



Informe final de práctica: Influencia de los videojuegos violentos en el comportamiento de sus jugadores

Jhon Alexis Saldarriaga Amaya

Margie Andrea Patiño Cortes

Informe de práctica presentado, Licenciado en Educación Física

Asesora

Liliana María Cardona Mejía, Doctora en Dirección de Empresas

Universidad de Antioquia

Instituto Universitario de Educación Física y Deporte

Licenciatura en Educación Física

Medellín, Antioquia, Colombia

2022

## **CONTENIDO**

CONTENIDO	2
CONTEXTO INSTITUCIONAL	4
Factores externos	7
Oportunidades y amenazas	7
Factores internos	7
Fortalezas y debilidades	7
Fortalezas:	7
Área de intervención	8
Deporte Recreativo:	8
ANTECEDENTES	10
FORMULACIÓN DE PROBLEMA	13
OBJETIVOS	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
MARCO TEÓRICO	15
Bases teóricas	16
Videojuegos	17
Clasificación de los videojuegos	18
Violencia	19
Clasificación de violencia	19
Administración	21
METODOLOGÍA	22
Tipo de investigación	22
Población	23
RESULTADOS	24
Resultados encuesta	26
Información sociodemográfica	26
Intereses personales	28
Preguntas de opinión	33
Oferta de videojuegos en la U de A	36
CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS	40

## CONTEXTO INSTITUCIONAL

**Tabla 1. Datos generales**

Nombre de la organización	Departamento de deportes
Dirección	Calle 67 #53-108- Bloque 22, oficina 226
Municipio - barrio	Medellín
Teléfonos	219 8332
Sitio web	<a href="http://Deportes(udea.edu.co)">Deportes (udea.edu.co)</a>
Nombre del gerente/director	Gabriel
Área funcional donde se realiza la práctica	Deporte en tu región Deporte recreativo
Nombre del cooperador	Mario Alberto Galvis Vides - Richard Humberto Hospina Palacios
Teléfonos cooperador	Mario: 3148264352 Richard: 3013816923
Correo electrónico cooperador	<a href="mailto:mario.galvis@udea.edu.co">mario.galvis@udea.edu.co</a> <a href="mailto:rhumberto.ospina@udea.edu.co">rhumberto.ospina@udea.edu.co</a>
Horarios de intervención	12:00 pm a 5:00 pm

El presente documento contiene un diagnóstico del Departamento de Deportes de la Universidad de Antioquia con información actual del año 2021 extraída del curso de inducción en Udearoba y de la página web de la universidad de antioquia.

El departamento de deportes es uno de los 3 departamentos que la dirección de bienestar universitario tiene como herramienta para cumplir su misión, la cual es: contribuir en la generación de calidad de vida para la comunidad universitaria.

El departamento de deportes se encarga más específicamente de orientar actividades de carácter formativo, recreativo y representativo, propiciando el desarrollo de aptitudes deportivas y hábitos de vida saludable en la población universitaria los cuales son los estudiantes, docentes y empleados.

En la imagen que encontrarán en la parte inferior se explicará cómo está conformado el Departamento de deportes de la Universidad de Antioquia, mostrando que la dirección de Bienestar Universitario se divide en 3 ramas las cuales son: Desarrollo Humano, Promoción y Prevención y Departamento de deportes el cual también está dividido en diferentes líneas de trabajo

- Centro de prácticas
- Deporte formativo
- Deporte recreativo
- Prosa - Actividad física
- Deporte representativo
- Proyectos

## Organigrama del Departamento de Deportes



[Curso: Departamento de Deportes. Tema: Organigrama del departamento \(udea.edu.co\)](http://udea.edu.co)

Se hablará de la misión de Bienestar Universitario ya que es la unidad administrativa que rige directamente a el departamento de deportes, la misión u objetivo de bienestar universitario de la universidad de Antioquia es promover y desarrollar actividades y programas para la formación intelectual, académica, afectiva, social y física con el propósito de mejorar la calidad de vida, contribuir a la formación ciudadana y a la construcción de comunidad universitaria.

Presenta un conjunto de políticas, principios, valores, normas y procedimientos expresados conceptualmente en su carta organizativa, para ofrecer a las personas y grupos de la comunidad universitaria más y mejores beneficios en el campo de la salud, el deporte, la cultura y el desarrollo humano.

## **Factores externos**

### **Oportunidades y amenazas**

**Oportunidades:** Este departamento al ser parte de la universidad de antioquia y dirigido a su población cualquier integrante de la comunidad universitaria puede participar en todas las actividades que se realicen de forma gratuita con muy fácil acceso a ellas.

Se da la oportunidad de contar con espacios e implementos necesarios para la realización de las actividades propuestas

**Amenazas:** Al estar ligado a las decisiones y eventos que afecten la universidad por la parte social y política algunas actividades se pueden ver afectadas por los paros, marchas, protestas, asambleas y pandemias.

Actualmente por decisión de la administración de la universidad solo se le permite ingreso y realización de actividades a personal administrativo, laboratorio y en proceso de introducción a los integrantes de deporte representativo.

Cuenta con el riesgo de recortes presupuestales de parte de la universidad

## **Factores internos**

### **Fortalezas y debilidades**

#### **Fortalezas:**

**Planeación:** Se planifican todas las actividades que se van a desarrollar.

Tienen objetivos claros

Tiene claro los proyectos a realizar

**Organización:** Estructura y ramificación adecuada de los cargos.

Tienen las funciones de cada integrante bien distribuidas, además de ser claras.

Cuentan con un reglamento interno muy bien estructurado y disponible para la visualización de todos los integrantes del grupo de trabajo.

**Dirección:** Dirección democrática donde se busca dar soluciones creativas a problemas o necesidades sin embargo en un modelo de gestión de resultados donde el objetivo es lo

importante y se logra por medio de la iteración y revisión de cada parte del proceso con el fin de refinar el resultado final.

**Control:** Reuniones periódicas para saber el avance de todos  
Manejan diarios de campo y archivos de todas las actividades.

**Evaluación:** Informes finales  
Inventario

### **Área de intervención**

#### **Deporte Recreativo:**

Este programa es el escenario que posibilita el uso adecuado del tiempo libre a través de actividades deportivas y recreativas, favorece la sana convivencia, y la interacción de la comunidad universitaria posibilitando el disfrute a través del juego.

En este programa, se desarrollan más de 54 torneos y festivales recreativos, que hacen parte de los Juegos Universidad de Antioquia, y además ofrece espacios adaptados para la recreación como la red de ludotecas de la universidad.

Gráfico 2



Desde el deporte recreativo manejan muchos eventos que tienen un impacto positivo en la vida de la comunidad universitaria, dos de nuestros grandes eventos son los Juegos Deportivos Universidad de Antioquia y la Red de Ludotecas. Con el objetivo de ayudarte a dimensionar cómo trabajamos en esta línea, te compartimos el siguiente mapa de proceso que parte de la forma en como desarrollamos estos dos eventos.



Gráfico 3



## ANTECEDENTES

Se realizó una búsqueda bibliográfica en la base de datos de google académico con los temas a abordar como filtro los cuales fueron Violencia, videojuegos, administración.

Toribio, (2019) Elaboró un estudio con el objetivo de dilucidar cuál es el estado de debate acerca de la relación entre uso de videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas. Para ello se revisaron las bases de datos MEDLINE *complete*, *Psychology and Behavioral Science Collection*, *Psychoinfo* y *Sportdiscuss*. Los resultados señalaron que las consecuencias violentas o similares de los jugadores se deben a variables personales (ira, rasgo y edad, principalmente en etapa de adolescencia y joven adultez) y contextuales (competición) que median entre el videojuego y la conducta problema.

Lanz et al., (2010) diseñaron un estudio con el objetivo de analizar la relación entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos en adolescentes mexicanos y chilenos. Para ello se aplicó un cuestionario a una muestra no probabilística de 100 adolescentes, 50 de nacionalidad mexicana y 50 de nacionalidad chilena con las siguientes dimensiones: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto. Los resultados mostraron relaciones significativas entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, se encontraron algunas diferencias en estas variables entre los dos grupos, en donde los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.

García Cernaz, (2018) Realizó un estudio con el objetivo de revisar los principales desarrollos teóricos e investigaciones que abordan los efectos que tienen en los niños el contenido violento de los videojuegos. Se concluye que en las investigaciones hay implícitamente una relación de causa-efecto entre los juegos y la conducta posterior del jugador, sin tomar en consideración otros factores que puedan intervenir en la relación entre el jugador y el contenido del videojuego, entonces será necesario no sólo observar el contenido del juego sino en qué momento los juegan, con qué fin los juegan, qué sentimientos les provoca y si juegan solos o en compañía.

Hernández Hernández, (2016) diseñó un estudio con el propósito de indagar y conocer el papel que juegan específicamente los videojuegos en el desarrollo de niños y jóvenes de la ciudad de México en la época actual. Para ello se utilizó la observación participante y la entrevista semi-dirigida. Se concluye que los niños adquieren una competitividad que al momento de jugar en grupos de amigos esta competitividad llega al grado de rivalidad haciendo que surja cierta agresión hacia los demás, pero solo en el momento en que se está jugando, también que hay una descarga emocional del niño hacia el videojuego lo que hace que se libere de la presión del contexto en donde vive.

Muñoz López et al., (2012) Elaboró un estudio con el propósito de presentar evidencia científica acerca de los efectos del uso de los videojuegos en aspectos psicológicos y de vida en niños y adolescentes, así como posibles efectos psicológicos y fisiológicos generales. Se realizó una revisión de la literatura en bases de datos pertinentes y se seleccionaron investigaciones experimentales y meta analíticas que contenían información sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos en los niños y adolescentes. Se concluyó que la investigación científica sistemática es escasa y a veces, contradictoria. En ciertos estudios se asocia el uso de los videojuegos con efectos sociales

y psicológicos negativos en el jugador, mientras que en otros estudios los videojuegos se asocian a aprendizajes y aprendizajes motores y herramientas para enfrentar situaciones en la vida real.

