

ADOLESCENCIA Y CONSUMO DE VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN NARRATIVA DEL ESTADO DEL ARTE

ADOLESCENCE AND CONSUMPTION OF VIDEO GAMES: A NARRATIVE REVIEW OF THE STATE OF THE ART

Sans, Danilo J.¹

RESUMEN

Introducción: A partir de la globalización y la consolidación del sistema capitalista a nivel global se produjeron cambios socioeconómicos, estos generaron que el consumo pase a ser un valor central en la construcción de la identidad. Los adolescentes son un segmento destacado de la población en la que impacta esto, y los videojuegos son un consumo prioritario para ellos.

Objetivos: Esta revisión bibliográfica narrativa tiene por objetivo (1) Describir el consumo de videojuegos en adolescentes y (2) Describir las consecuencias de dicho consumo.

Resultados: El consumo de videojuegos es principalmente virtual en el espacio digital-virtual, este es diferente al espacio material "real". Los adolescentes los consumen de forma diferenciada por género. Se describen consecuencias positivas y negativas de este consumo.

Conclusión: Se analizan los resultados destacando la necesidad de un sistema estandarizado de clasificación de videojuegos para poder extraer conclusiones más adecuadas.

Palabras clave:

Adolescencia - Consumo - Videojuegos

ABSTRACT

Introduction: From the globalization and consolidation of the capitalist system at a global level there were socio-economic changes, these generated that consumption becomes a central value in the construction of identity. Teenagers are a prominent segment of the population in which this impacts, and video games are a priority consumption for them.

Objectives: This narrative literature review aims to (1) Describe the consumption of video games in adolescents and (2) Describe the consequences of such consumption.

Results: The consumption of video games is mainly virtual in the digital-virtual space, this is different from the "real" material space. Teenagers consume them differently by gender. Positive and negative consequences of this consumption were found.

Conclusion: The results are analyzed highlighting the need for a standardized video game classification system to be able to draw more appropriate conclusions.

Keywords:

Adolescence - Consumption - Video game

¹Centro de Excelencia en Psicología Económica y Consumo - CEPEC, Línea: Ciudadanía Económica y Comportamiento del Consumidor. Chile. E-mail: danilojsans@gmail.com

Introducción

El desarrollo de la globalización y la consolidación a nivel global del sistema capitalista neoliberal han producido cambios económicos, sociales y políticos que tienen consecuencias en los individuos (Baumann, 2007). La identidad actualmente es construida de forma dinámica y cambiante, y la diferenciación individual se consigue mediante el consumo de productos masivos. Esto implica que se desplazó la austeridad y el trabajo del lugar central que ocupaba en la construcción de identidad colectiva e individual y se colocó al consumo como elemento principal, los sujetos comenzaron a darle importancia a los bienes que poseen como representación de valor personal, social y de status desplazando el valor utilitario de los objetos (Baumann, 2007).

La centralidad otorgada al consumo generó cambios en las formas de practicarlo, esto atraviesa a todos los segmentos de la población entre los cuales se destacan los adolescentes. La adolescencia es un período de grandes transformaciones físicas, cognitivas y sociales. En los aspectos sociales, comienzan a renegociar nuevas relaciones con los padres y les otorgan un mayor peso a las opiniones de los pares. Mientras que, en el dominio psicológico, por un lado, se genera un mejoramiento de la metacognición que permite procesar la información y planificar de manera más eficaz, y por el otro los cambios hormonales suscitan un aumento de la impulsividad y la irritabilidad. Con respecto al físico, la autoimagen cobra relevancia, tienden a tratar fervientemente de conciliar los ideales y su realidad, por lo que son permeables a los mensajes que incitan al consumo por parte de los medios de comunicación (Craig & Baucum, 2009). A esto se le agrega que se encuentran en una etapa caracterizada por la crisis y búsqueda de la identidad, donde los bienes están colocados como uno de los pilares clave de la construcción de la identidad individual, los que consideran que los acercan a "ideales" (Friedline, Elliot & Nam, 2012). Por estas características son objetivo de múltiples estrategias de mercadotecnia, e implican tres mercados distintos: El presente, donde empiezan a realizar sus compras de forma autónoma y a tener su propio dinero; el futuro en relación a que pueden ser fidelizados a determinadas marcas o productos; y su influencia en las decisiones familiares, principalmente en las compras de productos de ocio y tecnología (McNeal, 2000 en Denegri, Lara, Córdova & Del Valle, 2008).

