



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía
y Ciencias Humanas

Carrera de Comunicación

Visibilizar la importancia de la mediación y control parental en la decisión de compra de los videojuegos para menores de 10 a 15 años en cuanto a su contenido.

Autor:

José David Méndez García

Directora:

Natalia Rincón Del Valle

Cuenca – Ecuador

Año 2022

DEDICATORIA

Todo esto no sería posible sin el apoyo de mis padres, porque a pesar de haber dado un par de tumbos, ellos son los que han estado ahí para levantarme. Les debo mi vida.

AGRADECIMIENTO

A todos los profesores de la carrera, a mis amigos que hicieron de la Universidad algo que siempre voy a recordar con mucho cariño.

RESUMEN:

El presente estudio tiene como objetivo visualizar la problemática que afecta al desarrollo de los menores, los videojuegos como un posible factor nocivo. Para esto es necesario saber que la mediación parental es el recurso que se debe considerar como necesidad al momento de establecer pautas para el uso videojuegos.

Luego de entrevistar a ocho expertos en el área de psicología infantil, filosofía, educación y desarrollo de videojuegos, estos coincidieron en la necesidad de una mediación parental orientada desde el interés del padre en los contenidos y el manejo que el menor les dé a éstos. Se concluye así que los videojuegos de la mano con la mediación parental, pueden ser un factor positivo en el desarrollo del menor.

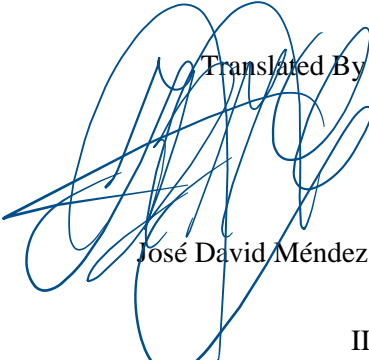
Palabras clave: Entretenimiento, Videojuegos, Mediación Parental, Herramientas Educativas, Categorización.

ABSTRACT:

The objective of this study was to visualize the problem that affects the development of children, video games as a possible harmful factor. To accomplish this, it was necessary to know that parental mediation is the resource that should be considered as a necessity when establishing guidelines for the use of video games. After interviewing eight experts in the area of child psychology, philosophy, education and video game development, they agreed on the need for parental mediation oriented from the father's interest in the contents and the handling that the child gives them. It is thus concluded that video games, hand in hand with parental mediation, can be a positive factor in the development of the child.

Keywords: Entertainment, Parental Mediation, Videogames, Educational Tools, Categorization.



Translated By

José David Méndez

ÍNDICE

CAPÍTULO 1	- 1 -
1. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN	- 1 -
1.1 Videojuegos y menores	- 1 -
1.2 Evolución histórica de los videojuegos.....	- 1 -
Figura 1	- 5 -
Evolución histórica de los videojuegos.....	- 5 -
1.3 Clasificación de contenidos en los videojuegos.....	- 5 -
Figura 2	- 6 -
Clasificación de videojuegos según la ESRB	- 6 -
Figura 3	- 6 -
Clasificación de videojuegos según la SEGOB (Secretaría de Gobernación) México..	- 6 -
Figura 4.....	- 7 -
Clasificación de videojuegos según PEGI	- 7 -
1.4 Violencia en videojuegos	- 7 -
1.5 Mediación parental.....	- 8 -
CAPÍTULO 2	- 10 -
2. METODOLOGÍA.....	- 10 -
2.1 Modelo de entrevista a experto en psicología infantil	- 13 -
2.2 Modelo de entrevista a gamer profesional	- 13 -
2.3 Entrevista a desarrollador de videojuegos	- 14 -
2.4 Modelo de entrevista a gamer aficionado	- 15 -
2.5 Modelo de entrevista a niño gamer.....	- 15 -
2.6 Entrevista 1	- 16 -
2.7 Entrevista 2	- 17 -
2.8 Entrevista 3	- 18 -
2.9 Entrevista 4	- 19 -
2.10 Entrevista 5	- 20 -
2.11 Entrevista 6	- 21 -
2.12 Entrevista 7	- 22 -
2.13 Entrevista 8	- 23 -
2.14 Entrevista 9	- 24 -
CAPÍTULO 3	- 25 -
3. RESULTADOS	- 25 -

CAPÍTULO 4	- 29 -
4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	- 29 -
REFERENCIAS	- 31 -
ANEXOS	- 34 -
Anexo 1	- 34 -
Entrevista a Ana lucía Pacurucu	- 34 -
Anexo 2	- 36 -
Entrevista a Brandon Arbil	- 36 -
Anexo 3	- 45 -
Entrevista a David Ferriz	- 45 -
Anexo 4	- 48 -
Entrevista a Esther Sanchez	- 48 -
Anexo 5	- 52 -
Entrevista a Marcelo Sotaminga	- 52 -
Anexo 6	- 56 -
Entrevista a Nicolás Abril	- 56 -
Anexo 7	- 61 -
Entrevista a Diego Apolo	- 61 -
Anexo 8	- 67 -
Entrevista a niño: Damián, 14 años	- 67 -
Anexo 9	- 68 -
Entrevista a niño: Isaías, 12 años	- 68 -

Introducción

De acuerdo con Kirriemur y Mcfarlane (2005) los videojuegos son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo.

Desde otra perspectiva, Mitchell y Savill-Smith (2005) conceptualizan al videojuego como un conjunto de componentes, entre la interacción de recursos visuales y sonoros, además, requiere de sistemas de respuesta háptica tales como mouse, joystick, guantes, teclados, trajes u otros dispositivos. Estos facilitan y permiten la interacción hombre-máquina.

Un concepto más actualizado sería el de Plan Ceibal (2022) el videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Cabe recalcar que la investigación realizada a continuación es hecha bajo el enfoque de una persona que no ha percibido ninguna regulación en cuanto a los contenidos que consumía en los videojuegos cuando era menor de edad.

Los videojuegos son cada vez más populares entre los niños y jóvenes, esto puede ser una situación de ventaja como es el caso del desarrollo psicomotriz en los infantes, así como la creatividad y la capacidad de resolver problemas del formato puzzle.

Sin embargo, los efectos nocivos en los menores pueden estar relacionados al consumo de contenidos no dirigidos a su edad, los cuales pueden asociar contenidos como violencia y sexo en el entorno virtual.

Desde que los videojuegos empezaron a popularizarse entre la población a principios de la década de los 70, han evolucionado hasta convertirse en productos culturales al alcance de todos.

CAPÍTULO 1

1. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.1 Videojuegos y menores

No es ajeno a la realidad virtual, que millones de padres viven la preocupación de los videojuegos como parte de la vida de sus hijos, es así que el 71% de los padres, consideran que sus hijos están expuestos a contenidos no aptos para su edad al momento de jugar en línea, siendo una situación que inevitablemente se agrava con el tipo de videojuego (Giant, 2016).

Por otra parte, las consolas y sistemas de videojuegos, aceleran las habilidades motrices y los ayuda a resolver problemas de forma más rápida (Chiri Jallaza, 2020). Desde esta perspectiva, el tener acceso a una consola de videojuego se convierte en una ventaja.

Es una prioridad aclarar cómo es que los videojuegos llegaron a nuestros hogares después de años de perfeccionamiento.

1.2 Evolución histórica de los videojuegos

Desde la aparición del primer videojuego *Nought and Corsses* o OXO en 1952 hasta el principio de la década de los 70's, el objetivo de los videojuegos existentes estaba dirigido al ocio y no suponían una actividad que implicase demasiada atención, sin embargo, en sus cortos años, la competencia en el mismo se hacía presente en las diferentes plataformas.

Para hablar del origen de los videojuegos es necesario ubicarnos en 1958, cuando William Higginbotham basándose en un programa para el cálculo de parábolas y el uso de un osciloscopio creó *Tennis for Two*, un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la *Brookhaven National Laboratory*.

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar *Fox and Hounds*, dicho proyecto evolucionó hasta convertirse en la *Magnavox Odyssey*, el primer sistema desarrollado para ser usado en casa, la consola de videojuego se conectaba a la televisión y permitía jugar a varios juegos.

El éxito de los videojuegos empezó con el lanzamiento de la máquina de ocio *Pong*, muy similar al *Tennis for Two*, con la diferencia de que este era implementado en lugares públicos. La máquina y el sistema fueron diseñados por Allan Alcorn para la recién fundada *Atari*.

En Estados Unidos a principios de la década comenzaba a sonar un título *Galaxy War*, la versión previa a *Space War*, este comenzó a popularizarse a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.

Luego llegó *Space Invaders* en 1972, este marcó un antes y un después para las competencias de los ancestros de los *e-sports* actuales; los jóvenes de la época asistían a lugares en los que se destacaban las máquinas de *arcade* (nombre que tomaron las máquinas), dispositivos ubicados en lugares destinados a que los usuarios puedan ingresar una moneda de 25 centavos de dólar y jugar estos videojuegos. Progresivamente la industria se hacía presente y las compañías comenzaban a generar más valor por el incremento de usuarios en estos lugares con máquinas recreativas.

La década de los 80 fue la pista de despegue de las acciones de las empresas que distribuían videojuegos, con un fuerte crecimiento en el consumo de videojuegos, cada vez más jóvenes sumaban a esta tendencia que crecía gracias a la popularidad de estos salones de *arcade*.

Por otra parte, las consolas domésticas ya llegaban a los hogares y la tendencia estaba en aumento durante esta década. De éstas destacan las consolas de videojuegos como: *Odyssey 2* de la compañía *Phillips*, *Intellivision* de la compañía *Mattel*, *Colecovision* de *Coleco* y la *Atari 5200*.

Después del crecimiento de los lugares con máquinas de *arcade* llegaron nuevos títulos que triunfaron en esta plataforma, con títulos como *Pacman* de *Namco*, *Battle Zone* de *Atari*, *Pole Position* de *Namco* y *Tron* de *Midway*.

La nueva industria del videojuego crecía generando más seguidores de esta nueva tendencia alrededor del mundo, pero de un momento al otro, la tensión con respecto a este tema y su relación con los padres parecía inclinarse hacia los efectos nocivos que podrían tener los videojuegos cuando eran expuestos a menores.

En 1983 la percepción de los videojuegos cambió de enfoque, es así que, pasaron de ser algo inofensivo a ser un factor preocupante por el contenido que manejaban ciertos títulos.

Esta crisis afectó a la industria estadounidense de manera crítica y no fue hasta 1985 que se logró llegar a una mediación entre los padres y cuidadores de menores, con respecto al contenido que consumían los niños en los videojuegos.

Al otro lado del mundo, Japón apostó por la comodidad de consolas domésticas, no existía la necesidad de asistir a lugares de *arcade*. Esto tuvo un total éxito con el lanzamiento de la *Famicom* en territorio nipón, o *Nintendo Entertainment System* (NES), en Estados Unidos. Esta tomó gran popularidad, mientras que, en Europa, los consumidores preferían otros sistemas basados en los microordenadores como el *Commodore 64* o el *Spectrum*.

Los norteamericanos, después de la crisis de los años 1983 a 1985 continuaron por el camino que habían trazado los japoneses y adoptaron la NES como plataforma principal, para desarrollo y producción de videojuegos.

A lo largo de la década de los 80 fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la *Master System* de *Sega*; la consola *Amiga* sucesora de la consola *Commodore*, y el *Atari 7800* sucesor del *Atari 7500*, para entonces ya existía un juego que hoy es considerado un clásico: *Tetris*.

Para 1985 un plomero apareció en la mira de los jóvenes, *Super Mario Bros*, que marcó un antes y un después en el desarrollo de videojuegos, ya que la mayoría de los sistemas de juego contenían pocas pantallas o escenas que se repetían en un bucle, además que el objetivo siempre estaba relacionado con hacer una alta puntuación.

El juego desarrollado por Nintendo cambió la perspectiva de los videojuegos, ya que este contaba con una historia y existía un objetivo final. En los años posteriores otras compañías emularon su estilo de juego.

A finales de los 80 comenzaron a destacar en la escena emergente las consolas de 16 bits, así pues, la *Mega Drive* de *Sega* era la consola líder en el mercado.

Se entiende por bit como la cantidad mínima de información que contiene dos dígitos en informática y desarrollo de softwares.

En el campo de las máquinas de *arcade*, destacaron videojuegos como *Defender*, *Rally-X*, *Dig Dug*, *Bubble Bobble*, *Gauntlet*, *Out Run*, entre otros; además la mayoría de videojuegos eran de producción japonesa.

Otra rama de los videojuegos que creció con fuerza fue la de los videojuegos portátiles con los primeros juegos electrónicos lanzados por Mattel, los mismos que podían considerarse como videojuegos y fueron creciendo en popularidad gracias a convenciones de *arcade* como las realizadas por *Coleco* o como las *Game & Watch* de *Nintendo* en donde los usuarios tenían contacto con los últimos avances de la industria.

La evolución definitiva de las portátiles como plataformas de videojuego llegó en 1989 con el lanzamiento de la *Game Boy* (*Nintendo*).

A principios de los años 90 las consolas dieron un importante salto técnico causado por el alto nivel de competitividad de los desarrolladores de la generación de 16 bits, compuesta por: *Mega Drive*, *Super Nintendo Entertainment (SNES)*, la *PC Engine* de *NEC*, conocida también como *Turbografx* en occidente, y la *CPS Changer* de *Capcom*.

Esta generación supuso un significativo aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el *CD-ROM*, una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Dentro de este contexto, varias compañías comenzaban a trabajar en entornos virtuales tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados en el 2.5D en títulos como *Doom*, y entornos pre-renderizados en 3D como el caso de *Alone in Dark*.

Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría por el SNES mediante la tecnología 3D de pre-renderizado, siendo su máxima expresión juegos como *Donkey Kong Country* y *Killer Instinct*. De parte de la consola *Mega Drive* que marcaría la historia con el título *Virtual Driver*.

Los videojuegos en 3D fueron tomando el protagonismo en el mercado, principalmente gracias a la llegada de la generación de 32 bits. Aparecen en la escena entonces las consolas: *PlayStation* de *Sony* y la *Saturn* de *Sega*, también la *Nintendo 64* y *Atari Jaguar* con tecnología de punta.

La consola de *Sony* apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES *PlayStation*), que consistía en un adaptador para la SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de *Sony*, puesto que *Sega* había desarrollado un sistema parecido sin tener éxito. *Sony* lanzó independientemente la *PlayStation* con los riesgos que esto suponía.

Por su parte la industria de los videojuegos de *arcade* comenzaba a caer en picada, todo esto con la llegada e innovación de las consolas domésticas.

En otro contexto, los videojuegos portátiles gracias a los avances tecnológicos, comenzaron su verdadero auge, replicando el estilo de la *Game Boy* lanzaron máquinas como la *Game Gear* (*Sega*), *Linx* (*Atari*) o la *Neo Geo Pocket* (*SNK*), sin embargo, ninguna pudo hacerle competencia al apogeo de la *Game Boy*, siendo esta y sus sucesoras: la *Game Boy Pocket*, *Game Boy Color*, *Game Boy Advance*, *Game Boy Advance SP*, las consolas portátiles líderes en ventas.

Hacia finales de la década de los 90 la consola más popular era la *PlayStation* con juegos como *Final Fantasy VII* de la compañía *Square*, *Resident Evil* de *Capcom*, *Winning Eleven 4* de *Konami*, *Gran Turismo* de *Polyphony Digital* y *Metal Gear Solid* de *Konami*.

En computadora (PC) eran muy populares los *First Person Shooter* (FPS) como *Quake*, *Unreal* o *Half-Life*; en los que la perspectiva del jugador estaba sujeta a un entorno de espectador en primera persona. En otro ámbito, también los videojuegos de *Real Time Strategy* como *Command & Conquer* (*Westwood*) o *Starcraft* (*Blizzard*).

En 1998 apareció en Japón la *Dreamcast* de *Sega* y daría comienzo a la generación de los 128 bits.

Con la expansión del internet las conexiones entre los jugadores optimizaron la dinámica del juego, y fueron las responsables del nacimiento de los juegos de rol multijugador online (MMORPG) como *Ultima Online* (*Origin*) en 1998, dando inicio a las comunidades virtuales gamers.

En el nuevo milenio 2000, *Sony* lanzó la *PlayStation 2* y *Sega* lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la *Dreamcast* con la diferencia de la implementación de un monitor de 14 pulgadas, un teclado, parlantes y los mismos controles hápticos llamados *Dreamcast Drivers2000SeriesCX-1*.

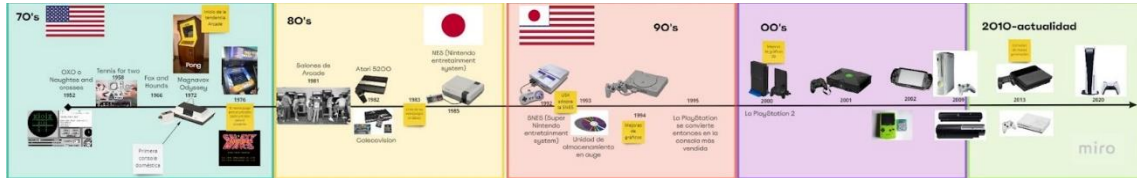
Microsoft, por su parte entra en la industria de las consolas creando la *Xbox* en 2001, con la ventaja de que la todos los videojuegos de la industria eran producidos ya en terminales proporcionados por IBM pero con el software de Microsoft, lo que suponía una ventaja al momento de lanzar los títulos antes que en la *PlayStation 2*.

En el mercado para 2002 sólo existían 3 consolas de videojuegos más representativas de la época, la *Xbox* de *Microsoft*, la *PlayStation 2* de *Sony* y la *Wii* de *Nintendo*. Y la situación continuó así durante la primera mitad de la década pasada, hasta que en 2005 tanto *Sony* como *Microsoft* anunciaron sus nuevas consolas: La *PlayStation 3* y la *Xbox 360*, el mercado estaba dividido en estos dos, siendo la consola de *Sony* la que contaba con mayor cantidad de videojuegos, lo que marcaba una diferencia entre las dos.

14 años después vendrían la *PlayStation 4* y la *Xbox One*, estos últimos mostraban un futuro más brillante para las dos franquicias. Actualmente las consolas de la nueva generación la, la *PlayStation 5* y la *Xbox Scarlett*

Figura 1

Evolución histórica de los videojuegos.



1.3 Clasificación de contenidos en los videojuegos

Para hablar de clasificación de videojuegos es necesario ubicarnos en 1992, cuando se lanza el primer título de lo que sería una de las sagas más grandes de la historia e industria de los videojuegos.

Mortal Kombat sería el primer videojuego en llamar la atención de los adultos por la clase de contenido que ofrecían a los jugadores, en su mayoría menores, en el que se enfatiza un sistema que permitía a los jugadores escoger un peleador con el objetivo de asesinar a su contrincante en 3 rondas de encuentros, cabe recalcar que este título contaba con mucha sangre además de la violencia que lo caracterizaba.

Según García Cernaz, (2018) el análisis exhaustivo de las investigaciones determinó que los videojuegos con contenido violento en niños y jóvenes, son un factor clave en el aumento de los comportamientos violentos, las ideas agresivas, los sentimientos de odio, además, disminuye los hábitos serviciales y aumenta la excitación fisiológica.

Es por esto que, en 1994, se formó el Consejo Calificador de la Industria de los Videojuegos, cuyo presidente Jack Heistand, anunció que las compañías tendrían que sujetarse a un sistema clasificador que fuese fácil de comprender por el consumidor, dicho sistema aparecería en los paquetes de juegos, así como también en la publicidad y el marketing conjuntamente.

En 1994 la *Interactive Digital Software Association* IDSA, implementó a todos los contenidos audiovisuales y de contenido lúdico 5 categorías y 17 descripciones de contenido (Our History).

Después del estudio de la historia, y la vinculación estrecha con el desarrollo de los menores, entidades como la *Panamerican Entertainment Game Information* (PEGI) o la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), que proporcionan a la industria del videojuego tablas de contenido para la categorización y clasificación del producto.

Figura 2

Clasificación de videojuegos según la ESRB

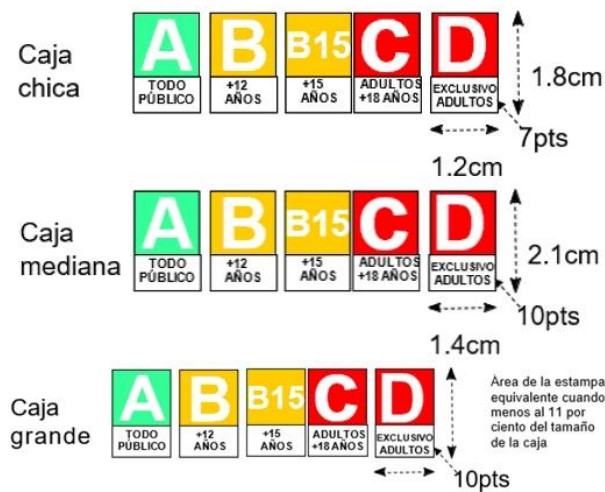


Nota: Adaptado de *Categorías de clasificación*, ESRB, 2022, (<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>)

Cabe recalcar que, México es el único país de América Latina que cuenta con una agencia reguladora del contenido en los videojuegos que son lanzados en este territorio.

Figura 3

Clasificación de videojuegos según la SEGOB (Secretaría de Gobernación) México



Nota: Adaptado de *SEGOB contenidos audiovisuales*, 2022, (https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020)

La tabla de contenidos provee la información de lo que se trata el videojuego o la aplicación, así los padres y consumidores pueden mantenerse informados sobre los contenidos que consumen los menores sean los adecuados por el bien de la familia (Chiri Jallaza, 2020). Esta categorización responde a tres partes: las categorías per se, los descriptores de contenido y los elementos interactivos.

Así mismo, en Europa se emplea la tabla de clasificación PEGI, que rige el sistema de clasificación para los videojuegos de este lado del mundo. La clasificación PEGI está categorizada en dos niveles: las etiquetas de edad PEGI y los descriptores de contenido (Pegi Public Site, 2021).

Figura 4

Clasificación de videojuegos según PEGI



Nota: Adaptado de *¿Qué son las clasificaciones?*, PEGI, 2022, (<https://pegi.info/es/node/19>)

1.4 Violencia en videojuegos

Desde los inicios de la industria de los videojuegos, estos siempre se han visto envueltos en presión de medios, muchas críticas y prejuicios entre algunos sectores de la sociedad, más aún, todo lo que se concibe como violencia dentro de la plataforma y especialmente desde que empezaron a volverse cada vez más realistas (Martín, 2021).

Según (Martínez Pacheco, 2016) la violencia en sentido estricto o más bien, la única violencia medible y pragmática es la violencia física, caracterizada por el ataque directo corporal contra las personas. Lo que la define es el uso material de la fuerza para dañar a alguien.

Sin embargo, estableciéndose desde un enfoque más subjetivo, la violencia puede presentarse de diferentes maneras que no necesariamente entran en el campo de la física, más bien están relacionados con los factores que pueden alterar la psiquis de una persona sin necesidad de usar la fuerza física (*Violencia psicológica*, 2020).

Es más cercana a esta última la definición de violencia, por lo tanto, la violencia en los videojuegos puede ser interpretada como el contenido violento que este posee, sin embargo, los expertos toman en cuenta también el hecho de un bloqueo de ganancia como un detonante del jugador frustrado (Williams y Skoric. 2005)

Por un lado, existe un número significativo de artículos que defiende la posición de los videojuegos violentos como un factor que aumenta las conductas agresivas y las consecuencias nocivas que estos pueden tener (Bonus et al., 2015).

Y por otra parte, tenemos la posición de los que defienden el argumento de los videojuegos violentos y la libertad de acceso a los contenidos, ya que esto no supone un factor que aumente la violencia o la agresividad (Adachi y Willoughby. 2016)

Según un estudio de Herrera Mendoza, (2022) el videojuego Free Fire es un potencial causante de conductas agresivas de los estudiantes sometidos a un experimento, que presentaron conductas relacionadas con la adicción a los videojuegos e incluso un síndrome de abstinencia y su relación directa con los niveles de violencia y comportamientos sociales.

Por otra parte, videojuegos de la categoría *shooter* son un potencial entorno para mejorar las habilidades motrices de los jugadores (Prado, 2018), sin embargo, otros estudios aseguran que estos pueden ser la motivación en muchos casos de violencia como el de *Columbine High School* por motivación de uso de armas (Williams & Skoric, 2005). Estudios más recientes han encontrado que existe una relación directa entre videojuegos violentos y la adicción a los mismos, siendo motivados por el conductismo de una recompensa instantánea o de frustración (Hidalgo, 2020).

1.5 Mediación parental

La responsabilidad de la crianza y desarrollo de los niños, en su aspecto de salud física y emocional; corresponde a los padres y cuidadores, frente a esto "A las formas de crianza asociadas a los usos de las tecnologías digitales se les ha llamado mediación parental" (Valkenburg., et al. 2013).

La mediación parental es el conjunto de estrategias para supervisar, acompañar y resguardar los contenidos al que los menores son expuestos, esto mediante un buen uso de internet y los nuevos avances tecnológicos, previniendo riesgos y solucionando conflictos.

Existen diferentes clasificaciones sobre tipologías de mediación parental, desde la más tradicional que distingue entre: mediación restrictiva, mediación activa y uso compartido (Gentile, et al. 2012).

