



**Universidad
Europea**

PROYECTO FIN DE GRADO

“Personas raras, antisociales y frikis”

El Pánico Moral asociado a la representación de la violencia en los videojuegos en relación con su impacto en la juventud en España.

AUTOR:

Gala Gabari Llorens

TUTOR:

Jorge Ramiro Pérez

GRADO EN CRIMINOLOGÍA

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA
COMUNICACIÓN**

UNIVERSIDAD EUROPEA

GALA GABARI LLORENS

“PERSONAS RARAS, ANTISOCIALES Y FRIKIS”

**EL PÁNICO MORAL ASOCIADO A LA REPRESENTACIÓN DE LA VIOLENCIA EN
LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN CON SU IMPACTO EN LA JUVENTUD EN
ESPAÑA.**

UNIVERSIDAD EUROPEA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

GRADO EN CRIMINOLOGÍA

DIRECTOR: JORGE RAMIRO PÉREZ

MADRID, A 15 DE MAYO DE 2025.

DEDICATORIA

*Se lo dedico a mi hermano, Germán,
porque desde pequeños hemos jugado la vida en pantalla dividida.*

*Y a mi madre, Tania,
porque todo lo que florece tiene sus raíces en ella.*

AGRADECIMIENTOS

*Me gustaría agradecer a mis compañeras,
con quienes he convivido toda la carrera.*

*A Sara y a Majo,
por haberme apoyado y escuchado siempre.*

*A mi tutor, Jorge Ramiro Pérez,
por haberme acompañado con paciencia, criterio y confianza.*

*A mis profesores, que han compartido conmigo sus conocimientos
y me han transmitido su amor hacia la criminología.*

*Y a mi familia y amigos,
por estar siempre a mi lado.*

Resumen

El Pánico Moral es un fenómeno recurrente que moldea la sociedad, la historia y la cultura. Entre los muchos hechos que han sido objeto de este fenómeno, destaca la preocupación por el impacto que la representación de la violencia en los videojuegos podría tener en la juventud. Lejos de ser una alarma social inocua, este fenómeno ha contribuido a la estigmatización a través de estereotipos del grupo *gamer*.

A través de un estudio de métodos mixtos convergente, y desde un enfoque de la Criminología Cultural, se realiza una lectura crítica, explorando los discursos sociales que rodean a los videojuegos y al grupo *gamer*, investigando el papel de actores clave como los medios de comunicación en la configuración de estas narrativas, estudiando las formas de expresión de la identidad *gamer* y dando a conocer su vivencia íntima. Se identifican aspectos clave como la demonización, la otredad y la construcción del monstruo, los cuales se ven potenciados por los discursos mediáticos y favorecen la creación de percepciones sociales peyorativas sobre los videojuegos, la violencia y los *gamers*.

Gracias a los datos extraídos de la investigación, se concluye que sí que existe un Pánico Moral relativo a la violencia en los videojuegos, en el cual se percibe al *gamer* como un ser transgresor y antinormativo, por parte de las personas no pertenecientes al grupo; mientras que aquellos que sí que forman parte de este, se perciben a sí mismos de manera más positiva reconociendo que tienen habilidades valiosas.

Palabras clave: Criminología cultural, *Gamers*, Juventud, Medios de comunicación, Pánico moral, Videojuegos.

Abstract

Moral Panic is a recurring phenomenon that shapes society, history, and culture. Among the many events that have been the subject of this phenomenon, particular attention has been paid to the concern over the potential impact of the representation of violence in video games on youth. Far from being a harmless social alarm, this phenomenon has contributed to the stigmatization of the gamer group through the use of stereotypes.

Through a convergent mixed-methods study, and from the perspective of Cultural Criminology, a critical analysis is conducted, exploring the social discourses surrounding video games and the gamer community. The research investigates the role of key actors, such as the media, in shaping these narratives, examines the forms of expression of gamer identity, and reveals their intimate lived experiences. Key aspects such as demonization, othering, and the construction of the monster are identified. These are amplified by media discourses and contribute to the development of negative social perceptions regarding video games, violence, and gamers themselves.

Based on the data obtained from the research, it can be concluded that there is indeed a Moral Panic related to violence in video games, in which gamers are perceived by non-members of the group as transgressive and non-normative individuals. In contrast, those who do belong to the group perceive themselves more positively, recognizing that they possess valuable skills.

Keywords: Cultural criminology, *Gamers*, Youth, Media, Moral panic, Video games.