Uno de los principales mercados de consumo que incorpora a los adolescentes es el de los videojuegos (VDJ). El consumo de VDJ ha ido aumentando en las últimas décadas, llegó a convertirse en uno de los principales mercados que incorpora a los adolescentes (Takatalo, et al., 2010). Debido a esta popularidad en 2018 se posicionó como el principal mercado en la industria del entretenimiento con un gasto total de 43.4 billones de dólares y más de 2.3 mil millones de jugadores activos en todo el mundo (ESA, 2018; Wijman, 2018). Este crecimiento en la actividad generó que los investigadores empiecen a indagar en temas vinculados a los VDJ.

Teniendo en cuenta lo mencionado en el presente artículo

se realiza una revisión bibliográfica de investigaciones teórico-empíricas sobre el consumo de videojuegos en adolescentes, a través de esta se espera (1) Describir el consumo de videojuegos en adolescentes y (2) Describir las consecuencias de dicho consumo.

Metodología

Se realizó una revisión bibliográfica descriptiva con el objetivo de lograr una aproximación a las investigaciones más relevantes en la actualidad que describan la relación entre adolescencia y consumo de videojuegos.

Se consultaron las bases de datos Scopus, ISI Web of Science y Scholar Google. El criterio para la selección de descriptores y período de búsqueda tuvo como objetivo acceder a los trabajos más relevantes y actuales que describan el consumo de videojuegos en adolescentes, y otros que detallen las consecuencias de dicho consumo. Las palabras que orientaron la búsqueda fueron: adolescencia, adolescente, consumo, comportamiento del consumidor, videojuegos, videogames, adolescent, teenager, adolescence, consumption, purchase, buy, shop, gaming, consumer y consumer behavior. Asimismo, se incluyeron únicamente las investigaciones publicadas en revistas indexadas, a las que se permitió el acceso al texto completo, que estuviesen escritas en español o inglés y que hayan sido publicadas entre el año 2010 y el 2019. Se analizaron veinte trabajos, y luego se agregaron once al análisis, sugeridos como centrales o novedosos por la literatura sobre la temática. Los trabajos incluidos fueron: cuatro revisiones teóricas, dos artículos periodísticos, dos revisiones narrativas, cinco investigaciones cuantitativas experimentales transversales, nueve estudios cuantitativos descriptivos transversales, tres artículos teóricos, un informe de organización, dos metanálisis, un estudio cuantitativo no experimental longitudinal, un estudio cualitativo descriptivo y un estudio mixto cualitativo-cuantitativo transversal.

Consumo en el mundo virtual

El consumo en el espacio virtual-digital es teorizado principalmente por Shield (2000,2003) quien lo caracteriza como un espacio liminal, es decir, ubicado en un margen o borde, entre la imaginación y el mundo material. Esto implica que en el consumo virtual-digital se interrelaciona el espacio material y el de la imaginación, teniendo en cuenta que la imaginación o la virtualidad es real pero ideal, mientras que lo que es material es real y actual. Lo ideal incluye ideas, memorias, fantasías, sueños diurnos, intenciones, que son experimentadas mentalmente pero no son actuales. Mientras que lo actual y material pasa en concreto, de una forma física. Para comprenderse mejor puede compararse lo que es idealmente posible y lo que es materialmente posible. Los ideales posibles son fantasías o abstracciones, por ejemplo, una espada encantada o un elfo. Se puede conocer estas cosas e imaginarlas, pero no podemos experimentarlas físicamente. Mientras que otros objetos materiales, como comprar un teléfono o una casa permiten que los experimentemos físicamente (Shield, 2000; Shield, 2003).

Este marco teórico permite comprender las compras vir-

tuales como algo real pero inmaterial e ideal, lo que implica que los objetos virtuales más allá de no tener existencia física son posibles de ser adquiridos y consumidos produciendo experiencias concretas en las personas. Y posibilita entender el contexto de las compras en el mercado de VDJ, que se realizan principalmente de forma virtual-digital, un 83% de las compras de VDJ en 2018 fueron en este formato (ESA, 2018). Asimismo, el consumo virtual forma parte de una transición del consumo utilitarista al consumo por valor emocional, es decir, no prima la funcionalidad del objeto para fines concretos, sino la importancia emocional que le otorgan los sujetos (Denegri Knot & Molesworth, 2010).

