

Lenin S. Suasnabas Pacheco ^a; Gladys Patricia Guevara Albán ^b; Otto Paoli Schuldt
Gando ^c

Videojuegos y su relación con la violencia

*Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento. Vol. 1 núm., 4, septiembre,
2017, pp. 983-1000*

Editorial Saberes del Conocimiento

- a. Universidad de Guayaquil; lenin3000@hotmail.com
- b. Universidad de Guayaquil
- c. Universidad de Guayaquil; otto.schuldtg@ug.edu.ec

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

Resumen

En la actualidad los videojuegos son uno de los mayores entretenimientos que existen siendo su aparición a principios de los 50 más sin embargo no fue hasta tiempo después que se desarrollaron juegos de consumo masivo, si bien es cierto los videojuegos han ido evolucionando conforme pasaron los años es bien sabido que el contenido actual de los mismos ha causado mucha polémica esto gracias a que las temáticas se centran en actos o tramas cargadas de un alto contenido violento como conflictos bélicos en los cuales el mantra principal de la historia es vive o muere dando a entender de que para poder avanzar en el juego se deberá acabar con todos los obstáculos. Si bien es cierto no todo el mercado de los videojuegos es de contenido violento tampoco se podría decir que el contenido educativo está cerca de igualar a los de contenido violento, escenas en donde se resaltan connotaciones sexuales, violencia, pandillas en incluso, tráfico de todo tipo son algunas de las acciones que se pueden llegar a encontrar en los videojuegos. Es aquí en donde se debe plantear la interrogante que se hace para regular dichos juegos de video con contenido no apto para menores de edad, si bien es cierto en parte esto se puede regular con la colocación de clasificación de edad en los juegos de video es bien sabido que no se respeta del todo esto de la misma manera los jóvenes se dan maneras de conseguir el juego que ellos deseen ya sea mediante terceros que le faciliten la compra e incluso las propias tiendas en las que se venden estos títulos en ocasiones no respetan dicha restricción. Esto perjudica de manera muy alarmante a los jóvenes e incluso adultos ya que al observar o realizar dentro de los juegos de video estas acciones violentas puede llegar a alterar la percepción del jugador, dicho sea de paso en muchas de las ocasiones en las que se realiza actos violentos dentro de los mencionados juegos de video estos son premiados ya sea mediante una recompensa monetaria, subida de rango o como misiones simplemente.

Palabras Clave: Video juegos; violencia; control; regulación; alteración.

Abstract

Today video games are one of the biggest entertainment there still appeared in the early 50's but it was not until long after games consumer developed, although it is certain video games have evolved as the years passed it is well known that the current content of which has caused much controversy this thanks to the thematic focus on acts or frames loaded with high violent content as conflicts in which the main mantra of the story is live or die giving understand that in order to advance in the game you must destroy all obstacles. While not all of the video game market is not violent content could be said that the educational content is nearly equal to those of violent content, scenes where sexual connotations, violence, gangs are highlighted in even traffic all such are some of the actions that you can get to find in video games. This is where the question should be posed is done to regulate these video games with adult content for minors, albeit in part this can be regulated by placing age classification in video games is well it is known that is not respected at all this in the same way young people ways to get the game they want either by third parties to facilitate the purchase and even stores in which these securities are sold sometimes they do not respect that restriction. This hurts very alarming to young fashion and even adults as to observe or perform in video games these violent acts can alter the perception of the player, he said by the way in many of the occasions when that is done violence within these video games these are awarded either through a monetary reward, rise in rank or simply missions.

Key words: Video games; violence; control; regulation; alteration.

Introducción.

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

En la actualidad una de las actividades predilectas por muchos jóvenes e incluso adultos es jugar juegos de video, invirtiendo así una enorme cantidad de tiempo jugándolos y por ende consumiendo el contenido de los mismos. La industria de los videojuegos es una de las más rentables a nivel mundial incluso por encima de la industria del cine y solo igualada por la industria de la música debido a esto no es sorpresa que exista una serie de temáticas en los videojuegos desde juegos con alto contenido educacional hasta juegos en los cuales se resaltan aspectos violentos de la sociedad como el maltrato a las personas u animales, consumo de drogas, explotación sexual entre otras lamentablemente los juegos con contenido educacional son los menos consumidos por los jóvenes en la actualidad esto es debido a que son opacados por títulos de acción o de aventura, dichos videojuegos que emplean en gran parte de su trama la violencia repercute de una u otra manera en la persona que lo esté jugando en este caso analizaremos el impacto de aquellos juegos de video con contenido violento en la juventud en especial en los adolescentes y los niños.