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción.....	10
1.1 Contexto.....	10
1.2 Problema de investigación.....	10
1.3 Pregunta de investigación.....	12
1.4 Objetivos.....	12
1.4.1 Objetivo general.....	12
1.4.2 Objetivos específicos.....	12
1.5 Justificación.....	12
2. Marco Teórico.....	13
2.1. Criminología Cultural.....	13
2.2. Pánico moral y medios de comunicación.....	15
2.2.1. El fenómeno del pánico moral.....	15
2.2.2. La influencia mediática y el miedo al delito.....	17
2.3. Videojuegos, violencia y cultura <i>gamer</i>	19
2.3.1. El videojuego.....	19
2.3.2. La representación de la violencia en los videojuegos.....	20
2.3.3. La cultura <i>gamer</i>	21
3. Formulación de hipótesis: Resultados esperados.....	24
4. Metodología de investigación.....	24
4.1. Metodología.....	24
4.1.1. Diseño.....	24
4.1.2. Participantes.....	26
4.1.3. Procedimiento.....	28
4.2. Consideraciones éticas.....	29
4.3. Sostenibilidad y Objetivos de Desarrollo Sostenible.....	30
4.4. Limitaciones del estudio.....	30

4.5. Contraste de hipótesis.....	31
5. Análisis de los resultados.....	33
5.1. Inferencias de la hebra cuantitativa.....	33
Creencias sobre los videojuegos.....	33
Creencias sobre los <i>gamers</i>	37
Creencias sobre la violencia y su representación en los medios.....	42
5.2. Inferencias de la hebra cualitativa.....	48
Identidad <i>gamer</i>	48
Representación y percepción de la violencia en los videojuegos.....	54
Discurso mediático y construcción del pánico moral.....	59
5.3. Metainferencias.....	61
6. Conclusiones.....	72
6.1. La amplitud y limitaciones de la investigación.....	74
6.2. Futuras líneas de investigación.....	75
7. Referencias Bibliográficas.....	76
8. Anexos.....	83

ÍNDICE DE SIGLAS Y ABREVIATURAS

Sigla/Abreviatura	Español	Inglés
MMC	Medios de Comunicación	Media
CC	Criminología Cultural	Cultural Criminology
PM	Pánico Moral	Moral Panic
NJV	Personas que nunca han jugado a videojuegos	Never-players of video games

1. INTRODUCCIÓN

1.1 CONTEXTO

Los medios de comunicación (MMC) han generado Pánicos Morales (PM) a lo largo de la historia con temas de diversa índole, los cuales la mayoría se han sustentado sobre la creencia de que los jóvenes son altamente influenciables, a causa de su incapacidad de distinguir la ficción de la realidad (Ferguson, 2008, p. 2). A día de hoy el foco de atención de los MMC se encuentra sobre el área de los videojuegos, entre otros, y concretamente sobre la violencia representada en ellos (Belli, Raventós, 2008, p. 173).

El videojuego es un entorno digital, proyectado a través de una pantalla, donde se representa un juego cuyas reglas han sido expuestas anteriormente (Levis, 2013, p. 16). Además de tratarse de un agente del mundo del entretenimiento, los videojuegos son artefactos culturales, que integran sistemas de símbolos particulares en un contexto determinado, donde la actividad tiene como objetivo la retroalimentación instantánea. Este rango de producto cultural también se consigue por el hecho de que, a día de hoy, un gran porcentaje de la población consume este producto, creando así una macrocomunidad de jugadores (Greenfield, 1994). En España, ocho de cada diez jóvenes juegan a videojuegos. Este colectivo se conoce comúnmente como *gamers* y se caracterizan por su absoluta devoción al producto que consumen, algo que aquellos que no forman parte del grupo etiquetan como fanatismo extraño o exagerado, rozando incluso la obsesión (Gómez Miguel, Calderón Gómez, 2023). No obstante, esta comunidad, al igual que muchas otras, no se encuentra a salvo de los prejuicios y de los estereotipos asociados. Se suele pensar que los *gamers* son generalmente hombres con bajas capacidades sociales y ciertos comportamientos desviados (Levis, 2013, p. 181).

1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Actores influyentes han contribuido en la creación del PM acerca de los videojuegos, mediante la difusión de falsas creencias, como por ejemplo el activista David Grossman, quien difundió que los militares usaban los videojuegos para desensibilizar a los soldados a la hora de matar (Ferguson, 2008, p. 2). De la misma forma, los MMC difundieron la creencia de que el consumo de violencia en los videojuegos, por parte de la juventud, tenía un efecto igual de dañino que el cáncer de pulmón, fruto del consumo de tabaco (Ferguson, 2008, p. 5).