Consumo de videojuegos en la adolescencia

En los próximos apartados se describirá el consumo de VDJ en los adolescentes desde dos significados distintos, producto de la revisión de la literatura. Por un lado, se expondrán aquellas investigaciones que consideraron el consumo como compra o adquisición de juegos y por el otro el consumo como uso de los videojuegos ya adquiridos. Finalmente, las consecuencias del consumo de videojuegos estarán más asociadas al consumo en el segundo sentido.

Con respecto al género, los adolescentes presentan diferencias en el consumo de VDJ. Masanet (2016) indica que existe un consumo estereotipado por género de medios, las mujeres tienden a consumir más productos de drama que se centran en las relaciones interpersonales, mientras que los varones consumen más VDJ y humor. Asimismo, aclara que el control familiar es mayor en las mujeres. En el mismo sentido, una investigación que consideró los artes de tapa de casi 400 videojuegos concluyó que las ventas se relacionaron positivamente con la sexualización de personajes femeninos ubicados en espacios periféricos, y negativamente con la presencia de personajes femeninos en espacios centrales sin personajes masculinos presentes, la centralidad de personajes masculinos permitiría a los varones identificarse con el personaje principal de la trama (Near, 2013). Fantone (2009) propone que, en la actualidad, además de la escuela se encuentran los VDJ como espacio de socialización para el aprendizaje de los roles de género, sobre todo los de simulación de vida o vida virtual. Como síntesis, el consumo de VDJ por parte de los adolescentes mantiene los estereotipos de género, dado que consumen de forma estereotipada, y esos productos a los que llegan les enseñan roles normativos con respecto a su género. Por ejemplo, Fantone (2009) advierte que en los VDJ de simulación de vida como *The Sims* o *Second Life* las actividades y características asociadas a personajes femeninos reafirman un estereotipo de mujer, madre, que le gusta cocinar e ir de compras, dócil y seductora.

En relación al aspecto cultural del consumo de los adolescentes, actualmente es más similar a nivel global que en décadas anteriores, no obstante, todavía persiste la influencia cultural local en espacios tales como clubes o barrios, que diferencian el consumo de los adolescentes por país y región (Reguillo, 2000 en Pini, Musanti, Kauf-

man & Amaré, 2012). En el caso de Argentina el consumo de tecnologías posee cada vez más incidencia en la construcción de identidad de los adolescentes (Kantor, 2009 en Pini, Musanti, Kaufman & Amaré, 2012). Como muestra de esto, la posesión de artefactos electrónicos se ha constituido en una propiedad personalizada que denota una marca de clase socioeconómica del portador (García, 2008). En relación al consumo de VDJ, es el segundo motivo de uso más habitual de la computadora (Morduchowics, 2008) y un 70% de los adolescentes juega (Pini & Musanti, 2010).

En los últimos años se ha incorporado un nuevo uso y consumo de los videojuegos en los adolescentes y en adultos jóvenes, esto es la competencia y profesionalización del juego (Wagner, 2006). Desde del surgimiento de los llamados "Electronic Sports" o Esports los VDJ pasaron de ser una actividad solamente vinculada al ocio y al entretenimiento a poder ser un trabajo o un deporte. Los Esports son definidos como un área de actividades deportivas en la que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas en el uso de tecnologías de información y comunicación (Wagner, 2006). Los deportistas de Esports compiten en torneos, los más habituales, por ejemplo, en Estados Unidos son los organizados entre colegios o universidades (Gerber, Sweeney & Pasquini, 2019). Un aspecto relevante a considerar es que algunas universidades ya están incorporando jugadores de Esports como becarios, en la misma condición que los deportistas "tradicionales" (por ejemplo: la Universidad de California-Irvine y la Universidad Robert Morris), y también se están generando espacios de formación y entrenamiento en Esports (Gerber, Sweeney & Pasquini, 2019). El surgimiento de los Esports abre muchas líneas de investigación posibles entre las que se hallan: los deportistas y su actividad, los espectadores de las competencias, entre otros. Esto reconfigura los contenidos y objetos a consumir de los VDJ por parte de los adolescentes.