Si bien, los niños menores no discriminan entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un héroe con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta (Toledo-Ramírez, Reyes Hernández, Sánchez Chávez, Reyes Gómez, Reyes Hernández, & Reyes Hernández, 2014). En base a lo antes expuesto se puede establecer que los niños son muy influenciados ya sea mediante imágenes, videos o audios que pueden llegar a modificar el cómo perciben el entorno que los rodea estableciendo también de qué una secuencia de violencia no podrá ser percibida por un niño menor como algo incorrecto sino todo lo contrario el niño

percibirá dicho acto o secuencia de violencia como una manera de solucionar un problema ya que además observa que dicho acto de violencia en el video juego no conlleva a ninguna consecuencia negativa sino en muchos casos se premia con más puntos o un logro el realizar dichos actos de violencia sea en videojuegos de lucha como los bélicos en donde dichos actos son premiados.

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia (families, 2015). Tomando en cuenta lo que nos menciona Families se puede dar a conocer lo peligros que es una gran exposición a videojuegos con alto contenido violento en especial si los padres no conocen los videojuegos que están jugando sus hijos dichos descuidos por parte de los padres al no moderar el contenido que presentan estos videojuegos puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en como este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad. Uno de los puntos a tomar en cuenta es la facilidad con la que los jóvenes logran tener acceso a los videojuegos ya sea mediante el internet, familiares e incluso tiendas en donde no se respetan las clasificaciones establecidas en los videojuegos. La edad en la que el consumo de los videojuegos es mayor oscila entre los 8 a 20 años, dichas edades son clave no solo en el desarrollo físico de la persona sino en el desarrollo mental de la misma debido a que entre las edades antes mencionadas existe una mejor captación de conocimientos o sucesos que ocurren en nuestro entorno si trasladamos la idea al tema de este artículo podemos decir que es un punto crítico ya que entre más tiempo consuma este tipo de videojuegos el individuo su mente podría verse afectada en la manera de cómo percibe su familia

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

la sociedad e incluso su vida, es por esto que se cataloga a los videojuegos como un arma de doble filo ya que puede servir para aportar conocimientos educativos a las personas y también para generar entretenimiento con juegos de acción pero de alto contenido gráfico y violento.

Un claro ejemplo de videojuego de alto contenido grafico es el Grand Theft Auto (GTA) no es un videojuego apto para menores por su gran contenido de violencia; sin embargo, es uno de los más populares entre los niños y jóvenes. El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual, como lo demuestra el hecho de que este tipo de juegos constituyen el 54% del consumo del ocio audiovisual e interactivo en España durante el año 2007 (aDeSe, 2008), por delante del cine (23%), películas de video (13%) y música grabada (10%) (Etxeberria Valerdi , 2008). Estas estadísticas nos demuestran el porcentaje alarmante en el consumo de los videojuegos además de constituir uno de los ocios más perjudiciales en lo que se refiere al aprovechamiento del tiempo.

Materiales y métodos.

La metodología que se utilizó en este ensayo, se inserta en un estudio bibliográfico, de tipo documental, de carácter descriptivo. De acuerdo a (Arias, 2006), “El nivel de investigación se refiere al grado de profundidad con que se aborda un objeto o fenómeno, y este puede ser exploratorio, descriptivo o explicativo”

Para la realización satisfactoria de esta investigación se pretende de una manera muy suscita la definición de los requerimientos por medio de una documentación, que permiten darle soporte y mayor veracidad al artículo elaborado y adquirir nuevos conocimientos para el estudio del mismo.

La técnica utilizada fue el uso de fichas bibliográficas. Los datos secundarios según (Sabino, 1986) "son registros escritos que proceden también de un contacto con la práctica, pero que ya han sido recogidos y muchas veces procesados por otros investigadores". En esta investigación los datos secundarios están representados por los antecedentes, tanto de las instituciones como del estudio, los textos que han sido base para la elaboración de este documento, las teorías que sustentan los procesos aquí descritos y en fin todo apoyo teórico presente en este trabajo entra dentro de esta clasificación.

Las categorías consideradas por los autores fueron:

- 1) Historia de los videjuegos
- 2) ¿Qué son los videjuegos?
- 3) ¿Influencia de los videjuegos a la violencia?