**Gomez del Castillo, MT. (2007)** Elaboró un estudio donde busca explicar qué son los videojuegos, cómo dentro de este nombre se engloban juegos muy diversos y cómo, en general, estos programas son causa y efecto de la sociedad en la que vivimos. Por último también busca destacar las posibilidades didácticas que podemos encontrar en ello y el por qué son tan motivadores y gratificantes los videojuegos, a la inversa que la mayoría de actividades escolares. Tanto Gros (2004) como Pindado (2005) nos dan algunas pistas. Ponen el acento en los atractivos de los videojuegos, y nos proponen convertirlos en recursos educativos en nuestros centros educativos Cuando se puede elegir jugar solo o con alguien el 63% prefieren hacerlo acompañado, y el 25% prefieren hacerlo solo (Rodríguez, 2002). Sin embargo, más de la mitad lo hacen solos (39% de las chicas y 65% de los chicos) y normalmente en sus casas. Otro dato relevante es que en todas las edades los hombres utilizan juegos más violentos que las mujeres.

Dorantes Argandar, G. (2016). desarrolló un estudio para determinar la influencia que tiene el jugar videojuegos de naturaleza violenta con la percepción de la violencia del entorno. El diseño de esta investigación es de naturaleza cuantitativa, no-experimental, de corte transversal, ex post facto. La relación entre el uso de videojuegos violentos y la percepción de la violencia están relacionados, aunque el sustento de esta aseveración está sujeta a una serie de precariedades metodológicas y estadísticas que se sugiere realizar más estudios de esta naturaleza para evidenciar con mayor claridad si esta relación es verdadera

Padilla, R. M. R., Morales, F. D. Á. P., Luévano, J. E. S., & Mercado, C. A. A. (2019). objetivo medir el impacto de la exposición a videojuegos violentos como uno de los factores que pueden aumentar la agresividad de las personas, mencionado por el "Catalyst Model". Mediante la realización de un experimento controlado, se llevó a cabo un diseño de investigación experimental de tipo pre-prueba, post-prueba, con grupos experimental y de control con jóvenes estudiantes del Centro de Ciencias Básicas de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. No se encontró una correlación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y conductas agresivas/hostiles, en el marco de las teorías GMA y

“Catalyst Model”, lo que sugiere que los videojuegos no son un factor detonante de agresividad que podrían incrementar la agresividad de las personas. Dado el tamaño de la muestra, los resultados no son aún generalizables, requiriéndose réplicas posteriores y una diversificación de la población objetivo.

García-Naveira Vaamonde, A., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Realiza una revisión de estudios sobre los beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y *esports*. Para llevar a cabo este trabajo, se han utilizado como fuentes de búsqueda, la información disponible en las siguientes bases de datos: Google Académico y Psycodoc, desde el año 2012 al 2018. Los profesionales del ámbito deberían aprovechar el potencial de los videojuegos y *esport* para examinar esta evolución y proporcionar orientación a la industria a través de la educación y la investigación.

Sanctis, F., Distéfano M. J., Mongelo, M. C. (2017). El objetivo de este trabajo fue explorar, mediante una revisión bibliográfica actualizada, los efectos positivos y negativos del uso de los distintos géneros de videojuegos; identificar los criterios utilizados para determinar el uso problemático de los mismos; y enunciar recomendaciones para un uso saludable. Se realizó una revisión bibliográfica a partir de una selección de artículos de habla hispana e inglesa correspondientes al período 2002-2016, priorizando los últimos 5 años e incorporando ciertos artículos anteriores por su relevancia. Los VJ que tanto han sido estudiados por sus efectos negativos ofrecen también una variedad de beneficios y oportunidades que es necesario seguir investigando para poder aprovecharlos a su máxima expresión. Los VJ son una oportunidad para potenciar fortalezas de los sujetos, entrenar distintas habilidades, y herramientas para trabajar aspectos sociales y personales.

## **FORMULACIÓN DE PROBLEMA**

Desde el proyecto se identifica la necesidad de estudiar otros factores que pueden influenciar la conducta al momento de jugar videojuegos, estos factores pueden ser: el entorno, edad, género además de profundizar en factores sociales y emocionales que pueden determinar el comportamiento de los jugadores frente a ciertos tipos de videojuegos. Aclarando si en realidad hay o no una relación directa del comportamiento de los niños o jóvenes con los videojuegos violentos o sí por el contrario influyen otros

elementos ajenos a los videojuegos, también ayudaría a resolver dudas o paradigmas que se tienen sobre la implementación de estos videojuegos en los torneos internos.

De este modo brindaría elementos teóricos que aborden la relación de los videojuegos “violentos” con el comportamiento de los jugadores además de contribuir en el desarrollo de los próximos juegos de deporte recreativo e Interregionales, con una ampliación en la variedad de juegos, ya que se podrían incluir algunos juegos que son de interés de los estudiantes y que los departamentos encargados no los consideran en sus propuestas.

Desde el departamento de deportes de la universidad de Antioquia, se ve constantemente la necesidad de buscar juegos que despierten el interés en la población universitaria, ya que se aprecia poca participación en los torneos virtuales que vienen realizando. En la universidad algunos videojuegos se consideran "violentos" y por esta misma razón no son tenidos en cuenta en deporte recreativo limitando la cantidad y diversidad de los juegos ofertados.

En base a lo descrito anteriormente nos surge la pregunta ¿Qué influencia tienen los videojuegos “violentos” en el comportamiento de los jugadores?

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Determinar la influencia que tienen los videojuegos “violentos” en el comportamiento posterior de los jugadores, para considerar la viabilidad de implementarlos en los torneos de Deporte Recreativo y Deporte en tu Región de la Universidad de Antioquia.

### **Objetivos Específicos**

- Reconocer la relación teórica que tienen los videojuegos violentos con el comportamiento de los jugadores.
- Identificar en los participantes de los torneos de deporte recreativo la opinión que tienen sobre los videojuegos violentos.

- Generar una propuesta que permita diversificar los videojuegos en los torneos de la Universidad de Antioquia.

## MARCO TEÓRICO

Tabla 2. Plan de escritura

Tema	Subtemas	Textos de referencia
Videojuego	Concepto	<p>Hernández Hernández, H. (2016). <i>Videojuegos, violencia y niños: Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante</i> (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de la Ciudad de México: Colegio de Humanidades y Ciencias Sociales: Licenciatura en Comunicación y Cultura).</p> <p>Eguía Gómez, J., Contreras Espinosa, R., &amp; Solano Albajes, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. 3 c <i>TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC</i>, 1(2), 4. <a href="https://doi.org/10.17993/3ctic.2012.12">https://doi.org/10.17993/3ctic.2012.12</a></p>
	Tipos de videojuegos	Marqués, P. (2001). Los videojuegos. <i>Aula de Innovación Educativa</i> .
	CLASIFICACIÓN PEGIXXVIII	Marqués, P. (2001). Los videojuegos. <i>Aula de Innovación Educativa</i> .
Violencia	Concepto	<p>Jimenez Bautista, F. (2019). <i>Antropología de la violencia: origen, causas y realidad de la violencia híbrida</i>. <i>Revista de cultura de paz. España</i>. Encontrado en</p>

	<a href="https://www.revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62/38">https://www.revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62/38</a>
Clasificación de Violencia	Jimenez Bautista,F. (2019). <i>Antropología de la violencia: origen, causas y realidad de la violencia híbrida. Revista de cultura de paz. España.</i> Encontrado en <a href="https://www.revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62/38">https://www.revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62/38</a>
Agresión, Agresividad y Violencia	Jimenez Bautista,F. (2019). <i>Antropología de la violencia: origen, causas y realidad de la violencia híbrida. Revista de cultura de paz. España.</i> Encontrado en <a href="https://www.revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62/38">https://www.revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62/38</a>

Adaptado de: Cardona Mejía L, & Padierna Cardona J. (2018). Procesos escriturales en el marco de los procesos de enseñanza – aprendizaje. Hacer de la escritura un hábito. *VIREF Revista de Educación Física*, 7(2), 1–14.

<https://doi.org/https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/view/33561/20790625>

## Bases teóricas

Para poder entender la relación entre videojuego y violencia es necesario tener claros dos conceptos claves como son violencia y videojuegos. A continuación, se describen los planteamientos teóricos y conceptos que componen la presente investigación, dando un mayor entendimiento e interpretación del concepto de violencia y videojuegos, además se explicarán diferentes clasificaciones para orientar al lector en las diferencias que existen en los mismos.

## **Videojuegos**

Antes de abordar el concepto de videojuego se debe fragmentar y comprender el concepto de juego; Eguía Gómez et al., (2012) citando a Caillois (1991), Huizinga (2000) y Piaget (1951) define juego como una actividad libre, fuera de la vida cotidiana, incierta, poco seria, pero diferenciando juegos con normas y sin normas; además de ser una fuente de desorden en contraposición al orden en el que la sociedad se desenvuelve.

Estas definiciones de juego definen la estructura de un juego, pero queda corta ante otras concepciones que incluyen el papel de juego en la sociedad, como menciona Hernández Hernández, (2016) el juego es una actividad realizada voluntariamente en un lugar y tiempo específico con la intención obtener un logro, de sentir las sensaciones de competencia, alegría o tensión y que también logra generar experiencias e ideas que quedan en los jugadores por medio de la interacción lúdica, siendo un generador de cultura.

Ya conociendo un poco las consideraciones de juego se puede abordar el concepto de videojuego; que, de acuerdo con Hernández Hernández, (2016) un videojuego puede definirse como un programa de entretenimiento que incluye lenguajes sonoros, visuales, literarios y gestuales; en el cual se simulan situaciones que tiene como objetivo la interacción de uno o más jugadores a través de un componente electrónico requerido para ejecutar el programa.

Hernández Hernández, (2016) citando a Johan Huizinga (1998) dice que los videojuegos cuentan con ciertas características, la primer característica es el espacio, el cual es un escenario virtual; la segunda característica son las reglas establecidas por el juego y los jugadores; la otra característica es la abstracción de la realidad, donde el jugador entra en una realidad imaginaria saliendo de su vida cotidiana (su realidad); la cuarta característica es la imitación donde los jugadores adoptan roles y características de los personajes de los juegos imitando comportamientos de los mismos y por último las interpretaciones que tienen los jugadores de cada videojuego recalcando que cada interpretación será diferente pudiendo ser similares pero jamás idénticas.