Consecuencias del consumo de videojuegos

De acuerdo a la revisión bibliográfica realizada, el consumo de VDJ conlleva consecuencias tanto positivas como negativas en los adolescentes, como se desarrollará a continuación.

Consecuencias positivas del consumo de videojuegos

Dentro de los beneficios están los efectos neurobiológicos positivos, los cuales dependen de cuatro factores: Tiempo de uso, patrón de uso, déficits neuropsiquiátricos previos y tipo de VDJ. Los beneficios de un uso moderado son: mejoras en el control atencional, percepción, cambio de tarea, rotación mental y tasa de decisiones. Asimismo, se reportó mejoría en la agudeza visual asociada sobre todo al uso de VDJ de disparos (Buiza et al., 2017). En consonancia con esto, Milani, Grumi y Di Blasio (2019) reportaron modificaciones positivas en las competencias visoespaciales de los sujetos, con diferencias por tipo de juego. En los casos donde el VDJ era en 2 dimensiones la mejoría se hallaba en la rotación mental, mientras que si era en tres dimensiones mejoraba la visualización espacial. Con respecto a la ubicación de las modificaciones del sistema

nervioso, Martínez et al (2012) hallaron que luego de la exposición reiterada a un VDJ se encontraron modificaciones positivas producto de las tareas cognitivas exigentes del videojuego, y observaron cambios en las redes parieto-frontales que están involucradas en funciones cognitivas heterogéneas.

En una investigación que reporta un debate entre distintos investigadores del campo de los VDJ, los definen como regímenes de entrenamiento controlados que se generan en contextos de comportamiento altamente motivado. Los especialistas destacaron los siguientes beneficios: mejoras en la visión de bajo nivel, atención visual, agudeza visual, habilidad para el cambio de tareas, toma de decisiones, seguimiento de objetos, velocidad de procesamiento e inferencia estadística (Bavelier, et al., 2011).

Con respecto a los posibles beneficios en las competencias sociales, jugar VDJ se relacionó con el aumento del comportamiento prosocial, las habilidades de cooperación social, la motivación y el fortalecimiento de las habilidades para continuar en etapas donde se fracasó, y la participación social (Abbasi, Hooi Ting, Hlavacs & Fayyaz, 2018). En el mismo sentido, Deleuze et al (2019) hallaron que jugar VDJ era, para los participantes de su estudio, una forma adaptativa de afrontar las situaciones de tensión de la vida cotidiana y relajarse.

Por último, en un meta análisis sobre el efecto en el índice de masa corporal de los "videojuegos activos" (VDJ que requieren movimiento de moderado a alto por parte del jugador) se encontró que en niños y adolescentes tiene un pequeño efecto positivo, y en adultos mayores tiene un gran efecto positivo. Asimismo, dicho trabajo destaca que estos juegos pueden servir para promover un estilo de vida saludable (Riet, Crutzen & Shirong Lu, 2014).

Existen variados beneficios del consumo de VDJ, no obstante, el mayor número de investigaciones se centra en los perjuicios posibles.

Consecuencias negativas del consumo de videojuegos

Una de las consecuencias negativas más estudiadas en relación al consumo de VDJ es el aumento de la violencia en adolescentes. Gentile et al (2004) son uno de los grupos de investigadores más relevantes en señalar la relación desde el ámbito académico, su trabajo cobró importancia porque encontraron que la elección de jugar VDJ violentos se asociaba con el rasgo de personalidad hostil, al mismo tiempo que la exposición a juegos violentos se relacionaba con conductas agresivas tales como peleas físicas con otros adolescentes y discusiones con los profesores. Esto abría la pregunta por la causalidad, tratando de comprender qué vendría primero, si la personalidad con rasgos hostiles o la exposición a VDJ violentos. Wei (2007) reportó que el consumo de VDJ violentos online se asoció con mayor tolerancia a la violencia y mayor conducta violenta, detalló que la asociación fue mayor en las consecuencias actitudinales que en las conductuales. Bavelier et al (2011) indican que jugar a videojuegos violentos aumenta la desensibilización, la excitación fisiológica, el pensamiento agresivo, la conducta agresiva, y la conducta disruptiva y confrontativa en el mundo "real"; además

reduce la empatía y el estrés asociado a observar o iniciar acciones antisociales. En consonancia con esto, Smohai et al (2016) encontraron que los jugadores de VDJ online tendieron a tener un mayor uso excesivo, conflicto interpersonal y aislamiento social que los jugadores de VDJ offline.