Actualmente resulta necesario redefinir esta categorización, pues los medios de comunicación han evolucionado y tienen nuevas características, lo que posibilita el desarrollo de otros modelos, como el de Brito, et al, (2017) que propone un

acompañamiento continuo en todos los dispositivos de acceso a internet, ya que todos los nuevos dispositivos tecnológicos necesitan tener acceso a internet para funcionar, restringir aplicaciones en el teléfono celular, controlar el tipo de videos y juegos al que los menores tienen acceso.

En videojuegos, la mediación parental está acompañada del conocimiento sobre la clasificación y categorización de los mismos, ya que los juegos vienen acompañados de leyendas e información en su portada y contraportada sobre el contenido virtual (Patriarca et al., 2019).

Las actividades de ocio y diversión han cambiado diametralmente con la presencia de la tecnología y la conectividad global, dentro de este contexto la familia diversifica las actividades que realizan los niños y adolescentes y con ello se hace presente la necesidad de establecer un control de estas actividades mediáticas, que involucran la atención de los menores. Frente a esto, la investigación de Perez, N., Brenes, C. (2020), sobre la mediación parental activa, que es la que va dirigida a la guía y acompañamiento a menores en el uso de videojuegos, parece tener un efecto positivo al momento de un análisis estadístico.

En lo que se refiere al aspecto de los niños, cabe recalcar que según un estudio de Bringué, et al (2011) que realizó una investigación en la que se sometía a niños de entre 8 a 12 años sobre el uso de dispositivos digitales. En este estudio se estableció que: un 50% de los niños demostró que sus padres o cuidadores no prestaban atención a los contenidos que manejan los menores; por otra parte, apenas un 36% de los niños afirmó sentirse vigilado al momento de jugar videojuegos. Entonces, se puede hablar de una problemática que se produce porque los menores están sujetos a nuevas tecnologías en la que los padres o cuidadores no tienen dominio, por lo que se vuelve más difícil la interacción de estos dos (Berríos, 2015).

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

El desarrollo de esta investigación será bajo enfoque cualitativo fenomenológico, con entrevistas semiestructuradas a expertos sobre temas con respecto al control y mediación parental, además del comportamiento de compra en videojuegos, reglas comportamentales al momento de jugar videojuegos; hábitos y uso de dispositivos de videojuego; supervisión en los tiempos de juego; lugar en donde se encuentra el o los dispositivos de videojuego; acceso a las cuentas de correo y las contraseñas de los menores en las distintas plataformas; franjas horarias y tiempos límites de juego; conocimiento sobre la categorización; y descriptores de contenido en los videojuegos. Estas temáticas se adaptaron en las guías que se toman como referencia para el desarrollo de las preguntas de las entrevistas semiestructuradas: de Encinas et al., (2015), INCIBE, (2016) y INCIBE (2019).

Los siguientes perfiles son los que se tomarán en cuenta para el desarrollo de las pautas; serían psicóloga infantil, desarrollador de videojuegos, gamer profesional de e-sports, gamer de tiempo libre, además una entrevista a dos niños con y sin mediación parental correspondientemente.

A continuación, se presentan los cinco formatos de entrevistas semiestructuradas a expertos. Este es un modelo de estructura, sin embargo, según avance la entrevista, se pueden recurrir a preguntas adicionales, conforme se desarrollen las entrevistas.

Objetivos específicos	Temas/Categorías	Preguntas
-----------------------	------------------	-----------

<p>-Analizar el problema desde el enfoque y punto de vista de expertos, y cómo el desconocimiento o en este tema puede ser perjudicial para los menores.</p>	<p>-Mediación parental</p> <p>-Comportamiento de compra en videojuegos.</p> <p>-Reglas o normas comportamentales al momento de jugar videojuegos.</p> <p>-Hábitos y uso de dispositivos de videojuego.</p>	<p>- ¿Qué son los videojuegos para ti?</p> <p>- ¿Qué sabe sobre la mediación parental? hábleme al respecto.</p> <p>- ¿Cuál considera usted una edad propicia para iniciar en los videojuegos?</p> <p>- ¿Cuáles son los juegos ideales para niños de 10 a 15 años?</p> <p>- ¿Por qué es importante que los padres o cuidadores de menores tengan conocimiento sobre el contenido que manejan en las plataformas de videojuego?</p> <p>- ¿Cuáles son los riesgos a los que un menor puede estar expuesto en un videojuego?</p> <p>- ¿De qué forma los videojuegos pueden ser un factor positivo para los menores?</p> <p>- ¿Cuándo considera usted que los padres deben mediar en el contenido de videojuegos que manejan los menores?</p> <p>- ¿Cuál es el atributo más importante de los videojuegos desde tu punto de vista?</p> <p>- ¿Cuáles son los factores positivos y negativos de los videojuegos?</p> <p>- ¿Son los videojuegos un factor que aumenta los comportamientos agresivos?</p> <p>- ¿Conoces sobre la categorización de contenido en videojuegos?</p> <p>- ¿Es posible aprender y vivir jugando videojuegos?</p> <p>- ¿Has tenido algún tipo de mediación parental y cómo ha sido?</p> <p>- ¿Si tienes niños bajo tu responsabilidad, qué medidas tomarías frente al uso que estos les den a los videojuegos?</p> <p>- ¿Qué recomendaciones darías a padres y cuidadores con respecto al uso de videojuegos?</p>
--	--	--

<p>-Establecer pautas para que los padres o cuidadores tengan conocimiento sobre el uso y consumo de videojuegos, las debidas prevenciones y enfoque en los principales beneficios y cómo estos pueden ser una parte esencial y formativa en la vida de los niños y adolescentes.</p>	<p>-Mediación parental</p> <p>-Lugar en donde se encuentra el o los dispositivos de videojuego.</p> <p>-Acceso a las cuentas de correo y las contraseñas de los menores en las distintas plataformas.</p> <p>-Franjas horarias y tiempos límites de juego.</p> <p>-Conocimiento sobre la categorización y descriptores de contenido en los videojuegos.</p>	<p>- ¿Cuándo conociste los videojuegos?</p> <p>- ¿Desde qué edad juegas videojuegos?</p> <p>- ¿Por qué prefieres los videojuegos a un juego tradicional?</p> <p>- ¿Qué es lo que más te divierte de los videojuegos?</p> <p>- ¿Qué es lo que menos te divierte?</p> <p>- ¿Qué tipos de videojuegos juegas más? y por qué.</p> <p>- ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?</p> <p>-</p> <p>- ¿Cuál fue tu primer videojuego?</p> <p>- ¿Conoces sobre las categorías de los videojuegos?</p> <p>- ¿Desde que juegas videojuegos sientes que has aprendido algo? ¿qué?</p> <p>- ¿Qué haces para jugar videojuegos, ¿cuáles son los pasos que sigues cuando quieres jugar?</p> <p>- ¿Tus padres manejan y tienen acceso a tus cuentas y contraseñas en los videojuegos?</p> <p>- ¿Qué haces cuando quieres un nuevo videojuego?</p> <p>- ¿Tus padres o cuidadores tienen conocimiento de la compra del videojuego? y ¿cómo compras solo o acompañado por alguien mayor?</p> <p>- ¿Cómo te controlan tus padres al jugar videojuegos?</p> <p>- ¿Cómo te enteras de los nuevos videojuegos?</p> <p>- ¿De un 1 al 5 qué tanto te controlan al jugar? siendo 1 poco y 5 mucho.</p>
---	---	---

2.1 Modelo de entrevista a experto en psicología infantil

Nombre y perfil profesional.

- ¿Qué sabe sobre la mediación parental? hábleme al respecto.
- ¿Por qué es importante que los padres o cuidadores de menores tengan conocimiento sobre el contenido que manejan en las plataformas de videojuego?
- ¿Cuáles son los riesgos a los que un menor puede estar expuesto en un videojuego?
- ¿Qué conflictos puede generar un escenario en el que el menor no recibe una guía o mediación parental?
- ¿Según usted cuáles son los factores asociados con el tiempo, lugar de juego y horarios, son los más importantes al momento de mediar en los niños?
- ¿De qué forma los videojuegos pueden ser un factor positivo para los menores?
- ¿Es posible aprender con un videojuego?
- ¿Qué deben hacer los padres frente a un menor y una consola de videojuegos para establecer una mejor mediación?
- ¿Cuándo considera usted que los padres deben mediar en el contenido de videojuegos que manejan los menores?
- ¿Qué puede hacer un padre o cuidador con un niño o niña que no ha recibido mediación parental en el pasado?

2.2 Modelo de entrevista a gamer profesional

Nombre, perfil y trayectoria

- ¿Qué son los videojuegos para ti?
- ¿Desde qué edad empezaste a jugar videojuegos?
- ¿Qué tipo de videojuegos juegas más?
- ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?
- ¿Cuál fue tu primer videojuego o consola?
- ¿Cuál es el atributo más importante de los videojuegos desde tu punto de vista?
- ¿Cuáles son los factores positivos y negativos de los videojuegos?
- ¿Son los videojuegos un factor que aumenta los comportamientos agresivos?
- ¿Conoces sobre la categorización de contenido en videojuegos?

- ¿Es posible aprender y vivir jugando videojuegos? dos
- ¿Has tenido algún tipo de mediación parental y cómo ha sido?
- ¿Si tienes niños bajo tu responsabilidad, qué medidas tomarías frente al uso que estos le den a los videojuegos?
- ¿Qué recomendaciones darías a padres y cuidadores con respecto al uso de videojuegos?

2.3 Entrevista a desarrollador de videojuegos

Nombre y perfil profesional

- ¿A qué edad empezaste el desarrollo de videojuegos?
- ¿A qué edad empezaste a jugar videojuegos?
- ¿Qué es un videojuego para ti?
- ¿Es positivo o negativo el uso de videojuegos?
- ¿Qué conoces de la categorización de videojuegos?
- ¿Al trabajar con videojuegos en qué momento se define su categoría?
- ¿Cuál es la base del desarrollo de videojuegos, ¿con qué ideas partes?
- ¿Si tienes o tuvieras hijos, les proveerías de una consola o plataforma de videojuegos?
- ¿Desde qué edad es recomendable comenzar en los videojuegos?
- ¿Cuáles son los factores que consideras como riesgosos si es que los menores están expuestos a cierto contenido de videojuegos?
- Desde tu punto de vista ¿los videojuegos violentos pueden ser perjudiciales en el desarrollo de los niños?
- ¿Cómo deberían intervenir los padres los contenidos de videojuegos que consumen los niños?
- ¿Qué debemos hacer si es que vemos a un menor jugando contenido violento o perjudicial?
- ¿Qué le recomendarías a un padre o cuidador hacer frente a conductas violentas por parte de los menores en videojuegos?

2.4 Modelo de entrevista a gamer aficionado

Perfil, actividad

- ¿A qué edad empezaste a jugar videojuegos?
- ¿Qué son los videojuegos para ti?
- ¿Cuál fue tu primer videojuego o consola?
- ¿Qué tipo de videojuegos juegas más?
- ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?
- ¿Cuál es el atributo más importante de los videojuegos desde tu perspectiva?
- ¿Conoces sobre la categorización de contenidos en videojuegos?
- ¿Es posible aprender jugando videojuegos?
- ¿Son los videojuegos un factor que aumenta los comportamientos agresivos desde tu perspectiva?
- ¿Si tienes niños bajo tu responsabilidad, qué medidas tomarías frente al uso que estos le den a los videojuegos?
- ¿Cuándo tú eras un menor recibías algún tipo de control al momento de jugar videojuegos?
- ¿Qué recomendaciones darías a padres y cuidadores con respecto al uso de videojuegos?
- ¿En qué te fijas para comprar un videojuego?

2.5 Modelo de entrevista a niño gamer

- ¿Cuándo conociste los videojuegos?
- ¿Desde qué edad juegas videojuegos?
- ¿Prefieres los videojuegos a un juego tradicional?
- ¿Qué es lo que más te divierte de los videojuegos?
- ¿Qué es lo que menos te divierte?
- ¿Qué tipos de videojuegos juegas más? y por qué.
- ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?
- ¿Cuál fue tu primer videojuego?
- ¿Conoces sobre las categorías de los videojuegos?

- ¿Desde que juegas videojuegos sientes que has aprendido algo? ¿qué?
- ¿Qué haces para jugar videojuegos?, o ¿cuáles son los pasos que sigues cuando quieres jugar?
- ¿Tus padres manejan y tienen acceso a tus cuentas y contraseñas en los videojuegos?
- ¿Cómo te controlan tus padres al jugar videojuegos?
- ¿De un 1 al 5 qué tanto te controlan al jugar? siendo 1 poco y 5 mucho.

Cabe recalcar que en el desarrollo de las entrevistas pueden surgir nuevas preguntas o en su defecto obviar algunas interrogantes que el entrevistado ya contestó. A continuación, se expondrá a manera de resúmenes las entrevistas realizadas a expertos.

2.6 Entrevista 1

Entrevista con Esther Sánchez, académica española, enfocada en el estudio de la trascendencia de la existencia humana potenciada por la presencia de nuevas tecnologías, como es en el caso de los videojuegos. La trayectoria de Sánchez inicia en el ámbito docente, educación primaria. Sin embargo, sus estudios posteriores están más ligados hacia el área de la lógica, historia y filosofía. “Yo propuse un tema que a día de hoy es mi línea de investigación, la consideración del videojuego como una extensión de la existencia y las realidades humanas, también bajo el gran árbol del transhumanismo”.

Desde su perspectiva, Esther piensa que los juegos van mucho más allá de un significado lúdico, porque desde su punto de vista son experiencias, que están siendo vividas por una persona y eso ya lo vuelve real. Es interesante también cómo esto se puede acoplar a la educación.

Los videojuegos que Esther valora más son los videojuegos con contenido narrativo, con cierta cronología y personajes que te permitan vivir o sentirte más dentro de lo que pasa. “Cuando debes tomar decisiones en las que intervenga la ética o incluso el cómo resolver situaciones complicadas”.

Esther comenzó en el mundo de los videojuegos entre los 11 y los 12 años, su padre entonces ya jugaba videojuegos en PC y ella miraba muchas veces cómo su padre lo hacía, pero a esta edad jugó por primera vez Resident Evil 3. Cuando Esther era niña le permitían jugar únicamente los sábados un par de horas después de comer. Actualmente Esther juega videojuegos en sus ratos libres.

Cuando se tocó el tema de mediación parental, Esther aseguró que no existe mucha mediación parental: “no me atrevo a generalizar, pero de lo que he visto cuando trabajaba con niños o adolescentes, tanto en centros educativos como por cuenta aparte, he visto que no hay nada de mediación, ni en cuanto a las horas, ni de contenido, nada”. Es importante este punto, ya que Esther toca el tema de las competencias digitales que pueden ofrecer los mismos entornos de los videojuegos, porque dentro de estos, los usuarios también interactúan como lo harían si estuvieran reunidos físicamente.

Los pasos que seguiría Esther para regular el contenido de los videojuegos para un niño serían, primero revisar el código PEGI o ESRB, establecer los tiempos de juego a los fines de semana únicamente y por un tiempo limitado, siempre como un premio después de acabar sus obligaciones.

Con respecto a juegos que recomendaría para niños niñas y adolescentes de 10 a 15 años, dice que los videojuegos de Nintendo parecen ser una buena opción “Ofrece un catálogo de videojuegos educativos, incluso para aprender idiomas.

2.7 Entrevista 2

David Ferriz se destaca por su experiencia en el desarrollo de videojuegos en España, él cumple el rol de diseñador del apartado artístico, interviene también en las mecánicas y en la producción de los mismos. A pesar de que su carrera la inició en la ilustración de personajes, con el paso de los años ha tenido la oportunidad de trabajar en el desarrollo de videojuegos desde el apartado artístico del mismo. En la actualidad es el director de varios proyectos en desarrollo en DevilishGames.

Ferriz comenzó en el mundo de los videojuegos a la edad de 9 años, su primera consola fue la Master System de Sega, “Creo que cuando mis padres me compraron la consola iba con dos juegos, el Alex Kidd y el Sonic”. A esta edad sus padres no tomaban mucha consideración por la cantidad de tiempo que él invertía en ellos, aseguró que el cuidado no era mayor con relación a las otras actividades como jugar pelota, dibujar, salir a la calle, etc.

Ferriz también tiene otra perspectiva de la mediación parental, más allá de ser desarrollador de videojuegos, es padre de dos niños, una niña de 11 y un menor de 3. “Es cierto que los videojuegos son una herramienta que fomenta la educación”, a pesar de esa consideración, él no le da un sentido con mucha importancia, él la clasifica como una actividad cualquiera.

“Evidentemente sí hay videojuegos diseñados para adultos, sin embargo, es ahí en donde comienza el trabajo de los padres o cuidadores, en interesarse y tratar de saber o comprender al menor”.

Ferriz tiene dos perspectivas, la de alguien que trabaja desarrollando videojuegos y la de un padre, y de ahí que puede de forma correcta orientar el desarrollo de sus hijos “Pero es verdad que los padres, los abuelos o quienes compran los videojuegos para los niños, no hacen mucho caso a la clasificación según la edad” por otra parte, él considera que es una problemática que se da en torno al entretenimiento en general, pasa con películas y música.

Otra problemática que evidenció Ferriz es el tema de los videojuegos con micro pagos, “El principal problema y lo que mantiene la estigmatización de niños o jóvenes gastando el dinero de sus padres en micro pagos. Ferriz considera que este tipo de mecánicas deberían estar mejor clasificadas en torno a los contenidos que manejan los menores.

Para concluir, Ferriz recomienda en el caso de la mediación parental como primer paso interesarse y averiguar sobre los videojuegos que consumen o a los que quieren acceder, también jugar con ellos, “los videojuegos no son malos, al contrario, puede ser una herramienta o actividad que puede entretener, divertir y aprender”

2.8 Entrevista 3

Diego Apolo se destaca por tener un perfil enfocado en la comunicación y la educación, actualmente es profesor en la Universidad Nacional de Educación, “soy líder de varios proyectos de innovación, investigación y desarrollo de herramientas para una educación disruptiva con herramientas y metodologías activas”.

Una de las principales actividades de Apolo, es la adaptación de herramientas digitales de innovación para lograr nuevas metodologías de aprendizaje, “de hecho los videojuegos son una parte elemental en el desarrollo de estas nuevas mecánicas y conductas de aprendizaje.

Acorde a la mediación parental, Apolo recalca que en Ecuador tenemos una variedad en cuanto a tipos de familias, “muchas veces se entiende por control parental al poder del padre que tiene sobre el hijo al usar o no determinados aspectos” según Apolo la mediación parental va de la mano con la alfabetización mediática, siendo que los padres o cuidadores tengan en cuenta los contenidos a los que el menor tiene acceso.

Apolo mencionó a Jean Piaget con su teoría “nativos digitales” que describe un escenario donde serán los más jóvenes los que estén dotados de una capacidad más elevada para entender temas relacionados con avances tecnológicos; sin embargo, se mostró opuesto ya que, desde su perspectiva las competencias digitales pueden ser adquiridas gracias a la alfabetización mediática y mediante esto llegar a una correcta mediación parental.

Una de las cosas más importantes a destacar es la experiencia de Apolo en el área de la educación, según él bastante limitada en cuanto a recursos e incluso anticuada “Una de las carencias más fuertes de nuestro país es que no les enseñamos a los niños el enfoque STEAM” este último son las siglas de la metodología que se asienta en cinco ejes fundamentales, ciencia, tecnología, ingeniería y arte; esta es la meta de Apolo, introducir en el currículo educativo las competencias computacionales y artísticas, pero con el apoyo

de los padres o representantes para que sean ellos también, quienes formen parte de este proceso.

Apolo considera que los videojuegos pueden aportar elementos valiosos para el desarrollo del menor, como resolver problemas, acertijos, competitividad, etc., pero también tenemos videojuegos que son para adultos, con contenido explícito que si llega a manos de un menor puede causarle traumas. Es por eso que Diego considera que la mediación parental debería estar presente en todos los contenidos de entretenimiento al que el menor acceda.

Así mismo, Apolo recalca que la mediación parental empieza con interesarse en los gustos y deseos del menor y luego participar en estos momentos, para que el videojuego tome un rol de actividad familiar, “porque en realidad es el desconocimiento lo que hace que la gente estigmatice los videojuegos, porque piensan que solo existen cosas malas, violentas o sangrientas, cuando en realidad puedes vivir muchas experiencias que por lo general están determinadas por la clasificación de contenido, pero claro esto muchos padres o representantes no saben”.

Apolo recomienda que la consola de videojuegos o la PC se encuentren en un sitio dentro de la casa donde todos puedan tener acceso y a la vez mirar lo que el usuario juega, así mismo, recomienda que la mejor forma de llevar una buena relación entre los tiempos de juego, es como una recompensa luego de acabar las tareas y obligaciones en el hogar, todo esto para generar mecanismos de confianza, para que esto luego desarrolle auto control.

2.9 Entrevista 4

Ana Lucía Pacurucu es psicóloga clínica con especialización en el área de Psicopatología Infanto Juvenil, además ejerce su carrera como psicóloga de consulta en el Monte Sinaí; el perfil de Pacurucu resulta interesante ya que ha desempeñado un rol destacado como perito en la Fiscalía.

En cuanto a mediación parental desde su enfoque como psicóloga infantil, Pacurucu la describe como “los cuidados y la vigilancia que debería o tendría que tener el padre sobre el uso de los videojuegos o entretenimiento”. Ella considera que es pertinente, ya que en la actualidad podemos observar que los menores muchas veces tienen mayor acceso a los instrumentos electrónicos, entonces el padre o cuidador ignora totalmente la información que llega al menor, ya que “la exposición a la violencia, o a veces estos juegos incluso sangrientos, pueden provocar traumas en los niños. Hay niños que no duermen, que están todo el tiempo ansioso porque han jugado alguna cosa que no debían”.

A pesar del factor nocivo de los videojuegos, Pacurucu afirma que de la mano con un buen seguimiento por parte de los cuidadores, el menor puede tener un desarrollo de sus habilidades blandas y aprender todo tipo de experiencias que en realidad le permiten aprender al niño. “Hay programas educativos, hay programas musicales, hay programas de incluso algunas universidades que han desarrollado videojuegos por niveles para mejorar los niveles de ansiedad y depresión. O sea, también tienen un lado positivo”.

En cuanto a su criterio desde el desarrollo de un menor, el videojuego debería ser una herramienta que sea parte de las actividades de entretenimiento de un menor de diez años

en adelante, esto considerando el hecho de que el niño sea regulado en cuanto a los contenidos que consume y los tiempos de juego.

“El padre o cuidador a cargo del menor siempre debería saber qué hace el niño, debería educarse o consultar qué juegos son adecuados o no, y posteriormente recomendaría que el videojuego sirva como recompensa o un premio de ganancia, como por ejemplo tener buenas notas en la escuela”.

Pacurucu considera que el menor no debería tener una consola en su habitación, si no que, esté ubicada en un espacio social del hogar, ya que el hecho de dejarle a su disposición la consola, esto puede contribuir a un factor de aislamiento social, donde el menor se recluye para hacer esta actividad, que recalca Pacurucu puede llegar a ser adictiva.

2.10 Entrevista 5

Marcelo Sotaminga, destacado desarrollador y académico, ha protagonizado varios proyectos que vinculan la educación con el uso de nuevas tecnologías, gracias a esto Marcelo puede vincular los videojuegos a metodologías de enseñanza que sean útiles. Tiene un amplio conocimiento en diseño de procesos informáticos, ha desarrollado videojuegos educativos, actualmente desempeña el rol de director del área de Fomento de Tecnologías en el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.

“Participé de coordinador en lo que es el Scratch Day. Sí, el Scratch Day, es un día en el que se acerca y es algo que va a la par, paralelamente, al desarrollo de los videojuegos, y en el crecimiento computacional, de esta manera, se busca que los que los creadores de un videojuego no seamos los adultos, sean los niños”.

Sotaminga además ha liderado proyectos de la OEI, encargados de introducir nuevas metodologías de enseñanza, para que los profesores entiendan qué es un videojuego y a partir de eso direccionar a los alumnos hacia la creación de un videojuego en clases.

El punto de vista de Sotaminga acerca de los videojuegos no siempre estuvo ligado a la educación o a esta complementación con la tecnología, “Yo recuerdo en la infancia, no recuerdo con claridad la edad, pero tuvimos primero Nintendo, luego PlayStation y hasta ahora. También es como una tradición familiar, porque yo juego con mis hijos, entonces es algo que siempre ha sido para la familia”.

Él considera que la edad propicia en la que el niño debe interactuar con la tecnología es cuando la pueda manipular y además sepa qué hace, cómo funciona y las consecuencias que puede o no tener esto.

Sotaminga afirma que un videojuego puede ser nocivo si es mal direccionado, es decir es consumido por alguien que no es de la edad que la clasificación del videojuego dice.

Como padre, Sotaminga recomienda que la consola esté en un área social, pero si es que el menor desea en algún momento se puede ser flexible por tema de incluso como un premio ganado, todo esto guiado de la mano de confianza, empatía y tolerancia al fracaso,

para que la experiencia del videojuego sea nada más una actividad y no algo que obsesione o traume al menor.

