

# **CÓMO AFECTAN LOS VIDEOJUEGOS A LA SOCIEDAD**

**Ortiz Bazaga, José Antonio**  
(josan7777@alu.uma.es)

Resumen: Hoy en día hay una gran variedad de usuarios de videojuegos, desde el niño pequeño que se inicia con juegos infantiles, hasta el señor mayor que se divierte conociendo este universo que ha surgido dentro de las nuevas tecnologías. Estos dedican una parte de su tiempo a divertirse y buscar nuevos retos delante de la pantalla. En definitiva, desde que apareciera el primer videojuego allá por la década de los 60, hasta hoy, ha surgido todo un universo que afecta al ser humano aportándole muchos valores positivos, pero, por desgracia, también algunos negativos. En este texto, trataremos todos estos beneficios, así como los perjuicios e incluso, las soluciones que la industria del videojuego da a los valores más perjudiciales para la sociedad.

Palabras clave: Psicología, sociedad, videojuegos, valores positivos y negativos.

En la actualidad los videojuegos se han convertido en una forma de extender la cultura típica de distintas regiones. Desde que apareciera el primer videojuego allá por la década de los 70, hasta hoy, los videojuegos han evolucionado de una forma inimaginable. Los efectos que causan en la sociedad cada vez son mayores. El reconocimiento que se les da también aumenta, hasta el punto que en España ya lo tenemos como parte de nuestra cultura.

Cualquier persona que se precie ya es usuario o lo ha sido alguna vez en su vida de un videojuego. En este sentido, entra a estudio su efecto en la globalización mundial en la que cada día nos vemos más y más inmersos y, dentro de éste, nos centraremos en cómo afectan a las personas.

Este estudio nos lleva a que hoy son muchas las investigaciones publicadas acerca de cómo se pueden explotar ciertas ventajas que nos dan los videojuegos, qué actitudes se pueden llegar a desarrollar por seguir conductas aparecidas en ellos, etc.

Dada la gran facilidad de uso que han adquirido las videoconsolas y videojuegos ofertados hoy en día en el mercado, ya no hay un perfil específico de jugadores, no es necesario ser un experto en informática o una persona especialmente hábil para superar con éxito los retos a los que nos enfrenta un videojuego.

Hay usuarios de videojuegos de violencia, de simuladores de conducción, etc., los hay que juegan solos, otros lo hacen acompañados u on-line. Por todo esto, tenemos que hacer un análisis muy generalizado de qué tipo de jugadores hay en el mundo en el que vivimos y como les afectan los videojuegos.

En las siguientes páginas, explicaremos a grandes rasgos cuales son las ventajas y los inconvenientes del uso de los videojuegos, así como la solución de la industria a los problemas sociales surgidos con la masificación del mismo.

## Beneficios de los videojuegos

La mayor ventaja que nos aportan los videojuegos es el hecho de entretenernos y divertirnos. En la sociedad actual, no se concibe la idea de una vida sin esta forma de diversión, tanto es así que los juegos clásicos cada vez se venden menos, mientras que los videojuegos aumentan año tras año su demanda. Incluso hay versiones de juegos clásicos para este tipo de soporte, dado que este sector ha visto en este mundo una vía de expansión y ventas mucho más fuerte que si sigue por la vía tradicional. Y es que en todos los sectores de nuestra sociedad está integrada la tecnología, por tanto, no podía ser de otra forma en la manera de divertirnos.

Otra ventaja que podemos sacar del uso de los videojuegos es el hecho de su efecto pedagógico, es decir, hay una gran gama de estos que ayudan a que la sociedad aprenda ciertos valores, costumbres, idiomas o aficiones de las civilizaciones del mundo. En este sentido, desde la aparición de la Nintendo DS, han aparecido juegos para desarrollar habilidades (Brain Trainer, Brain Logic, Mi experto en Inglés...) que han tenido gran aceptación.



Figura 1: Ejemplos de juegos para desarrollar habilidades.

Hay que tener en cuenta la gran afinidad que existen entre los valores, actitudes y comportamientos que los videojuegos promueven y los que imperan en nuestra sociedad. Si atendemos a esto, nos daremos cuenta de que la mayoría de los videojuegos se basan en nuestro modo de vivir. Por otra parte, muchos videojuegos cumplen con los requisitos que una enseñanza eficaz debe contemplar.