La preocupación social por el impacto de la violencia representada en los videojuegos comienza realmente en 1999, con el caso Columbine, donde dos jóvenes de 18 y 17 años acabaron con la vida de doce compañeros de clase y de un profesor, para posteriormente terminar con su propia vida. Hasta día de hoy, no se conoce realmente cuáles fueron las motivaciones que impulsaron a los agresores a cometer dichos actos, sin embargo, el FBI indica en sus investigaciones que los dos jóvenes se vieron fuertemente influenciados por tres determinantes: el cine, la música y los videojuegos (De las Heras Herrero, 2004, p. 256). En cuanto a esta última variable, se sabe que ambos jóvenes jugaban frecuentemente al *Doom*, un videojuego cuyo objetivo consiste en matar al máximo número de personas sin que te derriben a ti. Se trata, además, de un videojuego que presenta un elevado grado de violencia explícita, dado que permite al jugador presenciar imágenes muy intensas (De las Heras Herrero, 2004, p. 257). A raíz de las investigaciones publicadas por el FBI, y las pruebas aportadas por la policía para apoyar las hipótesis acerca de las motivaciones de los jóvenes, la sociedad comenzó a señalar cada vez más la influencia negativa de los videojuegos en la juventud. En Estados Unidos, se dieron más casos similares, donde la sociedad culpó a la violencia de los videojuegos que consumían los perpetradores: Adam Lanza, Seung-Hui Cho, Nikolas Cruz, etc. (Ferguson, 2014).

A pesar de que este miedo social haya comenzado en Estados Unidos, se ha propagado a nivel mundial, llegando a España, donde nos encontramos con el caso del asesino de la catana: José Rabadán (Martín-Gamero Molina, 2023, p. 9). Este último, con la edad de tan solo 16 años, asesinó a su hermana y a sus padres con una catana. Poco a poco, a medida que los MMC se iban introduciendo más y más en la vida privada del joven, para exprimir al máximo la noticia, acabaron descubriendo que tenía una inclinación por los videojuegos violentos, especialmente por el *Final Fantasy*. Más adelante, se supo que Rabadán además se identificaba con un personaje de este videojuego. Esta afición por los videojuegos, y la identificación con un personaje concreto, que empleaba una espada, sirvió como base suficiente para fundamentar el argumento de que los videojuegos le habían llevado a cometer el crimen. Esta información no tardó en viralizarse, gracias a la difusión que ejercieron los MMC, propagando un miedo colectivo generalizado sobre el consumo de videojuegos por parte de los jóvenes en nuestro país (Martín-Gamero Molina, 2023, p. 9-10).

Se pretende investigar el PM que existe en España acerca de la representación de la violencia en los videojuegos en relación con su impacto en la juventud. Se trata de un área de estudio muy relevante a nivel académico por los siguientes motivos:

- Los videojuegos son un producto cultural y lúdico, que va adquiriendo cada vez más popularidad en la sociedad actual, por lo que estudiar las percepciones sociales asociadas, así como las vivencias de los *gamers*, podrá ayudar a futuras líneas de investigación.
- El grupo social de los *gamers* está ligado a una gran variedad de creencias que han de ser estudiadas y valoradas con respecto a la perpetuación del PM asociado.

1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Existe un pánico moral con respecto a la representación de la violencia en los videojuegos en relación con su impacto en la juventud en España?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 *Objetivo general*

OG. Analizar la construcción del Pánico Moral relativo a la violencia en los videojuegos consumidos por los jóvenes en España a través de la Criminología Cultural.

1.4.2 *Objetivos específicos*

OE 1. Realizar una lectura crítica del Pánico Moral relacionado con los videojuegos a través de la criminología cultural.

OE 2. Estudiar los discursos sociales sobre los videojuegos violentos y el grupo *gamer*.

OE 3. Investigar cómo actores clave, como los medios de comunicación, contribuyen a la construcción del Pánico Moral.

OE 4. Estudiar la vivencia íntima de los *gamers* y las formas de expresar su identidad.