Desarrollo del tema

Historia de los videjuegos

“Se puede considerar como el primer videjuego creado el Nought and crosses, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya”. (Belli & Lopez Raventos, 2008). Este videjuego fue considerado como el primer videjuego debido a que el jugador podía enfrentarse a la máquina.

En 1962 el estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, Steve Russell, creó un videjuego usando gráficos vectoriales: Space War!. En este juego, dos jugadores controlaban

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

dos naves espaciales que luchaban entre ellas. Fue el primer videojuego en tener éxito comercial. (Belli & Lopez Raventos, 2008). Space War significaba una gran innovación que cualquier videojugador en esa época podía desear, el jugar con un amigo para luchar entre si era asombroso en ese entonces.

“En 1972 Ralph Baer junto con Albert Maricon y Ted Dabney desarrollaron Magnavox Odyssey, el primer sistema de videojuegos domésticos”. (Belli & Lopez Raventos, 2008). La comercialización de Magnavox Odyssey significo una nueva forma de entretenimiento electrónico que estaba al alcance de todas las familias de clase media a alta.

“En 1972 salió al mercado Pong, Un videojuego que simulaba el juego del tenis. La comercialización de Pong significó el nacimiento de la industria de los videojuegos”. (Trenta, 2012). El éxito de Pong se debió a la sencillez de su sistema, el cual resultaba agradable a la vista de todo público, el éxito fue tal que otras empresas intentaron copiar este sistema.

“El término videogames (videojuegos) apareció por primera vez en un título del número de la Reader’s Guide to Periodicals correspondiente a marzo de 1973”. (Wolf & Perron, 2003). La palabra videogames (videojuegos) se ha convertido hoy en día en el término por excelencia de todo lo que podría tratarse de entretenimiento electrónico que garantice la interacción de uno o más individuos con una máquina.

“Los primeros artículos sobre videojuegos fueron escritos por aficionados y entusiastas a los ordenadores. Estos estudios aparecían en publicaciones como Popular Mechanics, Popular Electronics y Radio-Electronics. Muchos artículos daban instrucciones para fabricarse juegos electrónicos sencillos en casa”. (Wolf & Perron, 2003). Hoy en día gracias a la Internet no solo

aficionados o expertos escriben acerca de los videojuegos, ahora toda persona que sienta ánimos de escribir sobre videojuegos puede escribir sobre ellos y publicarlos en cualquier sitio de la red que ellos les interesen.

En 1985 apareció Super Mario Bros. El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez un videojuego tenía un objetivo y un final. (Barcelona). Super Mario Bros fue un gran videojuego que ocupó la cima del mercado por mucho tiempo en los años 80, su gran innovación fue que este videojuego no eran como los demás que solo se repetían en bucles sino que este como se dijo antes tenía un objetivo y un final, su fama fue tal que las empresas competidoras desarrollaron sus videojuegos basándose en el diseño de este.

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada “generación de 16 bits” compuesta por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo, la PC Engine de NEC y la CPS Changer de Capcom. (Belli & Lopez Raventos, 2008). Esta generación logró aumentar el número de videojugadores en todo el mundo, además de la aparición de nuevos géneros de videojuegos, esto pudo realizarse debido al nuevo salto técnico. Las empresas comenzaron a desarrollar videojuegos con entornos en 3D como Virtual Racing, Alone in the Dark y Wolfenstein.

A finales de los años 90 la videoconsola más popular por los videojugadores era la Playstation con títulos como: Crash Bandicoot, Resident Evil 2, Castlevania: Symphony of the Night, Metal Gear Solid y Final Fantasy VII.

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

Desde el año 2000 Empresas como Sony lanzaron la PlayStation 2 y Sega su Dreamcast, mientras Microsoft en 2001 lanzo su Xbox, y Nintendo en 2002 puso al mercado su nueva Gamecube. Estas consolas supusieron en ese entonces la nueva generación de los videojuegos.

El ordenador de PC también empezó a surgir como una máquina que podía igualar o mejorar el sistema de las videoconsolas convirtiéndose en poco tiempo en otra plataforma de videojuegos.

A finales de 2005 Microsoft lanzo la primera consola de la séptima generación de consolas de videojuegos, la Xbox 360. Mientras que a principios del 2006 Sony y Nintendo lanzaron también sus consolas: la PlayStation 3 y la Wii respectivamente. Todas las consolas podían aceptar el formato Blue-ray.