Entre los valores que encontramos en un videojuego podemos destacar la competitividad, ya que vivimos en una sociedad en la cual es el eje en la mayoría de los ámbitos. Mientras que en lo que a educación se refiere, encontramos en el mercado una serie de productos que, desde un punto de vista teórico, son interesantes de analizar por la motivación y el aprendizaje que aportan.

Además, otras ventajas del uso de videojuegos son que fomentan capacidades humanas como:

- La observación influye en los pensamientos, afectos y conductas del hombre.
- Emplear símbolos nos permite representar fenómenos, analizarlos y, de este modo, planear, imaginar y actuar de forma previsor.
- La autorregulación filtrando las influencias externas.
- La interacción entre un sujeto y su entorno.

En definitiva, los videojuegos nos aportan un modelo, muchas veces reforzador, de capacidades que el ser humano maneja. Este modelo lo asimilamos de una forma rápida por su carácter lúdico, su dificultad creciente y progresiva, su carácter práctico, la posibilidad de corregir y la recompensa por el buen trabajo.

### **Estudios que corroboran los beneficios de los videojuegos**

En este punto, nos centraremos en un estudio elaborado por la Universidad de Iowa en 2006 y expuesto en el marco de la Convención Anual de la Asociación Americana de Psicología.

En primer lugar, hablaremos del realizado a 303 cirujanos, según el cual, los que son usuarios habituales de videojuegos, son más rápidos, concretamente un 27%, y tienen un 37% menos de errores con el bisturí en la mano. Esto es así debido a que, al enfrentarse a un videojuego, el usuario tiene que sobrepasar una serie de retos en los que se anteponen obstáculos. De esta forma, al llegar al quirófano, esta persona ya está habituada a ese estrés y, por tanto, le es más fácil adaptarse a ese ambiente hostil.

Por otra parte, se desveló que los usuarios jóvenes buscan retos rápidos de superar y que consigan mantener su atención durante el tiempo dedicado al juego, mientras que los usuarios mayores dan más importancia al hecho de manejar a un personaje, visualizar detalles gráficos de calidad o movimientos similares a los reales. Como vemos, un videojuego no es algo que atraiga sólo a los niños por su carácter lúdico, sino que también atrae a mayores por las sensaciones que crea.

Para finalizar con este punto, hablaremos de la parte del estudio que desveló que las personas que usan videojuegos suelen obtener mejores resultados en sus actividades. Así, por ejemplo, los estudiantes usuarios de juegos sociales (tipo Los Sims), suelen obtener mejores calificaciones, meterse menos en peleas e incluso ayudar más a sus compañeros de clase. Como vemos, el hecho de actuar de determinada manera en un videojuego (siguiendo horarios, ayudando a que los personajes realicen sus tareas, etc.) puede convertirse en un hábito que luego se usa en la vida real.

### **Casos de estudio: World of Warcraft**

Como todos sabemos este videojuego es uno de los más importantes en el mundo de los juegos multijugador on-line. Pero, en este caso, no nos centraremos sólo en las características del videojuego, sino que lo hemos escogido por ser el centro de un estudio realizado en 2006 por psicólogos estadounidenses durante el evento ‘Las cuatro dimensiones de los efectos de los videojuegos’ del que ya hemos hablado anteriormente.



**Figura 2: Imagen de World of Warcraft, videojuego que ha sido el centro del estudio psicológico ‘Las cuatro dimensiones de los efectos de los videojuegos’.**

El estudio llevado a cabo nos desveló datos tan curiosos como que el 86% de los jugadores compartían sus conocimientos con el resto de la comunidad de jugadores o que el 56% usaba procesos sistemáticos de razonamiento científico para afrontar los retos a los que este videojuego nos enfrenta. De aquí podemos deducir que el uso de este tipo de videojuegos puede ayudar a una persona a adquirir capacidades de razonamiento y procesamiento científico o usar las que ya posee, afianzándolas y mejorándolas. Y es que, cuando se somete a una persona a este tipo de estrés, los estímulos que se generan en el cerebro consiguen facilitar y acelerar el aprendizaje y la comprensión científica, mejorar el razonamiento, trabajar en equipo y ampliar la capacidad de predecir problemas mediante razonamientos lógicos y matemáticos.

### **Perjuicios de los videojuegos**

Hasta ahora hemos hablado de los efectos beneficiosos que pueden tener los videojuegos, pero también hay muchas características de los videojuegos que entran en controversia con una buena actitud cívica.

