentos (FPS, TPS, Acción, etc.), pese a esto, es importante tener una distinción de estos géneros y reconocer que sus características son distintas a las de otros tipos de videojuegos.

[2] La expresión latina "In situ" hace referencia a la recolección de información en el sitio.

[3] FMRI son las siglas en inglés para funcional magnetic resonance imaging.

[4] En la actualidad la palabra Ostracismo es utilizada como sinónimo de rechazo social.

Para citar este artículo

Orozco, Y., Rojas, M., Quimbaya, J. (2020). **Videojugar. Estado del arte.** Revista Luciérnaga Comunicación. Vol.12 Núm. 23. Pp: 50-68. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a2>

OJS: <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/issue/archive>

Link: <https://www.politecnicojic.edu.co/index.php/revista-luciernaga>