## Clasificación de los videojuegos

En la industria de los videojuegos ha surgido un mercado con distintos gustos de las personas, por eso se han generado distintos tipos de juegos con temáticas diferentes el cual este mercado les asignó clasificaciones. Hernández Hernández, (2016) citando a Levis (1997) y Laniado (2005) logra precisar las diferentes clasificaciones que se encuentran en los videojuegos. Los juegos son los siguientes:

- Juegos de arcade: Consisten en que un personaje principal (el que controla el jugador) debe atravesar por escenarios hostiles con enemigos y obstáculos avanzando a mundos (niveles) más complejos y adversarios más fuertes hasta lograr el objetivo que usualmente es salvar a alguien o algo del adversario final.
- Deportes: Son juegos que copian los deportes de la vida real, incluso copiando a los jugadores de estos deportes en personajes virtuales idénticos a ellos y tratando de simular sus capacidades y sus celebraciones, algunos de los deportes son, fútbol soccer, fútbol americano, tenis, basquetbol, entre otros.
- Juegos de lucha o de pelea: consiste en una lucha entre dos personajes, el que tu eliges y contra otro jugador o la inteligencia artificial (IA), la pelea se da cuerpo a cuerpo con armas o solo con la fuerza física, cuando es una lucha contra la IA a medida que avanzas de nivel se aumenta la dificultad.
- De disparos: Consiste en disparar a un objetivo ya sean animales, personas, zombies etc; recorriendo un escenario, con la finalidad de alcanzar un logro u objetivo.
- Survival horror: los jugadores adoptan la identidad de un personaje el cual debe ir superando situaciones, por lo general de horror, en estos juegos es muy importante la ambientación gráfica y sonora para influir en los sentidos del jugador y adentrarse en sus miedos psicológicos
- Simuladores: Consiste en recrear el funcionamiento de una actividad por lo general con la interacción con una máquina, un automóvil, avión, tren, tractor, bus entre otros, para lograr objetivos establecidos en el juego.
- Juegos de estrategia: Consiste en que el jugador adquiere una identidad y conoce el objetivo final el cual encamina sus acciones, el jugador toma decisiones por sí solo, estos juegos se caracterizan también por tener una duración más larga y con tramas muy complejas.
- Por último, juegos educativos o ludo-educativos, la principal característica es que estos juegos buscan elementos o dinámicas para que el jugador aprenda y adquiera conocimientos mientras se divierte.

## **Violencia**

La violencia es vista como un comportamiento fuera de lo natural en el individuo, provocada por una acción, es decir distinto a su modo regular de proceder ante diferentes situaciones presentes en su vida (R.A.E. 2020). Si bien la violencia es vista como una conducta del ser humano, en el manifiesto de Sevilla sobre la violencia, se da a entender que la violencia es una conducta adquirida por el ser humano mas no una característica innata, es un comportamiento aprendido; así lo manifiesta la UNESCO en este tratado.

### **Clasificación de violencia**

Según la cartografía realizada (Jimenez y Muñoz, 2004) la violencia se clasifica así: violencia directa, violencia estructural, violencia cultural - simbólica, violencia híbrida.

Violencia directa (verbal, psicológica y física):

Definición según (Jiménez, 2019)

La violencia directa (verbal, psicológica y física) es aquella situación de violencia en que una acción causa un daño directo sobre el sujeto destinatario, sin que haya apenas mediaciones que se interpongan entre el inicio y el destino de las mismas. La violencia física (conducta que tenga como límite la integridad física de una persona); violencia verbal (intimidación verbal, insultos repetidos, humillaciones, amenazas); violencia psicológica (acción dirigida a degradar o controlar el comportamiento y la autonomía de la otra persona). Es una relación entre entidades humanas (personas, grupos, etnias, instituciones, estados, coaliciones), de violencia siguiendo un proceso sujeto-acción-objeto, sin que casi nada obstaculice la ejecución del mismo. En consecuencia, para evitarla bastaría con que el sujeto o los sujetos que quieren ejecutarla decidieron en sentido contrario eliminar dicha violencia. ( p.24)

Violencia estructural:

Este tipo de violencia se puede decir que es indirecta y va mediada por una institución u organización, Jiménez acuña este concepto de violencia como

La violencia estructural define procesos de la violencia en los que la acción se produce a través de mediaciones «institucionales» o «estructurales». Podría ser entendida como un tipo de violencia indirecta presente en la injusticia social, y otras circunstancias que en definitiva hacen que muchas de las necesidades humanas de la población no sean satisfechas cuando con otros criterios de funcionamiento y organización, lo serían fácilmente. (Jiménez, 2004, p.24)

Violencia simbólica:

Para (Bourdieu, 1994), la violencia cultural y simbólica es un tipo de violencia en la cual los individuos sometidos no son conscientes de dicha práctica en su contra, ya que se normalizan las posiciones de poder, convirtiéndolas en incuestionables, incluso para el individuo sometido a esta.

Violencia cultural:

La violencia cultural para (Jiménez,2004) es aquella que funciona bajo estructuras sociales.

la violencia cultural podría identificarse con la «ideología» de la violencia, como una especie de «superestructura» de los sistemas violentos, unas construcciones culturales que conviven, cubren e intentan armonizar y darle coherencia. En este sentido, actúa en todos los ámbitos de la cultura (ética, religión, moral, leyes, ciencia, filosofía, literatura, arte). Por ejemplo, ciertos discursos sociales y políticos se convierten en justificadores de formas de explotación o marginación; incluyen discriminaciones por razones de creencias, religión, sexo, color de la piel u otras diferencias físicas. (Jiménez,2004, p.30).

Violencia híbrida: la violencia híbrida es una amalgama de los tipos de violencia descritos anteriormente. Para Jiménez (2004) Esta forma de violencia ya sea híbrida, amalgamada, intersección de distintas violencias (directa, estructural, simbólica y cultural), era un cóctel de fanatismos que sin ser conscientes venía a naturalizar la violencia.(p.34).

## Administración

La administración es un proceso necesario para la adecuada toma de decisiones y control de los recursos dado que, de acuerdo con Chiavenato, I. (2001). La administración es el proceso de planear, organizar, dirigir y controlar el empleo de los recursos organizacionales para conseguir determinados objetivos con eficiencia y eficacia.

Por tal razón la administración es tan importante a la hora de implementar un proyecto o evento, ya que nos permitirá tener orden y control sobre todos los elementos que intervienen para una óptima realización tanto en tiempo como en recursos.

Un punto muy importante en la administración es la gestión de eventos donde (Magaz-González & Fanjul-Suárez, 2012) citando el libro de Desbordes y Falgoux, (2006), menciona que este libro es un manual de gestión y organización de un evento, pero evento considerado como herramienta de comunicación de una marca, no como objetivo en sí mismo. Siendo utilizado como una estrategia de marketing para impulsar o dar notoriedad a una marca a través de funciones administrativas, financieras, laborales, logísticas y legislativas.

(Magaz-González & Fanjul-Suárez, 2012) citando la tipología de eventos de Gresser y Bessy (1999). p.2 considera el evento deportivo como una organización de una actividad física más compleja ligada a una institución deportiva, sea pública o privada

En este orden de ideas Magaz-González & Fanjul-Suárez, 2012 manifiesta que este tipo de eventos se centra en la naturaleza de la actividad física, y la aportación más que ser de marketing gira en torno a cómo se debe organizar cualquier actividad física.

Otro autor afirma lo siguiente:

“este tipo de eventos es similar a cualquier otro y requiere de una organización en tanto que agrupación de individuos con los mismos objetivos que se distribuyen el trabajo eficazmente.” (Magaz-González & Fanjul-Suárez, 2012) citando a Gómez Encinas (2001)

Con base en los términos anteriores se puede concluir que un evento deportivo es similar a cualquier otro con las mismas características de organización y planificación para

lograr los objetivos eficientemente, pero diferente en la necesidad de centrar el evento en las características del deporte y de cómo se debe organizar el mismo.

## **METODOLOGÍA**

A continuación, describiremos todos los pasos que se realizaron para la elaboración del presente proyecto de investigación. Según González, H. D. L. (2016) los elementos principales a tener en cuenta son los siguientes:

- Tipo de investigación
- Población
- Muestra
- Variables

### **Tipo de investigación**

Se realizó una investigación de enfoque MIXTO y con un propósito descriptivo a través de una revisión documental (cualitativo) utilizando como instrumento una ficha de análisis documental, la cual permitió tener una visión más clara y amplia sobre las investigaciones realizadas acerca de la influencia que tienen los videojuegos en el comportamiento de las personas.

Debido a la necesidad de ampliar la cantidad de videojuegos ofertados por la Universidad, también se realizó una encuesta (cuanti) utilizando como instrumento el cuestionario de Google el cual se elaboró en base al cuestionario utilizado en la investigación de (Padilla et al., 2019) llamado The Hostility Questionnaire, esta se aplicó a los estudiantes de la Universidad de Antioquia para conocer cuáles son los videojuegos de su preferencia y su opinión sobre los videojuegos considerados violentos (Clasificación T, M entre otros). Al implementar una sola revisión el horizonte es transversal.

Por último, se realizó un Consentimiento Informado en el mismo cuestionario informando sobre el objetivo de la investigación, el procedimiento, los riesgos, los beneficios y la información de contacto con los investigadores.

## **Población**

La población es un conjunto de todos los elementos a estudiar que tengan una característica determinada, como nos menciona González, H. D. L. (2016) esta es definida por el investigador, además que pueden ser personas o elementos inertes.