Los videojuegos añaden perjuicios que pueden llegar a convertirse en vicios. Véase, por ejemplo, la falta de trato con otras personas, el estrés al que se somete al jugador lo puede convertir en alguien conflictivo o fácilmente irritable, el sedentarismo puede causar problemas muy graves de salud, la posibilidad de que el usuario se convierta en ludópata, etc.

En este sentido, el psicólogo Carlos González Tardón afirmó en una entrevista realizada por Redmensual, que el uso de videojuegos podía traernos resultados negativos a la sociedad, dado que pueden generarse sentimientos (de amor o de odio, por ejemplo) hacia personajes ficticios que pueden llevar a ciertas personas a obsesionarse y sufrir daños psicológicos importantes. No obstante, en esta misma entrevista, afirmó que no había porque generar un miedo innecesario, que tendremos que tomárnoslo, por ejemplo, como el amor platónico que se siente hacia ciertas personalidades famosas, ya que en el fondo, estamos ante casos similares, psicológicamente hablando. Por tanto, el problema sólo llega cuando la afición se convierte en obsesión.

Pero no sólo se quedan aquí las desventajas de usar videojuegos. Además, un mal uso de estos, puede conllevar trastornos en la personalidad o las relaciones sociales de los jugadores.

Tenemos que aclarar, que todos estos puntos negativos de los videojuegos aparecen por un mal uso de los mismos. En la actualidad existen unas etiquetas de recomendación de edad y descripción del contenido que pueden guiar a una persona a la hora de usarlo o no dependiendo de sus características.

Los valores negativos que podemos encontrar en los videojuegos son:

- La violencia: hay quien dice que la violencia de los videojuegos es comparable a la de los comics y ésta sirve para canalizar nuestra ira de modo que no surja como violencia en la vida real. Fuera de opiniones, lo cierto es que cada vez hay más juegos violentos en el mercado y según la Asociación Americana de Psicología (APA), existe una gran correlación entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior. Por esto, se pide prudencia en el uso de estos videojuegos, sobre todo a temprana edad. Lo mejor es estar atentos a la indicación de edad de recomendación de uso y de contenido que podemos encontrar en la portada del mismo.
- El sexismo: en muchos casos el personaje protagonista es un hombre, mientras que la figura femenina del juego suele estar como recompensa. De hecho, el hombre suele aparecer como el ser dominante en la acción, mientras que las mujeres aparecen apresadas o necesitadas de ser rescatadas. Este trato diferenciador puede traer consigo problemas en relaciones entre personas de distinto sexo, sobre todo, de parte masculina.
- El racismo: hay juegos en los que se trata a personajes de otras culturas de forma inferior. Al igual que pasaba en el caso del sexismo, el trato diferente que se da hacia lo diferente, puede llegar a ser perjudicial para la sociedad multicultural en la que vivimos actualmente. Precisamente lo que necesitamos es más integración e igualdad, no racismo.
- Falta de sociabilidad: esta es una de las mayores preocupaciones de padres y educadores, ya que, se teme que el mayor apego de los jóvenes por los videojuegos acarree consigo un mayor aislamiento y reducción de contacto con sujetos de la misma edad. En este sentido, los expertos afirman que no tiene porque suceder esto, de hecho, la mayoría de los videojuegos

actuales traen la opción de multijugador, con lo cual aumentan las relaciones sociales. Eso sí, hay que tener controlado al sujeto para ver con qué tipo de personas se relaciona al jugar en este modo y, sobre todo, evitar que sus únicas relaciones con la gente del exterior sea ésta.

Para finalizar este punto, diremos en defensa de los videojuegos que, aun teniendo características negativas para la sociedad, la mayoría de los problemas vienen dados por la ignorancia de los que los critican. De hecho, hay quien llega a achacar al uso de videojuegos problemas de creatividad o de desarrollo de la inteligencia.

### **Adicción a los videojuegos**

Hablaremos de adicción cuando una persona necesite de los estímulos provocados por los videojuegos para llegar a tener una sensación de bienestar, siendo dicho individuo dependiente mental y físicamente de esos estímulos. Ésta viene provocada por dedicarle demasiado tiempo a este tipo de actividad. Estos problemas suelen aparecer en la infancia, es por ello que en este punto nos centraremos en cómo afectan, por qué les afectan y cómo solucionar los efectos de los videojuegos en los niños.