Él considera que los videojuegos son un factor que puede desarrollar la creatividad “creo que los videojuegos te hacen ver, estás en un mundo totalmente distinto, donde tal vez te narran procesos históricos, donde por ejemplo puedes conocer culturas, puedes conocer otros de otros lugares, desde una perspectiva que es la del creador de los videojuegos”.

Finalmente, Sotaminga recomienda no estigmatizar los videojuegos, si no que más bien si el menor empieza a desarrollar interés en estos, tratar de acompañarlo en el proceso, siempre tratando de llevar un buen contenido y regulando los tiempos de juego.

2.11 Entrevista 6

El perfil de Brandon Abril está enfocado en el desarrollo de juegos serios y videojuegos para móviles. Empezó en el desarrollo de videojuegos a los 12 años, con softwares como Pixel Art, Unity y Unreal, programas destinados al desarrollo de videojuegos. Por otra parte, tiene experiencia en el área de psicología infantil ya que trabaja en talleres para niños y jóvenes.

El videojuego, según Abril, es una herramienta que se emplea para una actividad recreativa en la que se aplican ciertas destrezas concretas a través de la tecnología de medios audiovisuales. Como desarrollador de videojuegos entiende, que el primer paso para empezar con el proceso creativo es pensar en quién será el jugador y qué experiencia quieren dar. Con base en esto, los contenidos se dividen en distintas categorías establecidas para la producción y distribución, ya sea en plataformas digitales o de forma física.

Algo a resaltar de Abril fue el momento en el que se habló de las entidades que regulan dicho contenido, a pesar de que en Latinoamérica no exista una categorización para los videojuegos propiamente, son las plataformas las que han adoptado dichas categorizaciones según el territorio en el que el usuario se encuentre; en Ecuador el contenido se rige bajo la Entertainment Software Rating Board.

Aproximadamente entre los cinco y siete años Abril tuvo el primer acercamiento con los videojuegos, su padrastro solía jugar acompañado de un infante: Brandon Abril, en una Nintendo 64, posterior a esto, recordó con claridad su primera consola, una PlayStation uno a los once años.

Con respecto a la edad que él considerase ideal para que un menor inicie a jugar videojuegos. Manifiesta que, a los 12 años, es una edad propicia para que el menor tenga contacto con tecnología audiovisual a la que puede acceder; pero por otra parte considera que el uso de videojuegos en niños incluso menores puede ser y significar un aspecto

positivo en el niño o adolescente. Claramente esto llevado de la mano de un control por parte de los padres o cuidadores, para que esto no se convierta en un factor de adicción.

Abril considera que los videojuegos móviles son más nocivos de lo que parecen, “qué pasa, que muchas veces los padres le dan el celu o la Tablet al niño o niña, sin supervisión de un mayor, obviamente le estás haciendo un mal a ese niño, porque es como darle un cuchillo, no sabe cómo usarlo e incluso se puede hacer daño con él”.

Otro aspecto que considera importante destacar, es la carencia de estrategias para lidiar con la frustración, él se identifica incluso con este rasgo, ya que muchas veces los videojuegos representan dificultades y el hecho de que el jugador no pueda avanzar de ese punto puede llegar a frustrar a más de uno y en general esto desemboca en gritos, golpes e insultos.

Brandon Abril tiene un hijo de 8 años, al momento el niño no tiene acceso a celular o tablet, pero sí mira contenido en la Tv inteligente. Él menciona un momento en el que tuvieron inconvenientes con esto ya que en su escuela y en videos de streamers se había topado con Huggie Wuggie, un videojuego de terror con categoría PEGI 18. “Desde entonces ya me fijo también en qué tipo de contenido está viendo, porque claro, después de noches sin dormir y ver en realidad el terror en su rostro, es algo que necesariamente como padre debes regular”.

Para concluir, Abril recomienda que la mediación parental debe estar centrada en el lugar de juego, el tiempo de juego y horarios; y claro el contenido que debe ser entendido desde una perspectiva parental.

2.12 Entrevista 7

Nicolás Abril es gamer profesional del videojuego considerado como e-sport League of Legends. Actualmente Abril es parte de un equipo conformado por personas de otros países de Latinoamérica, “entonces claro la gente cuando escucha que es un gamer profesional, se imaginan al típico chico sentado frente a una computadora, que también lo es, pero más allá de eso el equipo se preocupa porque estés bien, tenemos psicólogos, preparadores deportivos y gente especializada en poder hacer que nuestro rendimiento dentro del videojuego se optimice”. Al momento es su único trabajo y vive gracias a esto.

Como es parte de su trabajo Abril invierte todos los días horas de práctica en el videojuego “empiezo a jugar en la mañana más o menos desde las once o diez y media, hasta la una y media, luego a las 3 empiezo a entrenar con mi equipo hasta las siete y media, descanso un rato, leo o algo y me vuelvo a conectar para jugar y más o menos a las once y media estoy acabando mi día”.

Para Abril, el videojuego constituye una oportunidad de escapar de la realidad, que te puede divertir que a la vez te distrae, sin embargo, en sus tiempos libres él prefiere jugar a otros títulos “y claro no juego al LOL porque es como mi trabajo y cuando estoy ahí tengo que ser el mejor, pero en otros videojuegos sí me divierto”.

De igual forma, él considera que los videojuegos nos pueden aportar destrezas que desarrollan nuestras capacidades, como son la toma de decisiones, la facilidad de manejar medios digitales e incluso para aprender cultura general. A pesar de que considera que existe un lado positivo, también está consciente de la existencia de gente que no la pasa

bien, sobre todo en juegos en línea, que no saben cómo lidiar con sus emociones, por ejemplo, en una pérdida “El LOL es muy tóxico, tienes todo el tiempo insultos por el chat que, si no sabes gestionar, seguramente vas a terminar absorbiendo toda esa negatividad y causando incluso que te deje de gustar el juego”.

Con respecto a mediación parental, Abril no está al tanto de cuáles son todos los factores que intervienen al momento de categorizar un producto, sin embargo, sabe que la sangre, la violencia y las armas, son el componente principal para que un videojuego esté dirigido a un público más adulto.

Cuando abril era niño su hermano y él jugaban en una PC todos los días de una hora a dos horas en promedio “mi mamá no se preocupaba mucho en cuanto a qué jugábamos porque no le generaba ninguna clase de interés, pero cuando ya nos veía mucho tiempo sí nos regañaba, esto hasta los dieciséis, que fue cuando pude comprarme mi propia PC y ahí ya no me molestaba porque me encerraba y no me veía todo el tiempo como cuando jugaba en la sala”.

Él asegura que el conocimiento de los padres sobre las plataformas en las que juega el niño, es la clave esencial del control parental “el niño incluso puede tener la consola en su cuarto, pero si sus padres tienen programado el control parental desde el mismo sistema, el niño no va a poder jugar sin su supervisión”. Pero contrario a lo que debería ser, Abril asegura que ningún padre sabe nada de los videojuegos que les gustan a los niños, es por esto que el interés es el primer paso en la mediación parental.

A continuación, los entrevistados son dos menores de edad, con quienes se estableció un acuerdo de anonimato, la presencia obligatoria de un cuidador al momento de la entrevista. Con respecto a las preguntas, se establecen pautas para la evaluación de la mediación parental.

2.13 Entrevista 8

Para esta entrevista fue necesaria la presencia de al menos un cuidador, por lo que en esta entrevista intervienen Isaías de 12 años y su madre.

Isaías conoció los videojuegos entre los cuatro y seis años porque tenía familiares que entonces ya jugaban títulos como God of War o Mortal Kombat, sin embargo, él solo podía ver cómo jugaban y no manejar la experiencia del videojuego como tal.

Ahora él, ya es usuario de sus propios dispositivos tecnológicos donde puede jugar a los videojuegos que le gustan, “ahora que ya no estoy en exámenes sí puedo jugar entre dos a tres horas al día”. Lo que le motiva a Isaías de los videojuegos a seguir inmerso en ellos, son las actividades que puedes hacer dentro de este, ya sea explorar nuevos mundos y descubriendo secretos de estos, sus videojuegos favoritos o a los que les dedica más tiempo son los de exploración y construcción como es el caso de Minecraft.

Isaías sabe de la existencia de la categorización de los videojuegos, pero nunca le ha prestado mucha atención.

La madre de Isaías tiene un estilo de mediación parental basada en la confianza y en algunas barreras que impiden que ingrese o acceda a contenido para adultos, esto en el celular, en la Switch y en la laptop. A pesar de que ella conoce los riesgos que puede traer consigo un mal manejo del contenido, ella no sabe acerca de los contenidos de los videojuegos “solo me fijo en los dibujos de la portada y ya”.

Cuando Isaías quiere jugar, es llegar a su habitación, prender la Switch y la TV, la consola para jugar y la Tv para que suene de fondo. Isaías es fiel seguidor de los productos que trae Nintendo al mercado, que desde una perspectiva de mediación parental es positivo, ya que son videojuegos dirigidos para su edad.

En el caso de padres divorciados, como en el caso de Isaías, el control parental puede variar, ya que tiene dos contextos “donde mi mamá, ella me deja jugar menos tiempo digamos, en cambio donde mi papá sí me deja jugar hasta dormirme más o menos”.

Isaías considera que sus padres están medianamente interesados en el tipo de contenido que él juega, pero esto para él no representa un problema.

2.14 Entrevista 9

Para esta entrevista fue necesaria la presencia de un cuidador, en este caso es la abuela de Damián.

Damián menciona que conoció los videojuegos a temprana edad, pero no fue hasta los ocho años que jugó por primera vez. “sí, me acuerdo que mis tíos jugaban GTA San Andreas y ya pues, ahí yo también aprendí”. Es importante mencionar que el juego es para un público de diecisiete años o más.

El entrevistado prefiere estar en su casa jugando videojuegos online y hablando con sus amigos a través de este, al día Damián juega de tres a cuatro horas como promedio, sus juegos favoritos son de peleas, deportes y shooters o videojuegos de armas.

Lo que más le divierte a Damián de los videojuegos es el jugar con amigos, “yo llego a mi casa, me conecto y ellos ya están ahí, no tengo que salir para encontrarme con ellos”.

Con respecto a la categorización mencionó que conoce de su existencia, pero no a profundidad, mucho menos antes de jugar un nuevo juego.

Damián considera que los videojuegos le permiten desarrollar sus reflejos y pensar más rápido. Cuando él quiere jugar debe haber terminado las tareas, toma un vaso de agua, algo de comer y se dirige a su habitación donde está ubicada la tv y la consola.

La percepción de Damián sobre el interés de sus padres o cuidadores sobre el contenido que juega en su consola, es casi nulo, sin embargo, sí considera que controlan sus tiempos de juego.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS

Análisis de resultados											
Expertos	Área de especialidad	¿Qué son los videojuegos ?	¿Qué sabe sobre mediación parental?	Edad propicia para iniciar en los videojuegos	Juegos ideales para niños de 10 a 15 años	Padres y control de cuentas y contenidos	Riesgos en Videojuegos	Ventajas de los videojuegos	Cuando mediar	Medidas de control	Recomendaciones de mediación
Ana Lucía Pacurucu	Psicología Infantil	Entretenimiento audiovisual.	Cuidados y vigilancia de los cuidadores sobre el contenido de entretenimiento	10+	Contenidos dirigidos para esa edad, con la opcionalidad educativa	porque si llegan a un contenido que no es apropiado esto puede generar traumas en los menores.	Violencia, sangre, sexo, armas.	Desde el punto de vista educativo, como una herramienta de aprendizaje.	Siempre debe existir una vigilancia en cuanto al contenido, al tiempo y al lugar en el que juega el menor.	Tiempo de juego limitado, siempre contenido supervisado en un lugar controlado y si es posible como un premio ganado a manera de recompensa	Interesarse en el contenido de los videojuegos y no dejar en completa disposición de los menores los dispositivos de videojuego

Brandon Abril	Desarrollo de videojuegos / padre / gamer aficionado.	Herramienta recreativa audiovisual	Entiende que existen organismos que regulan el contenido	12	La variedad de juegos de Nintendo, observando la categorización	De esta forma podemos evitar conflictos en los que se vulnere la integridad mental y emocional del menor.	Violencia, terror, contenido para adultos.	Si se le capta como una herramienta para divertir.	Se debe trabajar en un ejercicio de confianza, pero siempre debe existir interés en el contenido.	Horas de juego, límite de tiempo y contenido del videojuego.	Un padre o cuidador entiende por qué ese videojuego le gusta al menor, él toma el rol de amigo dentro del videojuego, se vuelve parte de la experiencia
David Ferriz	Desarrollo de videojuegos / padre / gamer aficionado.	Actividad lúdica como cualquier otra	Control que ejercen los padres o cuidadores sobre los contenidos de entretenimiento de menores	10+	Videojuegos cortos con moralejas y fines sociales.	Para que el menor pueda tener una evolución en cuanto al contenido y esto no afecte su desarrollo.	Armas, violencia, sangre.	Pueden ser una herramienta educativa si se aplica en contextos lúdicos.	Siempre debe existir este seguimiento al tiempo, lugar y contenido que juega el menor.	Tiempo de juego, lugar donde juega y las clasificaciones de contenidos.	No estigmatizar a los videojuegos y tratar de aprender las cosas que les gustan a ellos para poder cuidarlos en sus momentos de diversión.
Diego Apolo	Investigador y educador / padre / gamer aficionado.	Herramienta digital de innovación	La mediación parental está estrechamente relacionada con la alfabetización mediática.	10+	Videojuegos educativos, familiares, de toma de decisiones.	Porque si es que el menor se encuentra con algo que no es apropiado para su edad puede causar problemas emocionales.	Violencia, gente en anonimato, insultos.	De forma que se complemente con la educación, haciendo contenidos más interesantes y que lleguen más	Consola en lugar social de la casa, tiempo limitado y siempre y cuando acabe todas sus obligaciones	Lugar de la consola, tiempo de juego y el contenido que juegue.	Confiar en los menores y tratar de interesarse siempre en los videojuegos que juegue.

Esther Sanchez	Investigadora / Gamer aficionada / Filósofa	Son experiencias	Sabe de su existencia, pero no percibe ningún intento de los padres en entender qué significa.	12	Juegos con toma de decisiones, superar retos y obtener recompensas.	Existe contenido para todas las edades, y de ser el caso de un menor con un contenido para adultos, esto genera un vacío emocional en el menor.	Violencia en general y todo lo asociado con ella, armas, drogas, sangre, sexo, etc.	Si tienen un acompañamiento activo e interés de parte de los cuidadores, tomando en cuenta el contenido desde luego.	Debe existir confianza antes que regulación, y antes de confianza debe existir un aprendizaje por parte del menor sobre que puede y qué no debe hacer	Tiempo de juego y contenido que maneje, solo fines de semana.	Generar interés en los gustos de los menores.
Marcelo Sotaminga	Educador y técnico / director de proyectos de innovación / Gamer aficionado.	Herramienta lúdica y educativa	Sabe de su existencia y regula el contenido que consumen sus hijos.	En cuanto pueda manipular la plataforma de videojuegos.	Educativos, con historia, los de Nintendo o Minecraft.	Porque de esta forma se pueden evitar escenarios perjudiciales para la salud mental del menor.	Todo lo que está asociado con violencia o fuerza bruta.	Si se usan para aprender, para potenciar habilidades.	Los padres o cuidadores deben tener un seguimiento constante, no invasivo, pero tampoco ausente.	Controla tiempos de juego, que siempre que juegue un menor haya cerca alguien responsable.	Jugar con los niños, se conectan más.
Nicolás Abril	Gamer profesional	Pueden ser trabajo y entretenimiento	Sabe que existe, pero no sabe interpretarlo con claridad.	10+	Exploración y construcción con mundo abierto.	Para que sepan qué juega el niño y no le afecte.	Violencia y contenido con sangre, sexo o drogas.	Pues pueden llegar a ser un trabajo si es que practican mucho.	Cuando sospechen de que esté haciendo algo que no es para su edad.	Sobre todo, cuánto tiempo juega y qué invierte tiempo en interés.	Jugar videojuegos con los niños, es divertirse en familia.

	Edad cuando escuchó de videojuegos	¿Desde qué edad juegas videojuegos?	¿Prefieres los videojuegos a los juegos tradicionales?	Videojuegos preferidos	¿Qué es lo que más te divierte	¿Qué es lo que menos te divierte?	¿Cuánto tiempo al día juegas	¿Cuál fue tu primer videojuego?	¿Conoces sobre categorías de videojuegos?	¿has aprendido algo jugando videojuegos?	¿Qué haces antes de jugar videojuegos?	¿Tus padres tienen acceso a las cuentas y correos de los videojuegos?	¿Cómo te controlan tus padres al jugar videojuegos?	¿De un 1 al 5 qué tanto te controlan tus padres?
Niño 1: Isaías	Entre 4 y 6 años	8	No, prefiero salir a jugar en la bici.	De exploración, de construcción son mis favoritos.	Los retos y superarse a sí mismo.	Cuando me aburro.	2 a 3 horas	Mortal Kombat, mi padre me mostró.	Sí conozco, pero no hago mucho caso.	Sí, como motricidad.	Voy a mi habitación, prendo la tele para que suene de fondo y juego en mi switch.	sí	Más que nada el tiempo, que no juegue mucho.	2.5
Niño 2: Damián	Entre 5 y 7 años	8	Sí, prefiero jugar en línea.	De peleas, deportes y shooters.	Que puedo llegar a mi casa y conectarme y mis amigos ya están ahí en el juego, no tengo que salir.	Cuando me aburro o paso mucho tiempo.	3 a 4 horas	GTA San Andreas	Sí conozco, pero no sé cómo funciona	sí, sobre todo reflejos y a pensar más rápidos	Veo algo de tomar, de comer, voy a mi cuarto y me conecto en el Play.	No.	Solo ven que no juegue mucho tiempo y que no esté gritando.	2

CAPÍTULO 4

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Luego de revisar las entrevistas, se procede a hacer una interpretación de las respuestas a las interrogantes planteadas en la problemática, con el objetivo de establecer un enfoque ideal aplicado con base en los criterios de mediación parental de cada uno de los expertos.

A pesar de que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa, como menciona el entrevistado Marcelo Sotaminga en el apartado 2.9; por otra parte, éstos también pueden representar una amenaza, pueden ser los generadores de traumas y conflictos en menores, según Ana Pacurucu, experta en psicología infantil.

Algo a destacar es la diferencia de percepción sobre un videojuego, mientras que la psicóloga y el gamer aficionados piensan que es una actividad de carácter lúdico; desde la perspectiva de la educación éste puede ser una herramienta y visto desde el punto filosófico son experiencias.

En su totalidad, los expertos sabían lo que es la mediación parental, sin embargo, en el caso de Sánchez, se puede evidenciar que la falta control de los padres es una realidad, es por esto que Apolo menciona que el control parental va de la mano con la alfabetización mediática, el conocimiento y manipulación de nuevas tecnologías.

Con respecto a la edad en la que consideran que un menor debe comenzar a jugar videojuegos, todos coinciden en una edad igual o mayor a diez años, esto considerando que sean contenidos apropiados para su edad.

Los videojuegos ideales que recomiendan los expertos para menores de diez a quince años, son títulos conocidos por potenciar las habilidades motrices, la capacidad de resolver problemas y los entornos que fomentan la creatividad.

Con respecto a los cuidados que un padre o cuidador debería ejercer sobre el menor, están: el control de tiempos de juego, las condiciones u obligaciones previas, el conocimiento y acceso a los contenidos, y por último el lugar en donde juega.

Los expertos consideran que los potenciales males o peligros con los que un menor se puede topar son contenidos relacionados con violencia, terror, sangre, armas, drogas, sexo, etc.

A pesar de que existe un gran factor nocivo, los expertos coinciden que los videojuegos llevados de una forma correcta y controlada, pueden aportar muchas ventajas en el menor, como es el caso de potenciar habilidades motrices, aprender de una forma diferente; usando al videojuego como una herramienta y no como un protagonista.

Los expertos recomiendan que el primer paso en la mediación parental debería ser el interés que los cuidadores demuestren sobre los contenidos que llaman la atención de los niños, de esta forma el cuidador puede percatarse del tipo de juego, el tiempo que le

dedica a esta actividad; posterior a esto trabajar en un ejercicio de confianza, para que el menor sienta una responsabilidad al hacer esta actividad.

Las dos entrevistas realizadas a menores demostraron la necesidad de la mediación parental en nuestro contexto. Tanto Isaías como Damián tuvieron su primer encuentro con los videojuegos antes de los diez años. A los ocho Isaías jugaba Mortal Kombat con su padre, a los ocho Damián conoció el GTA San Andreas.

Contrario a lo que recomiendan los expertos en cuanto a tiempos de juego, Isaías juega de dos a tres horas diarias y Damián de tres a cuatro, esto contrastado con el punto de vista de los expertos no sería algo positivo en el desarrollo del niño.

Algo curioso a destacar fue la preferencia de Damián a quedarse en casa jugando desde la comodidad de su habitación con sus amigos en línea. Así mismo, bajo esta misma línea, tanto Damián como Isaías tienen en su habitación consolas de videojuego. Según Pacurucu esto contribuiría a un aislamiento social voluntario.

Para concluir con respecto a la percepción que los menores tienen sobre el control o regulación que los padres aplican en videojuegos, ambos señalaron que sus padres tienen poco interés en los videojuegos que juegan al momento de la entrevista.

REFERENCIAS

- ¿Qué es un videojuego? | Plan Ceibal – Formación. (2022). <https://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/faqs/que-es-un-videojuego/>
- Adachi, P., Willoughby, T. (2016). The Longitudinal Association Between Competitive Video Game Play and Aggression Among Adolescents and Young Adults. *Child Development*, 87(6), 1877-1892. <https://doi.org/10.1111/cdev.12556>
- Bonus, J., Peebles, A., Riddle, K. (2015). The influence of violent video game enjoyment on hostile attributions. *Computers in Human Behavior*, 52, 472-483. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.044>
- Brito, R., Francisco, R., Dias, P., Chaudron, S. (2017). Family Dynamics in Digital Homes: The Role Played by Parental Mediation in Young Children's Digital Practices Around 14 European Countries. *Contemporary Family Therapy*, 39. <https://doi.org/10.1007/s10591-017-9431-0>
- Carissoli, A., Di Natale, M., Caputo, S., Triberti, F., La Paglia, D., La Barbera, D., Villani, F. (2019) Parental Attitudes toward Videogames at School, *Computers in the Schools*, 36:3, 188-204, DOI: 10.1080/07380569.2019.1643277
- Casanova, F. (2018). Historia resumida de los videojuegos. *Historias de nuestra Historia*. <https://hdnh.es/historia-resumida-videojuegos/>
- Durán, M., Martínez, R., (2015) Uso de Las TIC y Mediación Parental Percibida Por Niños de Chile. <https://doi.org/10.3916/C44-2015-17>
- Chiri Jallaza, E. B. (2020, febrero 6). Plan estratégico de educomunicación para prevenir la adicción a los videojuegos en jóvenes adolescentes. <http://ddigital.umss.edu.bo:8080/jspui/handle/123456789/17718>
- Clasificación de los videojuegos: Orígenes e historia. (2020, junio 11). *PlayerOne*. <https://www.playerone.vg/2020/06/11/clasificacion-videojuegos-origenes-historia/>
- De Palo, V., Monacis, L., Sinatra, M., Griffiths, M. D., Pontes, H., Petro, M., & Miceli, S. (2019). Measurement invariance of the nine-item Internet gaming disorder scale (IGDS9-SF) across Albania, USA, UK, and Italy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 935–946. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9925-5>
- Dworak M, Schierl T, Bruns T, Strüder HK: Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*. 2007, 120: 978-85. 10.1542/peds.2007-0476.