1.5 JUSTIFICACIÓN

El papel de la criminología en la industria de los videojuegos es fundamental, pero lamentablemente no está casi desarrollado. En el ámbito de la creación y diseño de los

videojuegos, puede aportar una visión muy relevante, que brinda credibilidad y consistencia a las historias, mediante la mejora del entramado del videojuego y la personalidad de los personajes (Prado Conde, p. 34-35). Por otro lado, además de la aportación interna a la industria, la criminología también es fundamental para el estudio de los aspectos externos de los videojuegos. Es por eso que en este estudio se analiza el PM asociado a la representación de la violencia en los videojuegos, y para ello es importante aportar una visión crítica desde la CC. Además, la cultura *gamer* ha sido juzgada y estigmatizada desde hace años, y por ello es preciso aportar visibilidad a este grupo social, mediante la realización de entrevistas vivenciales a los integrantes y dándoles voz en este fenómeno.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. CRIMINOLOGÍA CULTURAL

La Criminología Cultural (CC) engloba perspectivas específicas y orientaciones diversas que surgen de la criminología, la sociología y la justicia criminal. Concretamente, se trata de una perspectiva que fue desarrollada por Ferrel y Sanders en 1995, en la que se enlazan corrientes intelectuales, con el fin de explorar la convergencia de los procesos criminales y culturales en la vida social contemporánea (da Silva, dos Santos, 2024, p. 4). El contexto histórico y cultural que empujó la aparición de esta perspectiva teórica comienza en las décadas de los 60 y 70, con la "nueva criminología" británica. Este movimiento puso en duda las teorías criminológicas tradicionales, que se centraban en los factores individuales o patológicos del crimen, y trató de comprender el crimen en relación con las estructuras sociales, el poder y la desigualdad. La "nueva criminología" puso su foco de atención en la construcción social de la desviación. Por otro lado, recibió también gran influencia de la Escuela de Birmingham, la cual se centraba en el análisis de la cultura popular, los MMC y su relación con la ideología, la identidad y el poder (Ferrel, 1999, p. 396). El contexto político del momento también facilitó su surgimiento, puesto que las formas de resistencia a la autoridad se volvían cada vez más visibles, y el control social era cada vez más complejo y mediado (Jewkes, 2015).

Esta rama de la criminología está enfocada en el estudio del relato popular y del relato transmitido por los MMC acerca del delito y del control del delito. La CC integra aspectos de

la sociología interaccionista, constructivista y crítica y como dijo Cohen (1988), busca desarrollar “una versión estructural y políticamente informada de la teoría del etiquetado” (Ferrel, 1999, p. 398). Es decir, este área de estudio se centra en analizar los hechos teniendo en cuenta la interacción mediática a través de la cual se forma un relato que refuerza los significados del crimen y de la desviación. Se trata de un punto de vista que se centra en el examen colectivo de las relaciones culturales, las redes de significado y las diversas percepciones sociales, alejándose de las barreras del dualismo que se quedan estancadas en los eventos delictivos y la cobertura mediática, la verdad factual y la distorsión de los hechos (Ferrel, 1999, p. 398). La CC rompe con esto y estudia el impacto de los MMC, las emociones de los individuos, las imágenes, las acciones, etc. (da Silva, dos Santos, 2024, p. 3). Esta perspectiva teórica argumenta que el crimen, y el control de este, son fenómenos intrínsecamente culturales y simbólicos (Ferrel, 1999, p. 395). Desafía las visiones tradicionales de la criminología, incorporando la imagen de la conducta ilícita, la representación simbólica de la aplicación de la ley, la construcción popular del enjuiciamiento penal y las emociones compartidas que impulsan los eventos criminales (da Silva, dos Santos, 2024, p. 4). Se centra en los marcos estilizados y las dinámicas experienciales de las subculturas ilícitas, la criminalización simbólica, la construcción mediática del crimen y las cuestiones de control de este último (Ferrel, 1999, p. 395). Considera los actos criminales como una forma de resistencia a la autoridad, donde el medio se convierte en un teatro para la “puesta en escena” del crimen (Jewkes, 2015).

Uno de los fenómenos clave de esta corriente es el de la “otredad” (Hegel, 2017). A través de este proceso, los atributos esenciales se proyectan sobre el otro, y sobre uno mismo, para justificar privilegios y contener sentimientos de profunda inseguridad. Lo sustancialmente “normal”, se contrasta con lo inherentemente “desviado”, y lo respetuoso de la ley, se distingue claramente del criminal. La virtud se contrasta con el vicio, y el vicio del “otro” se utiliza para corroborar “nuestra” virtud (Ferrell, Young, Hayward, 2015, p. 4-5). Además, la CC estudia la violencia, no solo en su vertiente física, sino también en su vertiente simbólica. Según esta, la violencia ha de ser entendida como un proceso repleto de simbolismos e interpretaciones, que continúa mucho después de que la violencia física haya llegado a su fin. La violencia es percibida como una forma de poder y dominación, que en ocasiones se lleva a cabo de forma teatral para el consumo del público. Mediante la difusión pública de la violencia a través de imágenes y videos, la secuencia lineal original de esta que