A principios del 2011 Nintendo comienza con el lanzamiento de la primera consola de octava generación, la Nintendo 3DS. A finales del 2011 Sony lanzo su PlayStation Vita. La primera consola de sobremesa de la octava generación fue lanzada el 18 de noviembre del 2012 por Nintendo, su aclamada Wii U. No paso menos de un año para que Sony pudiera lanzar el 15 de noviembre del 2013 su consola “estrella”, la PlayStation 4, y sin quedarse atrás Microsoft también lanzo su consola de octava generación el 22 de noviembre del 2013, la Xbox One.

¿Qué son los videojuegos?

Un videojuego es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un teléfono

móvil, y son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "vídeo" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados. Por tal motivo entendemos por videojuegos todos aquellos juegos digitales interactivos, independientemente de su soporte. (Ortega, 2009)

A los dispositivos de entrada usados para manipular un videojuego se les conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de lo que se trate la plataforma. Por ejemplo, un controlador de consola podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando. Pero también podrían presentar una docena de botones y una o más palancas. (Ortega, 2009)

Los videojuegos usan otras maneras de realizar la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otros de tipo feedback se presentan como periféricos ópticos que producen una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza. (Ortega, 2009)

Con el desarrollo de los ordenadores y la tecnología de Hardware para los mismos, ha crecido en paralelo la industria encargada de desarrollar nuevas consolas, siendo dominado el mercado principalmente por las corporaciones de Sony, Nintendo y Microsoft, quienes se encargan de producir y comercializar las principales. (Rodríguez, 2011)

Si bien en un principio el fragmento "Video" en la palabra era referida solamente a un Visor de Gráficos Rasterizados, hoy en día este concepto está empleado para cualquier tipo de visor en el cual podremos disfrutar de los distintos dispositivos electrónicos. (Rodríguez, 2011)

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

Los videojuegos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de los niños.

¿Influencia de los videojuegos a la violencia?

Diferentes estudios han demostrado que el consumo de violencia por parte del usuario en la televisión, videojuegos, teléfonos celulares e Internet promueve el riesgo de adquirir un comportamiento violento en el usuario. (Tong, 2008)

Investigadores han dicho que videojuegos violentos son más preocupantes que una película o la televisión, debido a que los videojuegos son interactivos, permitiendo la inmersión del usuario. Se dice que los niños aprenden mejor haciendo, con recompensas por hacer las cosas del modo correcto, pero caso contrario ocurre con los videojuegos que están cargados de contenido violento, en estos casos se premia al usuario por realizar un actos en donde el uso de la violencia es la única forma seguir avanzando en el juego. Sim embargo no todas las personas somos iguales y algunas son más o influenciadas y otra menos influenciadas por los videojuegos violentos.

(Etxeberria Balerdi) Dice: El tema videojuegos violentos es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de este tipo de juegos en la conducta infantil. Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso de los videojuegos hasta quienes afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamento.

Existen hoy en día muchos grupos unidos para prohibir la distribución de videojuegos violentos, debido a casos como el de Qiu Chengwei quien le presto su espada “sable de dragón”, usado en el popular videojuego online “La leyenda de Mir3” a su rival, Zhu Caoyuan. Caoyuan no tardo en vender la espada de Chengwei en internet por 7200 yuanes. Al enterarse de lo sucedido Chengwei agarro un cuchillo y apuñalo a su Caoyuan a más no poder hasta matarlo. Chengwei hoy se encuentra cumpliendo cadena perpetua en su país. (Reuters, 2005)

Para nosotros los videojuegos no deben ser injuriaros debido a las acciones de violencia de cometen algunas personas, según nosotros creemos que esas personas tienen graves problemas sociales y falta de formación en su carácter que los dejo influenciar por la violencia no solo de los videojuegos sino también de otros tipos de violencia externa que los llevo a cometer tales actos violentos.

(Reyes Hernandez, Toledo Ramirez, Reyes Hernandez, Sanchez Chavez, Reyes Gomez, & Reyes Hernandez) Expresan lo siguiente: Los videojuegos <<disparadores>> son un ejemplo representativo de violencia, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para los niños y adolescentes que reciben un serio impacto emocional; a este respecto el videojuego emplea una tecnología que permite al usuario una completa inmersión.

Esta clase de videojuegos <<disparadores>> son unos de los más preferidos por niños y jóvenes hoy en día por lo cual no sería nada fuera de lo normal o no previsto si ocurriese otro caso de violencia extrema que tenga que ver con los videojuegos.