- Encinas, F. L., Moll, A. R., & Fuentes, M. H. (2015). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet móviles y videojuegos.
- ESRB Game Ratings. (2021). ESRB Ratings. Recuperado 21 de octubre de 2021, de <https://www.esrb.org/>
- 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). <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>
- Gentile, D. A., Nathanson, A. I., Rasmussen, E. E., Reimer, R. A., & Walsh, D. A. (2012). Do You See What I See? Parent and Child Reports of Parental Monitoring of Media. *Family Relations*, 61(3), 470-487. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00709.x>
- Giant, N. (2016). Ciberseguridad para la i-generación. Narcea. <https://url2.cl/wgqSj>
- Herrera Mendoza, B. I. (2022). Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81946>
- Hidalgo, B. (s. f.). Adolescencia y videojuegos. Recuperado 15 de marzo de 2022, de https://www.academia.edu/16035419/Adolescencia_y_videojuegos
- Historia de los videojuegos. (s. f.). Recuperado 15 de marzo de 2022, de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Huang H., Zhou Y., Qu F., Liu X. (2020) The Role of Parenting Styles and Parents' Involvement in Young Children's Videogames Use. In: Fang X. (eds) HCI in Games. HCII 2020. Lecture Notes in Computer Science, vol 12211. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50164-8_20
- Martín, A. (2021, noviembre 5). *Un nuevo estudio demuestra que los videojuegos violentos no incitan a la violencia*. Hipertextual. <http://hipertextual.com/2021/11/videojuegos-violencia>
- Martínez Pacheco, A., & Martínez Pacheco, A. (2016). La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. *Política y cultura*, 46, 7-31.
- Moncada , J., y Chacón , Y. (2015). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Nikken, P., Jansz, J. (2007) Playing restricted games. *Journal of Children and Media*. doi: 10.1080/17482790701531862
- Our History. ESRB Ratings. Recuperado 21 de octubre de 2021, de <https://www.esrb.org/history/>
- Patriarca, A., Di Giuseppe, G., Albano, L., Marinelli, P., & Angelillo, I. F. (2009). Use of television, videogames, and computer among children and adolescents in Italy. *BMC Public Health*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-9-139>

- Pegi Public Site. (2021). Recuperado 21 de octubre de 2021, de <https://pegi.info/es>
- Portaltic. (17 de junio de 2018). El 44% de los padres deja que sus hijos jueguen a videojuegos para los que son muy jóvenes según la edad recomendada. Portaltic. <https://www.europapress.es/portaltic/ciberseguridad/noticia-44-padres-deja-hijos-jueguen-videojuegos-son-muy-jovenes-edad-recomendada-20180617113001.html>
- Prado, M. G. D. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: Revisión de la literatura española. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(3), 15-35. <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>
- Ren, F., Li, Y., & Zhang, J. (2017). Perceived parental control and Chinese middle school adolescents' creativity: The mediating role of autonomous motivation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 11(1), 34–42. <https://doi.org/10.1037/aca0000078>
- Sharif, I., Sargent, JD. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. doi: e1061-70. 10.1542/peds.2005-2854.
- Violencia Psicológica: Qué es, Ejemplos, Tipos, Causas, Consecuencias y Cómo Prevenirla.* (s. f.). psicologia-online.com. Recuperado 4 de abril de 2022, de <https://www.psicologia-online.com/violencia-psicologica-que-es-ejemplos-tipos-causas-consecuencias-y-como-prevenir-la-4926.html>
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, 72(2), 217-233. <https://doi.org/10.1080/03637750500111781>

ANEXOS

Anexo 1

Entrevista a Ana lucía Pacurucu

Entrevistador [00:00:03] Quisiera comenzar preguntándole su nombre y un breve resumen de su perfil profesional

Ana Lucía [00:00:15] Mi nombre es Ana Lucía Pacurucu. Soy psicóloga clínica infantil y tengo un doctorado en Psicopatología Infanto Juvenil, como psicóloga clínica trabajo de forma privada en el Monte Sinaí. Y además, como psicóloga también he sido perito de la Fiscalía, he trabajado en el Centro de Estimulación Integral y soy docente de la Universidad de SEU.

Entrevistador [00:00:47] La entrevista va direccionada hacia la mediación parental en los videojuegos .Tal vez no podría explicar qué es esto desde su perspectiva de la psicología infantil.

Ana Lucía [00:01:08] A ver, entiendo que la mediación parental sería como tal, los cuidados y la vigilancia que tendría que tener el padre sobre el uso de los videojuegos.

Entrevistador [00:01:22] ¿Usted considera pertinente el control parental en cuanto al consumo de videojuegos?

Ana Lucía [00:01:26] Claro que sí. Porque qué pasa con los padres de familia. Los padres de familia frente al uso de la tecnología, muchas veces piensan que sus hijos son lo máximo porque ellos no saben cómo es, cómo funciona. Entonces los niños tienen mucho más acceso a todos los instrumentos electrónicos y los niños manejan un discurso, a lo mejor totalmente diferente a lo que el padre sabe y por lo tanto el padre ignora y deja que el niño siga jugando. Sin embargo, ya hemos visto que muchos niños, por un juego que parecía inocente, terminan metiéndose en páginas que no deben o terminan dando información que no corresponde y que realmente incluso hay niños que con juegos aparentemente de forma de dibujos infantiles inocente, realmente no son para niños pequeños, sino que son realmente juegos violentos o juegos para adultos o para chicos grandes y que se confunden. Y entonces la exposición a la violencia, o a veces estos juegos incluso sangrientos, pueden provocar traumas en los niños. Hay niños que no duermen, que están todo el tiempo ansiosos porque han jugado alguna cosa que no debía.

Entrevistador [00:02:41] Entonces este sería el lado negativo de los videojuegos. Pero tal vez usted ha considerado que existen videojuegos que pueden aportar un valor intelectual al niño.

Ana Lucía [00:02:58] Por eso, sí hay videojuegos depende de qué es lo que se haga, si se reducen la violencia y las armas. Yo creo que es bastante educativo porque una de las cosas que tienen los videojuegos que sí hay que rescatar es que le pone a prueba a uno mismo, a la misma persona. Entonces no tiene que superar a lo mejor a los demás en grupo o en los juegos, en niños, si son bien llevados, también permite una colaboración en grupo. Entonces hay cosas así, hay programas educativos, hay programas musicales, hay programas de incluso algunas universidades que han desarrollado juegos por niveles para mejorar los niveles de ansiedad y depresión. O sea, también tiene un lado positivo.

Entrevistador [00:03:44] Entonces, considera que ¿tal vez hay una edad propicia para iniciar en un videojuego?

Ana Lucía [00:03:54] Yo pensaría que a partir de los nueve o diez años es una edad adecuada. ¿Por qué? Porque cuando los niños son muy pequeños, ellos tienen que desarrollar sus actividades y sus destrezas motrices. Es decir, tienen que aprender a coger un lápiz, tienen que aprender a amarrarse los cordones, tienen que saber gatear o lo que sea. Y si los papás les dan juegos muy chiquitos, no lo aprenden, el niño hasta los cinco años es un niño totalmente inquieto, normal y por lo tanto deben moverse y aprender a conocer su cuerpo. Entonces, después que ha adquirido el conocimiento sobre su cuerpo, puede ya el adquirir el conocimiento y el manejo otros elementos que le rodean, como pueden ser los videojuegos.

Entrevistador [00:04:45] En el caso de que un cuidador tenga presente a un niño que no tiene control frente a un videojuego, y el cuidador se da cuenta del mal que está causando al niño qué debe hacer para cambiar esas conductas?

Ana Lucía [00:05:03] Ya, bueno, a ver. Ahí van dos pasos primero, primero, que el cuidador siempre debería saber qué hace el niño, debería educarse o buscar o consultar qué juegos son adecuados o no, uno y dos si ya se da cuenta de que hay cosas que son inadecuadas. Ya ver que aquí hay una parte que también los juegos pueden ser adictivos y entonces si ya llegamos a esa situación, la cosa es cada vez es más difícil, pero a veces se puede utilizar el videojuego como un premio o una ganancia frente a otras actividades que el niño, por ejemplo, si ha leído bien en la escuela, si ha hecho sus tareas o tener un tiempo medido, es decir siempre regulado. El uso de los electrónicos de no ser en niños menores a 12 13 años, no más allá de unas dos horas. O sea, si hay que medir muchísimo el tiempo que un niño.

Entrevistador [00:06:06] ¿Debe tener una consola de videojuegos en su habitación?

Ana Lucía [00:06:08] No, siempre todos los aparatos electrónicos deberían de estar en un espacio social. ¿Por qué? Primero, porque el niño no se va a arriesgar a entrar a espacios que no le corresponden. Y segundo, en este espacio social, que puede estar algún cuidador más, o los hermanos o alguna otra persona, que se va a dar cuenta enseguida de qué es lo que está pasando. Entonces, no, el hecho de aislar, de dejarle cualquier electrónico en la habitación del niño está ayudando a que ese niño se aisle más.

Entrevistador [00:06:45] Y también todo es perjudicial.

Ana Lucía [00:06:47] El aislamiento es perjudicial porque nosotros somos seres sociales entonces de ley, y habrá personas que son mucho más sociables que otros. Pero generalmente tenemos que tener contacto humano, o sea, nos hace falta y eso se aprende socializando. Si yo le doy todo al niño, pues si se queda allá, entonces no va a pasar nunca nada y no va a socializar y cada vez va a ser más difícil hacer eso.

Anexo 2

Entrevista a Brandon Arbil

Entrevistador [00:00:06] Dentro del panorama de los videojuegos, ¿cuál ha sido el rol que has cumplido?

Brandon [00:00:12] Yo he sido diseñador y desarrollador de videojuegos ya varios años. Me he especializado, enfocado a los juegos serios. No obstante, también por ahí uno se hace algún jueguito que para móvil incluso hasta por diversión. Y por eso que yo tengo ese trasfondo, principalmente en diseño de juegos, tanto videojuegos como juegos de mesa, etcétera.

Entrevistador [00:00:46] Juegos serios tipo juegos de mesa y puzzles entonces

Brandon [00:00:47] Y por otro lado, en psicología, más que nada la psicología educativa y un poco también tener este contexto doble que me permite incluso comprender mejor por qué un juego es más divertido que otro, etcétera.

Entrevistador [00:01:08] ¿Qué es un videojuego para ti?

Brandon [00:01:11] Bueno, primero, el videojuego es un juego que ocupa tecnología medianamente establecida a través de los audiovisuales. Y como tal, juego es toda actividad recreativa en la que se requiere y aplica destrezas concretas. ¿Cierto? Entonces un videojuego es una actividad recreativa en la que se aplican destrezas concretas a través de tecnología de medios audiovisuales. Eso es un. Videojuego. Entonces, en lo teórico es eso.

Entrevistador [00:01:42] Eso es lo teórico pero digamos la parte, pero en el proceso de desarrollo del videojuego, ¿cual es la base?

Brandon [00:01:55] A eso le llamamos del paso cero y el paso cero es entender quién es nuestro jugador. Muy pocos se saltan el paso cero, porque se saltan el paso cero considerándose a sí mismo el jugador que es normalmente. Y eso es un tema muy común de diseñadores novatos. Quiero diseñar este juego porque tengo esta idea, tengo estas ganas y se toman a sí mismos como si fuesen el jugador al que está dirigido el juego. Y

muchas veces funciona porque compartimos muchas características, muchos gustos similares.

Brandon [00:02:37] ¿Quién es nuestro jugador?. En mi caso casi ha sido muy difícil saltarme ese paso, porque los juegos serios tienen un enfoque más allá del entretenimiento. Entonces, si tengo que hablar de alguna vez hicimos para que sea una situación, no es quiénes consumen KFC y quienes consumirían esta actividad, este videojuego, no? Ciertamente es la pregunta. Entonces, si partimos desde el usuario.

Entrevistador [00:03:06] ¿Más o menos a qué empezaste el desarrollo de videojuegos?

Brandon [00:03:10] A los 12 años me temo.

Entrevistador [00:03:12] 12 años? y con qué empezaste.

Brandon [00:03:15] Empecé a los 12 años aprendiendo un poquito de pixel art y RPG Maker se llamaba en ese entonces. Luego eso fue subiendo y luego aparecieron más cosas como el King Maker, el Construct y ya de repente el Unity, que ya era mucho más enfocado en el desarrollo. O sea, yo vi crecer a Unity. Es decir, antes tenías la licencia, paga y no sé qué, y luego ya se volvió abierto para distintas formas de licenciatura y cosas así. Incluso el Unreal también. Alguna vez le cachamos. No sé si tú recuerdas que en el colegio los bachilleratos técnicos tenían que hacer un proyecto de salida al técnico.

Entrevistador [00:04:01] Entonces ¿tú estuviste en este bachillerato?

Brandon [00:04:01] Sí yo hice un videojuego de mitos y leyendas con historia, que sí, era un poquitín cliché, no? pero entonces era lo que me motivaba a hacer videojuegos.

Entrevistador [00:04:20] ¿En qué momento se puede categorizar un videojuego? En cierto momento el desarrollo de videojuegos necesita de una categorización, digamos, como estabas diciendo, de que nos tenemos que enfocar bien en el jugador. Entonces. ¿En qué momento deciden eso? Es parte del paso cero que me decías.

Brandon [00:04:43] Sí y no, lo que pasa es que en el paso cero tú defines tu jugador y probablemente defines cuál es el espectro a considerar dentro de las mecánicas y dinámicas que desees en tu juego. A veces, a veces la idea o el propósito del juego a hacer suele ser un poquito disruptivo y te das cuenta de que lo que estás haciendo no es para ese usuario. Así que tienes de dos: cambiar el usuario que no es recomendable. O por supuesto que cambiar estas mecánicas. Así que normalmente en este paso cero, sí se definen esas cosas, y creo que queda más claro si se pensara antes que en el videojuego, en un juego de mesa, porque es como piensa el vecino. Cuando uno hace un programa hace la prueba de escritorio que le llama. Muchas veces en los videojuegos le hacemos pruebas de escritorio a través de juegos de mesa, es decir, comprendemos la mecánica de flujo, etcétera.

Entrevistador [00:05:42] ¿Juegos de mesa?

Brandon [00:05:43] Juegos de mesa sí, dejan bien claro eso de la edad, por ejemplo, de ocho años en adelante, en adelante, etcétera. Entonces, cuando vemos por ahí ya sabemos que posiblemente tenga que ser reiterado y bueno, y el dating tú lo colocas, pero hay un

proceso, en el que se categoriza dependiendo de la plataforma. Luego ellos te evalúan el juego y ellos te dicen no, éste es un poquito más o ese es un poquito menos.

Entrevistador [00:06:15] Pero esto es acorde a la plataforma, porque entiendo que tienes el Pegi que es el que está en Europa, digamos, y el ESRB, que son las regulaciones para los títulos que salen en Estados Unidos, pero aquí para la parte de Latinoamérica no hay como tal. Entonces hay que irnos enfocándonos en los videojuegos porque como tal

Brandon [00:06:35] Siguen siendo esas dos categorizaciones de un lado o del otro, ¿no es cierto? Las reglas y regulaciones son las que se toman en cuenta y de hecho las plataformas toman en cuenta esas. Es decir, bajo los estándares de esas categorizaciones, ellos te colocan esa categorización en la plataforma.

Entrevistador [00:06:56] Ahora quiero ir a la parte del Brandon gamer, que es más enfocado en lo que en lo que quiero saber. Te acuerdas a qué edad más o menos empezaste a jugar videojuegos? Sí.

Brandon [00:07:09] Y cuando digo sí es porque no recuerdo que edad inicié. Es decir, para mí los videojuegos han estado ahí toda la vida, toda la vida. Porque yo también un play uno que jugaba con un amigo mío. Pero yo tenía 11 años, y bueno, digo a mi amigo, pero era mi padrastro. Él me compró y él jugaba con nosotros. Yo tenía 11 años en ese momento. Pero antes de eso ya jugaba bastante la computadora. Porque en la casa, como nosotros somos una familia extensa, es decir, estábamos mamá, papá, tíos, abuelos. En uno había una computadora que estaba destinada a mi tío, quien estaba estudiando ingeniería en sistemas en ese momento. Entonces él también gamer friki de toda la vida, entonces ahí y yo en esa computadora jugué o vi jugar Tomb Raider, Silent Hill y todos los emuladores posibles, no? 64 de Nintendo. Es decir, siempre estuve rodeado o en contacto con esas cuestiones, no? Entonces sí, es como que yo no puedo pensar en una época de mi vida en la que no haya visto o jugado un videojuego.

Entrevistador [00:08:24] Pero más o menos edad aproximada, ¿quizás unos 7 años?.

Brandon [00:08:27] Cinco o seis años. Yo siento que a los seis años, siete años yo ya estaba viendo videojuegos como mínimo, porque hay una cuestión interesante y es que los videojuegos no se consumen sólo jugando y esto es algo que se debe considerar muy en serio. Y es que los videojuegos también se consumen al ver.

Entrevistador [00:08:47] Claro, al ver que alguien más lo juega.

Brandon [00:08:49] Exactamente. Y es que tienes la misma situación de consumo audiovisual al ver que al jugar lo único que cambia es la experiencia.

Entrevistador [00:09:00] Claro, a mí también me pasaba que veía a mi hermano jugar cuando yo tenía diez años.

Brandon [00:09:07] Por supuesto. Yo me pasaba ahí al lado, sentado, viendo cómo jugaba y de hecho eso pasa hoy y pasará toda la vida.

Entrevistador [00:09:21] ¿Desde qué edad es recomendable comenzar en los videojuegos?

Brandon [00:09:49] Híjole! Ahí hay un montón de información que suele ser contradictoria a la otra, o tal vez no con interés, sino conflictiva, en el sentido de que, por ejemplo, los expertos en videojuegos te dicen algo, pero los expertos en psicología, por ejemplo Patel, como es relaciones de partes de mirar, etcétera, que te mencionan que un niño hasta sus 12 o 13 años no debería tener acceso a tecnología audiovisual como lo es incluso son tan tajantes como la televisión. Un iPad o un celular, que son las principales consolas hoy en día, no? Entonces, bajo esa premisa, uno diría que lo que es recomendable sería a partir de su edad 12, 13 años. No obstante, también se ha visto que el acceso prematuro a los videojuegos tampoco es tan malo bajo un control. ¿No es cierto? Si hay un control. Si primero se toma en cuenta la categorización. Sí, porque para eso está. Para que seamos conscientes de lo que vamos a consumir. Segundo, si es que hay un tiempo propuesto, establecido y controlado. Yo no le veo ningún problema. Yo con mi hijo juego videojuegos todo el tiempo. Mario Kart, Smash Bros, que son juegos en los que la pasamos chévere, y yo he notado, en verdad he notado que son cuestiones positivas en la situación de creatividad en algunos juegos como Minecraft por ejemplo, es un monstruo de los juegos, una monstruosidad de juego positivo, creo, en especial en el sentido de desarrollo. Sí y no siento que esté mal. De hecho siento que es una herramienta más porque tampoco vamos a negar la realidad. Y es que tal vez tú, tal vez yo, nosotros no crecimos en un ambiente en lo que en el que ya éramos super mega nativos digitales y teníamos todo al alcance en el internet no, pero los pelados de hoy en día sí. Los manes ya crecieron con el teléfono en la mano. Los manes se saben, se saben en cuestiones complejas. Antes yo me acuerdo ver a alguien jugando, era algo raro y era como que te acercabas de esa persona porque qué juega? Es más, recuerdo la última estadística que leí fue del 2018, donde la división entre géneros ya estaba casi acabada. Es decir, en Estados Unidos, en América del Norte los gamers se dividían en 56% varones y el resto mujeres. Es prácticamente la mitad y era 50 50. Es decir, no hay. Claro, las mujeres juegan a otras cosas, no? Y aquí viene entonces, visto que hay este bando y esta situación de esas voces. Eso no es ser gamer. Más que nada se juega al juego de los gamers y se acabó. Y claro, las mujeres juegan videojuegos distintos a los que nosotros acostumbramos, pero también consumen. Y no solo eso, la edad promedio de video jugadores han aumentado. Como aumentado es antes la edad promedio era 26 años, 24 años ahora y estamos en los 32. No es cierto? Y qué pasa hoy? Hay personas adultas que juegan, yo tengo, por ejemplo a mi, a mi queridísima suegra y a ella cuando están así aburridas, saca el celular y se pone a jugar su Candy Crush. Y es un juego que es parte de entonces el consumo de videojuegos es súper súper normal, no es cierto, es prácticamente un canon y ya no es tan extraño como era antes. Y por esa misma razón sería medio loco querer ir en contra de eso que está ahorita bomba. No es una ola. Exacto. Yo siento que la intención no es la prohibición, sino la intención debería ser hacia el mejor manejo de. Entonces por ahí voy. Ese es mi enfoque.

Entrevistador [00:14:34] ¿Cuáles son los factores que más o menos tú, desde tu perspectiva de gamer y también como desarrollador, consideras negativos dentro de un videojuego que tal vez podrían ser, digamos, dañinos para para un niño entre diez y 15 años?

Brandon [00:14:50] Yo creo que es la arencia de prácticas de inteligencia emocional.

Entrevistador [00:15:01] ¿Es decir?.

Brandon [00:15:03] Creemos que los videojuegos nos enseñan, por ejemplo, a superar retos y no a rendirnos, ya que está bien. Eso hace enormemente videojuego. Pero lo que no nos enseña el videojuego es estrategias medianamente positivas para lidiar con la frustración. Entonces terminamos frustrados, botando el teclado, rompiendo el mouse, rompiendo la consola o la palanca y claro, llega luego nuestra madre y ya estás de nuevo apagando esa porquería. Y yo sé, porque pasa, porque no tenemos conciencia o inteligencia emocional para lidiar con los videojuegos, porque no es responsabilidad del videojuego eso. Entonces, si es que no tenemos alguna manera de lidiar positivamente con esos juegos, yo creo que ahí empieza ya a ser un tema de al menos de conversación sobre si debería bajarle.

Brandon [00:16:09] Yo crecí con League of Legends, yo estoy en LOL desde la temporada uno. Y como jugador puedo decir que es el juego más tóxico que yo he vivido, y cuando tú entiendes que estás en un medio tóxico, tienes de dos o te sales de ahí y te recuperas y adaptas. No es cierto. Yo personalmente no soporto, ya no soporto y en este momento mi computadora ya no tiene gracias porque me evito ese estrés.

Entrevistador [00:16:52] .Te costó, ¿es decir fue difícil?

Brandon [00:16:53] Me costó mucho y en serio me costó mucho. Yo y mis 16 17 años jugando LOL muriéndome de iras porque chuta, como decimos nosotros, malditos mancos. O sea, estos manes que no sé que no tendremos de estrategias para lidiar con ellos, no cuando deberíamos, si es que nosotros, por ejemplo, si nuestro sistema educativo nos brindará esas herramientas, creo que sería mucho más llevadero estos problemas.

Entrevistador [00:17:22] ¿Pero si crees que es un riesgo, es un problema de aquí, de que del país digamos, o ya es algo más general?

Brandon [00:17:30] No, es bastante general lo de la frustración en los videojuegos, de hecho hay algunos estudios al respecto, justamente porque eso es una conducta muy común.

Entrevistador [00:17:44] Sí, es que se supone que que la violencia también te lleva a frustración y la frustración también desemboca en violencia. Como estaba diciendo, terminamos rompiendo el teclado, las palancas, las pantallas.

Brandon [00:17:58] Claro, yo no sé si llamarle violencia per se, sino más bien agresividad, que también creo que es un tema importante porque normalmente lo que la gente dice que los videojuegos te hacen violento. Yo no creo que violencia es la palabra, porque la violencia atribuye directamente al daño. al sujeto queriendo ejercer control sobre otra persona y física o no física, no es cierto. Existe la violencia verbal, no es cierto? Pero el video jugador no es violento porque no quiere ejercer control sobre la otra persona, sino solo es agresivo porque siente frustración y no tiene las herramientas para lidiar con esa frustración, así que explota y las refleja. En qué? Golpeando la pared o botando el teclado que no dista para nada? Ojo, no dista para nada de la frustración que se siente jugando futbol o de la frustración que se siente porque se saca una mala nota, no? O sea, no dista para nada. Lo que pasa es que no tenemos las herramientas.

Entrevistador [00:19:18] Tú me decís que tienes un hijo. No? Y qué edad tiene tu hijo?

Brandon [00:19:24] Tiene ocho.

Entrevistador [00:19:31] ¿Cómo deberían intervenir los padres en los contenidos de los videojuegos que consumen los niños? Más bien sería replantees la pregunta y decirte. Cómo controlas el contenido que maneja tu hijo en videojuegos?

Brandon [00:19:46] Mi hijo no tiene acceso a celular o tableta por ejemplo. y cuando tiene acceso a la televisión o está aquí conmigo, entonces yo veo que ve, porque pasa. Como digo, los videojuegos no solo se consumen jugando. Mi hijo ve a streamers a diestra y siniestra. Y salió recién este juego que es como un survival horror de muñequito azul. No sé si es Víctor Hugo, tiene un brazo. No, es que es los nuevos decía estar en nichos y que tiene que es como en una juguetería, yo creí que era un jueguito de juguetes, pero no, resulta que era un juego de terror y la pasamos mal. O sea, tuvimos que hablar al respecto. Tienes que decir que no juegue más, él quería saber más de los secretos, pero es una situación que sí llega a ser conflictiva.

Entrevistador [00:20:58] ¿Cómo te diste cuenta? Porque me dices que él no tiene acceso a los videojuegos jugando. Pero. ¿Y en qué juega él entonces?

Brandon [00:21:06] En mi computadora, cuando estamos juntos. Entonces era como yo veo y dije. Oye. Quieres jugar? me dijo, claro, sí, ¿cómo se llama el juego para él? y ahí me doy cuenta de eso.

Entrevistador [00:21:18] Ok, entonces él no tuvo una experiencia frente al videojuego como tal, sino con comentarios tal vez de sus amigos.

Brandon [00:21:25] Exacto sin jugar videojuegos. Si es que su hijo juega videojuegos. tú como padre debe jugar videojuegos porque si no, ¿cómo entiendes? Sí. Es decir. O como mínimo debe estar en contacto con el videojuego lo suficiente para comprender lo bueno, lo malo y cómo mediar. Porque si no comprendes esa situación, entonces como es bien difícil hacerlo desde el desconocimiento.

Brandon [00:21:59] Y más o menos. Recordemos empieza la edad de la pubertad que es más o menos la edad en la que tú te mencionas. Y ellos empiezan ante esta situación de búsqueda de la identidad, de la independencia. Y cuando a esta edad tú les confrontas duro, tienen sus ravietas, pero es mucho más fácil cuando sabes qué genera ese malestar. Creo que antes de ser padre he tenido una muy buena experiencia al respecto porque mi hermano es jugador de ligas mayores.