llegaba a su fin en un determinado momento, se vuelve circular. Es decir que mediante la difusión mediática de la violencia, las imágenes en sí pueden llegar a ser consideradas como un crimen, como evidencias criminales o como catalizadoras para un crimen futuro (Ferrell, Young, Hayward, 2015, p. 10-11). Para la CC, la violencia además ha de ser estudiada en función de su impacto en la política del momento. Desde esta perspectiva, el capitalismo contemporáneo es un sistema de dominación que se basa en sus logros culturales, los cuales consigue mediante la manipulación del significado y la seducción de la imagen: considerándose como un capitalismo cultural (Ferrell, Young, Hayward, 2015, p. 14-16).

2.2. PÁNICO MORAL Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

2.2.1. *El fenómeno del pánico moral*

En los años 50, surgen diversos movimientos en torno a la desviación, dentro de un clima de creatividad sociológica. Autores como Becker, Cohen, Erikson o Goffman, desarrollaron teorías centradas en el contexto social y cultural, con el objetivo de ayudar a gestionar a quienes eran considerados antinormativos. La Escuela de Chicago impulsó la sociología de la desviación, entendiendo esta como una ausencia de cultura, debida a una socialización fallida, más que como una cultura propia (Young, 2011, p. 10). Cohen, en su intento de unir la anomia y el etiquetamiento, introduce el concepto de indignación moral, basado en el *ressentiment* nietzscheano, vinculado a la punitividad hacia comportamientos que no afectan intereses propios. Este fenómeno puede entenderse hoy como una forma de “otrización”, que mezcla amenaza y afirmación identitaria. Del análisis de la indignación moral y otros conceptos, surge el PM, entendido como la versión inestable de esa indignación (Young, 2011, p. 13-14).

El PM es un fenómeno presente en nuestras sociedades desde hace siglos, que evoluciona al mismo tiempo que evolucionamos nosotros, nuestra cultura y nuestros valores. El contenido de dicho fenómeno, por lo tanto, es relativamente predecible, así como la fórmula que lo representa. En todo caso, surge como algo nuevo, quizás se trate de un hecho antiguo, pero que se encontraba hasta entonces en segundo plano, que puede parecer rutinario y ordinario, pero que realmente roza los límites de la moralidad. No obstante, también es antiguo, puesto que abarca hechos tradicionales, camuflados bajo una versión nueva y

renovada (Cohen, 2011, p. 7). Por lo tanto, se darán casos en los que el objeto del PM sea olvidado, o termine pasando desapercibido; o bien, acabará teniendo un impacto más grave y duradero, pudiendo provocar cambios políticos, legales y sociales o incluso alterando la forma en la que la sociedad se autoconcibe (Cohen, 2011, p. 1). Los PMs por sí solos ya son perjudiciales, pero también corresponden a una mera señal de advertencia de una condición real mucho más profunda y enraizada. Son claramente visibles para todo el mundo, pero los expertos han de estudiarlos con el fin de dar a conocer los verdaderos peligros que se esconden detrás de su apariencia inofensiva (Cohen, 2011, p. 8). La naturaleza de esta amenaza se presenta a través de los MMC como algo estereotipado, apoyando e incluso aumentando la difusión de dicha información, y anunciando diagnósticos y soluciones para este problema social (Cohen, 2011, p. 1). El término se define como una “reacción social hostil y desproporcionada hacia una condición, episodio, persona o grupo definido como una amenaza” (Jewkes, 2015). A pesar de que el PM haya sido mencionado por numerosos autores, Cohen en su obra *Folks Devils and Moral Panics* (1972) fue el primero en popularizar el fenómeno (Cohen, 2011). Este término se ha maximizado, o demonizado, a causa del discurso popular que se transmite por los MMC de forma exagerada, tratando de provocar miedo generalizado acerca de determinados temas. A pesar de las críticas recibidas, el término puede funcionar como metáfora si se entiende como una descripción figurada, y no de forma literal (Cohen, 2011, p. 32-33).