**Figura 3: La adicción es uno de los valores más negativos que los videojuegos nos aportan.**

Los psicólogos avisan que padres y educadores tienen que estar atentos de actitudes que adoptan los jóvenes a la hora que juegan. Si el joven parece estar absorto, en demasiada tensión (apretando mandíbulas, por ejemplo), sin apartar la vista de la pantalla, ha perdido el interés por otro tipo de actividades que antes practicaba, tiene problemas de trastorno de sueño o con los estudios, se ha distanciado de la familia o de los amigos o no respeta los horarios que se le han indicado para jugar, entonces podrían estar ante un caso de adicción.

Entre las causas que llevan a alguien a ser adicto a los videojuegos podríamos destacar las siguientes:

- La persona en sí es más propensa a ser dependiente.

- Tiene problemas familiares (falta de comunicación, incompreensión, poca dedicación al niño por motivos laborales, etc.).
- Escasa integración en su entorno escolar o social.

Los videojuegos no suponen una amenaza, pero si el abuso de su uso o un uso descontrolado de los mismos. Es por esto que se recomienda a los padres que realicen un horario de juego, proponer nuevas actividades que resulten de interés, evitar que se aíslen en sus habitaciones a solas con los videojuegos o usar los videojuegos como un premio a la correcta realización de otras tareas.

Además, si atendemos a los tipos de videojuegos que hay hoy en día en el mercado, podemos ver que con su uso podemos ayudar a estimular capacidades como el razonamiento, la orientación espacial, la capacidad de atención, la coordinación motora y de la visión, la resolución de conflictos o la toma de decisiones. Por todo esto, las personas adultas deberían fomentar el uso de ciertos tipos de videojuegos que ayuden al niño a mejorar esas capacidades en las que flaquea. De este modo, a la vez que el niño se divierte, podemos tener la tranquilidad y la seguridad de que, además, le estamos ayudando a su correcto desarrollo y formación.

### **Caso de estudio: Final Fantasy**

En este punto no nos centraremos en el Final Fantasy como videojuego, sino como motivo de obsesión y de trastorno de personalidad del joven José Rabadán de tan sólo 16 años de edad. Tanto es así que, en el año 2000 asesinó con una catana japonesa a su madre mientras dormía, a continuación a su padre, quien se llegó a despertar e incluso a defender y, por último, a su hermana menor quien presencio parte de lo acontecido con sus padres.

La policía relacionó el crimen con el capítulo VIII de la saga Final Fantasy por la forma en que lo llevó a cabo, así como por la imagen física del propio parricida, quien, como vemos en la imagen siguiente, llevaba un peinado similar al del personaje del videojuego. Además, sus amigos comentaron que en los últimos tiempos Rabadán se había vuelto un chico solitario, reservado y un tanto violento.



**Figura 4: Imagen comparativa de José Rabadán y Squall (personaje protagonista del videojuego Final Fantasy).**

Por otro lado, al ser detenido, lejos de mostrar arrepentimiento o sentimiento de culpabilidad, el chico se mostró frío, insensible e incluso dedicó sonrisas a las cámaras de televisión y prensa gráfica que había presente.

A pesar de todo, en el juicio, el joven dijo que apenas había jugado a este videojuego y que hizo todo eso para ser libre de su familia, quienes lo tenían esclavizado y sin libertad. Es por esto que nunca se sabrá si realmente tomó como referencia el videojuego o, por el contrario, sólo fue una triste coincidencia.

No obstante, tras analizar toda esta información, podemos decir que este joven pudo ser un caso de alguien que da mal uso a los videojuegos, pasando la línea que divide un uso responsable de uno obsesivo o adictivo, dado que como hemos comentado anteriormente se transformó en una persona solitaria o reservada, lo cual es un síntoma de la adicción, tal y como comentábamos en el apartado anterior.

En este mismo sentido, este no es el único caso trágico, ha habido otros. Por ejemplo, en 1994 unos jóvenes se inventaron un macabro juego de rol y asesinaron en Madrid a un empleado de la limpieza. Pero, lo peor de todos estos actos, además de las pérdidas de las personas asesinadas, es que conllevan graves acusaciones desde la prensa, la sociedad o la justicia hacia el mundo del videojuego, que como sabemos ha sido recientemente nombrado como parte de nuestra cultura.

