

Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual

Use of videogames and its incidence in today's youth

Méndez Carpio-César Raúl^{1*}; Palacios Montero-Natalia Adriana²; Méndez Palacios-David³

¹ Universidad de la Habana, UH. // <https://orcid.org/0000-0003-0582-0107>

² Napalogistic, NAPA // <https://orcid.org/0000-0001-6625-2559>

³ Napalogistic, NAPA

* cesarmendezc@hotmail.com

DOI: <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>

Resumen

En la actualidad, los videojuegos se consideran una nueva forma de divertirse, para su uso se requiere de aparatos tecnológicos los cuales son bastante comunes en la población juvenil actual. El objetivo de esta investigación pretende analizar este tipo de comunicación y verificar el nivel de incidencia en la juventud actual, se consideró una metodología de corte descriptiva, con el apoyo de datos obtenidos por revisión bibliográfica en artículos y documentos de carácter científico y la aplicación de una encuesta a personas de un rango entre 18 y 29 años de edad, de ambos sexos; evidenciando que el 82% de los encuestados utiliza videojuegos mientras que el 18%, no lo hace. La gran mayoría de la población de estudio aduce que utiliza estos medios de entretenimiento, de 1 a 2 horas al día, lo cual es un tiempo bastante considerable y en cuanto a las actividades que se han dejado de hacer por jugar, han sido: arreglar su habitación, realizar sus deberes, alimentarse y bañarse. Todo lo descrito anteriormente permite concluir que, si el uso es adecuado puede ser positivo y, si es exagerado puede llegar a producir desviaciones en la conducta tales como: desórdenes alimenticios, distorsión de horarios de sueño, procrastinación, entre las consecuencias más relevantes.

Palabras clave: Videojuegos, tecnología, incidencia, desordenes.

Abstract

At present, video games are considered a new way of having fun; technological devices are required for their use, which is common in the current youth population. This research aims to analyze this type of communication and verify the level of incidence in current youth. A descriptive

methodology was considered, with the support of data obtained by bibliographic review in articles and documents of a scientific nature and the application of a survey of people between the ages of 18 and 29 of both sexes, evidencing that 82% of those surveyed use video games while 18% do not. The vast majority of the study population claims that they use these means of entertainment for 1 to 2 hours a day, which is quite a considerable amount of time. Regarding the activities that have left undone by playing, they have been: tidying their room, doing their homework, eating, and bathing. Everything described above allows us to conclude that if the use is adequate, it can be positive. Exaggeration can produce behavioral deviations such as eating disorders, distortion of sleep schedules, and procrastination, among the most relevant consequences.

Keywords: Videogames, technology, incidence, disorders.

1. Introducción

En el presente documento se procedió al análisis acerca de la incidencia de la industria de los videojuegos en la juventud a lo largo de la historia, dando mayor énfasis a los efectos que se han producido en este grupo de estudio en el ámbito educativo, social y psicológico. El estudio de los videojuegos es un tema de gran aceptación en los procesos educativos actuales y que posee relevancia en distintos ámbitos de la comunicación actual; por lo tanto, se considera necesario abordarlo en el contexto psicológico, centrándonos en la juventud. Debido a la importancia de esta industria potencialmente creciente, en el mundo del entretenimiento; que ha ido evolucionando constantemente.

Como enfoque teórico, se abordarán distintos subtemas como el proceso histórico de los videojuegos, la utilización del tiempo libre en la juventud, el tiempo que se invierte en el proceso, los efectos que tienen sobre la educación y en la conducta y además se analizó la adicción que puede generar el uso indiscriminado de este tipo de softwares.

1.1. Historia de los videojuegos

Los videojuegos son un claro ejemplo del progreso tecnológico que inciden en la distracción de los niños, adolescentes y hasta adultos; ya que requiere de varios aspectos y capacidades, tales como el raciocinio, concentración, memoria, atención, entre otras habilidades que caracterizan a los jugadores. En este contexto Cortez, (2020) destaca que: "El videojuego es un software con la finalidad de entretener al usuario o a varios, puede ser utilizado en diferentes medios como, por ejemplo, una computadora, máquina de arce, consola o hasta en un teléfono" (p. 10). Esta industria se ha caracterizado por el gran impacto en el entretenimiento de individuos en distintos entornos globales, no obstante, es necesario conocer su trascendencia hasta el día de hoy.