Entrevistador [00:22:58] ¿Hubo algún momento en el que no le apoyaron a tu hermano?

Brandon [00:22:59] La pasamos muy difícil en la familia para que comprendieran lo importante que era el juego para él. Entonces tuvimos que educar y yo tuve que educar a mi familia con mi hermano sobre el juego, sobre los aspectos técnicos, porque es tan interesante el competitivo, etc. Entonces ahora respetan mucho más ese espacio. Por qué? Porque ya tienen una visión más amplia y más clara. Entonces, eso es necesario, abrir a esa mirada hacia los videojuegos y dejar de satanizar, porque hay muchas personas todavía que satanizan muchísimo a los videojuegos.

Entrevistador [00:23:46] ¿Has aprendido algo con videojuegos concretamente?

Brandon [00:23:51] Yo aprendí historia con Call of Duty, me encanta Call of Duty. O sea, yo era en ese entonces fan de este tipo de videojuegos, era, de hecho, tanto así que nosotros queríamos hacer un videojuego de la Batalla del Pichincha. Aprendimos full con los videojuegos también. También el contacto al idioma ahora es no sé si malo o bueno, pero ahora ya, como tiene siempre los múltiples idiomas, puedes escoger si es español o chino o lo que quieras. Entonces como que ya no hay tanto ese contacto al ese contacto forzoso al jugar al idioma en el juego que te enseñaba muchísimo. Yo creo que eso poco queda de aprender. Pero sí, también aprendí esa situación. Por ejemplo a Minecraft, a mí me ha enseñado un montón. Sí. Es más, yo Minecraft lo ocupo para desestresarme 100%. Yo le digo a mi hermano Oye, prende el servidor. Acabo de llegar del trabajo. Son las ocho y algo de la noche. Hay un estudio bien interesante sobre eso y te voy a mandar el nombre. No me acuerdo en este momento, pero apoya a las destrezas sociales.

Entrevistador [00:25:31] ¿Esto incluso para los videojuegos online?

Brandon [00:25:34] Sí, y no solo eso. Hablando de juegos que son MMO RPGs que también apoyan ciertas destrezas. También está el otro lado a ojo. Pero cuando tú comprendes una conducta de una inteligencia artificial. Y entiendes de esta conducta y puedes ocupar esta conducta para tus objetivos. Es muy fácil de extrapolar a tu vida. Yo tengo esta conducta indolora.

Brandon [00:26:01] Así funciona. Entonces. Qué debo hacer para cambiar? Entonces hay un poquito incluso la comprensión y regulación de estas situaciones. Pero todo esto sólo funcionaría desde el ojo crítico. Al igual que, por ejemplo, lees un libro. Todo el mundo dice que leer es la maravilla. Y a mí me encanta leer. Es mi hobby. Número una vez. Después están los videojuegos. Así de grande. Pero. Pero si tú no lees con ojo crítico no vas a sacar absolutamente nada del libro. Lo mismo pasa con los videojuegos y yo siento que si hay una carencia de cultura al consumo de videojuegos y a qué me refiero? Esto es como que consumimos el videojuego por consumir, al igual que consumimos mucha música o al igual que consumimos muchas películas, no estamos siendo críticos con el producto que consumimos. Es decir, no nos pensamos. Me gustó. Si, por qué? Como así? Qué es lo que me gusto? Para qué? Como. Como yo me sentí. Y empezar a ser crítico con el videojuego empieza a generar los aprendizajes que requieres del videojuego, porque todo videojuego quiere enseñar algo, debe contar. Si no tiene éxito, no.

Entrevistador [00:27:12] Entonces uno de los pasos, tal vez en la mediación parental, es ser crítico en cuanto al contenido de videojuegos. No tanto conocer, sino saber que qué está jugando nuestro niño?

Brandon [00:27:27] Y es más, aprovechar ese espacio para generar un diálogo, generar ese aprendizaje, generar incluso temas importantísimos, porque muchos videojuegos tocan temas importantes. Hablemos de Last of US. No sé si es un poquito reiterado más, más adelante, pero. Pero vos miras a los adultos que jugaron The Last of Us.

Entrevistador [00:28:15] Parecemos críticos, pero cada quien da su opinión. Sabes que a mí me parece personaje así por esto y no sé qué y no sé cuanto y. Y si en esa conversación nosotros ponemos. Pero ¿qué opinas en serio del tema? ¿Sacrificarías a tu

hijo por el bien de la humanidad o lo dejarías, no? Y de repente aparece y el tipo que está estudiando sociología y filosofía también se interesa.

Brandon [00:28:46] Eso está pasando y esto ya no se cuenta la Biblia y nos da esa explicación, es más sano y yo lo entendí desde este lado, mira y empezar esa situación y se conversa. Eso es extremadamente fructífero. Es en extremo positivo. Pero qué no estamos haciendo los padres teniendo esa conversación? El interés. Exacto. Porque yo estoy seguro, cuando mi. A mí, mis tíos o mi padrastro o mi o mi mamá me preguntaban sobre un juego. Yo me iba de largo hablar. No es que si es que esto, es que este otro y no sé qué. Y eso de hecho me motivó a mí a hacer todo lo.

Entrevistador [00:29:37] ¿Tú tuviste control parental? Mediación parental? Sí.

Brandon [00:29:41] Pero no de la mejor forma. No porque sí había. O sea, mi mamá sí me decía mi hijjito, si el juego te frustra ya no juegues, entonces ahí sí es una situación en la que ha que buscar. Qué te parece si cuando sientes esto haces esto no cambia, regula la conducta, cosas así que eso ya es una situación distinta, pero justamente sí. Y mi mamá me apoya bastante, me apoyó bastante con la cuestión de videojuegos e igual que mi hermano.

Entrevistador [00:30:57] Si es que un padre te pide consejo sobre sobre qué videojuego comprarle a su hijo. ¿Qué le dirías que tome en cuenta al momento de la compra?

Brandon [00:31:12] ¿Va a jugar solo o acompañado? Es decir, para qué le compró el juego? Porque quiere que se la pase bien él solito o quiere un juego que pueda compartir con usted, no con mi papá. Y me preguntes tú qué quieres? Quieres compartir con tu hijo el videojuego o quieres una experiencia para él solo? Que dependiendo de eso vamos a ir moviéndonos. No, yo prácticamente si es una experiencia a compartir, o sea, ahí si vivo para eso está Nintendo. Nintendo es el amo y maestro de las experiencias para compartir en videojuegos. Si tienes Mario Kart tienes Smash Bros. Los mismos Pokemon. Toda esta cuestión, es decir, están llenos de juegos, así.

Entrevistador [00:32:04] Como dirigidos para todo público y así.

Brandon [00:32:08] Ellos. Ellos son los buenos maestros para esa nota. Ahora si es que es un juego. Como experiencia para él solo. Ahí entramos en un punto como más difuso, en lo que tenemos que analizar cuáles son sus gustos, como así, como, cuándo, etcétera Qué edad tiene? No? Entonces ya se empieza a requerir de más información para poder recomendar un juego.

Entrevistador [00:32:35] Digamos. Es un niño de 12 años. Entonces llega el padre y te dice. Sabes qué, Brandon? Necesito comprarle un videojuego a mi hijo. Porque no sé, le voy a premiar. Ayúdame a elegir un videojuego propicio para su edad. 12 años.

Brandon [00:32:55] Y es solo para él. Tú no vas a estar involucrado.

Entrevistador [00:32:57] No, yo no voy a estar involucrado para que él juegue en la Switch.

Brandon [00:33:02] En la switch. Hoy tenemos un montón.

Entrevistador [00:33:07] Más, pero más o menos de un tipo. Tu recomiendas más, tú sales o como dices, cooperar y cooperativos. Pero es que es una experiencia solitaria. Yo.

Brandon [00:33:18] Yo recomendaría en ese sentido. Por ejemplo, Zelda. 100% pokemon. Si los RPG son muy buenos para en solitario, pero tienen el lío. Son RPG. No todo el mundo lo sabe.

Entrevistador [00:33:36] Eso no es cierto.

Brandon [00:33:38] Entonces yo creo que lo mejor ahí es literalmente ir, agarrar. Y para eso Google sirve muy bien no ir agarrar así como mejores juegos Peggy toilet Nintendo switch e ir viendo y que padre mismo vaya leyendo porque también él. Y es que esto es lo interesante cuando vos les haces leer, al menos cuando son papás, los papás si tienen más apertura al videojuego que las madres, eso es algo que yo empíricamente he notado. Es verdad. Es decir, los padres están mucho más abiertos a esto. Es más una experiencia que me pasó en Guayaquil cuando estuvimos en el Celebrity hace tres años atrás y fuimos llevando a nuestro equipo porque teníamos un equipo que era del colegio en el que yo.

Entrevistador [00:34:23] En el CELS claro, sí, sí había y.

Brandon [00:34:26] Y ahí apareció un papá, no un tipo, y con eso que tendría, tendría unos diez años máximo, ya me dijo y me dijo mi, mi cholo es buenísimo para. Para el Ford Night, no? Digo Ah, sí. Así que usted está en ese equipo, así que no quiere contratarlo y se ríe de las caídas.

Entrevistador [00:34:49] Y termina.

Brandon [00:34:49] Que era muy bueno. En serio, era muy bueno, creo. Quedó como tercer lugar.

Entrevistador [00:34:53] Sin embargo. Pero no es un contenido dirigido para sacar cacho. Claro.

Brandon [00:34:58] Y eso es justo. Y yo justamente era pensando.

Entrevistador [00:35:00] Digo Uy.

Brandon [00:35:02] Qué interesante. Yo sí siento que las categorizaciones tienen que reverse un poco y también siento que era el papá, digo y luego y luego tú haces esto, no? Y miras y ves a bastantes papás con sus hijos, pero no ves a.

Entrevistador [00:35:18] Mamás muy pocas. Entonces quizá la mediación parental debería ser de parte paterna, digamos.

Brandon [00:35:27] No sé si debería ser porque hay como una falacia del ser. O debería ser que yo no, claro que no me agrada eso, no? Si no, más bien lo que hay que darle es una vez sí, una descripción de la situación que yo vi y que he visto para tomar consideración. Tal vez sí. Siento que las madres pueden verse un poquito más inmiscuidos al respecto.

Entrevistador [00:35:52] Y también los padres aprender un poquito más sobre cómo mediar con eso. Yo creo que harían un gran equipo, un gran equipo para esta situación.

Brandon [00:39:58] Lo mismo digo yo, con los videojuegos juego y más. Dense ese trabajito. Recuerden que consumir videojuegos no es solo y esto es interés, no solo jugar, también puede ser que es trimes está viendo en mi wawa por? Porque posiblemente ese streamer sea el que dirija el canon de gustos de él. Si yo veo ahí bit que está jugando GTA cinco, posiblemente mi mi guagua va a querer jugar GTA cinco y GTA cinco va a ser una situación conflictiva. Tienes que entender que está jugando mods solo si es bajo sus bases tal vez pueda ser bueno. Entonces ahí hay un montón de términos y temas que tienes que educarte.

Anexo 3

Entrevista a David Ferriz

Entrevistador [00:00:01] Entonces, David quisiera comenzar preguntándote si me puedes contar un resumen de tu perfil? en el ámbito de los videojuegos.

David Ferríz [00:00:12] Pues yo soy diseñador de videojuegos, mi labor principal. Aunque es cierto que también me dedico a otras cosas dentro del mundo videojuego, como puede ser el apartado artístico, ser director de arte o incluso producción. Mi perfil principal dentro de la empresa es diseñar las mecánicas las labores de Gaming Designers, que al final es la persona que que define todas las mecánicas, toda la jugabilidad de cada proyecto.

Entrevistador [00:00:49] Y si hablamos de tu background académico, tal vez te especializaste en alguna rama del desarrollo de videojuegos.

David Ferríz [00:00:57] No, realmente no, yo estudié cuando empecé, entonces no existía nada relacionado con los videojuegos, no se podía estudiar nada relacionado con los videojuegos. Así que yo estudié ilustración. Pues claro, yo tengo un perfil más bien artístico y así es como empecé a hacer videojuegos. Yo empecé dibujando el apartado gráfico de los videojuegos y después pues mi trabajo fue evolucionando hacia lo que viene siendo el diseño de mecánicas más que el propio apartado artístico.

Entrevistador [00:01:35] A qué edad empezaste a jugar videojuegos? A jugar videojuegos?

David Ferríz [00:01:40] Pues jugar. No tengo clara la edad. Debe ser probablemente con diez años, nueve años o algo así. No recuerdo exactamente el momento en el que comencé.

Entrevistador [00:02:00] Pero más o menos una edad entre tal vez nueve, 12 años.

David Ferríz [00:02:04] sí, seguro. Entre nueve y 12.

Entrevistador [00:02:11] Te acuerdas cuál fue tu primer videojuego?

David Ferríz [00:02:15] Sí, mi primer videojuego fue Alex Kid, que era un plataformas para Master System dos. Y yo creo que cuando mis padres me compraron la consola iba con dos juegos,

iba con el Alex Kidd y con Sonic Well, y esos dos fueron mis primeros, mis dos primeros videojuegos que yo tuve.

Entrevistador [00:02:48] ¿Recuerdas algún tipo de control por parte de tus padres?

David Ferríz [00:02:52] No me limitaban mucho el uso de los videojuegos. No sé. Es decir, no había una norma estricta en casa como para decir tienes o puedes jugar como máximo una hora al día o como máximo dos horas al día. No había una regla específica. A mí la verdad es que no sé exactamente cuánto tiempo llegaba a jugar al día, pero tampoco pasábamos demasiado tiempo en la consola, sino que hacíamos otras cosas como dibujar, como salir a la calle, jugar en la calle, etcétera.

Entrevistador [00:03:32] Claro. He visto también tu trabajo en redes, tratas de enseñarles el mundo de los videojuegos, pero también le enseñas esa parte análoga, de fantasía e imaginación, por eso ¿puedes hablar de eso?

David Ferríz [00:03:47] Pues sí, sí. Por un lado, yo soy consciente de que los videojuegos son una herramienta muy potente y muy potente para muchas cosas, tanto buenas como pueden ser la educación, fomentar hábitos. Pero también es cierto que no me gustaría que mis hijos pasasen toda su vida mirando una pantalla. Es decir, quiero que hagan otras cosas. Entonces, bueno, sí es verdad que ellos empezaron a jugar. Sobre todo mi hija, que es la más mayor, el pequeño todavía no, no juega videojuegos, pero la más mayor empezó a jugar porque me vió a mí. Ella nunca me había pedido jugar, pero empezó a gustarle. Y después de eso, pues sí es verdad que empezamos a descargar videojuegos adecuados para su edad, que no sea un videojuego que tenga cosas negativas para niños. Pero es verdad que no es un videojuego exclusivamente orientado al ciudadano. Hicimos eso, empezamos a descargar videojuegos orientados a su edad, pero también intentamos después pues hacer actividades relacionadas con esos videojuegos, no hacer actividades en la vida real, ya sea manualidades, ya sea salir a explorar el mundo o cocinar, incluso recetas que salen en videojuegos, es simplemente utilizarlos como una pequeña motivación para para hacer cosas o guerrear. Realmente ellos ya hacían muchas cosas antes de hacer videojuegos, eso de salir a la calle, hacer manualidades, etcétera. Todo viene motivado exclusivamente por los videojuegos.

Entrevistador [00:05:47] Desde tu perspectiva de desarrollador de videojuegos y de padre que controla el contenido que manejan sus hijos, qué es un videojuego para ti? en general, en un plano bastante general.

David Ferríz [00:06:02] Bueno en un videojuego hay muchos tipos, algunos videojuegos que son un mero entretenimiento que está bien, es decir, hay que ver, todo el mundo tiene que divertirse, todo el mundo tiene que jugar y está bien. Hay otros videojuegos que tienen otros fines, tienes videojuegos educativos, videojuegos para aprender cosas, etcétera. Para mí lo ideal es cuando estas dos cosas se unen en uno, cuando encuentras videojuegos que además de divertir, de ser un entretenimiento, pues ayudan al crecimiento, tanto desarrollar habilidades como aprender otras cosas sobre historia o despertar la curiosidad sobre algunos temas. Actualmente nosotros los utilizamos más bien como un entretenimiento, no jugamos mucho, jugamos dos o tres horas por semana como mucho y casi siempre eso. Pero claro, es una actividad como otra cualquiera. Es como cuando dibujamos, como cuando leemos libros o cuando salimos a pasear. Es una actividad para hacer juntos.

Entrevistador [00:07:26] Entonces, digamos, no es como tal el centro del entretenimiento, sino las consideras partes como partes del entretenimiento, ¿los videojuegos serían una parte pequeña?

David Ferríz [00:07:36] Es una parte muy pequeña en comparación con cualquier otra, con hacer deporte. Se hace mucho más deporte, por ejemplo, que de jugar a videojuegos pasan mucho más

tiempo dibujando que jugando a videojuegos. Los videojuegos son una pequeña parte que probablemente me gusta más a mí que incluso a ellos.

Entrevistador [00:08:22] ¿Tú crees que existen más factores positivos que negativos en cuanto a que los niños jueguen videojuegos?

David Ferríz [00:08:30] A ver, yo creo que que si son videojuegos adecuados para su edad, evidentemente los videojuegos son una herramienta, como puede ser un libro, como puede ser una película, como puede ser cualquier producto cultural. Sí, los videojuegos son un producto cultural más y depende del contenido. Yo creo que la clave está en si son videojuegos adecuados para cada edad, en supervisar que juega un niño. Evidentemente, si hay videojuegos que están diseñados para adultos, hay videojuegos que están diseñados para tener un sistema de monetización que casi acerca más los videojuegos a eso, los juegos de azar que a un producto cultural. Pero yo creo que la clave está ahí, no en elegir videojuegos adecuados para la edad y trataré jugarlos también en compañía, es decir, no es que el niño pues darle un videojuego y dejarlo ahí aparcado solamente con el videojuego, no, intentar acompañarles y jugar con ellos. Si es así, evidentemente yo creo que tienen muchas más ventajas que desventajas.

Entrevistador [00:09:49] Es evidente la falta de mediación parental en cuanto a contenido y después de varios expertos de otros países también puedo ver que incluso podría ser una problemática general global, sin embargo, ¿qué harías para contribuir al buen consumo de contenidos?

David Ferríz [00:10:37] Pues sí, es verdad que existe una clasificación de edad aquí en Europa tenemos el PEGI y en Estados Unidos y en otros países hay otros organismos que hacen esa categorización de edad. Pero es verdad que los padres, los padres, los abuelos o quien compran los videojuegos a los niños no hacen mucho caso a esto, es decir, pasan directamente, simplemente compran lo que lo que les dicen sus hijos. Muchas veces sí y ya está. No, eso no es algo que solamente pase con los videojuegos, también pasa con con el cine. Es decir, si tú vas a una sala de cine y ves qué películas llevan a ver sus padres a sus hijos y verás que muchas veces están fuera de lugar. Ves muchas veces entrar a niños de ocho años en películas que son para 12 o para 14 es decir, creo que es algo que evidentemente depende de cada padre, pero claro, es que muchas veces culpamos a los videojuegos de algo que ellos no tienen culpa porque no son videojuegos adecuados para niños. Sí, y así lo especifica esa categoría. En cualquier caso, yo creo que más que esa calificación de edad por el propio contenido de los juegos que es algo más o menos sencillo de entender para los padres, creo que también necesitamos alguna herramienta un poco más o alguna categorización por el tipo de modelo de negocio que tiene el videojuego. Es decir, si tiene micropagos, si tiene anuncios. Todo eso a veces no influye en la calificación de edad. Para mí es creo que uno de los mayores problemas que tenemos actualmente en la industria de videojuegos, en la imagen que da la industria del videojuego al exterior, el hecho de tener a niños o jóvenes con dinero gastando mucho en micropagos, o que haya juegos que incitan al usuario a entrar varias veces al día para no perder los regalos, etc Ese tipo de mecánicas creo que deberían estar mejor definidas o mejor categorizadas, y yo creo que son todavía más clave a la hora de elegir un videojuego adecuado que la propia calificación de edad por el contenido.

Entrevistador [00:13:23] Creo que es súper interesante porque puedes tener una perspectiva un poco más diferente a lo que estamos acostumbrados. Por último, para concluir, ¿quisieras darle alguna recomendación sobre mediación a los padres o cuidadores en los videojuegos?

David Ferríz [00:14:01] Pues yo les diría que se interesen por saber a qué juegan sus hijos, porque sí es verdad que muchas veces, pues los padres dejan eso, le dan algo al niño, ya sea un libro, ya sea una película, ya sea un videojuego. Le dan algo para que el niño lo juegue solo, lo lea solo. Y a veces no nos interesamos por saber realmente qué está leyendo o que está jugando, o qué está bien. Entonces les diría que se interesen, que intenten conocer un poco más el medio y que jueguen, que jueguen con ellos. No crean que los videojuegos son malos, la verdad es que son

una actividad que puede entretener y puede divertir mucho cuando juegas tú solo. Pero jugar en compañía es todavía más divertido, entonces les diría eso. Si juegas con tus hijos, al final vas a darte cuenta de a qué están jugando y vas a ver si es adecuado para ellos o no.

Anexo 4

Entrevista a Esther Sanchez

Entrevistador [00:00:02] Hola Esther, muchas gracias por tu tiempo hoy para esta entrevista. Me gustaría primero preguntarte e iniciar por tu perfil en este lado de la investigación de los videojuegos.

Esther [00:00:17] Bueno, pues mi trayectoria académica es un poco extraña. Yo comencé la vida universitaria estudiando educación primaria. Soy profesora de educación primaria. Ahora no estoy ejerciendo, pero sí que he trabajado algunos años en centros educativos. Pero el salto a la filosofía, que era lo que lo que más me interesaba, además porque tenía una espinita clavada por no haber estudiado la filosofía al principio, por no haber empezado por ahí. Así que estudié filosofía después. Luego me especialicé con un máster, en el área de Lógica, Historia y Filosofía de la Ciencia, entonces dentro de ahí ya empecé a meterme en el mundo de la filosofía, de la tecnología, que fue cuando empecé a barajar la posibilidad de experimentar, o exponer el tema de los videojuegos, porque era algo que yo tenía en mente. Como jugadora llevo toda la vida jugando videojuegos, pero no me había atrevido a abordarlo de manera seria dentro de la academia porque realmente no había espacios donde hacerlo. Entonces eso parece que hablar de esos temas era poco serio, era poco maduro, como que no cuadraba, no casaba con los requerimientos de los estudios académicos, sin embargo, esto durante el máster al final salió a la luz. Yo propuse un tema que a día de hoy es en mi línea de investigación, que es la consideración del [00:01:50]videojuego como una extensión de la existencia y las realidades humanas. [3.6s] Pues este es el título principal, es en lo que me llevo trabajando. Bueno, ahora mismo también estoy haciendo un doctorado en filosofía. Estoy trabajando sobre el [00:02:07]transhumanismo [0.0s] y de algún modo estoy tratando de conectar esas líneas de investigación sobre el tema del bio-mejoramiento humano con la consideración [00:02:15]del videojuego como extensión de la existencia, [1.3s] que creo que de algún modo no hay un punto de encuentro entre entre ambos, entre ambos mundos.

Entrevistador [00:02:31] Me gustaría preguntarte qué son los videojuegos para ti, desde tu perspectiva como investigadora, como gamer, algo más general.

Esther [00:02:40] Siempre me gusta decir que el videojuego es muchísimo más que una herramienta de carácter lúdico. Como comentaba en la en la ponencia del otro día, para mí los videojuegos son experiencias. Cada videojuego es una experiencia real, que tú como ser humano te sientes un humano real. Es algo que estamos viviendo nosotros en primera persona y forma. Al final forma parte de lo que somos. Y en tanto que puede hacer eso, esto puede incorporarse a nuestra vida real, de nuestra vida diaria, como forma de una extensión de la existencia, pero puede ser una excelente herramienta en otros campos como en el ámbito educativo.

Entrevistador [00:03:27] Qué tipo de juegos de videojuego valoras más o les dedicas más tiempo?

Esther [00:03:33] Bueno, lo que valoro. No sé si un tipo de videojuego en concreto porque hay algo primordial que puede encontrarse en diversos tipos de videojuegos. Entonces me voy más

por ese lado. Yo lo que valoro de un videojuego es que tenga una buena historia. Y cuando digo una buena historia es que tenga una narrativa que te haga sentirte parte de lo que está ocurriendo, que lo vivas en primera persona y que es que además te obligue a reflexionar. que no sólo mientras estás jugando, que no cuando tú apagas la consola o apagas el ordenador, que te vayas con el run run en la cabeza y pienses, que te quedes preocupado por esas decisiones que tú has tomado en el juego, que tengas que abordar situaciones complicadas, tomar decisiones en las que intervenga la ética o incluso el cómo resolver una situación en la que hay un dilema ético. Esto para mí es un es un buen juego.

Entrevistador [00:04:29] Más o menos ha qué edad empezaste a jugar y qué jugabas?

Esther [00:04:36] Bueno, a ver, haciendo memoria. Es que yo realmente nací viendo videojuegos porque mi padre era bastante friki. Él tenía su ordenador para jugar. Entonces es algo que vi desde casi pues mis albores. Pero empezar a jugar yo, controlando yo el juego con el mando, pues creo que a los 11 o 12 años, creo recordar y lo primero que he jugado por mi cuenta fue Resident Evil tres. Se ve bastante fuerte y es mi juego preferido.