La investigación estará constituida por los artículos y documentos analizados en la revisión documental y también por una población de personas el cual será de los estudiantes de la Universidad de Antioquia que están en la base de datos de Deporte recreativo lo cual quiere decir que han participado en los torneos virtuales que realizan y que están en el rango de edad entre los 18 y 30 años

La muestra serán los estudiantes que respondan el cuestionario que se le enviará a la población establecida, la cual podrá ser una muestra por conveniencia. Salinas (2012)

**Tabla 2. Resumen de metodología**

<b>Enfoque</b>	<b>Mixto</b>
<b>Propósito</b>	<b>Descriptivo</b>
<b>Horizonte temporal</b>	<b>Transversal</b>
<b>Diseño</b>	<b>No experimental (Cuanti) Revisión documental (Cuali)</b>
<b>Población</b>	<b>-Artículos y documento analizados -Estudiantes y empleados de la Universidad de Antioquia que participaron en torneos virtuales</b>
<b>Tipo de muestreo</b>	<b>Por conveniencia</b>
<b>Técnica</b>	<b>-Revisión documental</b>

	<b>-Encuesta</b>
<b>Instrumento</b>	<b>-Ficha de análisis documental</b> <b>-Cuestionario</b>
<b>Aspectos éticos</b>	<b>Consentimiento informado</b>

## **RESULTADOS**

Desde la presente revisión documental, se han encontrado diferentes posturas con respecto a la influencia que pueden tener los videojuegos violentos en el comportamiento de los jugadores. Hay estudios que directamente concluyen que los videojuegos violentos tienen una relación directa en el comportamiento posterior de los jugadores, pero también se encontraron estudios que refutan esta idea, argumentando que se tienen que tomar en consideración otros factores como el contexto, el lugar donde se vive y con qué fines juegan. Además, hay posturas que le atribuyen a los videojuegos beneficios motores y que brindan herramientas para enfrentar la vida real.

A continuación, se encuentra una relación con los artículos consultados y los resultados encontrados en estos, en los cuales se muestran diversas posturas sobre el tema tratado.

Por un lado, tenemos a autores como (Toribio 2019; Lanz et al 2010; Garcia Cernaz 2018; Hernandez 2016) su postura va ligada a que no solo el videojuego puede ser un generador de violencia sino también un liberador de emociones creadas en el contexto social en el que viven los jugadores, algunos de estos contextos rodeados de malos tratos, presión social, conductas de violencia en sus diferentes expresiones.

Otro punto interesante que nos muestra Hernandez 2016, es como el jugador proyecta la conducta que ve en su vida cotidiana sea en los medios de comunicación o en su círculo social, esto se evidencia en el hecho de que un videojuego puede permitir que atropelle a un peatón, el jugador efectivamente lo atropella y esto no lo aprendió del videojuego, en muchos casos esta conducta se debe a factores externos.

Se encontraron autores que hablan de los beneficios que traen los videojuegos, entre también están incluido los violentos

Lo mencionado anteriormente se puede evidenciar en el contraste de dos investigaciones, en donde la investigación de (Lanz et al., 2010) encuentra una relación entre el tiempo jugado y la agresión, presentando niveles de agresión más alto en los adolescentes que juegan 11 horas o más a comparación de los que juegan menos tiempo, también nos muestra que son mayores los niveles de agresión de los adolescentes donde el videojuego de sus preferencias contiene agresión verbal. Por el otro lado tenemos las conclusiones de la investigación de (Padilla et al., 2019) en el cual nos mencionan que no se encuentra una correlación significativa entre los videojuegos violentos y un comportamiento hostil o agresivo, estos resultados nos sugieren que los videojuegos violentos no son un causante directo del cambio de comportamiento de los jugadores, aunque sí aclaran que pueden repercutir o tener efectos en casos aislados uno donde algunos jugadores aumenta el nivel de agresividad o comportamiento hostil, pero también donde tienen un efecto calmante en otros jugadores, esto nos lleva a proponer que en futuras investigaciones tengan en cuenta la posibilidad no solo de estudiar los efectos negativos de los videojuegos sino también los beneficios calmantes o terapéuticos que tienen estos videojuegos “violentos”

Según las discrepancias entre estos dos autores y que es una constante en la búsqueda de literatura, podemos deducir que no se ha planteado el problema del modo más adecuado, por ejemplo (García Cernaz, 2018) plantea que a pesar de la gran cantidad de investigaciones que intentan cuantificar los efectos de los videojuegos aún no se llegan a evidencias de peso, ya que sostener que el jugador y su comportamiento son objeto de un efecto del videojuego el cual puede cuantificarse, sugiere que el jugador es un elemento homogéneo y que solo se ve influenciado por un fuerte estímulo (videojuego) modificando su comportamiento directamente, teoría la cual viene teniendo menos peso. Por el contrario cada vez más se acepta la idea de que la persona (jugador) es un ser multidimensional aspecto que es inherente a él, Ramírez Figueroa, M. X. (2015). esto nos da a entender que el comportamiento de una persona no se ve afectado por una sola variable, sino que es una gran gama de factores las que pueden influir, en pocas palabras asegurar que solo los videojuegos violentos son los causantes del comportamiento agresivo de los jugadores o del cambio de comportamiento no es del todo cierto y se tiene que entrar a estudiar otros factores como social, educativo, familiar, incluso la edad.

Es interesante ver como en la investigación de Shao & Wang, (2019) aparecen estas dos contraposiciones, encontrando que demasiada violencia hace que las personas se acostumbren más a la violencia y se muestren de manera apática hacia las consecuencias dañinas de la misma, aceptando que la violencia como una manera de resolver problemas.



Pero también toman en cuenta otro factor como lo es el entorno familiar, en el cual encontraron que si el adolescente tiene un entorno familiar positivo cuenta con herramientas que le ayudan a tener una visión correcta sobre la violencia, reduciendo el reconocimiento y la aceptación de la misma y por ende disminuyendo el efecto de los videojuegos violentos en su comportamiento al diferenciar violencia de la vida real con la violencia de un videojuego, y que por el contrario, los adolescentes con un entorno familiar negativo muestran mayor nivel de ira, agresión y que se ven influenciados mayormente por los videojuegos violentos.

En resumen, el cambio comportamental influenciado por los videojuegos violentos es más probable que ocurran en adolescentes con un entorno familiar deficiente que aquellos con un buen entorno familiar, reiterando la idea de que el comportamiento agresivo en los jugadores no sólo está relacionado con factores cognitivos internos y netamente a la interacción con los videojuegos violentos sino también con situaciones externas.

## **Resultados encuesta**

A continuación, se presentarán los resultados del cuestionario aplicado a los participantes de la Universidad de Antioquia en los torneos virtuales, este cuestionario fué respondido por 108 personas, el cual está dividido en 4 categorías que son: información sociodemográfica, Intereses personales, preguntas de opinión y oferta de videojuegos en la UdeA

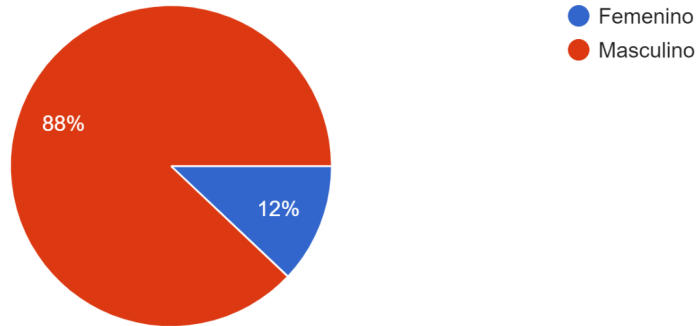
### **Información sociodemográfica**

En este apartado se indagó por la información sociodemográfica de la comunidad universitaria cuyas subcategorías son: sexo biológico, edad, estrato socioeconómico, dependencia académica a la que pertenece, semestre que cursa.

#### Gráfico 4

Sexo biológico

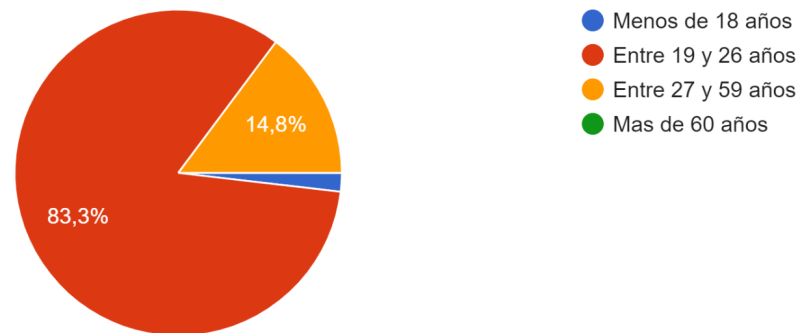
108 respuestas



#### Gráfico 5

Edad

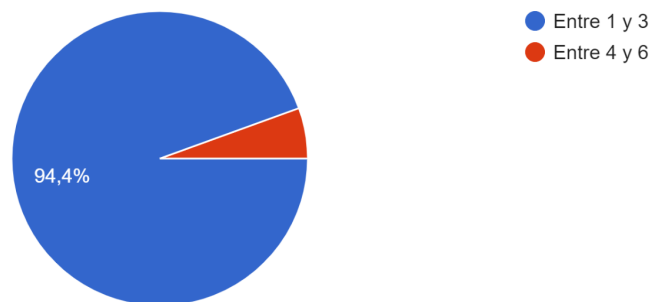
108 respuestas



#### Gráfico 6

Estrato socioeconómico

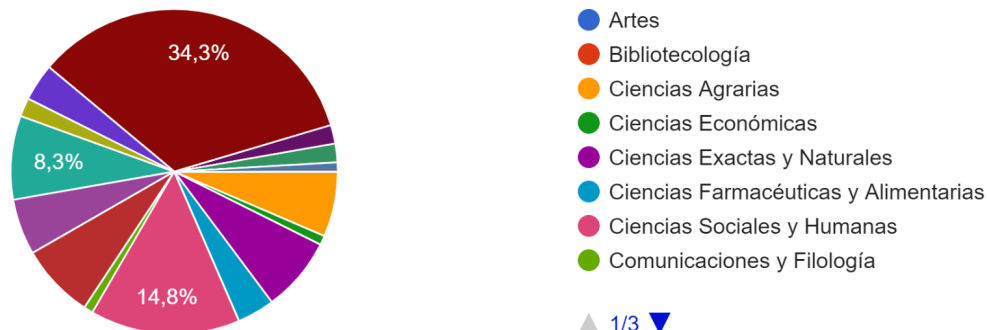
108 respuestas



### Gráfico 7

Programa académico o dependencia a la que pertenece

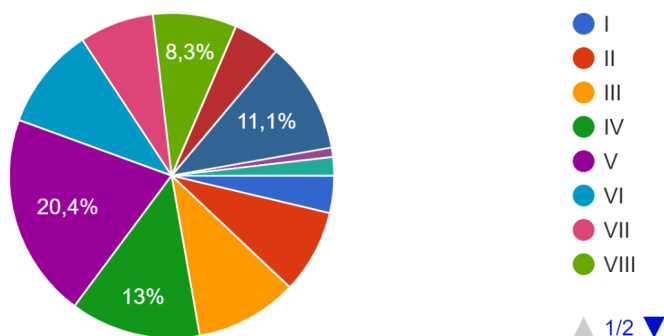
108 respuestas



### Gráfico 8

Semestre en curso

108 respuestas



Al revisar la categoría de información sociodemográfica se encuentra que la mayoría de encuestados son de sexo biológico masculino con un 88% y predominando las edades de entre 19 y 26 años con un 83,3%, además se encuentra que un 94.4% se encuentran en los estratos 1,2 y 3. También se observa que hubo participación de estudiantes de los diez semestres con los que cuenta la Universidad con predominancia en el V semestre con un 20,4% y el IV semestre con un 13% y que los programas académicos que contaron con mayor participación de encuestados fueron Ingeniería con un 34,3% y Ciencias Sociales y Humanas con un 14,8% alcanzando un 49,1% de la totalidad de encuestados solo entre estos dos programas académicos.