Según Reyes et al., (2014) señalan que los videojuegos surgieron aproximadamente hace 25 años y que debido a la tecnología de ese entonces eran de baja calidad, ya que estaban graficados en blanco y negro; posteriormente en el siglo XXI, se desarrollaron de mejor manera y fueron utilizadas en el ámbito doméstico es decir ya eran plasmados en

televisores y computadoras con características más realistas y con mejor diseño. Además, este autor indica una clasificación de videojuegos en sus distintas categorías como son:

- **Offline o tradicionales:** caracterizados aquellos que no requieren de internet, y que interviene un operador o una videoconsola directamente.
- **Online o en red:** a diferencia de los videojuegos tradicionales en este caso si requieren de la conexión a internet, y además se caracterizan principalmente por compartir un espacio con otras personas que se encuentren conectadas a la red.

En los videojuegos existen una variedad de gráficos que los han ayudado a cumplir con la finalidad de entretener al jugador, de acuerdo con Belli y Raventós (2008), los primeros videojuegos fueron:

Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina; otro juego conocido fue Tennis for two, creado en 1958 por William Higginbotham (p.161).

1.2. Industria de los videojuegos

En el transcurso del tiempo los progresos tecnológicos han ido en aumento de una manera sorprendente, con ello la industria de los videojuegos se ha expandido y su aceptación por el público ha sido un éxito. A pesar de ser constantemente cuestionado y criticado por el contenido violento en algunos de ellos, hay quienes afirman que ayuda a mantener la mente activa.

Como manifiestan Arredondo y Vázquez (2017), "En sus inicios, los videojuegos tenían un formato muy básico, las historias eran simples y los gráficos eran bidimensionales. El avance de la tecnología ha permitido producir mejores efectos gráficos, que hacen a la realidad virtual similar a la real". (p.32) De esta manera, los rápidos avances han permitido progresar en la industria de los videojuegos, abriendo paso a la similitud existente con la realidad.

Cabonell, (2020); afirma que: "Jugar a este tipo de juego produce una amplia gama de beneficios de comportamiento, incluidas mejoras en la visión de bajo nivel, un mejor control consciente de atención, control cognitivo, velocidad de procesamiento más rápida y una mejor flexibilidad cognitiva". (p.43) A pesar de las posibles consecuencias que puedan existir según varios estudios se han demostrado que, sí hay aprovechamiento de estos juegos.

La industria de los videojuegos se encuentra en conjunto con la economía y el los ascensos tecnológicos, además es considerado como un arte moderno, gracias al ingenio e inteligencia de los creadores del mismo, además en la actualidad estos han sido utilizado en distintos ámbitos, tal es el caso de la educación.

El estudio estadístico realizado por Escobar et al., (2019) muestra que de una población de 335 alumnos de diferentes colegios públicos y privados; "El tipo de videojuego más utilizados por ambos sectores son disparos, deporte, carreras, aventura; es llamativo el hecho de que se usan poco los videojuegos educativos y de agilidad mental" (p. 6)

1.3. La juventud y sus pasatiempos

Con el paso del tiempo se ha podido evidenciar la necesidad de realizar actividades para evitar el aburrimiento y emplear el tiempo libre, sin embargo, con la llegada de la tecnología el estilo de vida ha cambiado y no solo eso, nuestra comunicación, aprendizaje, información y pasatiempos han ido evolucionando; por ello, la juventud se ha visto inmersa en la necesidad de buscar pasatiempos ligados a la tecnología. Existen muchas actividades para emplear el tiempo libre, hobbies que se pueden realizar en un espacio cerrado como libre, diurnos y nocturnos, lo cual puede implicar el empleo de pantallas, aquellos que tienen un lado artístico, pueden dedicarse al arte, el dibujo, la música, actividad física, entre otros.

Para Oropesa, (2014); "Dentro de la gama de actividades que pueden realizar los adolescentes, es el ocio estructurado y organizado el que se relaciona directamente con el incremento positivo durante la etapa de la adolescencia, permitiendo la satisfacción de necesidades psicológicas". (p.240). Por ello la tecnología bien empleada puede resultar de gran beneficio a quienes gozan de sus servicios y pasatiempos, los aprendizajes de nuevas habilidades e idiomas, nos permiten crecer en el ámbito estudiantil y personal, generando conocimiento importante.