## **Soluciones de la industria del videojuego a estos problemas**

Ahora bien, todos estos inconvenientes que presentan los videojuegos, también los conocen las grandes industrias del sector. Es por ello, que en los últimos tiempos se están desarrollando videojuegos y complementos que hacen que el protagonista sea el propio usuario y la victoria dependa de ciertas actividades físicas individuales o en grupo.

De este modo, acaban con la imagen pasiva e individual del videojuego, dejan atrás el estatus de generador de violencia y pasan a ser una excusa de reunión, actividad y deporte. Se elimina el sexismo y el racismo, dado que el protagonista es uno mismo y el antagonista es un amigo o familiar. En resumen, el jugador sigue sintiendo las mismas emociones al enfrentarse a retos, pero acabando con esas características que hacían que desde ciertos sectores se le tildara de perjudicial para la sociedad.

Para que todo esto suceda ha sido necesaria una tecnología nueva más potente, dado que se añaden complementos que hacen que sea necesaria la visión de nuestra imagen en la pantalla o el análisis de nuestra voz, todo ello en tiempo real. Además, se hace necesaria la eliminación de los cables para obtener una mayor movilidad del jugador. Es por esto que tanto PlayStation 3 de Sony, como Wii de Nintendo vienen con mandos inalámbricos, o que consolas portátiles, como, por ejemplo, Nintendo DS, hayan sacado versiones con cámara (Nintendo DSi).

Por otro lado, toda esta revolución no podría llevarse a cabo sin una serie de complementos que hacen de nuestra consola una máquina casi perfecta. En este sentido,



encontramos en el mercado aparatos como el Eye Toy para PlayStation o el Xbox Live Vision para Xbox.

Una vez reunidos todos los avances anteriormente nombrados ya estamos en situación de presentar videojuegos que cumplan las características deseadas. Así tenemos juegos como WiiSports, Yoga for Wii o Wii Fit para la Nintendo Wii; Eye Toy Play Sports o Eye Toy Play 3 para Sony PlayStation 2 y 3, respectivamente; o, como último ejemplo, Your In The Movies para Xbox 360. En todos ellos, prima la actividad física y el compañerismo, para ganar hay que usar todo el cuerpo y compenetrarse muy bien con los compañeros. De este modo, se llega a resolver los retos de la forma más rápida y, por tanto, ganadora.

Todos estos juegos han ayudado a que la consola deje de ser vista como un juguete para niños para pasar a ser un método de diversión para toda la familia. Y es que hay juegos con los que, a buen seguro, se divierten desde el pequeño de la familia hasta el abuelo. La mayoría de estos premian tanto el esfuerzo físico como el trabajo en grupo, o sea, se cambia el concepto de “gana el que más puntos tiene”, por el de “gana quién es mejor compañero y se esfuerza más”.



**Figura 5: Ejemplos de videojuegos donde el usuario necesita su actividad física para salir victorioso.**

Resumiendo, si atendemos a como se está encauzando el avance de los videojuegos podemos ver que lo que más se pretende mejorar es la sensación de soledad del jugador. Se quiere llegar al punto en el que jugar a un videojuego no sea cosa de uno, sino de una familia entera o del mundo entero, en el caso de los videojuegos multijugador on-line.

### **Caso de estudio: Los Sims**

Hay algunos videojuegos que, por el tema que tratan, su visión del mismo o el modo en que lo tratan, son usados en terapias de autoayuda. Desde que apareciera, allá por enero de 2000, Los Sims, los psicólogos se dieron cuenta de que este videojuego podía ayudar, y mucho, a personas con problemas. Y es que este videojuego, en el cual tenemos que crear el mundo de nuestros personajes, ha servido de tratamiento psicológico para personas con problemas de integración social, estrés agudo, etc.

Esto es debido a que en él, tenemos que controlar toda la vida de nuestro personaje, desde el control de sus comidas o su asistencia al trabajo o la escuela, hasta sus relaciones personales con amigos, hijos, esposa, etc. Con todo esto, se ayuda a las personas con problemas, dándoles un mundo vacío que tienen que ir llenando de viviendas, barrios, productos e incluso sentimientos. De esta forma, a la vez que van llenando este mundo artificial, van completando ese aspecto de su vida que no les dejaba ser del todo felices.