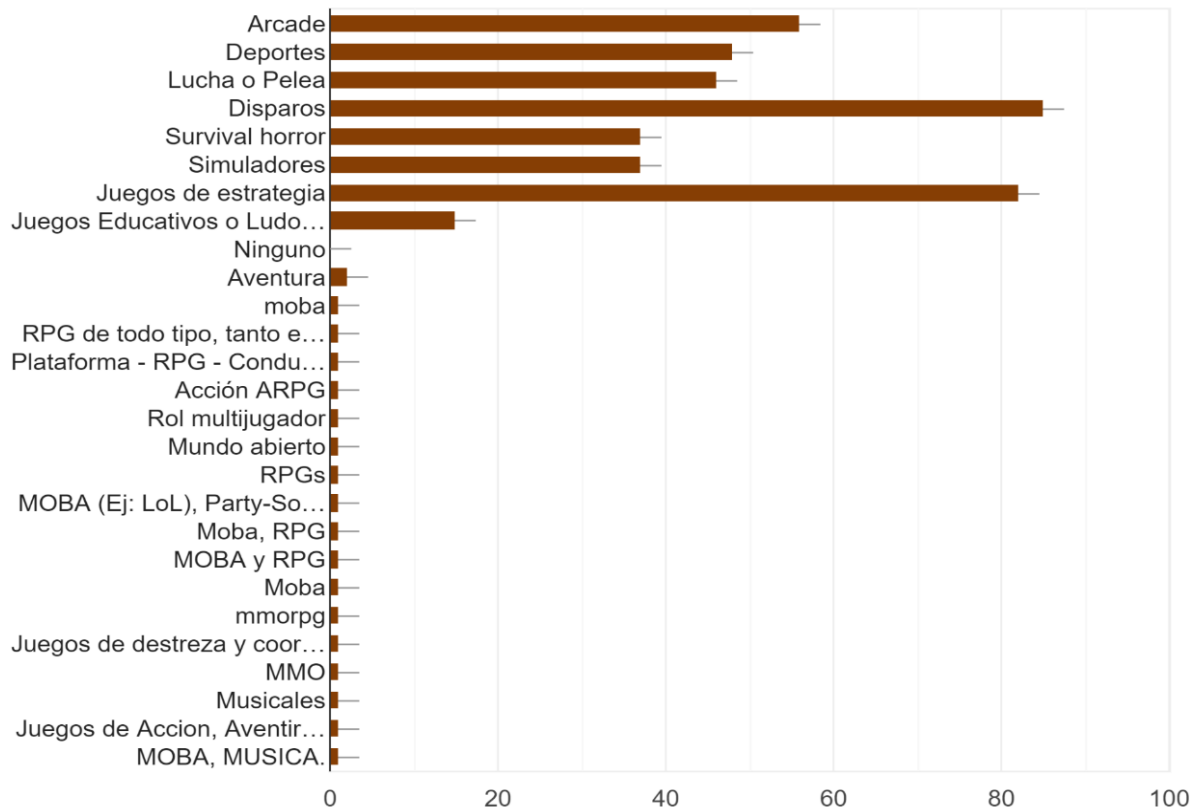
## Intereses personales

En esta categoría se indaga por los tipos de videojuegos que practica, horas semanales que le dedica a los videojuegos, videojuego al que más tiempo le dedica, las siguientes preguntas se responden según la respuesta de la pregunta anterior las cuales fueron, frecuencia con la que lo jugaste el último mes, cantidad de contenido violento de este videojuego, cantidad de contenido violento gráfico y en cual categoría calificaría este videojuego.

### Gráfico 9

¿Que tipos de videojuegos practica ?

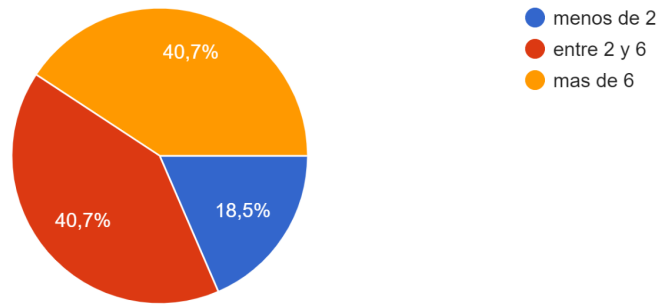
108 respuestas



## Gráfico 10

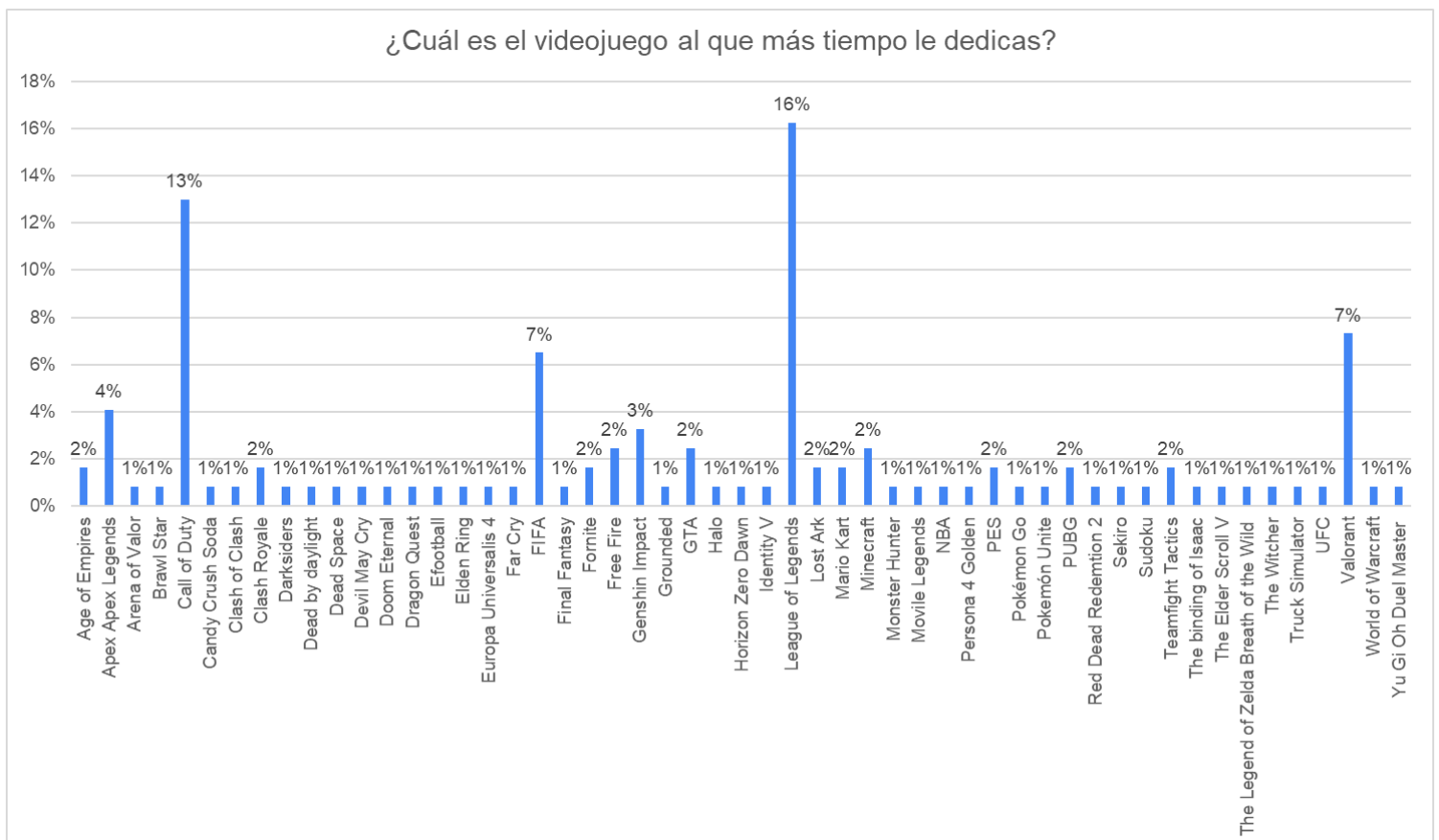
¿Cuántas horas semanales, dedicas a los videojuegos?

108 respuestas



## Gráfico 11

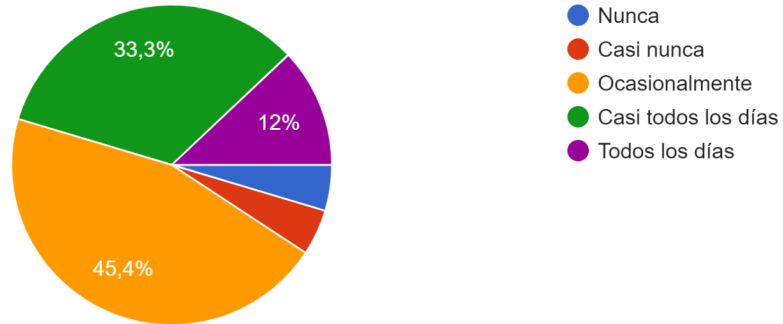
¿Cuál es el videojuego al que más tiempo le dedicas?