Otra de las consecuencias negativas asociadas es la reducción de la atención. En una investigación se aclara que según de qué tipo de atención se trate, se puede visibilizar una disminución en los jugadores (Bavelier et al., 2011). En el caso de los videojuegos de acción, estos mejoran la capacidad atencional si se la considera como la velocidad y eficiencia para filtrar distractores visuales presentados velozmente. Pero en el caso de la atención como habilidad para sostener el foco en un flujo de información lento, como es prestar atención en las clases, jugar VDJ tiene efectos negativos. Asimismo, se halló un aumento en conductas asociadas al Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en individuos promedio regulares, debido a que la exposición a los VDJ puede generar una mayor capacidad de distracción en entornos académicos que se visualizan como poco estimulantes en comparación (Bavelier et al., 2011). En relación al rendimiento académico, en una investigación se halló que el uso diario de VDJ se asoció con el empobrecimiento del conocimiento de estrategias de aprendizaje efectivas, es decir, aquellos adolescentes que juegan diariamente comprenden de peor manera las estrategias para el aprendizaje (Drummond & Sauer, 2014).

Con respecto a la distribución del tiempo también se hallaron consecuencias negativas. En una investigación se reportó que, a mayor tiempo utilizado en VDJ, mayores consecuencias negativas por las dificultades en la distribución del tiempo. Aquellos adolescentes que jugaban más dormían menos, veían menos a su familia y amigos, comían menos o se olvidaban de comer y les faltaba tiempo para realizar tareas escolares (Hellstrom, Nilsson, Leppert & Aslund, 2012).

Otra de las consecuencias negativas del consumo de VDJ se observa en la conducta social. En una investigación se encontró que aquellos adolescentes que pasaban más tiempo jugando videojuegos en la computadora tenían peor apego a los padres, generando posibles dificultades en el desarrollo (Richards, McGee, Williams, Welch & Hancox, 2010). En otro trabajo se halló una relación entre la exposición a un VDJ con un personaje femenino hipersexualizado y una mayor tolerancia al acoso y aprobación a los mitos justificativos de la violación (Driesmans, Vandenbosch & Eggermont, 2015). En consonancia con esto, la adicción a los videojuegos en internet se relacionó con comportamiento social alterado y aislamiento (Bavelier et al., 2011).

En un meta análisis Ferguson (2015) detalla que son mínimos los efectos de jugar VDJ en el aumento de conducta violenta, reducción de conducta prosocial, reducción de rendimiento académico, síntomas depresivos y síntomas de déficit de atención. El autor propone que, a mayor sofisticación metodológica los efectos negativos de esta actividad tienden a disminuir, y describe que los estudios

que usaron un análisis de efectos bivariados reportaron mayor efecto que los que incorporaban análisis multivariado, proponiendo que las moderaciones y mediaciones que suponen los análisis multivariados le restan potencia de efecto y permiten disminuir el riesgo de caer en correlaciones espurias.

Conclusiones

El consumo de VDJ es un fenómeno masivo y se ha consolidado como una de las principales actividades de ocio y recreación en los adolescentes (Takatalo, et al., 2010). Debido a que el consumo forma parte central de la formación de identidad (Baumann, 2007) es esperable que los tipos de VDJ que consumen los adolescentes impacten en su desarrollo actual y futuro. En relación a esto, la presente revisión describió el consumo de VDJ por parte de los adolescentes y sus consecuencias.

La diferencia principal que surgió de la revisión de la literatura fue el consumo estereotipado por género (Masanet, 2016). Se podría estar generando un círculo entre oferta y demanda de VDJ por parte de los adolescentes varones, estos son los que más consumen, la oferta se dirige más a ellos, incorporando en menor medida a las mujeres. Una línea de investigación a profundizar es el posible efecto de mantenimiento o modificación de los estereotipos de género en el consumo de VDJ.