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

Recomendaciones.

Uno de las primeras medidas que se deben tomar en cuenta es tener una mayor restricción a los videojuegos, lo ideal sería que las casas de videojuegos fueran las plataformas oficiales para la descarga de los videojuegos siendo que para su descarga sea necesario cumplir requisitos como ser mayor de edad la cual deberá ser debidamente comprobada, el que los padres conozcan que tipo de juegos adquieren y juegan sus hijos es idóneo así como tener en cuenta que al ser un entretenimiento en el cual los niños o jóvenes invertirán mucho de su tiempo libre lo más adecuado sería que dicho entretenimiento sea apto o contenga la menor cantidad de violencia posible, en el caso de los jóvenes se deberá tomar en cuenta que al ser un mundo virtual al que se accede a jugar al videojuego este no debe alterar o cambiar la percepción de la realidad que los rodea, dar charlas es una de las maneras en las cuales los jóvenes adquieren conocimientos eficaces los cuales establecerán un punto de inflexión en cuanto al consumo masivo de videojuegos violentos, por último el aumento cada vez más progresivo de los juegos con contenido educativo no hará más que en un par de años este a la par en cuanto a los juegos de contenido explícito o violento.

Discusión.

Como podemos observar en los estudios realizados por (Burdea, 2006) podemos manifestar que mientras más la tecnología avanza creamos a un ser humano con un amplio conocimiento a la tecnología la cual será más fácil de acostumbrarse dando por así una breve relación con la tecnología en el ámbito de entretenimiento la cual da a los usuarios adquirir nuevas experiencias en el ámbito psicológico por lo tanto se podría decir que los videojuegos

podrían cambiar la manera de pensar de ver las cosas en un tono diferente, más un cambio sensomotriz que de salud mental aunque ambos términos puedan relacionarse. En este estudio podemos también ver el de (Przybylski, 2012) que cito lo siguiente “Cualquier jugador que deja el control remoto, luego de haber perdido en un juego electrónico, puede sentir intensas emociones de ira” pudiendo observar que el videojuego trae diferentes emociones y sentimientos por una de las principales causas que sería la competitividad, uno de los deseos más satisfactorio del ser humano que es ganarle a alguien o a algo esto lleva desde los principios de los tiempos en ser quienes el mejor esto nos brinda (Adachi, 2012) “Encontramos que jugar muchas horas juegos competitivos (violentos y pacíficos) sí provoca agresividad en el tiempo. Mientras que disfrutar juegos violentos y no competitivos no lo hace. Esto despierta la idea de que no se trata de violencia, sino que es la competencia en los juegos la responsable del nexo entre los videojuegos y la violencia”

Los videojuegos son una herramienta que podemos volver a redimensionar como elemento didáctico (Chasky, 2010) La perspectiva de videojugadores, es clara, argumentan que son capaces de aprender a través del videojuego como hemos podido confirmar. Los contenidos es lo que más les cuesta explicitar, no obstante han quedado delineadas las líneas de actuación. Desde el punto de vista de la evaluación por competencias básicas podemos decir que, por un lado, están los contenidos de gestión del proceso de aprendizaje (meta-aprendizaje), desde la motivación hasta la toma de decisiones. Por otro lado, la gestión del conocimiento, poniendo de relieve que aprenden con los demás y para los demás pues ponen de manifiesto capacidades de trabajo en equipo.

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

Conclusión.

A modo de conclusión, podemos decir que los videojuegos representa un porcentaje pequeño, aunque en crecimiento del aprendizaje no formal cotidiano capaz de hacerse un hueco en las aulas de las escuelas. Cuando comprendamos la importancia de estos aprendizajes para los niños y niñas que utilizan los videojuegos para jugar entenderemos la importancia de los mismos. No obstante el termino de violencia puede llegar a través de diferentes formas como uno de ellas sería la competencia por lo tanto consideraríamos tomarnos los videojuegos como un riesgo de trabajo en equipo y no principalmente de competencia. La perspectiva de videos jugadores, es clara, argumentan que son capaces de aprender a través del videojuego como hemos podido confirmar. Los contenidos es lo que más les cuesta explicitar, no obstante han quedado delineadas las líneas de actuación. Desde el punto de vista de la evaluación por competencias básicas podemos decir que, por un lado, están los contenidos de gestión del proceso de aprendizaje (meta-aprendizaje), desde la motivación hasta la toma de decisiones.