### Gráfico 12

En el último mes, ¿Con qué frecuencia lo jugaste?

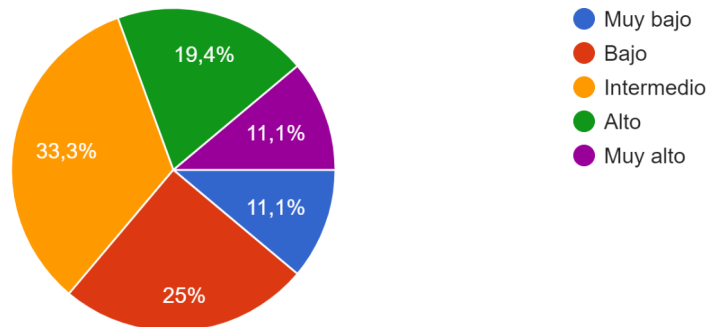
108 respuestas



### Gráfico 13

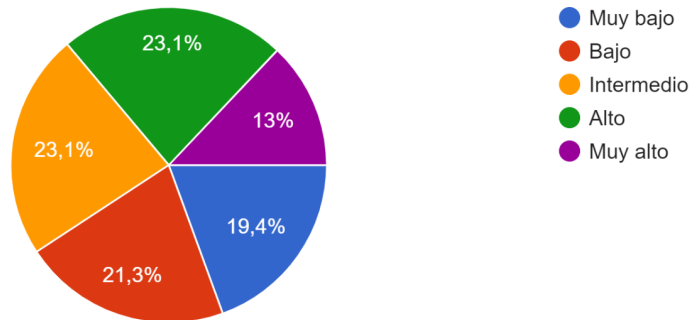
¿Cuál es la cantidad de contenido violento de este videojuego?

108 respuestas



## Gráfico 14

¿ Qué cantidad de contenido violento gráfico tiene este videojuego? (Sangre, Robo, muertes etc)  
108 respuestas



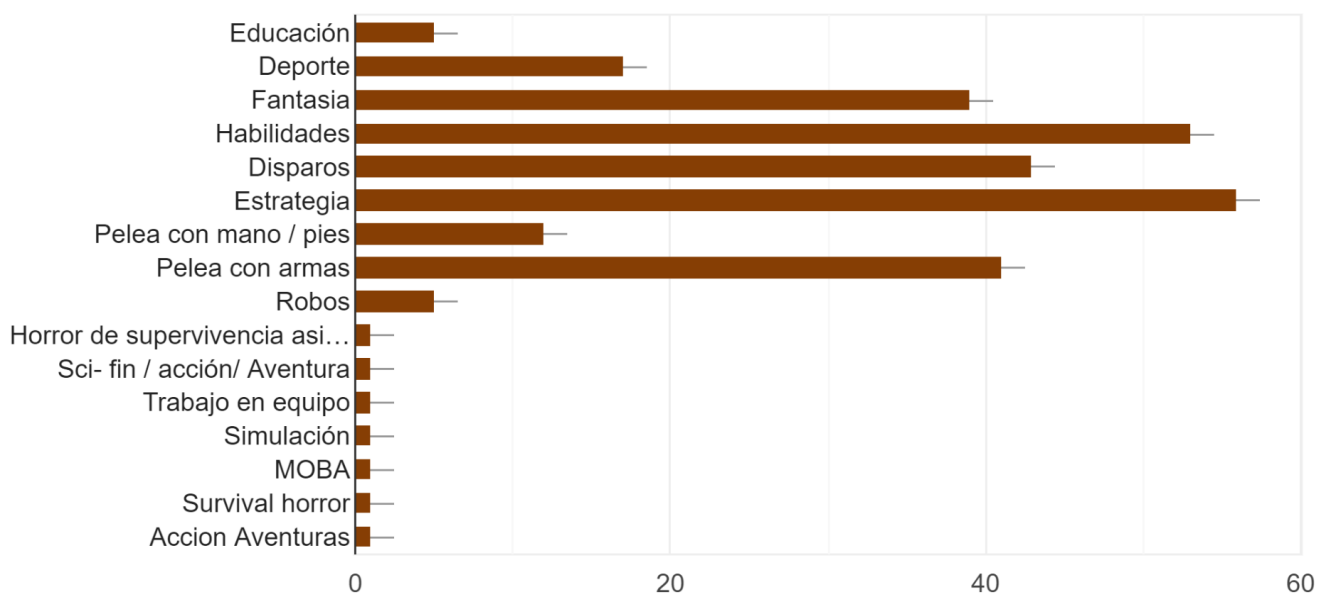
En esta categoría sobre qué tipos de videojuegos practican, se evidencia que el 85% de respuestas están en los juegos de disparos, seguido por los juegos de estrategias 82% y en un tercer puesto de acuerdo a las respuestas estarían los juegos arcade con un 55%. De acuerdo con el tiempo invertido en estos videojuegos semanalmente, se obtuvo un 40.7% de respuestas en la categoría de 2 a 6 horas y más de 6 horas, con apenas un 18% en la categoría de menos de 2 horas.

En cuanto a la pregunta de cuál es el videojuego al que más tiempo dedican, quedaron por encima League of Legends con 18% y Call of Duty con 13%, siendo el primero un juego de estrategia y el segundo un juego de disparos. Los encuestados manifestaron que el nivel de violencia era intermedio en un 33% y en cuanto a gráficos violentos tenemos un empate del 20.1% entre Bajo, Intermedio y Alto.

## Gráfico 15

¿En cuál de las siguientes categorías clasificaría este videojuego?

108 respuestas



En esta gráfica les pedimos que le dieran una categoría al videojuego que más practican y queda por delante los juegos de estrategia con un 55%, seguido por los juegos de habilidades 52% y los juegos de disparos 43%.

### Preguntas de opinión

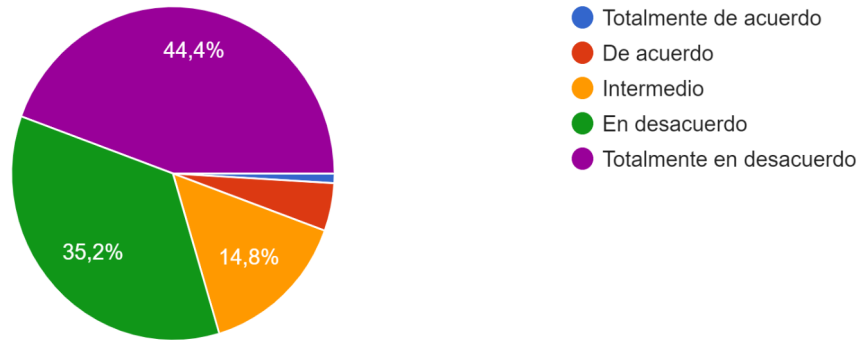
En esta categoría se indagó si está de acuerdo con las siguientes afirmaciones: Los Videojuegos Violentos (Juegos de disparos, Robos etc) afectan el comportamiento social de los jugadores, Los videojuegos violentos no influyen el comportamiento del jugador a menos que intervengan otros factores y por último se les da una serie de factores (tienen la opción de otros) y se les pregunta, ¿Cuáles pueden tener influencia en el comportamiento del jugador de videojuegos violentos?



### Gráfico 16

Los Videojuegos Violentos (Juegos de disparos, Robos etc), afectan el comportamiento social de los jugadores

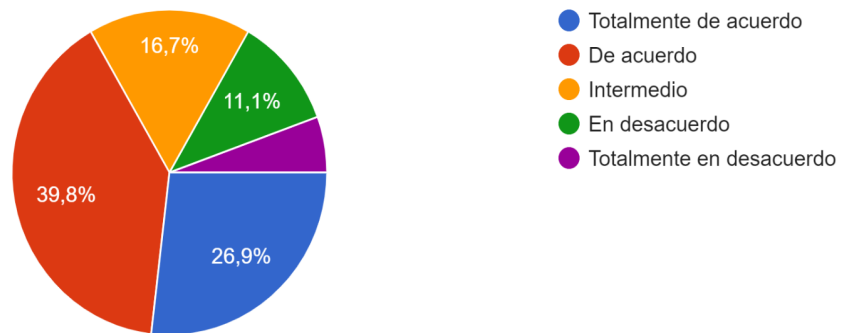
108 respuestas



### Gráfico 17

Los videojuegos violentos no influyen el comportamiento del jugador a menos que intervengan otros factores.

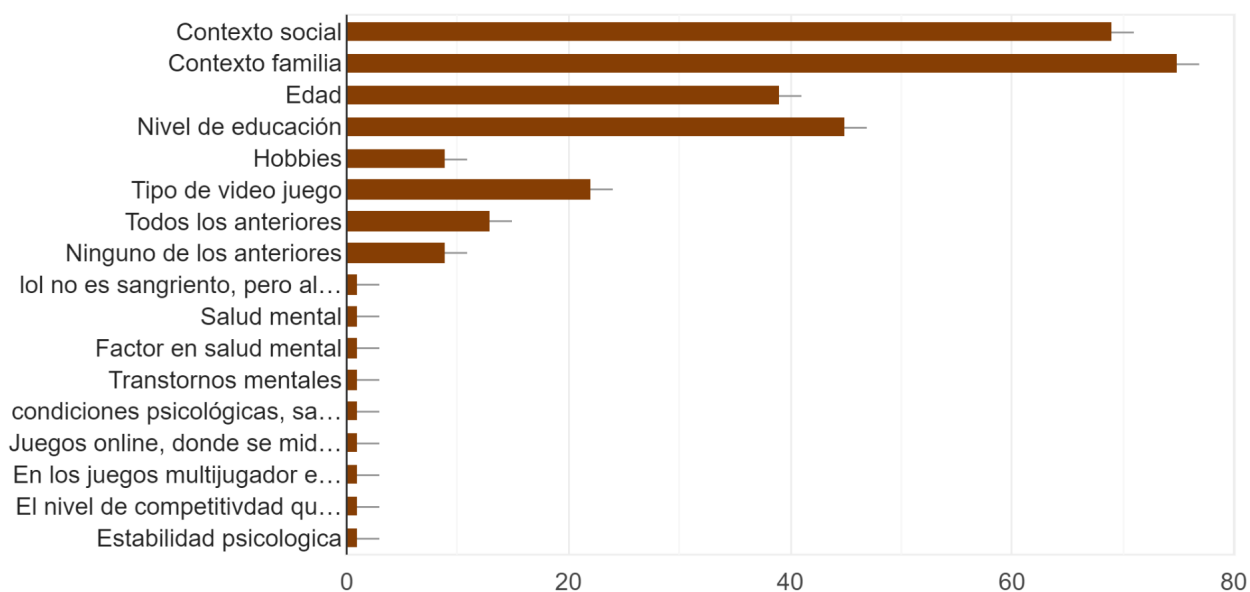
108 respuestas



## Gráfico 18

De los siguientes factores, ¿ Cuáles pueden tener influencia en el comportamiento del jugador de videojuegos violentos?