El PM se compone de una serie de elementos, o criterios, que han de tenerse en cuenta para comprenderlo: preocupación, aumento de la hostilidad hacia los actores del problema, consenso, desproporcionalidad y volatilidad (Cohen, 2011, p. 26-27). Todos estos son explicados en el apartado de las Metainferencias. Según Cohen (2011), los objetos del PM pertenecen a siete grupos similares de identidad social, los cuales son seleccionados y señalados por la sociedad de masa, influenciada por factores como el miedo al delito, la inseguridad ciudadana, la opinión pública, la *agenda setting* y el debate social, generando la aparición de PMs aplicados a cada caso. No obstante, la idea de que el pánico se encuentra únicamente sometido al comportamiento colectivo dejaría fuera de la ecuación la influencia política del fenómeno, por ejemplo. Por ende, sin los sistemas estabilizados que proporcionan actores como la política, los MMC, las profesiones o la religión, no sería posible sostener ni generar pánicos morales (Cohen, 2011, p. 38).

2.2.2. *La influencia mediática y el miedo al delito*

Las diversas representaciones mediáticas de la criminalidad y la desviación han sufrido cambios significativos, impulsados por alteraciones sociales, avances tecnológicos y el progreso de diferentes enfoques teóricos dentro del área de la criminología. En los años 60, el objeto de estudio pasó a ser la vertiente subjetiva de la criminalidad, es decir, la forma en que la sociedad percibe la delincuencia, más allá de la realidad objetiva, que es la tasa delincuencial. Se observó que el impacto del crimen sobre la víctima no tenía efecto únicamente sobre ésta, sino que también afectaba a todos aquellos que podían ser victimizados en un futuro. Es así como surge por primera vez el término de “miedo al delito” como un fenómeno social de alto interés científico (Gil, 2016, p. 43-44). El miedo al delito y la inseguridad ciudadana, son dos conceptos similares pero no coincidentes, pudiendo entenderse que el miedo al delito es una pequeña porción del fenómeno de inseguridad subjetiva (Vidales, 2012, p. 474). Para leer más acerca de esto, véase Anexo-I.

Los MMC juegan un papel importante a la hora de crear un sentimiento de inseguridad en la ciudadanía. Independientemente de la tasa delincuencial oficial, el sentimiento de seguridad ciudadana aumenta en proporción al interés mediático que se le da al fenómeno delincuencial en cuestión (Rechea et al., 2004, p. 63; Rechea & Fernández, 2006; Navarro, 2005, p. 36). Los MMC son un agente importante, que influye en la creación de la narrativa colectiva social. Por ello, la CC los estudia, debido a su impacto en la construcción de la opinión pública acerca del crimen y del delito. Esta última consiste en un proceso de integración social en el que influyen diversos actores (Noelle-Neumann, 1993, p. 2). Como señala Hume, “el gobierno se basa únicamente en la opinión” por el miedo al desprecio y a la falta de prestigio o de estatus social (Hume, 1741, p. 29). Esto mismo ocurre con los miembros de la sociedad, los cuales buscan encajar con la colectividad y por ende con el pensamiento mayoritario. Es decir, la opinión pública busca crear un clima de consenso en la comunidad, con el fin de adquirir un grado de cohesión grupal entre aquellos que apoyan los valores y creencias predominantes, y mediante el aislamiento de aquel que va en contra. Dicho de otro modo, la opinión pública son aquellos argumentos y comportamientos que pueden manifestarse abiertamente en público, sin temor al rechazo o al aislamiento social (Noelle-Neumann, 1993, p. 2). Este fenómeno se potencia por la influencia de los MMC en el proceso de difusión de los valores y creencias que forman la opinión pública. Según la teoría

de la espiral del silencio (Noelle-Neumann, Calderón, 1995), los MMC son la principal fuente de información del individuo sobre su entorno, permitiéndole identificar qué opiniones son socialmente aceptadas y cuáles pueden llevarle al aislamiento. El individuo modulará su aportación argumental en relación a un tema concreto, en función de las impresiones que reciba sobre dicho tema a través de los medios (Noelle-Neumann, 1993, p. 12). Por ende, los MMC tienen una función que se encarga de seleccionar qué temas y qué materias se discutirán en sociedad. Mediante la *agenda setting*, los medios moldean las imágenes y la información que consumen los individuos, que posteriormente servirá como base para la creación del concepto que tienen del mundo exterior, de sí mismos y para la formación de creencias y valores (Rodríguez-Virgili, Serrano-Puche, 2019, p. 2). Además, este fenómeno no se limita únicamente al establecimiento de temáticas prioritarias y específicas, sino que también influyen en la relevancia de determinados rasgos, cualidades o atributos asociados a ellas. En otras palabras, los MMC destacan o minimizan aspectos específicos de las cuestiones que se van a abordar en el debate social (Rodríguez-Virgili, Serrano-Puche, 2019, p. 29).