Los pasatiempos ligados a la tecnología pueden tener una repercusión positiva o negativa de acuerdo al uso que se le dé, sin embargo, el contenido brindado a la juventud por medio de estos pasatiempos puede no ser tan provechoso para su formación personal, en referencia a ello Cortez, (2020), nos dice que: "A lo largo de los últimos años, se ha podido ver un incremento en la creación de videojuegos con un contenido cada vez más explícito y violento, estos han tenido una gran captación por el público". (p. 6), en este sentido se puede afirmar que los videojuegos pueden afectar de manera drástica el proceder de niños y adolescentes que son quienes más consumen la tecnología y sus pasatiempos con ella resulta alarmante.

De forma concomitante Guizado, (2021); cuenta que: "Los videojuegos abarcan una infinidad de características que lo convierten en algo muy atractivo. El hecho de tener la posibilidad de construir la historia que se está experimentando genera un apego más marcado hacia la narrativa y sus personajes" (p.5). Por ello se ha demostrado que los videojuegos nos permiten crear lazos fuertes, provocando adicción y dependencia. De esta manera el joven se siente libre de elegir sin ser cuestionado, el pasatiempo se ha vuelto una manera de escapar de la realidad y aflorar su propio ser, en un mundo ficticio.

1.4. El uso de los videojuegos en la juventud

Los videojuegos se han catalogado como uno de los recursos de entretenimiento y expresión más utilizados de nuestra cultura, apoderándose de los jugadores de diferentes edades en cada extremo del mundo. Hoy en día el tipo de video juegos expuesto se caracteriza por llevar a conductas violentas, adicción y alejamiento social, entre otros factibles efectos adversos derivados de su consumo. La Organización Mundial de la Salud en el año 2019 incluye la adicción a ellos, en el listado de desórdenes mentales; sin embargo, existe además una mirada que tiende a precisar su costo cultural.

Actualmente hay una extensa gama de videojuegos cuyos fines, aunque diferentes, traspasan los parámetros del entretenimiento y se entrelazan con el arte, la enseñanza, la protesta social, la comunicación y la información. No debemos perder de vista que inclusive esos videojuegos comerciales, manifiestan y generan ciertos valores, creencias y miradas de todo el mundo, en la mayoría de los productos de industria, los videojuegos son vistos de manera simbólica y económica a la vez.

El videojuego como medio de pasatiempo cultural ha llegado a estar presente en cada una de las redes de relación de los individuos, enfatizando el núcleo familiar y las amistades como los sitios que enseñan y refuerzan en el individuo su comportamiento, y que son además los sitios en donde suceden los más grandes cambios en el estilo de vida. Si los videojuegos se utilizan de una manera desmedida, traen como consecuencia la soledad virtual cuyo efecto es dejar de lado la socialización y comunicación familiar, sin darse cuenta que la parte digital se apodera de su tiempo y no tiene comportamientos adecuados para el sano desarrollo de la salud psicológica y física del sujeto. Las secuelas que deja se manifiestan en la escasa relación familiar y el aislamiento social dentro del núcleo familiar, que difiere de las interacciones de amistad en donde se evidencian cambios como el incremento del tiempo de las colaboraciones sociales y redes de apoyo en los videojuegos (Córdova, 2022).

Los videojuegos se han convertido en una actividad de enorme relevancia en la vida diaria de los jóvenes y estudiantes varones, las mujeres o niñas se evidencia muy poco su utilización de estos dispositivos, por lo que la industria consciente de esta realidad está desarrollando cada vez más personajes femeninos y chicas se puedan involucrar en los entornos para captar la atención de este "cliente potencial".

Los estudios indican que los jóvenes varones a diferencia de las mujeres realizan un uso mayor de los videojuegos, los cuales además tienen su interferencia en otras ocupaciones, presentan un grado más grande de preocupación por dichos dispositivos y dedican un más grande número de horas al día al videojuego.