108 respuestas



Analizando la categoría de preguntas de opinión, se encontró que la gran mayoría está en desacuerdo con la primer afirmación de que los videojuegos violentos influyen en el comportamiento social de los jugadores con un 44,4% totalmente en desacuerdo y un 35,2% en desacuerdo, siendo la gran mayoría los que están en desacuerdo sumando un 79,6%, además los que se encuentran en un intermedio, ósea no está de acuerdo ni en desacuerdo fueron un 14,8%, aquí destaca el bajo porcentaje de personas que respondieron que están de acuerdo con un 4.6% y un 0.9% totalmente de acuerdo.

En la segunda afirmación donde se les dice que los videojuegos violentos no influyen el comportamiento del jugador a menos que intervengan otros factores aparece una mayoría de personas que están de acuerdo, donde un 26,9% están totalmente de acuerdo y un 39,8% están de acuerdo, Hubo un empate en las personas que respondieron que están en intermedio (ni de acuerdo ni en desacuerdo) con un 16,7% y las personas que están en desacuerdo también con un 16,7%. Es interesante ver como estos datos obtenidos de la encuesta osea la opinion de la población universitaria llegan a conclusiones similares

a las de la revisión teórica, resaltando que los videojuegos por sí solos no influyen en el comportamiento y es necesario de otros factores a los cuales el jugador se tiene que ver expuesto para que sí haya modificación del comportamiento.

Por último, donde se pregunta cuáles de los siguientes factores que pueden influenciar en el comportamiento, la mayoría respondieron que el contexto familiar y el contexto social con un 69,4% y un 63,9% respectivamente reflejando que la mayoría piensa que el contexto del entorno es un gran influyente en el cambio del comportamiento, luego siguen otros factores como nivel de educación con un 41,7%, edad con un 36,1% y también les sigue tipo de videojuegos con un 20,4%.

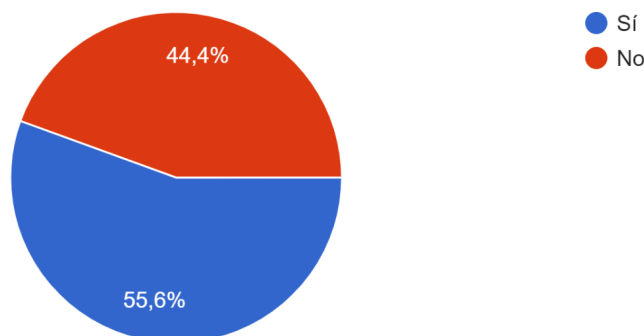
### Oferta de videojuegos en la U de A

Y en esta última categoría se preguntó si conoce los videojuegos ofertados, cual es el de su preferencia, cuál es el que menos le gusta, cuáles videojuegos que todavía no están le gustaría que se ofertaran y en qué horario le gustaría fueran realizados los torneos virtuales.

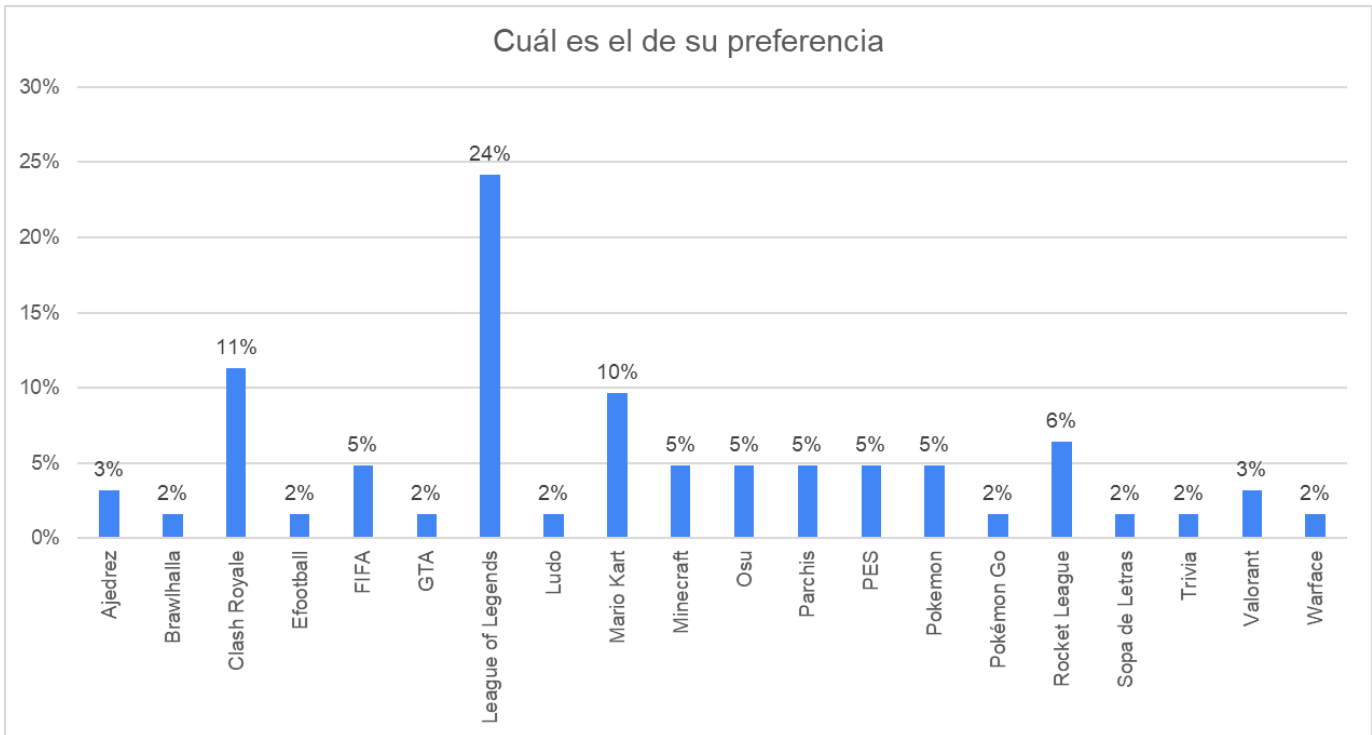
### Gráfico 19

¿Conoce los videojuegos ofertados?