Bibliografía.

- Brenes Peralta, C., & Pérez Sánchez, R. (2013). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 183-194.
- Etxeberria Valerdi, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11-16.
- Mesa Méndez, A., & Burgos Dávila, C. J. (2010). Divergencias y convergencias sobre los videojuegos: una revisión comparada de la literatura reciente. *Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C.*, 210-236.
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 43-49.
- Revuelta Domínguez, F. I., & Guerra Antequera, J. (2011). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia*, 2-20.

-
- Anonimo. (20015). ¿hay relación entre videojuegos y violencia? Revista Familia, 1-3.
- Anonimo. (2014). Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos . Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, 9-46.
- Belli, S., & Lopez Raventos, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital, 159-179.
- Díaz Soloaga, P. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niño y adolescentes en españa y EEUU. Revista de comunicación y nuevas tecnologías, 4-18.
- Eguia Gómez, J. L., Contreras-Espinosa, R. S., & Solano Albajes, L. (2013). Videjuegos: Concepto, Historia y su potencial como herramienta para la educación. Revista de investigación Ciencias, 3-10.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. Pedagogía Social, 31-39.
- Ferenda, L. (2008). Videojuegos y menores aspectos jurídicos, perspectiva de derecho comparado y propuestas de Ley Ferenda en relación con el marco normativo español. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 8-40 .
- FERRER., J. (24 de Julio de 2013). Blogspot. . Recuperado el 29 de Enero de 2016, de <http://metodologia02.blogspot.com/p/justificacion-objetivos-y-bases.html>
- León Jariego, R., & López López , M. J. (2013). Los adolescentes y los videojuegos. Centro Municipal de Servicios Sociales “La Orden”, 2-8.
- Mendizabal, I. R. (2002). Videojuegos, culturas ubicuas y poder diseminado: Heterotopía y utopía en los juegos de simulación y de rol. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Perez Martín , J., & Ruiz , J. I. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 3-10.
- Quirina, A. (2013). Influencia de los Videojuegos en los Niños y Adolescentes ¿Qué ha Pasado? Time to talk education, 3-4 .
- Reuters. (08 de Junio de 2005). Condenan a jugador online por matar a otro que vendió su espada. 20 minutos, pág. 01.
- Reyes Hernández, K., Toledo Ramírez, M., Reyes Hernández, D., Sánchez Chávez, P., Reyes Gómez, U., & Reyes Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. Revista mexicana de pediatría, 74-78.
- Robert, M. (29 de Diciembre de 2012). IFAD. Recuperado el 29 de Enero de 2016, de http://www.ifad.org/gender/tools/hfs/anthropometry/s/ant_3.htm
- Rodríguez San Julián, E., Megías Quirós, I., Calvo Sastre, A., Sánchez Moreno, E., & Navarro Botella, J. (2002). Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Fundación de ayuda contra la drogadicción, 2-24 .
- Rodríguez, M. (2011). mastermagazine. Obtenido de <http://www.mastermagazine.info/termino/7136.php>
- Ruiz , R. (2007). El Método científico y sus etapas. México D.F: Editorial Médico Panamericana .

Videojuegos y su relación con la violencia

Vol. 1, núm. 4., (2017)

Lenin S. Suasnabas Pacheco; Gladys Patricia Guevara Albán; Otto Paoli Schuldt Gando

Serrano, A. (2012). Aciprensa. Recuperado el 15 de Febrero de 2016, de <https://www.aciprensa.com/recursos/los-video-juegos-465/>

Tejero Salguero, R., Pelegrina del Rio, M., & Gomez Vallecio, J. L. (2009). Efectos psicossiales de los videojuegos. 236-246.

Toledo-Ramírez, M. I., Reyes Hernández, K. L., Sánchez Chávez, N. P., Reyes Gómez, U., Reyes Hernández, D. P., & Reyes Hernández, U. (2014). Los videojuegos: Ventajas y Perjuicios para los niños . Revista Mexicana de Pediatría, 74-76.

Trenta, M. (2012). Origenes del videojuego: conexiones historicas y sociales de un producto cultural. Revistalatinacs, 01-11.

Valenciana, G. (2013). Influencia de los videjojuegos en los niños y jovenes. Genarilat Valenciana, 3-16 .

Wolf, M., & Perron, B. (2003). Introduccion a la teoria del videojuego. Formats, 01-27.