Con respecto a los Esports existe poca investigación, todavía se está incorporando la noción de que los deportes pueden ser realizados a través de dispositivos tecnológicos (Wagner, 2006), y no se hallaron investigaciones sobre la audiencia adolescente, las características de los jugadores, entre otros aspectos clave que hacen a la comprensión de esta modalidad nueva de consumo de VDJ.

Las consecuencias del consumo de VDJ en los adolescentes se mostraron contradictorias en relación a la atención (Buiza et al., 2017; Bavelier et al., 2011), y a la promoción de conducta prosocial o antisocial, varios estudios corroboraban hipótesis completamente opuestas (Abbasi, Ting, Hlavacs & Fayyaz, 2018; Gentile, 2004; Wei, 2007; Smohai, 2016). Esto puede ser explicado por la diversidad que engloba el término "videojuegos", y su heterogeneidad cada vez mayor, producto del aumento en la oferta. En la actualidad se precisa un sistema de clasificación estandarizado para poder extraer conclusiones más uniformes y acordes a las consecuencias de cada tipo de VDJ.

Finalmente, se espera que en los próximos años se investigue con mayor profundidad lo que Shield (2000, 2003) denominó espacio digital-virtual y sus implicancias en los adolescentes. En este espacio se ubicarían, además de los VDJ, las redes sociales. Ambos tópicos emergentes son de suma relevancia para la comprensión del consumo de los adolescentes, y este es un valor nuclear de su identidad. Asimismo, la OMS incluyó la adicción a los videojuegos como una nueva patología, los países miembros deberán implementar medidas de tratamiento a partir del 2022 (WHO, 2018; Arroyo, 2019), por ello resulta indispensable la profundización en la investigación.

Conflicto de intereses y financiación externa

El autor declara no tener ningún conflicto de intereses, ni haber recibido financiación externa.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbasi, M., Hooi Ting, D., Hlavacs, H., & Fayyaz, M. (2018). Modeling Consumers' Observational Learning in Digital Gaming: A Conceptual Model. *Lecture Notes in Computer Science*, 11243, 159–168. DOI: 10.1007/978-3-030-02762-9_16.
- Arroyo, D. (2019). *La OMS hace oficial la adicción a los videojuegos como trastorno mental*. Recuperado de: https://las.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html
- Baumann, Z. (2007). *Vida de Consumo*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bavelier, D., Green, S., Hyun Han, D., Renshaw, P., Merzenich, M., & Gentile, D. (2011). Brains on video games. *Nature reviews*, 12. DOI: 10.1038/nrn3135.
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 22 (2). DOI: 10.1016/j.pse.2017.05.001.
- Craig, G., & Baucum, D. (2009). *Desarrollo Psicológico* (9na ed.). Ciudad de México: Pearson Educación.
- Deleuze, J., Maurage, P., Schimmenti, A., Nuyens, F., Melzer, A., & Billieux, J. (2018). Escaping reality through videogames is linked to an implicit preference for virtual over real-life stimuli. *Journal of Affective Disorders*, 231. DOI:10.1016/j.jad.2018.11.078
- Denegri, M., Lara, M., Córdova, G., & Del Valle, C. (2008). Prácticas de Ahorro y Uso del Dinero en Pre Adolescentes (Tweens) Chilenos. *Revista UNIVERSUM*, 23(1),24-38.
- Denegri-Knott, J. & Molesworth, M. (2010). Concepts and practices of digital virtual consumption. *Consumption Markets & Culture*, 13 (2), 109-132. DOI: 10.1080/10253860903562130.
- Driesmans, K., Vandenbosch, L. & Eggermont, S. (2015). Playing a Videogame with a Sexualized Female Character Increases Adolescents' Rape Myth Acceptance and Tolerance Toward Sexual Harassment. *Games for health journal*, 4(2). DOI: 10.1089/g4h.2014.0055.
- Drummond, A. & Sauer, J. (2014). Daily Videogame Use and Metacognitive Knowledge of Effective Learning Strategies. *Psychology of Popular Media Culture*, 4 (4), 342-350. DOI: 10.1037/ppm0000049.
- Entertainment Software Association (2019). Essential facts about the Computer and Video Game Industry.
- Fantone, L. (2009). Female players from margin to centre: female sociality. Digital consumer citizenship and reterritorialisations. *Digital Creativity*, 20(4), 211-224. DOI: 10.1080/14626260903290307.
- Ferguson, C. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10 (5). DOI: 10.1177/1745691615592234.
- Friedline, T., Elliott, W., & Nam, I. (2012). Predicting savings and mental accounting among adolescents: The case of college. *Children and Youth Services Review*, 34,1884- 1895. DOI: 10.1016/j.childyouth.2012.05.018.