Mediante el establecimiento de la *agenda setting*, los MMC no solo dirigen a su merced el discurso público, sino que también delinean los límites morales estableciendo lo que está bien y lo que está mal. Esto lo logran mediante la difusión excesiva de ciertos comportamientos, asociados a determinados grupos sociales, haciéndoles parecer dañinos y peligrosos (Noelle-Neumann, 1993, p. 12). Este agente influyente se dedica también a propagar creencias sin fundamentos, acerca de aquello que le beneficia, llegando a emitir predicciones nefastas sobre ciertos colectivos. Gracias al tono histriónico que emplean para transmitir sus preocupaciones no fundamentadas a la sociedad, esta última acaba por sensibilizarse ante el discurso de odio, lo que lleva a un sentimiento de hostilidad y deseo de castigo del grupo designado (Wright, 2015). A medida que se establece una cultura de control, la vigilancia y la intervención se intensifican, exponiendo desviaciones adicionales, generando adversidades nuevas y confirmando los estereotipos populares (Garland, 2008, p. 19). Esto crea un ciclo de pánico y control, que se perpetúa a sí mismo a través de los “silos de información” (McIntyre, 2018, p. 333) o de las “burbujas de filtro” que crean los medios (Pariser, 2011). Se genera lo que se conoce como sesgo de confirmación, del cual es víctima la opinión pública y mediática, y mediante el cual se entiende que los individuos atienden únicamente a la información que confirma sus creencias previas, ignorando o descartando

aquella que las contradiga. Es decir que los MMC tratarán de promover la polarización y la animosidad hacia los enemigos comunes mediante la difusión de determinados contenidos (Walsh, 2020, p. 6).

2.3. VIDEOJUEGOS, VIOLENCIA Y CULTURA GAMER

2.3.1. *El videojuego*

Desde su aparición hasta el día de hoy, los videojuegos han adquirido una gran importancia, tanto a nivel cultural como económico. Su impacto va más allá de las industrias del entretenimiento, la informática y la electrónica de consumo, con las que mantienen una estrecha relación. Los videojuegos han sido una fuente clave de innovación tecnológica, fomentando la unión entre la informática y la televisión y sentando las bases de los actuales sistemas multimedia interactivos. Además, han pasado a formar parte del tiempo de ocio de millones de personas, tanto jóvenes como adultos, en espacios tanto públicos como privados (Levis, 2013, p. 12). Los videojuegos, no solo son productos lucrativos y comerciales, sino que también representan universos internos muy profundos, en los que se exponen narrativas complejas a través de plataformas digitalizadas. Laurel (2013) en *Computers as Theater*, trató de entender el ordenador como un medio de creatividad virtual, en vez de como una máquina matemática. Este enfoque aporta una visión del videojuego como un teatro, donde la plataforma digital permite que el jugador juegue el papel tanto de actor como de audiencia (Bermejo, 2013, p. 27).

El fenómeno de los videojuegos se caracteriza por su gran diversidad, lo que conlleva por lo tanto una dificultad a la hora de clasificarlos, terminando en una ausencia de consenso mundial en torno a este fenómeno. En Anexo-II se ofrece una explicación de las diferentes clasificaciones en función del *hardware* y de las características propias del juego, así como las propuestas por diferentes distribuidoras de videojuegos (Mejías-Climent, 2021, p. 28-29) Existen casi tantas clasificaciones como entidades comerciales, y en todas ellas se combinan múltiples criterios, demostrando que no hay uniformidad en la terminología utilizada (Mejías-Climent, 2021, p.28). A pesar de la variedad y complejidad de las clasificaciones que emanan de las diferentes plataformas comerciales, surge la necesidad de crear un sistema estandarizado que permita orientar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre la

adecuación de los contenidos. En este contexto, el Pan European Game Information (PEGI), se presenta como una herramienta de autorregulación, en el ámbito de los videojuegos, que tiene como finalidad la limitación de la exposición de los menores a una serie de contenidos, posiblemente inapropiados para ellos. Se trata de un sistema de autorregulación ya que ofrece a los consumidores, sobre todo a los padres o tutores del menor, una medida estandarizada que les ayuda a categorizar los productos, en función de diversos grupos de edad, para así poder seleccionar los más adecuados en función de cada caso (Alonso-Geta, 2008). Este baremo se aplica a través del etiquetado de los productos siguiendo los siguientes rangos de edad: 3+, 7+, 12+, 16+ y 18+. Para esta clasificación se atiende a un cuestionario en línea, donde se evalúa el contenido según los siguientes criterios: violencia, discriminación, drogas, sexo, lenguaje soez y miedo (Alonso-Geta, 2008).