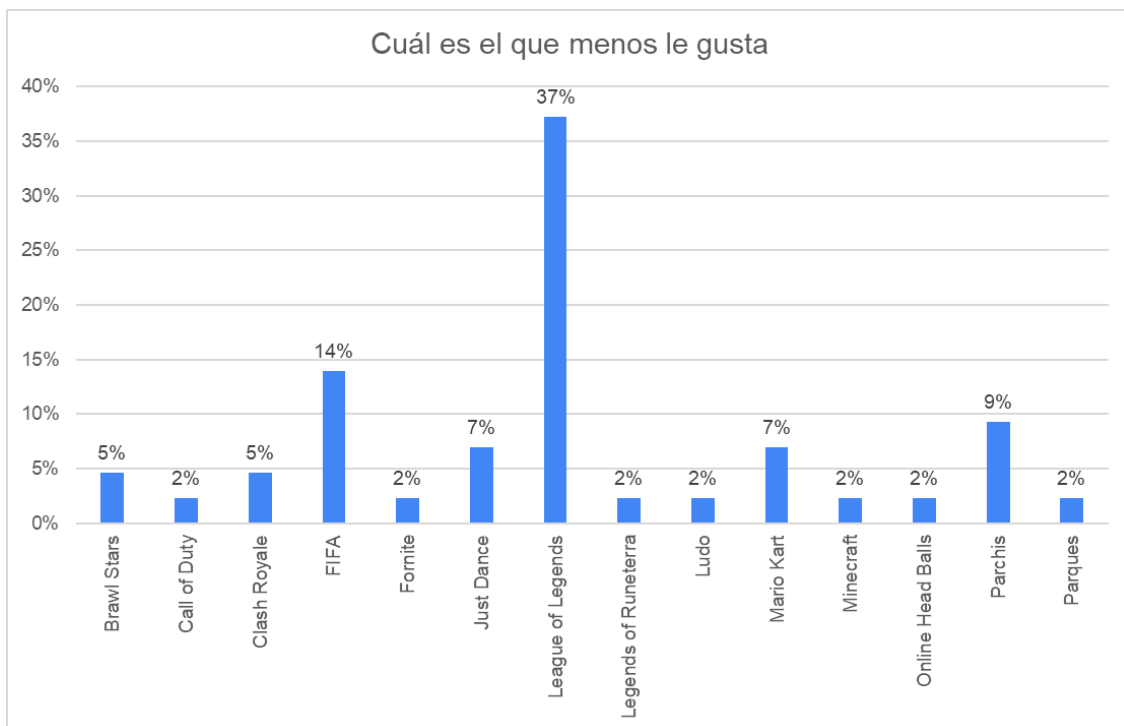
108 respuestas



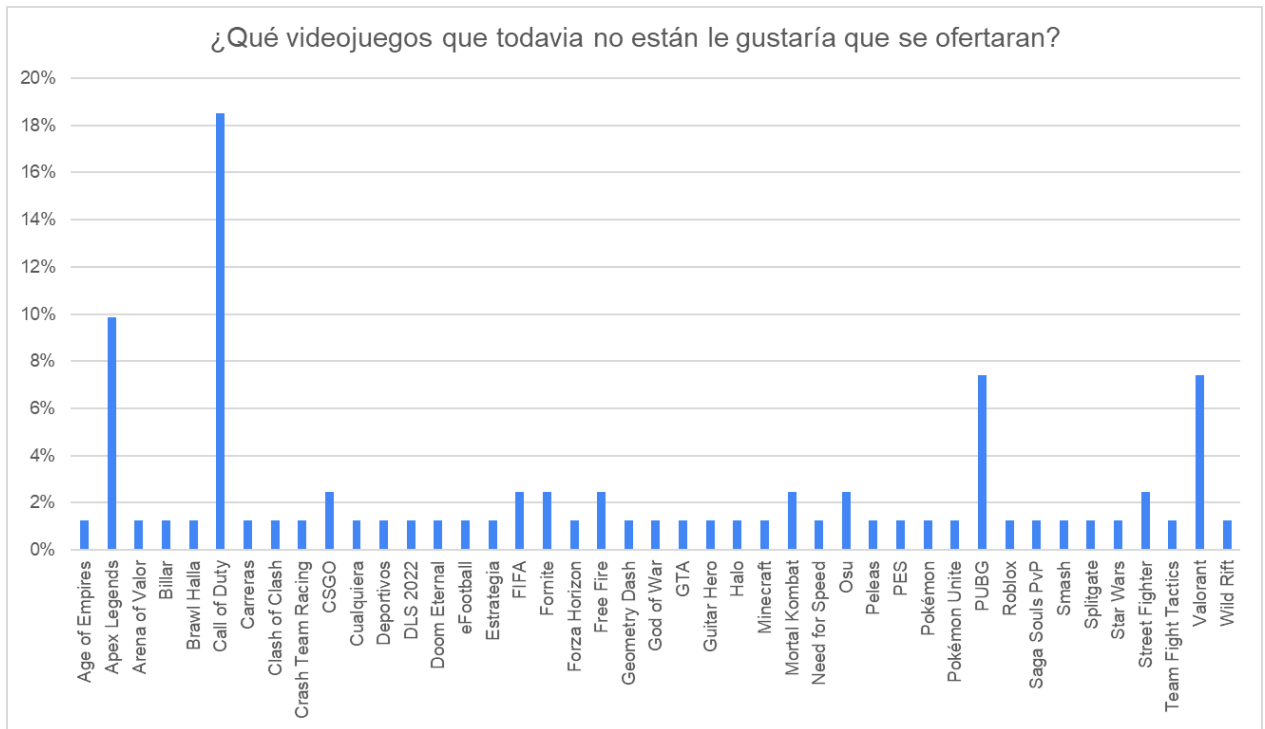
**Gráfico 20**



**Gráfico 21**

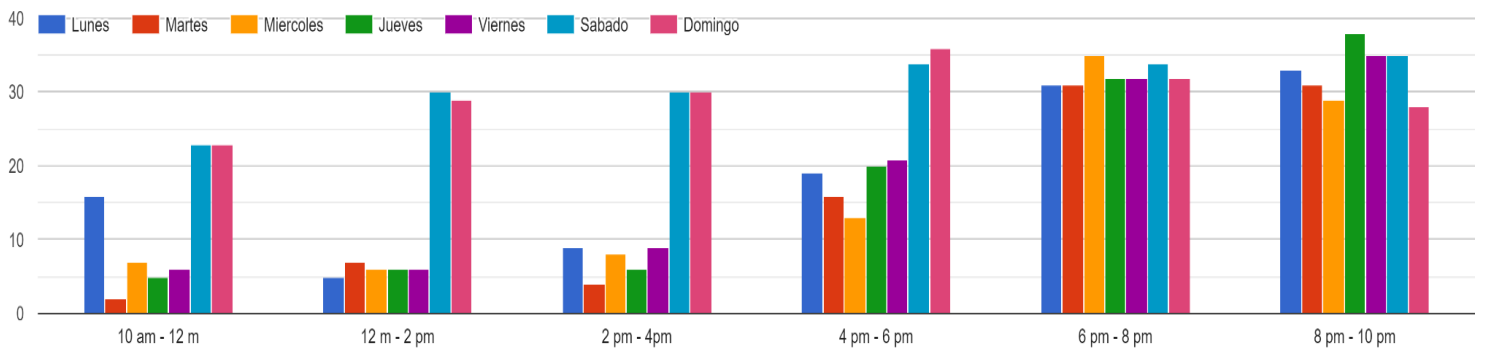


**Gráfico 22**



**Gráfico 23**

En que horario le gustaría fueran ofertados los torneos virtuales



En esta categoría se busca conocer los videojuegos que les gustaría a los encuestados que incluyeran en la oferta de la universidad de Antioquia, inicialmente se les preguntó si tenían conocimiento de los juegos que ya ofertaba la universidad, obteniendo un 55.6% en el Sí y un 44.4% en NO.

De los juegos ofertados, el 24% prefiere jugar League of Legends y el 11% Clash Royale. Si bien League of legends quedó por encima en la pregunta de preferencia, también quedó con un 37% de respuestas en la pregunta del juego que menos les gusta. En cuanto a juegos propuestos por los encuestados, tenemos a Call of Duty con un 18%, Apex legends con un 10%, PUBG y Valorant con un 7.5%.

## **CONCLUSIONES**

- Los videojuegos violentos por sí solos no tienen una relación directa en el comportamiento de las personas y se deben tener en cuenta otras variables
- Se recomienda para futuras investigaciones abordar no sólo la relación de videojuegos violentos y comportamiento sino también otros factores como: entorno, acompañamiento, tiempo dedicado al juego, intenciones con las que juega, nivel educativo.
- Según los encuestados, entre los juegos que les gustaría que fueran ofertados, los cuatro que destacan son juegos que según la clasificación son considerados con contenido violento o disparos, estos son: Call of Duty, Apex legends, PUBG y Valorant.
- Se observa que estos videojuegos con contenido violento gustan mucho en la población encuestada lo cual los vuelven posibles opciones en la oferta de la Universidad, para generar mayor participación en los torneos del Departamento de Deportes.
- La mayoría de encuestados respondieron que los videojuegos violentos no influyen en el comportamiento de los jugadores, pero que puede haber otros factores que sí pueden ser influyentes en el cambio del comportamiento como lo son: contexto familiar, contexto social, nivel de educación, entre otros.
- Se evidencia que el Departamento de deportes tiene que generar estrategias que permitan mayor difusión de los torneos virtuales entre la población universitaria.

## REFERENCIAS

(2007). ORIGEN Y DESARROLLO DE LA ADMINISTRACIÓN. *PERSPECTIVAS*, (20),45-54.[fecha de Consulta 15 de Febrero de 2022]. ISSN: 1994-3733. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=425942331004>

2007). ORIGEN Y DESARROLLO DE LA ADMINISTRACIÓN. *PERSPECTIVAS*, (20),45-54.[fecha de Consulta 15 de Febrero de 2022]. ISSN: 1994-3733. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=425942331004>

Chiavenato, I. (2001). *Administración. Proceso Administrativo*. Editorial McGraw-Hill, 3.

De Sanctis, F., Distefano, M. J., & Celina, M. (2017). Positive and Negative Effects in the Psychology of Videogames. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115–131.

De Sanctis, F., Distefano, M. J., & Celina, M. (2017). Positive and Negative Effects in the Psychology of Videogames. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115–131.

Díez Gutiérrez, E. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, 342(342), 127–146. <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>

Dorantes Argandar, G. (2016). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA: Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 5. <https://doi.org/10.5872/psiencia/9.2.22>

Eguía Gómez, J., Contreras Espinosa, R., & Solano Albajes, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *3 c TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 1(2), 4. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2012.12>

Eguía Gómez, J., Contreras Espinosa, R., & Solano Albajes, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *3 c TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 1(2), 4. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2012.12>

Esteban-Rodríguez, J. (2018). *Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencia en la toma de decisiones*. 22.

Esteban-Rodríguez, J. (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencia en la toma de decisiones. 22.

García Cernaz, S. (2018). VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: UNA REVISIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LOS EFECTOS. *Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación*, 1(13), 149–165. <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>

García-Naveira Vaamonde, A., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Cognitive, psychological, and personal benefits of the use of video games and e-sports: a review. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y Al Ejercicio Físico*, 3, 1–14. [www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org](http://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org)

García-Naveira Vaamonde, A., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Cognitive, psychological, and personal benefits of the use of video games and e-sports: a review. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y Al Ejercicio Físico*, 3, 1–14. [www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org](http://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org)

Hernández Hernández, H. (2016). *Videojuegos, violencia y niños: Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante* (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de la Ciudad de México: Colegio de Humanidades y Ciencias Sociales: Licenciatura en Comunicación y Cultura).

Lana, A. R. (2008). La Administración Estratégica Como Herramienta De Gestión. *Revista Científica*, 9(1), 1. <http://www.redalyc.org/pdf/3579/357935469001.pdf>

Lana, A. R. (2008). La Administración Estratégica Como Herramienta De Gestión. *Revista Científica*, 9(1), 1. <http://www.redalyc.org/pdf/3579/357935469001.pdf>

Lanz, P. M., Bohorodzaner, S., & Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5, 199–206.

Magaz-González, A. M., & Fanjul-Suárez, J. L. (2012). Sport events organization and project management: Factors, phases, areas. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 12(45), 138–169.

Padilla, R. M. R., Morales, F. D. Á. P., Luévano, J. E. S., & Mercado, C. A. A. (2019). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental: Estudio Experimental Sobre Exposición a Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(1), 24–30. <https://doi.org/10.32671/terc.v7i1.180>



Segura, H. (2007). *Los videojuegos 2*.

<https://www.monografias.com/trabajos59/video-juegos/video-juegos.shtml>

Segura, H. (2007). *Los videojuegos 2*.

<https://www.monografias.com/trabajos59/video-juegos/video-juegos.shtml>

Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology, 10*(FEB).

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>

Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology, 10*(FEB).

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>

Toribio, M. J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y El Ejercicio Físico, 4*(1), 1–12.

<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>

Toribio, M. J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y El Ejercicio Físico, 4*(1), 1–12.

<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>

Unsworth, G., Devilly, G. J., & Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime and Law, 13*(4), 383–394.

<https://doi.org/10.1080/10683160601060655>