Entrevistador [00:05:28] Ahora en tu vida de adulta juegas videojuegos en tu vida diaria?

Esther [00:05:35] Sí, bueno, es un poco complicada porque tengo que compaginar lo laboral, ya que trabajo a jornada completa en una consultora con todo el tema de la tesis. Pero vamos, ya no puedo jugar a diario, pero lo intento jugar todos los días un ratito o al menos el fin de semana.

Entrevistador [00:06:01] ¿Tú sabes algo de mediación parental en cuanto a videojuegos?

Esther [00:06:08] Bueno, lo que sé realmente es que no hay mucha mediación parental, pero claro no sé si podemos generalizar o no, yo de lo que he visto cuando trabajaba con niños o adolescentes, tanto en centros educativos como por cuenta ajena, también he trabajado mucho por cuenta ajena, con amigos, conocidos míos que tienen, que tienen hijos pequeños. Yo lo que detecto es que no hay ningún tipo de mediación ni de nada, nada, ni en cuanto al contenido ni las horas que les permiten jugar.

Entrevistador [00:06:54] O sea, no es una generalidad. No te atreverías a decir que es una generalidad. Sin embargo, ¿es una mayoría?

Esther [00:07:03] Diría que sí. Por qué? Creo que hemos llegado a un momento en las sociedades digitales en el que los niños y los adolescentes, si se relacionan, lo hacen dentro de las plataformas de videojuegos en Fortnite por ejemplo, ellos están ahí toda la tarde, están jugando y al mismo tiempo están hablando de cosas tuyas, no de cosas del colegio, de cosas de sus historias, de su vida. Y todo parece que lo hacen dentro de y dentro de estas plataformas.

Entrevistador [00:07:37] Y tú cuando jugabas Resident Evil, no te daba esa sensación de que estabas haciendo algo mal. No tenías ni idea de la categorización, digamos.

Esther [00:07:50] No, la verdad es que yo igual es porque era pequeña, todavía no tenía uso de razón como ahora, pero la verdad es que tampoco podía jugar demasiado. A mí no me dejaban jugar todos los días, sólo me permitían jugar un ratito, dos horas, tal vez los sábados después de comer nada más. Y entonces tampoco tenía mucha oportunidad de ello.

Entrevistador [00:08:29] Qué opinas de Assassin's ,Creed?

Esther [00:08:32] Pues mira, es una saga que no he jugado porque siempre me he sentado más en otro tipo de juego. Pero es interesante.

Esther [00:09:04] Llevo tatuajes de videojuegos.

Entrevistador [00:09:06] Tú, si es que tuvieses en el caso hipotético, en el que estuvieses a cargo de un niño, ya sea tu hijo o no, cuáles serían las reglas, las normas que le pondrías al momento que juega el niño?

Esther [00:09:30] Bueno, pues lo primero no permitiría que jugar a un juego que no pueda por la edad que tiene. Esto es fundamental, aquí en España. En Europa tenemos el código PEGI. Siempre hay que estar pendiente del código PEGI y consultar qué tipo de contenido tiene ese juego y por qué un niño de X edad no podría jugarlo. Eso es lo primero. Ya en el momento en el que el juego llega a casa, pues evidentemente el control de horas, yo creo que por ejemplo en un día de diario, de lunes a viernes no permitiría jugar. Habría que dedicarse a las cosas del colegio, las cosas del instituto en diario nada de juegos. Permitiría solo fines de semana y tiempo, tiempo limitado y siempre y cuando se hayan cumplido antes otras obligaciones y claro, igual esto lo digo ahora, a lo mejor porque no tengo hijos y me parece sencillo. Luego no sé qué ocurriría porque a veces es complicado o con los niños es complicado y muchas veces las dejamos hacer más de lo que deben, porque bueno, pues es difícil, es que a veces son muy pesados.

Entrevistador [00:10:49] Desde tu experiencia, qué videojuegos recomendarías para un menor entre diez y quince años?

Esther [00:11:00] Esto es muy complicado porque si pienso en todos los juegos que a mí me gustan, ninguno encajaría con esas edades. Creo que todos son a partir de 16, como mínimo. Pero bueno, estoy pensando en Nintendo. Bueno, no sé si ya irán por la tres DS o así, no sé, pero Nintendo sí que ofrece juegos muy interesantes para niños y adolescentes, juegos muy educativos, incluso para aprender idiomas. Y también estoy pensando en el Animal Crossing, que creo que bueno, se puede ir, se puede adaptar.

Entrevistador [00:11:37] En general los juegos de Nintendo tienen como una clasificación más dirigida hacia niños.

Esther [00:11:45] Yo creo que sí, que creo que tienen un catálogo más amplio y luego muchas opciones educativas, idiomas y tal, yo me acuerdo que de adolescente tenía la Nintendo DS y estuve muy enganchada a un videojuego de sudokus. Me acuerdo que jugaba a escondidas en la cama por la noche.

Entrevistador [00:12:23] ¿Cuál fue tu primer consola?

Esther [00:12:30] Primera consola antes de la Play dos que fue la primera PlayStation que tenemos en casa, tuve una Nintendo, una de las Nintendo grandotas, una Super Nintendo.

Entrevistador [00:12:45] Una Super Nintendo o SNES?

Esther [00:12:46] Sí con los cartuchos y sí esa fue fue la primera. Bueno, antes hubo un ordenador, pero bueno, consola fue la Nintendo.

Entrevistador [00:12:57] Y tu padre ya jugaba.

Entrevistador [00:13:01] Sí él jugaba en ordenador. Yo creo que es sobre el 89, 88, 90, por ahí se compró un ordenador para jugar, porque entonces era super super raro.

Entrevistador [00:13:23] Quieres añadir algo ligado con esto de la mediación parental, el uso del contenido bien llevado para niños.

Esther [00:13:37] Pero lo que me gustaría es como devolverte la pregunta, tú crees que realmente se podría llegar a esta mediación en casa, dado que vivimos en una sociedad digital, que es que ya no hay marcha atrás.

Entrevistador [00:13:50] Yo creo que desde cierta perspectiva es una problemática que no se ha evidenciado en su totalidad. Entonces muchos de los padres subestiman este perjuicio que pueden desarrollar en los niños de alguna forma, desde mi perspectiva también. El primer videojuego de miedos que jugué se llamaba Crisis de la Play uno. Yo tenía siete años, era un videojuego de terror, así de sangre y tal. Era super violento y me acuerdo que yo tenía pesadillas con ese videojuego, entonces era algo feo para mí. De alguna forma crecí y ahora sí veo esa portada, todavía tengo miedo. Entonces, claro, desde ese punto creo que es una problemática que se debería abordar desde el ámbito edu-comunicacional. Entonces todo esto, envolverle desde la práctica de los que están en realidad de responsables de los niños en el hogar, que son los padres, que son los cuidadores y en realidad instruirles y hacerlos leer en las empaques de los videojuegos, en las descripciones de los juegos que tienen los celulares, como están clasificados los contenidos que van a consumir sus hijos y que tengan cuidado, como digo, pueden estar expuestos a cosas malas, entonces esa es mi perspectiva. Yo creo que la comunicación es nuestra salvación.

Esther [00:15:21] Esto es importantísimo. Desde luego yo te quería preguntar el código porque sé que en Latinoamérica era otro. No es el Pegi y hay un equivalente, no como se llamaba.

Entrevistador [00:15:30] En Latinoamérica, nosotros no tenemos, tenemos el único país que tiene es México y tiene el GOBSE, que es como una clasificación a todo lo que tiene contenido digital, pero no como tal, solo de videojuegos. De ahí en América Latina en general no hay una clasificación de videojuegos. Todo se centra en el ESRB y PEGI.

Esther [00:15:57] Vale, sí, creo que sí. Es el que había escuchado. Le estoy dando vueltas al tema de de lo perniciosos que puedan ser o no los videojuegos, si es que no crees que esto puede contribuir a no sé si a acrecentar, pero al menos a mantener el estigma. No, porque yo no creo que un videojuego pueda volver violenta a una persona. Bueno, producir pesadillas, sí, claro, generar adicción también.

Entrevistador [00:16:28] La perspectiva va por saber qué tipo de contenido es bueno y qué tipo de contenido es malo, entonces, tú tienes el lado de los videojuegos que son estigmatizados porque son violentos, porque tienen sangre y tal, pero no son contenidos dirigidos a esa edad. Es como poner a un niño de siete años de a ver Tarantino.

Esther [00:16:50] Y lo hacemos exactamente. Entonces no, me parece mal el hecho de que no sepamos llevar ese contenido. Yo tengo a mi sobrino y mi sobrino sí tiene control parental, entonces tiene su switch, pero su madre maneja sus contraseñas, maneja sus correos y todo. Y yo veo que sí, que es un niño que se desarrolla con normalidad, no como un niño que se enfrenta con crisis a los siete años. Entonces, claro, desde esa perspectiva quiero enfocarle. No desde el estigma de que los videojuegos pueden ser violentos, de hecho, otra de las preguntas que te quería hacer es.

[00:17:33] ¿Tú has aprendido algo con los videojuegos, qué has aprendido?

Esther [00:17:40] Pues sí, la verdad es que sí, es algo que me genera muchas veces malestar este aprendizaje. No sé si conoces Life Strange.

Entrevistador [00:17:55] No los jugué, pero los vi como jugaba youtubers.

Esther [00:17:59] Entonces conoces la mecánica. No? La toma de decisiones, el tema de los viajes en el tiempo, no? Pues sí, yo con estos juegos, pues en relación a las decisiones que iba tomando y luego veía lo que pasaba, no? Que siempre era cada vez más impactante y más bizarro.

Yo me di cuenta luego de que en mi vida real, en mi vida diaria, estaba tomando muchas decisiones que no eran las correctas, no eran las adecuadas y que es que además mi yo del mundo tan tangible no podía rebobinar el tiempo. Y esto a mí me me ha generado un malestar importante, no en el pensar. Y es que mis acciones tienen que ser siempre o casi siempre responsables. Tengo que pensar antes de actuar es cuando se puede rebobinar el tiempo. Y si pudiera rebobinar. En qué pasaría? Porque si cada cada vez que introduces un cambio, eso altera los futuros posibles

Entrevistador [00:19:00] Ser responsable por el miedo de qué pasará?

Esther [00:19:03] Qué pasará?

[00:19:04] Es muy interesante, si es que le ligas a la experiencia como dices tú, de que en realidad tu abandonas este mundo y te metes de lleno en el videojuego.

[00:19:35] Por qué crees que muchas veces pasamos más tiempo en el mundo del videojuego que en el Real, por una adicción o crees que hay algo más detrás de eso? El preferir el mundo digital, al mundo tangible.

Entrevistador [00:20:03] He puesto muchísimo tiempo jugando, pero no necesariamente porque el videojuego era entretenido, sino porque tenía amigos. Entonces nos íbamos horas y horas jugando. He tenido videojuegos que me paso así mismo horas y horas como todos los Assassin's Creed y asimismo ya jugaba más o menos unas 12 horas seguidas. Eran vacaciones y me quedaba jugando toda la noche y no me daba cuenta y amanecía.

Esther [00:21:03] En España hace unos meses tuvimos un caso bastante sonado. Fue un niño de 12 o 13 años que había terminado ingresado en el hospital. Me imagino que la pues que en la unidad de psiquiatría porque jugaba tantas horas al Fortnite es que ya se le olvidaba comer, ducharse, ir al baño. Pero claro, a uno no era cuestión de que el Fortnite sea adictivo, que bueno puede serlo. Es que este niño realmente arrastraba una historia un tanto compleja. Entonces a veces se está más a gusto en ese, en ese mundo, esas realidades que te ofrece el videojuego. Y creo que eso es, no se trata.

Entrevistador [00:22:07] Yo creo que es un escape de la realidad.

Esther [00:22:12] Es un escape o una forma también de maquillar nuestros problemas de. Bueno, pues ya no lo veo, estoy aquí dentro, no, yo además tengo algo que no sé si me pasa sólo a mí o no sé, pero es que empatizo muchísimo con los personajes, hasta el punto de que ya siento que estoy viviendo ahí y que Life is Strange, que la familia de Cloe era mi familia. Yo ya me sentía parte de la casa, no? Entonces eso, eso te atrapa, está claro, te gusta.

Entrevistador [00:22:40] Genera familiaridad de alguna forma. Juntos te envuelves en la historia. Entonces esa es la entrevista.

Anexo 5

Entrevista a Marcelo Sotaminga

Entrevistador [00:00:11] Quiero preguntarte sobre tu perfil dentro de los videojuegos y la educación.

Marcelo [00:00:17] Bueno, antes que nada, mi estimado David, un gusto poder interactuar contigo. Agradezco la oportunidad de poder ayudarte. Mi nombre es Marcelo Sotaminga, pues tengo una licenciatura en Informática de Universidad Southern de Ecuador. He hecho estudios de posgrado a nivel de diseño de procesos formativos, empleando la tecnología de la Universidad Adolfo de Catalunya. Hoy terminé un diplomado en Recursos Virtuales y Generación de objetos de aprendizaje, también cuento con un máster en Educación y TIC. Tengo también otros conocimientos igual a nivel de postgrados en maestría en educación, de la gestión de la calidad de la Educación Superior y otra Maestría en Gestión del Conocimiento de la Información y Organizaciones. De ahí me he desempeñado profesionalmente como Coordinador de Proyectos en Educación y TIC, siempre con enfoque de innovación en Educación. He sido también coordinador de proyectos alineados justamente a la inserción de metodologías activas en procesos formativos. Y ahí he dejando un poco el foco de los videojuegos, ya que como sabes son recursos muy interesantes que deberían ser insertados de mejor manera cada vez más en el área educativa. Y actualmente pues trabajo como profesor invitado en la Universidad Católica de Cuenca a nivel de posgrado. También soy profesor de la Universidad Oberta de Catalunya en el ámbito de las competencias TIC que se domina en España y trabajo como director de Fomento de Tecnologías Emergentes en el MINTEL.

Entrevistador [00:01:56] Estimado Marcelo, con respecto a los videojuegos, meramente videojuegos, me gustaría preguntarte si es que tú has tenido contacto con los videojuegos o si es que aún tienes contacto con los videojuegos.

Marcelo [00:02:10] En efecto, te cuento: en el uso de los videojuegos siempre ha sido con un enfoque más pedagógico, por así decirlo. En ese sentido, pues es utilizado tanto como una herramienta educativa, como un proceso también de mediación entre la comprensión de objetivos de aprendizaje y también los insertados en un poco estas mecánicas y estas dinámicas. Mudar los componentes de un videojuego a contextos no lúdicos, que sería un poco lo que hoy se conoce como gamificación. Entonces en programación pues te comentaré que he desarrollado videojuegos y he trabajado el área de programación. He tenido la oportunidad de trabajar un poquito también con Blender que modelas en 3D y puede ser un poco creativo. Pero decirte que he desarrollado un videojuego profesional no lo he hecho. Lo que yo he hecho más de experiencia es insertar los videojuegos, los componentes, las dinámicas, las mecánicas, todos los elementos de un videojuego en un enfoque educativo a nivel de procesos formativos.

Entrevistador [00:03:19] ¿Qué proyectos implementarías para vincular la educación con los videojuegos?

Marcelo [00:03:34] Yo participé de coordinador lo que es el Scratch Day. Sí, el Scratch Day, es un día en el que se acerca y es algo que va de la par paralelamente al desarrollo de los videojuegos, que es el crecimiento computacional, de esta manera, pues en estos eventos que se generan va a ser Schatch, pues se busca que los que los creadores de un videojuego no seamos los adultos, sean los niños. Entonces en ese caso, pues lo que se hace es organizar talleres con una serie de retos, una serie dinámicas, una serie de recursos para que el niño tenga este primer acercamiento al desarrollo de un videojuego. Los vemos como creando de una curva de aprendizaje, de menos a más, haciendo que un muñeco se mueva, que el personaje cambie de color, que el personaje interactúe con otro objeto, hasta que después ya vas insertando otras dinámicas, como por ejemplo un punto de un contador de vidas, un punto de un score, un punto de tal vez que aparece un objeto de hablar de un personaje. Entonces esa es una de las primeras cosas que hice. También tuve la oportunidad de colaborar con la Organización de los Estados Iberoamericanos de Educación, la OEI, la generación de un proceso formativo en donde se buscaba que el docente comprenda cómo los videojuegos pueden construirse con un enfoque educativo. En ese caso, pues lo denominamos creación de videojuegos en el aula. Buscamos que el docente comprenda, conozca y que luego pase a ese conocimiento o direccionar todo lo aprendido con un grupo de estudiantes a fin de que puedan ver los videojuegos y construir un videojuego, que ese es un punto más fuerte que la gamificación. Es mucho más fácil hacer un juego en el aula porque es un enfoque de educación

con base en videojuegos, con base en la programación de videojuegos en el aula. Entonces eso ha sido un poco los los principales acercamientos que he tenido, no? Y obviamente pues un buen punto de experimentación, de prototipado, haciendo cosas como buscando trasladar y mejorar la curva de aprendizaje del desarrollo de videojuegos.

Entrevistador [00:05:44] ¿Recuerdas cuándo iniciaste este interés por los videojuegos? desde que empezaste a jugarlos hasta que te interesaste desde el ámbito educativo.

Marcelo [00:05:59] Bueno, yo creo que la parte de los videojuegos ha sido desde siempre, no el jugar como tal, sino estar al día en tecnología. Considero que el recuerdo de infancia tenía esa esencia, esa gusto por jugar. Ahora, si nosotros teníamos en casa siempre desde una Super Nintendo, Nintendo, luego fuimos al 64, el Play Station y un poquito fue siempre ese acercamiento con los videojuegos. Aquí tengo el control del Play cinco. Entonces siempre ha sido, siempre ha sido ese punto de jugar con el afán de promoverlo en casa, de aprender, de jugar en familia. Por ejemplo, yo digo o algo y digo todo eso puedo llevarme ese componente, ese elemento, puedo llevarme el juego hacia otro contexto no lúdico, que sería ya pronto mis actividades profesionales, que en este caso es la educación y la tecnología.

Entrevistador [00:07:14] ¿Cuál consideras tú desde tu experiencia que sea una edad propicia para para iniciar en los videojuegos?

Marcelo [00:07:31] Bueno, yo creo que la edad propicia es ya cuando los chicos pueden interactuar con tecnología. Es que desde mi enfoque siempre va a ser un medio, no es un fin, es lamentable la tecnología hablando como un protagonista. Porque a la tecnología siempre puedes emplearla para avanzar. ¿A qué voy? Por ejemplo, si tú quieres que se instruyan un poco, que fortalezcan el pensamiento computacional, puedes ser en el celular un juego que promueva eso y si quieres que ellos aprendan, fortalezcan sus habilidades de matemática, pues lo que haces es buscar un juego que tenga estos componentes. Entonces desde mi perspectiva personal desde qué edad pienso que podría acercarse a un videojuego hablando un poco a lo que mencionabas del control parental, tenemos siempre que tener la criticidad, revisar el videojuego, jugarlo. Hoy por hoy tenemos acceso a muchos comentarios, muchas reseñas de otros usuarios y pues con base en eso tomar las decisiones adecuadas.

Entrevistador [00:08:54] ¿Cuáles crees que serian los peligros de exponer a un niño a un contenido que no está dirigido para su edad?

Marcelo [00:09:11] Bueno. Yo creo que lo principal son los conflictos con los que se puede topar cuando son productos que no están desarrollados para un público objetivo, terminan en manos equivocadas, pues puede generar ser sesgos e incluso traumas. A qué me refiero? Que tú le pones a jugar a un niño de cuatro años un juego como por ejemplo GTA San Andrés, donde la dinámica, sus mecánicas, su historia es muy diferente. Él puede llegar a pensar que eso está mal usado. Sí, y tal vez te puedes topar con actitudes fuera de contexto y nada apropiados a un contexto real. Entonces como que coge la empresa por el compañero porque eso tal vez pueda imitar. Esos son los sesgos que considero pueden surgir a manera de de en un momento en el que los niños tienen este acercamiento poco apropiado. Otra de las cosas que también nosotros tenemos que considerar es que pienso los extremos siempre son malos, el no tener pues es malo, el negar completamente es malo. Pero de la misma manera el dar total flexibilidad hasta estos punto de generar desorden también es malo, porque obviamente pues si tú te pones a pensar en un punto holístico o una visión holística del desarrollo de los niños, niñas y adolescentes, pues ellos a manera de que llegan a desarrollarse, tienen que tener mayores responsabilidades, tienen que saber que también el tiempo tienes que emplear una manera apropiada, tienes que saber distribuir, mientras creces mayores necesidades, con mayores responsabilidades. Entonces el no tener ese control parental puede evitar que la persona llega a desarrollar ciertas habilidades y otras competencias. Estas responsabilidades que necesita tenerlas como por ejemplo las tienes que tenerlas en el actual contexto de la persona.

Entrevistador [00:11:23] ¿Consideras que el lugar donde la PC o la consola esté ubicado es importante? Digamos es que tu tienes de un hijo, ¿tú le darías una consola para que la consola esté en su habitación?

Marcelo [00:11:35] Pues bueno, de hecho, te cuento que tengo dos, tengo dos niños y en realidad aquí, por ejemplo, la consola está en la sala, entonces a manera de broma he dicho, la voy a subir al cuarto, pero obviamente hay un punto en dar el ejemplo. Se lo pensó con el objetivo de poder interactuar entre todos, de jugar. Entonces está en un lugar común, preciso. Yo no niego la posibilidad de que de que mi hijo que tiene 12 años se la pueda llevar en un punto tal vez un poco más grande, pero hoy como te digo, no. Es un poco de ir construyendo este buen uso, donde puedes coger y decirle toma y esperar que lo utilice de una forma adecuada porque tiene ese conocimiento, les otorgas niveles de madurez. Pues un poco de control desde esta hora hasta estas horas. Mira que no pasa mucho tiempo. O tal vez este juego sí este juego no, cómo enseñar a jugar al resto, porque también es lo que generan los videojuegos, también son habilidades blandas, trabajo colaborativo, empatía, tolerancia al fracaso. Todas esas cosas que uno tiene que ir un poco buscando madurar. Llega un punto cuando creo que un padre puede un poco valorar que el hijo ya es lo suficientemente maduro. Sabes darle la confianza y no digo decirle toma y ahí tu verás, si no ceder. Es un paso muy importante defender cada vez más la apropiación en el uso de la tecnología, en específico de los videojuegos.

Entrevistador [00:13:36] ¿Qué puedes aprender con los videojuegos desde una perspectiva positiva?

Marcelo [00:13:45] Bueno, es el momento que nosotros venimos un poquito a pensar qué es lo que los videojuegos desarrollan en nosotros. Yo pienso que un punto fuerte es el desarrollo de la creatividad. Sí, creo que los videojuegos te hacen ver, estás en un mundo totalmente distinto, donde tal vez te narran procesos históricos, donde por ejemplo puedes conocer culturas, puedes conocer otros de otros lugares, desde una perspectiva que es el del creador de los videojuegos. Entonces, por ejemplo, lo que te puedo preguntar es esta bandera de deporte de broma, y esto también se extrapola a otras cosas como las películas, o si tú te ves una película gringa, dirán que los malos son los rusos. Las personas de Japón, los chinos, por así decirlo. Pero si tú te ves, una película japonesa, los malos son los gringos, claro. Entonces siempre hay un poco de que puedes aprender muchas cosas, pero siempre ver esos sesgos de esta manera. Entonces, ¿qué puedes aprender? Pues de historia. Puedes fomentar la creatividad. Como te decía hace un rato, en la tolerancia al fracaso, puedes también buscar fina, motricidad gruesa. Hoy por hoy puedes también aprender lo que es un juego que permite dinámicas en grupos, trabajo colaborativo; esas cosas son lo que tú vas aprendiendo y obviamente dependiendo del enfoque que sé que en este caso es que hay un mediador que sea un docente, pues puedes tener mucho de otras cosas. Por ejemplo podrías hablar de hacer ejercicios de aprendizajes, no solo por proyectos. Entonces imagínate que el docente pueda decir bueno, y aquí vamos a construir y vamos a hablar de la edad de plata, de la edad de oro, y vienen cómo los aztecas tenían estos documentos todo a través de un videojuego. Hay muchas habilidades, muchos conocimientos que podrías extraer, tener una puerta a la creatividad, el aprender mucho sobre estas habilidades un tanto más blandas de los videojuegos.

Entrevistador [00:15:53] ¿Qué videojuegos recomendarías a un padre o cuidadores de menores que tienen un hijo que está en que hijo o hija entre diez y 15 años?