1.5. Videojuegos y la educación

En generaciones pasadas, cuando los jóvenes salían al receso o terminaban las clases, solían reunirse entre ellos para conversar o jugar con la pelota, incluso en la casa después de terminar de hacer sus tareas, solían leer historietas, comics, novelas, etc. Actividades que son contadas por personas que nacieron antes del año 2000 y que se muestran sorprendidos al ver el gran cambio que se ha mostrado en la generación actual, debido a que los jóvenes de ahora han dirigido su mirada a la tecnología como las redes sociales y los videojuegos.

Los videojuegos se han visto involucrados en el día a día de la juventud actual, por lo que se ha visto que incluso en horas de clases los estudiantes se conectan a través de su teléfono móvil para jugar videojuegos en línea, en los recreos en las instituciones se puede ver a varios jóvenes en grupos jugando en su celular o en dispositivos portátiles como PS VITA (Play Station), entre otros.

En casa las tareas son realizadas antes o después de una partida de videojuego en

distintos dispositivos como consolas de mesa o portátiles, incluso los jóvenes pueden pasar horas jugando, por lo que varios dejan de realizar sus deberes por quedarse jugando hasta altas horas, se podría decir que muchos pueden desvelarse aun si tienen que asistir a clases el día siguiente.

Aunque Hull, et al (2013) afirman que el uso de la tecnología ha brindado a los jóvenes aspectos positivos ya que les ha permitido crear experiencias, en donde aprende a alcanzar distintos logros y sobre todo trabajar en equipo. Por otro lado, autores como Rehbein et al., (2015) en cambio dicen que los estudiantes son propensos a tener un uso incontrolable de los videojuegos, por lo que puede traer varias consecuencias negativas en su salud mental, física y en su desenvolvimiento académico por lo que varios padres de familia, profesionales educativos, se han preguntado sobre los efectos que puede tener la utilización de videoconsolas en el ámbito académico.

Distintos investigadores han enlazado el rendimiento en el ámbito educativo de los jóvenes con el tiempo que pasan en los videojuegos, por lo que profesionales como Lizandra et al., (2016), señalaban que los estudiantes que pasaban poco tiempo en los videojuegos tenían un alto rendimiento académico, por lo que su uso no afectaba en su aprendizaje, pero en el caso de estudiantes que su uso era muy alto mostraban un bajo rendimiento académico. Por otro lado, investigadores como las de Hartando et al., (2018) sugieren que el uso de los videojuegos en los estudiantes debe ser menor de dos horas y que es preferible que se evite su uso entre semana para así evitar que su uso afecte en sus distintas asignaturas académicas.

Por otra parte, autores como Badia et al., (2015) mencionan que es preferible que los estudiantes pasen su tiempo libre en los videojuegos ya que su uso presenta menos consecuencias negativas en su rendimiento académico a diferencia de aquellos que dedican su tiempo a ver la televisión o redes sociales, debido a que existen videojuegos que al igual que el aula de clases enseñan a crear estrategias para la resolución de problemas.

1.6. Los videojuegos y la incidencia emocional en los jóvenes

Los videojuegos permiten a los jóvenes deleitarse de una experiencia jovial, en la cual posibilita desarrollar sus reflejos, su creatividad, mejorar la flexibilidad cognitiva y además integran la oportunidad de interactuar con otros individuos; pese a esto, es preciso denotar, que estas aplicaciones pueden llegar a ser una herramienta potencialmente peligrosa. Estas necesitan ser utilizadas con suma responsabilidad, ya que una prolongada exposición a este medio podría acarrear consigo múltiples sintomatologías que provocan cambios en la conducta del ser humano.

El cerebro tiene gran implicación en las adicciones a los videojuegos, debido a la acción de un neurotransmisor del placer denominado dopamina, el flujo de esta sustancia produce alegría en el núcleo de accumbens. En consecuencia, el cerebro se habitúa a un determinado nivel de segregación de dopamina, permitiendo así desarrollar una dependencia a dicha sustancia. Esto forja un desperfecto en la interacción del hipocampo y la amígdala, deteriorando los procesos cognitivos del individuo (Baldinelli, 2022). Primariamente las únicas adicciones examinadas en los diferentes manuales de psicología y psiquiatría eran

las ligadas al consumo de sustancias, pero luego en el año 2018, el trastorno por adicción a los videojuegos fue abordado por la OMS, en el CIE-11.

El trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, a través de Internet) o fuera de línea, que se manifiesta por: 1. control deficiente sobre el juego (ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. aumentar la prioridad otorgada al juego en la medida en que el juego prevalece sobre otros intereses de la vida y actividades diarias; y 3. continuación o intensificación del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas. El patrón de comportamiento de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. (Organización Mundial de la Salud, 2018).

De acuerdo con lo descrito anteriormente Santana et al., (2021) considera importante estudiar dos casos en los que se presenta una adicción a los videojuegos. El primero de un español que fue internado por un trastorno de adicción a un videojuego llamado Fortnite, en este caso este individuo tuvo cambios comportamentales como una escasa interacción con las demás personas por estar aislado jugando en su habitación, alteraciones a nivel cognitivo y del sueño y el segundo caso de Roberto un joven guayaquileño con psicosis desarrollada durante su proceso de abstinencia al mismo videojuego del caso anterior. Roberto mostró alusiones e incluso, oía voces que le inducían a continuar jugando, esto ocasionó que él no cumpla con sus horas de sueño, también presentó problemas alimenticios y desadaptación al medio social.

Otros efectos psicológicos es la agresión, ya que algunos videojuegos presentan escenas violentas o contenido de índole sexual. De esta manera se ha demostrado que la exposición constante a este tipo de medio, genera agresividad, dando cabida a la posibilidad de desarrollar conductas antisociales y delictivas (Alcívar y Bejerano, 2021).

Se recalca que la persona con estos síntomas presenta trastornos alimenticios y de sueño y suelen ser depresivos. Es recomendable el acompañamiento y la comprensión familiar en estos cuadros.

2. Metodología (Materiales y métodos)

La metodología empleada en este artículo se basó en un enfoque cualitativo de tipo descriptiva, por lo cual se precisó hacer uso de la técnica de revisión bibliográfica que básicamente consistió en un análisis de tipo documental, recolectando información en artículos indexados acerca de las variables de estudio, para ello se aprovechó el manejo de distintas bases de datos de carácter científico tales como Redalyc, Scielo, Dialnet y Scopus; entre otras.

Posteriormente se formuló una encuesta semiestructurada con la aplicación Microsoft Forms la cual estuvo dirigida para jóvenes de un rango de edad entre los 18 y 29 años y contó con la participación de 450 personas que respondieron las preguntas planteadas.

La aplicación de la encuesta permitió indagar el uso de los videojuegos en los

hombres y mujeres en la actualidad y, a través de los datos analizar la incidencia de la industria de los videojuegos en la juventud.

3. Resultados y discusión

A más de las teorías a favor y en contra del uso de videojuegos como canal de comunicación e incidencia en el campo educativo, psicológico, de relación familiar, etc., con el análisis de los resultados registrados por la aplicación de la encuesta, se pudo obtener valiosa información acerca de las variables propuestas en la metodología y en las preguntas demográficas se puede establecer criterios de relación tanto de la zona geográfica, el estado civil y las edades que oscilan entre los 18 a 29 años de edad, tomando en cuenta ambos sexos. En la relación a las preguntas de contenido que dieron salida a la investigación, se muestran los resultados porcentuales en la tabla 1, que detalla a continuación:

Tabla 1. Resultados de la encuesta semiestructurada para verificar la incidencia de la industria de los videojuegos en la juventud actual.

PREGUNTAS CON RELACIÓN A LAS VARIABLES DE ESTUDIO					
1. ¿Utiliza videojuegos?		Si		No	
		82%		18%	
2. ¿Cuánto de su tiempo invierte en los videojuegos?					
1-2 horas		3-4 horas		5-6 horas	
76%		18%		4%	
				7-8 horas	
				2%	
3. ¿Qué estilo de videojuego le gusta más?					
Acción		Aventura		Deporte	
56%		20%		11%	
				Carreras	
				4%	
				Estrategias	
				9%	
4. ¿Qué tipo de equipo tecnológico utiliza?					
Consolas		Móvil		Computadora	
11%		76%		13%	
5. Indique si es importante invertir su dinero en videojuegos.				Si	No
				20%	80%
6. Indique ¿Cómo reacciona cuando tiene que desconectarse del videojuego?					
Enojo		Serenidad		Llanto	
16%		84%		0%	
7. Indique desde que edad comenzó a utilizar videojuegos.					
10 – 15		16 – 20		21 en adelante	
44%		49%		7%	
8. Indique como ha sido su rendimiento académico, desde el momento en que utilizo los videojuegos.					
Muy bueno		Bueno		Malo	
33%		64%		0%	
				Muy malo	
				2%	
9. Indique ¿Cuál de las siguientes actividades dejó de hacer, por no desconectarse de los videojuegos?					
Comer		Dormir		Asistir a clases	
8.8%		22.2%		0%	
				Bañarse	
				15.5%	
				Arreglar la habitación	
				68.8%	
				Realizar deberes	
				20%	
10. ¿Ha imitado palabras o algún comportamiento de los videojuegos?				Si	No
				42%	58%