En su primera versión, sólo podíamos controlar una vivienda y los personajes que habitaban en ella, el resto de los personajes aparecían y desaparecían sin que pudiera controlarlo el usuario. Pero, a medida que fueron surgiendo expansiones y nuevas versiones, se posibilitaba al jugador a controlar toda la ciudad, el barrio, las relaciones con los compañeros de trabajo, las vacaciones de nuestros personajes, etc. Es decir, toda la vida e incluso la muerte de nuestros personajes en el videojuego.



**Figura 6: Imagen del videojuego Los Sims en la que se aprecia a dos personajes relacionándose en la vivienda que el usuario les ha creado.**

En resumen, este videojuego, sirvió a la industria para dar a conocer un producto que, además de entretener y divertir al usuario, lo ayudaba a superar traumas. Es decir, la visión del mundo de los videojuegos cambiaba radicalmente se abría una puerta que sirvió a la industria para acabar con la imagen que se tenía hasta entonces de generador de violencia y conflictos. Y

es que, hasta ese momento, el 42% de los videojuegos que aparecían tenían contenidos violentos y el 49% de las compras estaban centradas en estos. Además, los chicos eran usuarios de videojuegos violentos en un 60%, mientras que las chicas sólo lo eran en un 10%. Todo esto motivaba a padres y educadores a asociar los videojuegos con la violencia. Por suerte, la industria reaccionó e hizo ver que este mundo era mucho más que “matar marcianitos”.

## **Conclusiones**

Lo que empezó viéndose como un juguete para niños, se ha transformado en una forma de diversión y entretenimiento para toda la familia, nos sirve para aprender capacidades, como idiomas, formas de razonamiento científico, etc. Sin duda alguna, el uso de los videojuegos nos aporta cada día más y más beneficios. Pero, tenemos que recordar que fuera de los videojuegos sigue habiendo mundo, no podemos obsesionarnos sólo con esta forma de diversión y entretenimiento, ni dejar que nuestros hijos sean educados y enseñados por máquinas. El uso de videojuegos puede traer efectos negativos a la sociedad si se trata de un uso descontrolado, adictivo u obsesivo. Hay que saber dónde está el límite, de forma que expresemos al máximo los beneficios de usar este tipo de productos sin caer en perjuicios.

Para finalizar daré la opinión que me queda tras el estudio de este tema. Creo que muchos de los defectos que se le achacan a los videojuegos vienen desde el desconocimiento, es por esto que veo muy acertado el hecho de que desde la industria se hagan cada vez más videojuegos para todas las edades. De esa forma, acercaremos este maravilloso mundo a todos los sectores de la sociedad, haciendo que esas críticas infundadas se transformen en alabanzas o en lo contrario si se ven con motivos de tomar tal postura, pero siempre bajo el conocimiento. Por otra parte, el número de personas a las que les afectan los perjuicios que tienen los videojuegos (adicción, obsesión por cosas fantásticas, etc.) van a aumentar, dado que por el ritmo de vida que hay en la sociedad actual, cada vez son más los padres que, por cuestiones laborales, no pueden dedicar todo el tiempo que deberían a sus hijos. Este descontrol hace que los niños pasen demasiado tiempo enfrente de una pantalla sin la vigilancia que debieran tener, por ello, hay muchos chicos que están abocados desde pequeños a ser adictos a los videojuegos o a tener trastornos graves de personalidad. Es triste, pero es el precio que hay que pagar por vivir en un mundo tan globalizado y competitivo como el actual.

## **Referencias bibliográficas/Webs**

(Wikipedia, 2009) Los Sims. Acceso, 4 de Diciembre de 2009.

(Centro de Psicología Bilbao, 2009) Adicción Videojuegos. <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>. 2009

(Balerdi, 2000) Félix Etxeberria Balerdi: Videojuegos y educación. Ediciones Universidad de Salamanca. [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm). 2000

(Llenas, 2008) Marc Giner Llenas: Niños y videojuegos. <http://psicopedagogias.blogspot.com/2007/12/nios-y-videojuegos.html>. 2008

(Villalobos, 2008) José María Villalobos: Psicología y videojuegos: entrevista a Carlos González Tardón.  
<http://ecetia.com/2008/10/entrevista-a-carlos-gonzalez-tardon-en-redmensual>. 2008

(hoyTecnología, 2009) Los psicólogos estadounidenses defienden el valor pedagógico de los videojuegos. Acceso, 5 de Diciembre de 2009.

(OldSchoolGeneration, 2009) Un asesino que juega a Final Fantasy. Acceso, 5 de Diciembre de 2009.