Marcelo [00:16:08] Bueno, dependería mucho de, por ejemplo, cuáles son las necesidades que él tendría. Por ejemplo, al nivel de su edad. Hay muchos juegos de plataformas que se pueden jugar, por ejemplo el Sonic, que pasteles hay por ahí también con todos los emuladores que tenemos de por ahí. Pues a mí me gusta la educación de Mario Kart 64 y me gusta, por ejemplo el Mario World. Todo dependerá mucho de qué busques, por ejemplo que el chico sea más creativo hasta lo cuantitativo podría meterle Microsoft por ahí los blogs para que un poco jueguen y interactúen,

tal vez es que quisiera que aprendan y conozcan un poco más de. Hay unos juegos que son específicamente para presentación o que tienen mucho eduentertainment que se le denomina. Así que hay uno que se llama Tear of Syra que narra los conflictos del Medio Oriente desde la perspectiva de un reportero, que tú eres el reportero y tienes que ir pasando diferentes retos, diferentes fases, pero vas viendo lo que era una guerra en un Medio Oriente. Hoy, por ejemplo, también hay un videojuego que no me acuerdo el nombre, pero la dinámica es que es un grupo de migrantes que tiene que pasar un desierto y te dan recursos mínimos, pues tienes agua, tienes comida, tienes medicinas, pero tú tienes que ir destinando. Eso es la forma adecuada para que la gente no vaya muriendo. Entonces mira todo lo que podrías ir aprendiendo desde cosas sociales, desde cosas más creativas, hasta un punto. Como te digo, analizar el videojuego, poder decir mira, este videojuego tiene esto, por ejemplo.

Entrevistador [00:18:44] ¿Qué le recomendarías a un padre que no había mediado con su hijo o con su hija y recién se da cuenta del impacto que puede tener?

Marcelo [00:18:55] Bueno, yo lo primero que menciono es que es una oportunidad lo que la tecnología le da al humano. Entonces puede buscar en internet. Hay muchos juegos que tienen diferentes cosas. Yo por ejemplo estaba buscando uno que me permita jugar con mi familia, somos cuatro. Entonces buscar un juego en Play cinco que nos permita jugar los cuatro. Entonces puede ser un Mario Kart, pues sino nos dará la oportunidad y que de ahí va a haber que al momento que se insertan los juegos van a necesitar saber manejar otras situaciones. Una de las cosas, por ejemplo, el orden, no se juega aquí, no juega acá. ¿Cuál es la regla de imponer reglas? Juego para el uso de los videojuegos. Primero arreglamos toda la casa, limpiamos o fines de semana, después nos damos una buena mañana de relax. Podemos jugar o para la mañana de relax primero lavemos los platos. Entonces son otras dinámicas que se van generando que el insertar los videojuegos en la vida. Pero como digo, lo primero que necesitamos es romper ese estigma malo, buscar cuáles son los juegos más idóneos, jugarlos. Pasar un poco, tal vez un poco de tiempo para que te puedan explicar como es el juego, por qué lo juegan, de qué forma y así tú puedas siempre tener ese conocimiento que como te digo no es escribir algo que en general los videojuegos no te cuadran.

Entrevistador [00:20:42] Crees que el interés es la base esencial para que un padre sepa lo que juega el niño y que en realidad esto no sea un factor nocivo

Marcelo [00:20:52] Totalmente. Yo pienso que es el interés y el querer romper estigmas, porque los videojuegos son estigmatizados. Entonces esas dos cosas estar interesado y poner de tu parte, tener esa apertura y no llegar con ese con esa óptica desde un principio, tener la apertura para para verle desde otro enfoque.

Anexo 6

Entrevista a Nicolás Abril

Entrevistador [00:00:14] ¿Nicolás cuál es tu trabajo y a qué te dedicas?.

Nicolás [00:00:17] A ver. Bueno, toda mi vida creo que estar jugando más que nada por mi familia, no? Así que desde muy corta edad y yo estuve muy, muy, muy apegado a los videojuegos. Recuerdo que dado a que mi hermano descargó el juego en el que actualmente soy profesional. Y bueno, aquí en el país sí es bastante difícil que entiendan la parte que tampoco ahí había una escena muy grande dentro del país en las fechas que yo jugaba antes, y no es hasta el 2016 que yo alcanzo la liga más alta en el juego a la corta edad que el que tenía 16 ó 16 actualmente.

Entrevistador [00:01:08] Que edad tienes?

Nicolás [00:01:09] Tengo 21.

Entrevistador [00:01:14] ¿entonces estamos hablando que tu te dedicas a jugar videojuegos en la actualidad?

Nicolás [00:01:19] Sí, es mi full time work.

Entrevistador [00:01:35] ¿Te acuerdas del primer videojuego que jugaste?

Nicolás [00:01:40] No, pero probablemente a los nueve años fue la primera vez que fue algo los juegos, de hecho del LOL que es el videojuego donde ahora soy profesional.

Entrevistador [00:01:57] ¿Y sabes qué clasificación tiene lol?

Nicolás [00:02:01] ¿Cómo? ¿Esa cosa conocida en general para el público?

Entrevistador [00:02:04] Sí, exacto.

Nicolás [00:02:06] No, no tengo idea. Pero debe ser muy alta.

Entrevistador [00:02:26] ¿Cuanto tiempo actualmente tú juegas videojuegos al día?

Nicolás [00:02:31] Cuando estoy en entrenamientos, que de hecho ya mismo empiezo y no he contado ni quisiera. Pero casi que me suelo levantar. Suelo ir al gimnasio. Entonces empiezo a jugar más o menos desde las 11 o diez y media, hasta la una y media. Luego almuerzo aquí en mi casa hasta las 2 y de ahí de 2 a 3 y lo que dure. Y a las tres suelo tener screams. Scream se le conoce en este mundo como un entrenamiento, como ya con tu equipo contra otro equipo son amistosos, son entrenamientos contra otro equipo que son totalmente privados. Es para practicar entre los dos equipos, sea campeones específicos o en general, practicar. Se llaman screams, suelen ser tres o cuatro partidas, entonces es desde las tres hasta las siete, más o menos. Y a lo que se acaba eso suelo comer entre screams como hasta las 18:00 de la tarde. Cuando acabo escribo, descanso una media de las 07:30 y ahí juego como hasta las 11:30.

Entrevistador [00:03:51] ¿Todos tus compañeros de equipo viven de esto?

Nicolás [00:04:03] Jugar a ver, jugar en tier uno es si vives del deporte, es como jugar en la Major League, no en la liga principal, en la liga de Latinoamérica. Yo yo juego en dos tiradas una antes, no la academia por así decirlo, que bueno, Latinoamérica está repartida por país, entonces yo juego la versión de la Liga Profesional de Videojuegos. De videojuegos profesional ya. Sólo vivimos de esto los que sí tenemos mucha más relevancia dentro del país, porque si no los países, los equipos que componen, como hay tantos como equipos porque hay en varios países, si es como. Destacar para poder vivir del tomo, estar cerca del tirón y estás de estar punteando siempre, estar entre los primeros, etc. Entonces pensé yo anteriormente si iba de esto es porque siempre voy a destacar dentro de lo que cabe entonces, pero no diría que todos pueden, así que.

Entrevistador [00:05:36] ¿Cuál crees que sea el atributo más importante de los videojuegos?

Nicolás [00:05:42] O sea, siento que de todas maneras la gente debe llegar a entender que jugar al nivel al que nosotros jugamos o al que yo juego es es tan alto que es mucho más cansado que cualquier otro trabajo en el que puedas llegar a estar físicamente. Por eso así se llama un deporte, porque tu corazón, tu mente, llega a los niveles a las que llega un deportista cuando es un deportista electrónico. Entonces hay veces que no sé, les digo estoy muy cansado, tengo que ir a

dormir o cosas así. Y te dicen si estás jugando así, pues está mal, no? Lo que deben entender que es muy complicado llegar al nivel en el que uno se encuentra actualmente, porque son horas y horas y horas de estar sentado y de estar viendo y de estar aprendiendo, porque si no aplicas lo que estás aprendiendo, te quedas estancado y estar hablando con más personas, porque de todas maneras hay muchas personas en la escena que te ayudan a crecer. Por algo el equipo tiene coach, tiene. Un analista tiene dos, tres coches extra. Tiene un psicólogo? Tiene. Tiene muchas cosas. Un equipo no, solo son cinco jugadores que están en la computadora y jugando. Hay alguien que agenda los entrenamientos también porque tiene los contactos o ciertas cosas. Entonces no siempre es como ese tipo de cosas también. Aparte como estás, digamos. Son, dice. Con una organización no representando a una organización. La organización te pide más responsabilidad, te pide este contenido. Por ejemplo, te dice puedo hacerme este video a las redes sociales, puedes tomarte estas fotos, puedes venir a casa a tomarte fotos, a moverte de ciudad. Entonces a la final, si sigue siendo como estar en un equipo normal.

Entrevistador [00:08:01] ¿Qué es un videojuego para ti? O ¿qué constituye el hecho de que los videojuegos sean una gran parte en tu vida, incluso antes de que vivas de esto?

Nicolás [00:08:13] O sea, para mí era un escape a la realidad lo que es. Creo que lo que la mayoría busca dentro de un videojuego. Para mí un videojuego así es algo que debe divertirte. Yo juego, o sea, digamos que mis vacaciones, por así decirlo, yo juego otros juegos porque es lo que me divierte hacer. No, no suelo salir mucho de casa en general, entonces suelo jugar otros juegos, estar con mis amigos, pasarla bien. Eso es lo que debe hacer un videojuego, divertirse. Un videojuego en algún momento te llega a estresar, te llega cualquier cosa. Probablemente sea que estás poniéndole mucho esfuerzo a ese tipo de videojuego o a cierto título, y que deberías probar otro, o parar o jugar con amigos para estresarte menos, gente que sabes que tienes mucha más paciencia entonces, etcétera Yo ya no lo veo tanto como un juego, ese es mi trabajo. Yo voy a la oficina a hacer el mejor que pueda hacer, entonces por eso juego a otros juegos, para divertirme, es mi trabajo. Me divierto, claro que sí me divierto. Si no, no lo seguiría haciendo. Me divierte competir, me divierte estar en el escenario gritando cuando se gana o viendo que se hizo mal para cuando se pierde y aprendiendo de los errores. Pero es más de ok, tengo que mejorar esto, tenemos que mejorar esto y me concentro en lo que tengo que pensar.

Entrevistador [00:09:49] ¿Crees que los videojuegos tienen más factores positivos que negativos?

Nicolás [00:09:56] Sí, diría que así es que por ejemplo, yo. Yo no estudié mecanografía o algo así y ni siquiera la tuve en el colegio y escribir tres veces más que cualquier persona. Tengo muchas más cosas como coordinación, ojo con las manos. Siempre, siempre la he tenido por eso de aprender a tocar el piano, por ejemplo, mucho más rápido. Eh? Te hace pensar en tu toma de decisiones mucho más rápido, si es que estás compitiendo, por así decirlo. Pues son. Son decisiones que se deben tomar al instante. No puedes quedarte a pensar porque los minutos corren siempre y ahí si juegas con amigos, la verdad te ayuda a socializar bastante. Porque siendo muy sinceros, es mucho más fácil socializar en tu casa que fuera. Y eso en ese entonces te suele ayudar cuando ya vas afuera a algún lugar a conocer gente. Te ayuda mucho más a estar, mucho más confidente que puedas hablar, en que puedes decir y etcétera. Incluso dentro de ese mundo de socialización. Es bueno jugar videojuegos, aunque parezca que no?

Entrevistador [00:11:22] Crees que los videojuegos son un factor que puede aumentar los comportamientos agresivos, digamos, desde una perspectiva de la frustración? ¿tú crees que tiene que ver algo de la frustración con estos comportamientos agresivos?

Nicolás [00:11:53] Ah, sí, he leído muchos estudios ya, y todos te dicen que los videojuegos no ayudan en nada como para aumentar tu instinto de reacciones agresivas o ser más agresivos. Es lo que dicen es que cuando alguien ya es agresivo solo le encienda esa chispa cierta ya de esa chispa de ser agresivo. Pero en general los videojuegos no son así. Ahora en todos los juegos. De

ahí la gente que se muere una vez y te va a estar insultando todo el día y cosas así. Y como en todos deportes hay gente y gente que te apoya, así que cuando haces alguna mala jugada o alguna cosa dentro del deporte como tal, pues te van a decir lo que esté dentro del reglamento, poder decir dentro del chat porque se estropea entonces. Pero bueno, eso no lo vemos nosotros. Se lo ve? Ya se ve en el chat, si es que te acabaste la parte de ir a ver. Pero casi siempre cuando uno pierde por tarea no suele ir a chequear porque siempre están hablando. Pero la comunidad de LOL en general también es muy muy tóxica. Si es de un lado o del otro hacia o te pagan mucho o no? Cuando quieras o cuando ganas. Pero ya depende de cada quien. Como te digo, ya que como no les puedes ver la cara también no les da vergüenza escribir así como en el juego?

Entrevistador [00:13:24] ¿Tú conoces algo sobre esta categorización de los del contenido de los videojuegos?

Nicolás [00:13:40] En general un juego para que sea mayor a 18 o 16. Y este tipo de cosas de esas de regiones depende mucho del cómo que qué lenguaje use el juego. Por ejemplo, si no tiene sangre de una, le bajaron las dos edades, probablemente de dos o tres edades le baja el juego, el requerimiento también el punto. Por ejemplo, el Fortnite, como hizo que baje su clasificación porque es gigante incluso para los niños. Creo que el juego que más se habla de es de disparos, es de matar, que no sé qué. Cómo resolvió esto Fortnie, es que cuando mueres porque si te matan, no sé, es obvio que te matan. Sale a sale que fuiste eliminado, no que te mataron, que nada. Entonces solo van los de al lado y entonces es como que no pasó nada. . Entonces eso le bajó bastante de el rango de edad al formato es desde ahí, hay juegos de aquí como como el domo, como el sesgo, el Counter Strike, eso es casi. Si te mueres sale sangre y etcétera y si son armas y es el terrorista como tal, entonces esos si están bastante altos, eso no les importa ya. Y como que las heridas.

Entrevistador [00:15:01] ¿Tú tenías control, tenías mediación parental?

Nicolás [00:15:12] Para saber qué juegos jugaba. No, pero para ver cuántas horas jugaba, sí, cuando estaba jugando mucho tiempo, pues sí me decía que deje de estar jugando o algo así. Pero en general yo siempre tuve como tienes dos horas para hacer esto de aquí.

Entrevistador [00:15:33] ¿Ahí cuando eras y cuando eras menor, la consola la tenías con consola o PC, la tenías en tu habitación o lo tenías, digamos, en el living?

Nicolás [00:15:44] Yo compartía con mi hermano, así que sí, la teníamos en la sala, por decirlo así. Entonces, cuando él tenía 14, yo tenía 12, así que él ocupaba y yo la ocupaba.

Entrevistador [00:15:57] ¿Dos horas al día?

Nicolás [00:15:58] O al día, dos horas al día, hasta que cumplí creo que 16 y tuve mi propia computadora para jugar.

Entrevistador [00:16:14] ¿si es que tú alguna vez tienes niños, no sé si es que tienes hijos? ¿Que cosas tomarías en cuenta al momento de que ellos manipulen consolas de videojuegos o estén en la PC, digamos en tu PC?

Nicolás [00:16:34] Pues la primera vez les daría de jugar juegos que les diviertan, porque como te digo, para mí un videojuego te tiene que divertir, si no, no es un juego, lo estás viendo mucho o estás poniéndole mucha competitividad y a veces es algo que me pasa. La verdad es una realidad para los que somos profesionales, no sé si para el resto, pero yo si soy extremadamente competitivo como alguna tropa que si tenga rangos por así decirlo y aunque juegue con amigos pues me frustra perder o algo así, pero lo que vuelvo a pensar es de neta quererte, no? Entonces le pondrías. Por ejemplo, este es el juego más relajante que existe en esta vida. Cuando estoy de vacaciones de mi hermano me suele pedir juegos y le digo vamos! Porque es muy relajante. Puedo

estar horas y horas y horas. Evidentemente, cuando tenga un hijo no le dejaría estar cuantas horas, pero probablemente haría que inicie con muchas. Y luego, como cuando en YouTube van a encontrar todos los juegos que ellos quieran, pues me han de pedir lo que quieran y ya veré si es que está bien. Está mal, depende de la edad, pero creo que le haría más que nada ver qué es lo que más le gusta, no? Así como yo descubrí que es lo que más me gusta a mi. Y si me vienen con que quieren ser profesionales? Pues les diría que como es la realidad, no es cierto. Quema porque sí. Es mucho más estresante que cualquier otro trabajo y cualquier carrera que exista en este planeta. O sea, hablo de estudiar, no?

Entrevistador [00:19:49] Si es que un padre te dice oye, mi hijo quiere empezar a jugar videojuegos, ¿qué debo hacer?

Nicolás [00:19:58] Que mi hijo quiere ser profesional. Le aceptaría esto, no se qué le dijera. O sea, si es la primera vez que va a jugar, solo deja que falle. O sea, si es que. Es muy fácil saber si alguien es un prodigio. Por ejemplo. Yo en mi caso, no lo soy. Es cierto. Cuando quieres ser un deportista en cualquier área, diría yo. No es cuestión de dietas. No tienes que ser la excepción para ser un profesional. La decepción viene. O sea, alguien que es una excepción viene sola. Por eso te digo, si quieres conseguir ser profesional, solo tienes que dejar que juegue. Si en caso de que me preguntaran que lo primero le diría es pues ve que juego es el que tú quieres que el juego no sea hasta que tenga una decena. Te diría que ellos se lean y se informen de los juegos que son profesionales, porque hay gente que no entiende que juego así, que juegos son profesionales y cuales no? Cierto, porque me puede venir con Candy Crush, no es el teléfono, eso no es un profesional. Si hay juegos profesionales en el teléfono, pero la mayoría no suele tener una escena tan grande, por ejemplo. Es uno de computadora. Entonces yo sólo les diría que jueguen, que les dejen jugar lo que él quiera y él verá qué es lo que le gusta. Tiene que gustarte para ser un profesional, porque las finales de lo que te vas a dedicar a quedar.

Entrevistador [00:21:22] ¿Tu recomendarías empezar con los videojuegos? profesionalmente.

Nicolás [00:21:30] O sea, es que ahorita siendo una realidad, todos los niños van a poder porque sus papás le dan su teléfono, así que van a jugar desde muy temprana edad. Por ejemplo, el hermano de mi hermano, el hijo de mi hermano jugaba desde que no sé, tenía siete años, seis años. Ahora juega mucho más y de hecho encontraron muy bien, porque ya nacen con con el teléfono que está en una serie de digitales, entonces controlan bastante bien. Obviamente van a cometer sus errores, pero no, como te digo, mi mamá te tiene que divertir, así que yo lo veo como está bien, no debería dejarle tanto tiempo porque si sí se va a volver la dependencia, claro, pero para jugar lo que se lee en. O sea.

Entrevistador [00:22:34] ¿Recomendarías tener como que la consola o la PC en el cuarto del niño o la niña?

Nicolás [00:22:40] Pues a ver ahorita como está las consolas, la pc, o sea es que la PC de la consola puede programarse para por ejemplo la PSP tener clave y ya la nintendo switch se puede sacar y le das cuando hay web y en caso de un playstation o un Xbox si tiene programas para control parental, entonces no pueden entrar a menos que tú les des el acceso. Así que en general no importaría tanto que lo tengas. Pero si es que estás bien informado de cómo se utilizan las herramientas que te da las consolas para que las nenas jueguen a escondidas o algo así. En tal caso, sí sería mejor si tuvieses en una sala la televisión con la consola.

Entrevistador [00:23:28] ¿Crees que los padres en general, cuidadores saben sobre mediación parental?

Nicolás [00:24:12] Yo si te soy muy sincero, nadie sabe nada, ningún papá a nada. Sí, incluso mi tía te habla de mí, no sabe absolutamente nada del juego, lo único que sabe es que yo juego ya. Entonces que yo juego y que hay una liga y sabe más o menos la parte de profesional y que si es

algo que sirve para hacer un trabajo, pero si tú le preguntas qué estoy haciendo yo aquí o qué estoy jugando, no tiene ni idea. Entonces tampoco va a tener idea mucha de la gente de que los juegos porque el pegue y todo eso, aunque salen a veces en la caja, casi siempre salen los trailers y como los papás no van a ver el trailers del juego porque no suelen hacerlo los niños, sólo les dice el juego.

Entrevistador [00:25:47] ¿Crees que de alguna forma, si es que tú le das un videojuego tipo no sé qué Call of Duty a un niño de entre diez y 15 años le estás haciendo un mal?

Nicolás [00:26:01] No, no, no diría que un mal. Es que de todas maneras, como te digo, si es que le divierte, es que como te digo, ya se ha hecho mucho en estudios de si es que un niño chiquito coge y mata a mucha gente, no es cierto, porque es un juego de guerra en el Call of Duty. No pasa nada. No, no hay relevancia dentro de estudios científicos que digan que los videojuegos hacen agresivos a una persona. Los videojuegos pueden ser un detonante, sino quieres que tu hijo ya es agresivo mentalmente, porque esto tiene que ver con el cerebro. Como tiene algo en su cerebro que ya es agresivo y el videojuego es un detonante que tiene que activar una cierta parte del cerebro. Si quieres saber si tiene un buen contenido ya es muy diferente, ya es tu responsabilidad si quieres ver si es muy agresivo, pero eso se puede ver en el día a día, si se frustra mucho y si hace muchos lloriqueos y de esta pega te está mordiendo. O sea, es muy fácil de observar estas maneras.

Entrevistador [00:27:02] ¿Consideras que se puede omitir la clasificación?

Nicolás [00:27:09] Si se puede omitir 100% se puede omitir por ejemplo es que ya depende. Para mí los pegis sirven. Si ya es Peggy 18 por ahí tal vez no le daría a un niño. Por eso para un niño de 12 no importa mucho, la verdad no importa.

Entrevistador [00:27:30] Hablamos de Warzone, que es clasificación Pegi 17 y te pongo el caso hipotético en el que le das ese juego a un niño de diez, de 10 a 15 años.

Nicolás [00:27:45] No, no, no lo vería como mal, pero no lo dejaría jugar tantas horas. Sería la diferencia. Pero porque tampoco va a entender ni siquiera qué es la guerra. Probablemente. Entonces? Pues no, no, no le daría. Le dejaría jugar? le dejaría probar a ver si le gusta. Pero no por tantas horas.

Entrevistador [00:28:07] ¿Solo le controlarías el tiempo?

Nicolás [00:28:09] No le contaría, el problema es que cuando juega muchas horas al día, puede provocar que quiera jugar siempre a eso. Es diferente a que juega a sus amiguitos a las pistolas. No sé, es lo único que provocaría que juegue igual. Pero en general los juegos ponen eso porque la sociedad necesita, pero no, no lo veo como algo muy necesario ahora. De juegos como Doom, por ejemplo. Y ese es de Nintendo, por ejemplo. Ese sí está ahí. Creo que 18. Y ese no le dejaría jugar a alguien tan pequeño. Porque ese. Así es. Estás en el infierno, entonces. ¿En el infierno? Matando de todo a ese, por ejemplo.

Anexo 7

Entrevista a Diego Apolo

Entrevistador [00:00:02] Hola Diego, me gustaría iniciar por preguntarte tu nombre, tu perfil profesional por el momento.

Diego Apolo [00:00:12] Dale que gusto David. Mi nombre es Diego Apolo, tengo un posdoctorado en la Universidad de Venezuela de Carabobo. Tengo un doctorado en la Universidad Nacional de la Plata en Educación. Estoy terminando mi tesis de Doctorado en Comunicación en la Universidad Nacional de la Plata de Argentina. Estudié mi maestría en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Soy consultor por más de 13 años en organismos internacionales en a través de proyectos de innovación, investigación y desarrollo. Y aparte me gusta investigar y publicar. Tengo más de 30 publicaciones realizadas dentro de revistas de alto impacto. Solo el último año pude publicar dos artículos dentro de las revistas de las 120 mejores revistas del mundo. Todo eso es bastante interesante en los diferentes temas y gracias por tomarme en cuenta.

Entrevistador [00:01:06] ¿Cuál es tu fuerte, digamos, dentro del mundo de la educación?

Diego Apolo [00:01:10] Mi línea es comunicación; desde comunicación hay inclusive una dos líneas importantes que debes tomar desde ahí, enfocado a lo que tu estás investigando que es la educación disruptiva y la otra las metodologías activas, son dos líneas que son claves al momento de abordar tu propuesta.

Entrevistador [00:01:32] ¿Tú conoces algo sobre mediación parental en torno a contenidos, digamos, de entretenimiento?

Diego Apolo [00:01:40] Sí, justamente acabamos de desarrollar una consultoría con un equipo inteligente y transdisciplinario para Aldeas Infantiles en Latinoamérica. Es súper interesante porque hicimos un museo y trabajamos con herramientas digitales de innovación. Hay tres claves para entender la mediación parental y no solamente parental, entendido como padre de familia, sino como representante, porque debes entender dentro de todo este espectro y más aún en Ecuador, que no hay un solo tipo de familia. Entonces ya no es la familia monoparental o la familia nuclear; hay otros tipos de familia y más aún dentro de lo que es la provincia de Cañar y Azuay. Entonces, ese es un punto importante que es clave al momento de llegar a entender estos procesos de investigación. Porque muchas veces se entiende la mediación parental como el ejercicio de poder que hace un padre para condicionar al hijo a usar o no determinados aspectos. Pero fuera de eso, dentro de la mediación parental que nosotros, como te digo, se le da un espectro más en el que se habla de los usos educativos, de los usos de plataformas de redes sociales adecuados, plataformas de entendidos también como videojuegos, tanto de software como de apoyo.