Se puede notar que el 82% hace uso de los videojuegos, no obstante, el 18% indica que no los utiliza. De ellos el 76% invierte de 1 a 2 horas en jugar videojuegos; el 18% dijo que invierte de 3 a 4 horas; el 4% demandó de 5 a 6 horas de su tiempo para hacer su uso, a diferencia del 2% que manifestó invertir de 7 a 8 horas. Por otra parte, el 56% expresa su gusto por los videojuegos de acción; el 20% por los de acción, el 11% por los de deporte; el 4% por los de carreras y el 9% expreso que les gusta más los juegos basados en estrategias. En esta población el 76% declaró hacer uso de los videojuegos a través de un aparato móvil, el 13% mediante una computadora y el 11% utiliza algún tipo de consola. Con base a la inversión de dinero en videojuegos el 80% sostuvo que no es necesario invertir, contrario al 20% que menciono que si es necesario.

En las diferentes reacciones que produce desconectarse de los videojuegos el 84% planteo que les produce serenidad, el 16% enojo y ninguno tiene una reacción de llanto. De los participantes el 49% comenzó a utilizar los videojuegos en un rango de edad desde los 19 a 20, el 44% desde los 10 a 15 y el 7% de los 21 años en adelante en adelante. En relación con el rendimiento académico y el tiempo en donde empezó a jugar videojuegos, el 64% declaró que su rendimiento académico es bueno el 33% indico ser muy bueno, el 2% dijo ser muy malo, y nadie dijo que su rendimiento era malo. En el ámbito de las actividades el 68.8% manifiestan no haber arreglado su cuarto por no desconectarse de un videojuego, el 22,2% dejó de dormir, el 20% no realizó deberes, el 15,5% no se bañó, el 8,8% no comió y nadie dijo haber dejado de asistir a clases. Finalmente, el 58% indico no haber imitado alguna palabra o comportamiento proveniente de los videojuegos, contrariamente el 42% dijo si haberlo hecho.

El resultado del análisis nos dirige a puntos positivos como una evidente poca incidencia en el ámbito educativo y se pueden notar algunas tendencias negativas donde es evidente la incidencia creciente en el tiempo dedicado a los videojuegos, no solo desde la práctica sino desde el estado de ánimo en los jóvenes que lo practican. Además, se observa la posibilidad de causar distintos tipos de desórdenes en la conducta, tal es el caso de los un alto porcentaje que afirman dejar de dormir o alteración en horarios de sueño por estar conectados, afirmariamos también que se muestra procrastinación en las actividades cotidianas puesto que no arreglan con frecuencia sus habitaciones, postergar deberes o el simple hecho del aseo diario respecto al baño.

4. Conclusiones

Con la llegada de la tecnología existe un cambio innegable en nuestra manera de vivir y comportarnos. Gracias a ella nos podemos comunicar, informar, aprender, ensayar, crear y navegar durante el tiempo que deseemos. La tecnología nos ha permitido y facilitado realizar actividades que años atrás eran difíciles o imposibles, sin embargo, su mal uso se ha visto ligado con comportamientos inadecuado en adolescentes y jóvenes o simplemente cambios de conducta. La juventud actual en sus tiempos libres hace uso de los videojuegos, el tiempo que se emplea ha sido una de las interrogantes en este estudio, mediante la encuesta pudimos obtener información directa de personas que en su mayoría afirmaron utilizar durante varias horas los videojuegos, en su teléfono móvil y sin necesidad de invertir dinero. La mayoría de