- García, N. (2008). Los jóvenes no se ven como el futuro. ¿Serán el presente?. *Pensamiento Iberoamericano*, 3, 3-16.
- Gerber, H., Sweeney, K. & Pasquini, E. (2019). Using API Data to Understand Learning in League of Legends: A Mixed Methods Study. *Educational Media International*, 56 (2), 93-115. DOI: 10.1080/09523987.2019.1614250.
- Gentile, D., Lynch, P., Linder, J. & Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.002.
- Hellstrom, C., Nilsson, K., Leppert, J. & Aslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior*, 28, 1379- 1387. DOI: 10.1016/j.chb.2012.02.023.
- Martinez, K., Beatriz, A., Burgaleta, M., Hernández, J., Álvarez, J., Román, F., Alfayate, E., Privado, J., Escorial, S., Quiroga, M., Karama, S., Bellec, P. & Colom, R. (2012). Changes in Resting-State Functionally Connected Parietofrontal Networks After Videogame Practice. *Human Brain Mapping*, 00. DOI: 10.1002/hbm.22129.
- Masanet, M. (2016). Pervivencia de los estereotipos de género en los hábitos de consumo mediático de los adolescentes: drama para las chicas y humor para los chicos. *Cuadernos.info* (39), 39-53. DOI: 10.7764/cdi.39.1027.
- Milani, L., Grumi, S., & Di Blasio, P. (2019). Positive Effects of Videogame Use on Visuospatial Competencies: The Impact of Visualization Style in Preadolescents and Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10 (1226). DOI: 10.3389/fpsyg.2019.01226
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia: Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Near, C. (2013). Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex roles*, 68, 252-269. DOI: 10.1007/s11199-012-0231-6.
- Pini, M., Musanti, S., Kaufman, G. & Amará, M. (2012). *Consumos culturales digitales: jóvenes de 13 a 18 años*. Buenos Aires: Educ.ar.
- Pini, M. & Musanti, S. (2010). Consumos culturales, cultura escolar y tecnología: Un estudio descriptivo de los saberes de niños y adolescentes en una escuela de la periferia de Buenos Aires. En Hernandez, R. (comp.) (2010): *Innovación e Internacionalización de la Educación: Estudios de caso y propuestas*. México: Universidad de Guadalajara.
- Richards, R., McGee, R., Williams, S., Welch, D. & Hancox, R. (2010). Adolescent screen time and attachment to parents and peers. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164(3), 258-262. DOI: 10.1001/archpediatrics.2009.280.
- Riet, J., Crutzen, R. & Shirong Lu, A. (2014). How Effective Are Active Videogames Among the Young and the Old? Adding Meta-analyses to Two Recent Systematic Reviews. *Games for health journal*, 3 (5). DOI: 10.1089/g4h.2014.0005.
- Shields, R. (2000). *Performing virtualities - liminality on and off the Net*. Recuperado de: <http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/text/events/pvshields.html>
- Shields, R. (2003). *The virtual*. London: Routledge
- Smohai, M., Urbán, R., Griffiths, M., Király, O., Mirnic, Z., Vargha, A., & Demetrovics, Z. (2016). Online and offline video game use in adolescents: Measurement invariance and problem severity. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. DOI: 10.1080/00952990.2016.1240798.
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J. & Nyman, G. (2010). User experience in digital games differences between laboratory and home. *Simul. Gaming* 42(5), 656-673. DOI:10.1177/1046878110378353.
- Wagner, M. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports*. Conference paper. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/220968200>.
- Wei, R. (2007). Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3). DOI: 10.1089/cpb.2006.9942.
- Wijman, T. (2018). *Newzoo's 2018 report: Insight into the \$137.9 billion global games market*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-intothe-137-9-billion-global-games-market/>.
- World Health Organization (2018). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems.11th Revision*. Recuperado de: <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>.

Fecha de recepción: 13 de marzo de 2019

Fecha de aceptación: 11 de octubre de 2019