Entrevistador [00:02:53] ¿Podrías decir que existe una edad ideal para que los niños empiecen a consumir videojuegos?

Diego Apolo [00:03:05] La verdad es que hay un concepto que lo maneja Jean Piaget desde el siglo anterior, que son los nativos digitales, que menciona que todos los jóvenes que nacieron a partir de la internet, tienen ciertas potencialidades frente a ellos. Pero hay otra línea de autores, desde terminologías que refutan lo contrario, que no por haber nacido con internet o con tecnologías o con los videojuegos, quiere decir que los puedes usar. Ahora hay condicionamientos desde las mismas empresas productoras de los videojuegos. Muy pocas veces se llevan a cabo en Ecuador o en Latinoamérica, es una de las deficiencias más grandes que tenemos en leer las instrucciones para respetar los límites de edad. Entonces tienes un ejemplo. Es un fenómeno que va descrito y fue un boom de jóvenes, niños, niñas y adolescentes que fueron los juegos de fanfiction creados por personas. Les gustó la serie del canal? Entonces hacemos un videojuego, pese a que la serie tiene una edad de conducción alta, niños lo estaban viendo y tuvo un enfoque muy interesante el juego, desde el inicio, el de luz verde, luz roja. Entonces muchos desde fanfiction, son las líneas más importantes, ya no desde las casas productoras, sino desde fans que

empiezan a crear juegos, canciones y todo. Por ejemplo la Tigresa del Oriente es una canción, entonces, en función de eso posicionaron todo el concepto de juego del calamar y a partir de eso los niños que no tenían nada que ver por el condicionamiento legal en cuanto al contenido de esta serie. Y cuando se la acabaron viendo y todos empezaron a hablar de lo mismo y ahí se reproduce, por ejemplo, en este control que te digo de padres o representantes, que es la niña que se maneja con los guaguas, porque si un guagua a los padres no le dejábamos ver a nuestros hijos, ellos se sentían también discriminados de otros que ya habían visto. Entonces es algo que te da dentro de la psicología social, una noción de poder acercarte y ser parte de un grupo y entonces ser parte de un grupo por presión o influencia social hace que tú quieras hacer cosas que no necesariamente tus padres o representantes te lo permitieron.

Entrevistador [00:05:19] ¿Tú crees que hay un juego, digamos, específico, un tipo de videojuego ideal para un rango entre diez y 15 años?

Diego Apolo [00:05:29] Bueno, tú debes de entender que hay distintos tipos de juego, pero debes tener en tres categorías los que son de primera persona, los que son en equipo, los que son online también. Inclusive te recomiendo revisar un par de producciones que hizo Carlos Alberto Scolari en el 2019 en un proyecto de investigación en 14 países que se llamó Transmedia Literacy, en una de las líneas fuertes del transmedia incluyendo muchos de Latinoamérica. Colombia estuvo tuvo la oportunidad de participar en varios aspectos en este proceso de investigación, fue súper interesante. Mira aquí habilitamos para poder compartir.

Diego Apolo [00:07:14] Mira. Este proyecto te va a ser el último. Esto fue en el 2014 se hizo son adolescentes de 14 países del mundo. Por eso lo que te decía, cuál es el rango etario que estás manejando en tu en tu búsqueda? Porque de 10 a 12 es un tipo según Naciones Unidas, de 13 17 es otro tipo y de 18 para arriba es otro tipo. Entonces, mira, esta es la clave que estas transmedia, que se dividieron en dos cosas cultura participativa. Y además del espacio de la construcción de videojuegos, todo. Te pasé la página está completamente en inglés, pero es súper bueno y te pasé también toda la producción de documentos, de artículos que se hicieron de ese proyecto. Entonces es increíble y porque al final acabas con una guía, una guía de cultura participativa y de cultura participativa y el desarrollo de habilidades para profesores. Entonces es muy, muy bueno. Tienes autores como David Buckingham, que es uno de los más claves de Alejandro Piscitelli.

Entrevistador [00:08:16] Tengo entendido que la que la transmedia es la capacidad de hecho de los productos de mudarse de medio de contraste.

Diego Apolo [00:08:26] No solo los productos, sino ya en el ámbito educativo, justamente es parte de lo que se llama el alfabetismo, el alfabetismo transmedia, en donde vos a través de los juegos luego lo puedes hacer con material concreto y el material concreto, luego lo vinculas a un algo offline u online. Entonces sí, es de ir articulando, pero el contenido en ámbito educativo es: a un contenido brindar diferentes fuentes. Entonces es llegar desde diferentes formas, todos, por ejemplo mis estudiantes hacen Tiktoks educativo, hacen canciones educativas de rock de hiphop, con memes educativos, hacen doblajes educativos. Entonces son diferentes formas que vos puedes cachar la manera en la cual hacer. Pero retomando esto que vos mencionabas justamente no hay una edad, por ejemplo el rango de tareas de 10 a 15 años te topas con dos cosas importantes, no solamente desde lo social sino desde lo biológico. El paso de niño adolescente está justamente de los diez a los 12 años. Entonces es igual, es toda la normativa y en los niveles de educación de nuestro país. Recuerda que este 8.º año tu sigue siendo niño, no de 9.º para primero, segundo y tercero, es lo que nosotros llamamos en nuestro tiempo primero, segundo, tercer, 4.º y 5.º curso. Entonces igual los niveles educativos van enfocados en ese en esa línea no hay necesariamente una edad para poder empezar. Hay niños que han empezado y es más, una de las carencias de nuestro país es que no les enseñamos programación a los niños, no les enseñamos el enfoque STEAM. La metodología STEAM significa Science, Technology, Engeneering, Arts y Mathematics. Entonces unes esos componentes que van enfocados en proyectos interdisciplinarios o mallas curriculares interdisciplinarios que le enseñan a los niños, a los jóvenes y a los profesores

a articular este mismo pensamiento que tú bien lo mencionabas para poder manejar los juegos. Inclusive te cuento que hubo una iniciativa que se está trabajando de vincular el pensamiento computacional al currículo ecuatoriano, pero solo se quedó ahí. Hubiera sido un aspecto muy interesante porque el pensamiento computacional te genera la creación de videojuegos. Entonces por ejemplo, hay plataformas como Scratch que tú puedes ir programando sin saber programar y acabas con dos muy interesantes habilidades que tú puedes colocar. O sea si te das cuenta de esto y se ve muy interesante, son eso que tú mencionabas de estas habilidades hechas para y por los jóvenes.

Entrevistador [00:12:28] ¿Crees que de ser el caso que serían los padres, quizá padres que enseñan a otros padres a regular el contenido?

Diego Apolo [00:12:35] Profesores que enseñan a los padres o padres.

Entrevistador [00:12:38] O representantes, como decías también, porque no son solo padres.

Diego Apolo [00:12:42] Exactamente eso es clave, veraz, porque el control parental no es solo la visión nuclear que tenemos. No entender que hay familias diversas, familias que llegan, que trabajan. Entonces la clave de lo que vos estás investigando no es enseñarles a utilizar, no, sino generar competencias de confianza, por ejemplo, que es clave para este tipo de proyectos, generar confianza, generar un buen manejo y a partir de eso desarrollar procesos. Porque está comprobado que los bloqueos de control parental, que para computadores o para para, para navegadores de internet lo único que hacen muchas veces es molestar al niño en vez de generarle la habilidad de tomar conciencia de que eso debería o no debería haber.

Entrevistador [00:13:27] Claro que sí, ese es el enfoque, demostrar que en realidad existen factores positivos y de hecho aquí va relacionado la otra pregunta que es ¿tú crees que existen más factores positivos relacionados con los videojuegos o existe este estigma social asociado con que los videojuegos son violentos y conducen a actitudes nocivas?

Diego Apolo [00:13:54] Es que no puedes ser tan radical en los videojuegos, no puede ser ni blanco ni negro, porque por ejemplo, yo hay veces que como estudiantes de universidad llevo el PlayStation y hago el Mortal Combat de las pruebas. Entonces, por ejemplo con los chicos, conectamos el play y se empiezan a hablar de puñetes. El Mortal Kombat acaba y el que acaba ganando le hace una pregunta y puede ganar dos puntos para su grupo o dos puntos para la prueba al que pierde, si el que pierde, si el que gana no responde, el que pierde entonces está muy ligado al concepto lo que es de los videojuegos del uso desde la gamificación, porque no debes usar los juegos per sé, cosas simplemente por usar un juego y un videojuego porque existe. Es más, inclusive mira, hay una muy buena experiencia que te recomiendo verla es de hace siempre un poquito jugado, no exactamente, pero un.

Diego Apolo [00:15:01] Aquí te voy a pasar la experiencia del profesor, porque el profesor lo que hizo fue editar todo, algunos casos de algunos procesos para poder, para poder desarrollar más historia. Con eso también puedes enseñar, por ejemplo, todo lo que es a través de juegos de carreras de autos, puedes enseñar lo que es la competencia, el momento de la gestión de y cuándo acelerar, cuándo es la velocidad del impacto para que mejorar el tema de conducción podrías enseñar y eso es lo que te decía las habilidades que estén en lo que se debe dar desde comunicación de la ciencia, entonces puedes darles espacios de manejo concreto como productor de inventos como inclusive puede ser el caso de Minecraft que tiene su aplicación de educación.

Entrevistador [00:15:48] Todos los expertos siempre me mencionan Minecraft como un juego ideal para niños del rango que estoy escogiendo. Sin embargo, yo creo que desde un enfoque más, digamos, negativo, asociado a este estigma de los videojuegos, ¿cuáles crees que sean los factores que más inciden o pueden ser nocivos para un niño?

Diego Apolo [00:16:13] Más que para niños. Son dos cosas claves que es para quien lo use, la autorregulación la no autorregulación de hasta cuándo jugar, cómo desarrollar o hasta cuándo no debes jugar. Como hasta hay gente que ha muerto jugando, entonces simplemente porque pierden la noción del tiempo y es clave enseñar o compartir dentro del proceso que vos tienes que ir viendo la autorregulación. Y el otro punto importante que se puede analizar dentro de estos pros y contras que tú tienes que hacer, es construir mecanismos de confianza donde el contenido que se pueda compartir no sea no entrar ahí, sino comentarles que hay diferentes tipos de cosas con qué se van a encontrar, que es algo con lo que nosotros no crecimos. Nos decían por ejemplo que no hagas algo, no, no es así, porque es Satanás por poco. Entonces lo que hacen es prohibir el rato mínimo que puedo escaparme pues iría a los Nintendo en cualquier lugar a o en tu casa o en el celular. Ahora que tienes acceso a dispositivos, lo que vas a hacer es primero es negar. Entonces la clave es generar estrategias de autorregulación y generar un buen proceso de acompañamiento y confianza para el uso educativo de los videojuegos.

Entrevistador [00:17:42] ¿Cómo les dirías a tus hijos? Y en general, además del interés que pongas, ¿qué harías?

Diego Apolo [00:17:59] Por ejemplo, cuando tú sabes manejar los juegos, porque los padres no saben manejar los juegos, tienen miedo a los juegos, que es darle los puntos. Entonces tú no puedes enseñar algo que no sabes. Si le preguntan a tu mamá, por qué vas a jugar determinado tiempo, no te va a poder decir más allá de no juegues tanto. Entonces te das cuenta que es la clave. El desconocimiento hace que tu estigmatizas cosas porque no sabes. Entonces lo primero que vos debes hacer como padre es saber qué quiere jugar tu hijo y por qué quiere jugar y meterte a jugar. Porque si no estás dando un juicio de valor sin siquiera haber accedido a la plataforma, ¿te das cuenta? Entonces es otro de los errores. Entonces, por ejemplo, con Romina, yo sé que a ella le gusta el juego de Crash. Entonces yo le digo mirá Romina, vamos a tener tantas vidas o tanto tiempo, como cuando te hacen una promoción del auto 10.000 kilómetros o tres choques los cachas, algo así. Entonces vos empezás a hablar con él y le haces depender de las vidas que tienes tres o cuatro vidas. De estas tres o cuatro vidas tú pierdes o 30 minutos o una hora en cinco minutos jugando, porque también es interesante mencionarte que los niños desde su proceso psicológico se aburren con el juego permitido. Pero si vos estás, no juegues, no juegues, no juegues. En vez de darle el chance a determinadas vidas de un determinado tiempo, simplemente lo que hace el los niños o los adolescentes, más aún es jugar más con la ganas de joder.

Entrevistador [00:19:25] Claro es que ese es el factor que a veces lo prohibido se vuelve atractivo.

Diego Apolo [00:19:30] No, no, el factor es siempre, siempre lo que nos prohíben te llama la atención hacerlo

Entrevistador [00:19:34] Claro. Pero si es que tú conoces a alguien que te dice mira Diego, tengo este problema con mi niño. Recién me doy cuenta que está jugando Mortal Kombat, tiene 12 años, le quito el play y se me pone bravo. Me hace una escena y no quiere ni comer.

Diego Apolo [00:19:56] ¿Por qué le diste el play y él tiene en su habitación? Es un punto importante. El PlayStation no debe estar al control o a libre acceso del menor. Eso sería una locura. Ni siquiera del adolescente. Entonces, por ejemplo. Lo que tú puedes hacer es mediante un acuerdo de convivencia que te permita determinado tiempo o como premio de gratificación. Uso de la teoría de como siendo son posibles lo de darle el play, pero no que lo tenga en su lugar. O sea que es uno de los principales males de alguien que no sabe usar la tecnología con fines familiares. Igual, no sé si vos tienes tele en tu habitación. Hay algunos estudios que mencionan que lo mejor es tener una sola tele en la sala. Ni siquiera en la habitación de los papás, ni nosotros, porque generas dispositivos de distracción en cada lugar. Entonces, si este niños está jugando mucho, esto es culpa del papá, pero es culpa del papá porque no fue o no se dió el tiempo de interesarse. Para qué le compras la consola al niño si no sabes usarlo, sino ¿por qué juegos le vas

a comprar? Porque el guagua de 12 años debió haber obtenido de algún lado el juego. Entonces o le compraste vos o se descargó sin que sepas o alguna cosa. Si hablamos de un niño de esa edad no, ya ha pasado los 15 y 17 años ya es otro cantar. Pero entre los 10 que tú decías de los diez años y los 15, todavía tienes un mecanismo de autocontrol que puedes gestionarlo con ellos. Y si en esos ocho o diez años generas estrategias de convivencia, de aporte, de diálogo y de confianza, simplemente vas a poder ir viendo eso en el contenido.

Entrevistador [00:21:41] Pero y eso de alguna forma no les pone en una desventaja, como mencionabas tú, como una discriminación se podría dar, porque si bien el menor puede tener también contacto con otros niños y los niños te dicen no, yo tengo una consola y tengo una tele en mi cuarto y mis papás me dejan jugar toda la noche. ¿Cuál sería entonces el enfoque de este niño frente, no de los padres frente al comportamiento del niño, si es que llega a frustración, por decirlo así, que es uno de los principales momentos cuando cuando le quitan el contenido?

Diego Apolo [00:22:18] Es la autorregulación. Es como el niño, yo soy padre y tengo lo que les mandan los padres de familia a sus niños, hamburguesa, papas fritas, cola a niños de seis años. Entonces si vos a enseñarle a tu niño como lo hicimos con Romina, a qué es bueno de eso? Pero que eso también afecta a la salud, que tomar bebida, gaseosa puedes llegar a tan corta edad, empezar a dañar los dientes, todo eso ella mismo, por ejemplo, es el mecanismo de autorregulación, es probar al momento de que no le gusta, simplemente pide agua. Entonces vos no puedes condicionarla a una burbuja. Lo que puedes es darle las herramientas para que ella pueda desarrollar y tomar su propia decisión. Algo tan simple como te decía, si no todos los niños que comen hamburguesas quedarían discriminados por no comer hamburguesa todos los días o comida chatarra. Entonces hay estudios que lo demuestran. Entonces, la mejor clave frente a eso es la autorregulación que el chico y la chica sepan. El porqué siguen o porqué no

Entrevistador [00:23:29] Quisieras añadir algo.

Diego Apolo [00:23:32] Sí, es importante saber qué tipo de juego están usando y por qué. Como te digo, uno de los principales errores que cometen padres de familia que cometemos padres de familia, es simplemente decirles no! Pero el o la niña no entiende porque no, entonces uno de los principales focos es el saber por qué están jugando esos juegos y qué es lo que les llama la atención. Cuando tú comprendes qué es lo que les llama la atención porqué estás jugando, puedes darle y jugar con él, jugar con ella para que puedas ir viendo qué es lo que le llama la atención y cómo poderles regular. Eso y la clave para todo el proceso de uso de videojuegos es justamente la autorregulación del niño, tenga la edad que sea del niño o adolescente y sobre todo, crear desde temprana edad las estrategias de confianza. Es lo mismo que el uso de las redes sociales. Si es que vos le dices no vas en redes sociales, van usar redes sociales, pero si tú le dices mira, pasa esto. Pasa este otro. Debes tener cuidado. Aunque averiguaste esto y conversas así. El joven o el adolescente va a tener su red social. Pero con personas que conozco. Un joven que no tiene una red social y hace lo que quiere simplemente es. El principal problema que va a tener es que puede llegar a caer en manos de acosadores de cyberbullying o cualquier otra cosa que lo hizo porque no estaba preparada. Entonces, es uno de los puntos importantes que se maneja en esta línea de investigación. Es la importancia de generar mecanismos de confianza, autorregulación para que el joven o el niño esté preparado para decir sí o para decirlo por ellos mismos.

Anexo 8

Entrevista a niño: Damián, 14 años

Entrevistador [00:00:02] Damián ¿cuántos años tienes?

Damián [00:00:04] 14.

[00:00:04] ¿A qué edad conociste los videojuegos?

Damián [00:00:10] A los ocho, más o menos. O sea, conocer desde chiquito. Pero jugar a los ocho o nueve.

Entrevistador [00:00:19] El primer videojuego que conociste ¿cuál fue?

Damián [00:00:22] Creo que Angry Birds y San Andreas

Entrevistador [00:00:26] ¿Prefieres los videojuegos a salir a jugar con tus amigos o juegos tradicionales?

Damián [00:00:37] Ahora sí. O sea, antes no, ahora sí.

Entrevistador [00:00:40] Ahora juegas más videojuegos que antes.

Damián [00:00:43] Sí más que antes.

Entrevistador [00:00:50] ¿Cuánto es el promedio de horas que te juegas al día?

Damián [00:00:53] Unas tres horas.

Entrevistador [00:00:56] Los videojuegos que juegas son de que tipo son?

Damián [00:01:03] De peleas y de deportes, shooters también.

Entrevistador [00:01:08] Deportes. ¿Como cuál?

Damián [00:01:12] Como FIFA.

Entrevistador [00:01:22] ¿Qué es lo que más te divierte de los videojuegos?

Damián [00:01:25] Jugar con amigos, porque me conecto y ellos ya están ahí, no tengo que salir para encontrarme con ellos.

Entrevistador [00:01:43] Tú tienes conocimiento de las portadas de los juegos tiene información del videojuego, como a qué edad está dirigido, ¿sabes cómo interpretar lo que dicen las indicaciones de los videojuegos? ¿Y haces caso de esa categorización?

Damián [00:02:06] O sea, la mayoría de shooters es como para más edad. Pero en general sí.

Entrevistador [00:02:18] ¿Desde que juegas videojuegos sientes que has aprendido algo?

Damián [00:02:22] Reflejos. como que te hace pensar más rápido.

Entrevistador [00:02:30] ¿Qué haces cuando vas a jugar videojuegos? ¿Cuál es como una rutina o los pasos que sigues para jugar videojuegos?

Damián [00:02:40] O sea que como voy acabo las cosas que tengo que hacer del cole. Voy luego cojo un vaso de agua y algo de comer, me voy a mi cuarto y prendo la tele y el play.

Entrevistador [00:02:56] ¿Sientes interés en los videojuegos que juegas por parte de tus padres?

Damián [00:02:58] No tanto.

Entrevistador [00:03:00] De un 1 al 5 ¿qué tanto interés sientes que tienen tus padres de los videojuegos que juegas?

Damián [00:03:09] Un 2.5.

Entrevistador [00:03:35] Si pudieras jugar por tiempo indefinido y en un lugar específico cual. ¿Cuál sería este lugar específico y cuánto tiempo?

Damián [00:03:53] El tiempo no mucho porque me canso y el lugar mi cuarto para estar cómodo.

Entrevistador [00:04:07] Y por último, del uno al cinco ¿qué tanto sientes que te controlan a jugar?

Damián [00:04:20] Un 4.

Anexo 9

Entrevista a niño: Isaías, 12 años

Entrevistador [00:01:22] Estamos aquí con Isaías y con su mamá, Martha. Voy a poner las preguntas. Y vamos a empezar bien. Y me gustaría preguntarte. ¿Cuándo conociste los videojuegos?

Isaías [00:01:36] Yo conocí los videojuegos a temprana edad con algunos familiares que los jugaban.

Entrevistador [00:01:41] Algunos familiares que los jugaban. ¿Pero te acuerdas tal vez qué jugaban?

Isaías [00:01:45] Me acuerdo que jugaban videojuegos como por ejemplo God of War, Mortal Kombat.

Entrevistador [00:01:53] ¿Te acuerdas a qué edad? Más o menos.

Isaías [00:01:54] Más o menos a los cuatro entre los cuatro o seis años.

Entrevistador [00:01:59] Seis años. Ok. ¿Tú prefieres los videojuegos antes que salir a jugar con tus amigos?

Isaías [00:02:07] Realmente no, y es que es un medio de entretenimiento, igual que cualquier otro medio, y es divertido, pero no reemplaza los juegos tradicionales.

Entrevistador [00:02:16] ¿Y cuánto en promedio tú dedicas de tiempo en tu semana para jugar videojuegos?

Isaías [00:02:21] Normalmente entre unas dos o tres horas al día.

Entrevistador [00:02:31] ¿Qué es lo que más te divierte de los videojuegos? Cuando estás en un juego como tal, ¿qué te que te absorbe, qué hace que estés ahí, dos o tres horas como dices?

Isaías [00:02:40] Me divierte seguir explorando el mundo que ofrece el videojuego y seguir descubriendo todos los secretos que tiene el mismo.

Entrevistador [00:02:47] ¿Qué tipo de videojuegos juegas?

Isaías [00:02:48] Me gustan los juegos de plataformas de exploración y construcción.

Entrevistador [00:02:53] ¿Tú tienes conocimiento sobre la categorización de los videojuegos? Es decir, cómo lees las cajas de los de los videojuegos antes de jugarlos?

Isaías [00:03:02] Sí, pero no les he puesto mucho tiempo o no me he fijado.

Entrevistador [00:03:07] Esta pregunta es para Martha. ¿Que es lo que tú controlas en el contenido que maneja Isaías en sus plataformas de videojuegos?

Martha [00:03:20] Bueno, en teoría de nada. Confío bastante en él. Le tengo instalado de todas maneras el control parental en aplicaciones del celular. A veces sí me he fijado también qué tipo de juegos tiene y eso, pero más allá de eso no.

Entrevistador [00:03:38] ¿Alguna vez te has tomado el tiempo de decir voy a leer esta caja? leer las indicaciones de edad.

Martha [00:03:47] La verdad no, siempre solo me fijo en los dibujos y ya.

Entrevistador [00:03:51] ¿Qué haces tú cuando estás queriendo ponerte a jugar videojuegos? ¿Cuál es tu ritual?

Isaías [00:03:58] Bueno, sería acomodarme, prendo la tele para que suene de fondo y empiezo a jugar.

Entrevistador [00:04:04] ¿Esto lo haces en tu habitación?

[00:04:04] Sí en mi cuarto.

[00:04:04] Y actualmente. ¿Qué juegos juegas?

Isaías [00:04:06] Últimamente todo juego. Hay un juego que se llama Kirby que es el último que estoy jugando.

Entrevistador [00:04:21] cuando estás jugando videojuegos, tú te sientes vigilado por tus papás?

Isaías [00:04:35] Claro, el tiempo más que nada porque si me paso mucho mi ma ya me dice que apague.

Entrevistador [00:04:40] ¿Tú has jugado videojuegos que sean de una categoría a la que no pertenezcas?

Isaías [00:04:48] Sí, sí he jugado a videojuegos para mayores de 17 años, en parte de videojuegos de pelea, o que tengan escenas más para mayores de edad como sangre y violencia.

Entrevistador [00:05:05] Cómo te controlan tus padres en sus hogares.

Isaías [00:05:14] Ambos me controlan el tiempo. Siempre por lo general es para dormir.

Entrevistador [00:05:18] Tus padres manejan contraseñas, correos y tu identidad en los videojuegos?

Isaías [00:05:38] Claro, la mayoría están manejadas desde el correo de mamá.

Entrevistador [00:06:02] Tú consideras que ver a una persona jugar videojuegos es lo mismo que jugar por tu cuenta?

Isaías [00:06:07] No sería lo mismo, ya que la experiencia es diferente al momento de ver a alguien y el momento de uno mismo ser el que prueba el videojuego y vive esa experiencia.

Entrevistador [00:06:15] Del uno al cinco, qué tanto sientes control, mediación o interés de la gente que es responsable de ti sobre el contenido que manejas en videojuegos?

Isaías[00:06:28] Creo que un 3