aplicaciones en la red son gratuitas, su acceso no es complicado, por ello muchas personas sin importar su nivel económico pueden pasar varias horas en los juegos electrónicos. El videojuego es un gran distractor que influye para que los jóvenes no inviertan su tiempo en actividades de crecimiento personal e intelectual, en este estudio se ha podido comprobar la importancia que se le da y podríamos decir que sin control se vuelve alarmante para la sociedad ya que el tiempo libre debe ser invertido de manera correcta. En algunos países en referencia al tema se habla del uso excesivo como la base de comportamientos agresivos y el incremento de estrés en la juventud pues quienes son presa fácil de los juegos electrónicos y ello da como resultado cambios de comportamiento con la sociedad. Así como la tecnología abre puertas para aprender y fortalecer habilidades propias de manera ilimitada también nos puede abrir puertas para aprender cosas no edificantes, es importante tener claro que el uso desproporcionado y sin control puede perjudicar de forma atroz la manera de comportarse y reaccionar en el entorno.

Para finalizar es preciso afirmar que los videojuegos tienen una incidencia directa en la forma de comportamiento, al utilizarlos durante varias horas se puede caer en la necesidad de seguirlos usando sin control o cuidado del tiempo. Es importante entender que el uso adecuado del tiempo es importante para el crecimiento personal y debe ser invertido en actividades que fortalezcan el mismo y la potenciación del campo intelectual.

5. Referencias Bibliográficas

- Alcívar, J., & Bejarano, S. (2021). Relación entre impulsividad y niveles de severidad por el uso de videojuegos en adultos jóvenes ecuatorianos (Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil-Facultad de Ciencias Psicológicas). Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/55191/1/TESIS%20FINAL%20-%20BEJARANO%20Y%20ALCIVAR.docx-PDF.pdf>
- Arredondo, F., & Vázquez, J. (2017). La responsabilidad social de la industria de los videojuegos. *Ciencia y sociedad*, 39. Recuperado de: <https://repositoriobiblioteca.intec.edu.do/bitstream/handle/123456789/2227/10.22206cys.2017.v42i4.pp31-39.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baldinelli, F. (2022). Efectos negativos de los videojuegos en línea en la mente humana. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(286). ISSN 1514-3465. Recuperado de: <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/3433/1556?inline=1>
- Belli, S., & Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Cabonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo. *Aloma: Revista de psicología, ciencias de la educación y de deporte Blanquerna*, 38(1), 39-48. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7572415>
- Castañeda, S., & Velarde, J. (2020). Traducción y adaptación de la escala de adicción a los videojuegos (GAS) en adolescentes de Lima. Recuperado de: <https://hdl.handle>

- net/20.500.12692/62974
- Córdova, D. (2022). Uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Carrera de Trabajo Social). Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34742>
- Cortez, D. (2020). Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de Lima. Repositorio Institucional Usil, 39. Recuperado de: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6e545620-8a4a-4574-8988-4d9b4a069d6b/content>
- Escobar, S., Sierra, W., & Taborda, L. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 85-96. DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Gómez, F., Devís, J., & Molina, J. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. DOI: <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Guizado, J. (2021). Proyecto de investigación acerca de la identificación y diferencias entre un pasatiempo y un problema, contraste entre el consumo de videojuegos como entretenimiento y como adicción. Repositorio Digital de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/17012/1/T-UCSG-PRE-FIL-CPC-380.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2018). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad (2018). Recuperado de: <https://icd.who.int/browse11/l-m/es>
- Oropesa, N. (2014). La influencia del tiempo libre en el desarrollo evolutivo adolescente. *Apuntes de Psicología*. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla, 244. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/85215/521-1199-1-SM.pdf?sequence=1>
- Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, M., Reyes, U., Reyes, D., Reyes, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Santana, C., Suárez, P., Álvarez, A., López, Y. (2021). Los videojuegos violentos son un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(6), 535-548. DOI: <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>
- Suárez, A. (2022) La influencia de la representación sexista de Dark Souls y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él. *Área Abierta*, 22(1), 65-77. DOI: <https://dx.doi.org/10.5209/arab.78719>

Recibido: 23 de noviembre 2022

Aceptado: 14 de enero 2023