2.3.2. *La representación de la violencia en los videojuegos*

La violencia esencialmente es un intento de resolución de un conflicto, mediante el empleo de medios no consensuados, manifestándose mediante formas de agresión física, por ejemplo. Además, puede ser percibida como una forma extrema de anomia, es decir como la ausencia de normas en un contexto social (Aróstegui, 1994). Este fenómeno tiene también un impacto social y cultural, en tanto que inhibe la socialización, influye en las formas de interactuar de las personas, en los comportamientos poblacionales, disminuye la cooperación, instaura sensaciones de inseguridad y secciona la unificación social (Concha-Eastman, Krug, 2002). Por otro lado, la agresividad, que difiere de la violencia en sí, es una conducta innata y autónoma que se desencadena por diferentes estímulos y que puede ser reducida mediante el uso de estímulos inhibidores (Esplugues, 2007). En el momento en que ocurre una tergiversación de la agresividad, por sucesos culturales y sociales, es cuando encontramos la violencia, puesto que redirige una acción innata y natural del ser humano hacia una conducta dañina e intencional (Raine, Sanmartín, 2000).

La violencia se encuentra presente en la naturaleza de muchos de los videojuegos, pero no se trata de un género como tal (Levis, 2013, p. 193). Diversos autores argumentan que la violencia que se representa en los videojuegos, es diferente a aquella que se ve representada en otros medios de entretenimiento, como por ejemplo la televisión. En el videojuego, el jugador es recompensado por emplear la violencia, mediante el uso de puntos, sonidos, accesos exclusivos a nuevos niveles, etc. No obstante, dicha violencia es simbólica,

puesto que el jugador la ejerce a través del personaje (Dill, Dill, 1998). Los videojuegos son micromundos cerrados, donde el jugador se incorpora y desaparece la barrera entre protagonista y espectador. El juego se experimenta tanto en primera persona (a través de la manipulación de los controles), como en tercera persona (mediante la representación del personaje en la pantalla) (Lafrance, 1994). El individuo que juega no solo debe identificarse con el personaje, sino que además debe tomar decisiones por él (Turkle, 2005). No obstante, a pesar de que el individuo es una extensión del personaje del juego, el jugador es consciente de que sus actos no tendrán consecuencias en el mundo físico, puesto que se trata de una simulación de una acción violenta, manteniendo en todo momento la certeza de que no existen riesgos ni peligros físicos o emocionales reales (Levis, 2013, p. 194). Se cree que el ser humano posee la capacidad de distinguir la ficción de la realidad desde los tres años aproximadamente (Ferguson, 2009, p. 2).

Como se ha mencionado previamente, la violencia que se encuentra en los videojuegos no es un género por sí sola, sino que se trata de una característica que puede encontrarse en muchos géneros diferentes, gracias a la diversidad de sus representaciones. De hecho, los jugadores admiten que la violencia en los videojuegos existe y se encuentra presente en una gran porcentaje de estos, no obstante, no le atribuyen mayor importancia al hecho ya que, a diferencia de la violencia del mundo físico, la del mundo virtual está estilizada y es altamente simbólica (Levis, 2013, p. 188-189). La violencia de los videojuegos se representa de forma muy mecánica y operativizada, su aparición no afecta de forma significativa al entorno, a los personajes o a los sentimientos de estos. La mayor parte de las veces, la violencia se da en un plano binario, donde se enfrentan las fuerzas del bien y del mal, es decir que no se da de forma gratuita, sino que está justificada (Levis, 2013, p. 189).

2.3.3. *La cultura gamer*

Un individuo que juega a videojuegos con regularidad en diversas plataformas, como por ejemplo en consolas, ordenadores o en dispositivos móviles, es fundamentalmente considerado como *gamer* (Morgenroth, Stratemeyer, Paaßen, 2020, p. 20). No obstante, la calificación de *gamer* va más allá de la mera actividad de jugar, puesto que se trata más bien de una identidad social (Paaßen, Morgenroth, Stratemeyer, 2017, p. 4). Como identidad definida por el consumo de un producto, identificarse como *gamer* se corresponde más a una elección, que a un rasgo físico, a una estructura de parentesco o a una distinción legislativa.

Al igual que otras muchas identidades, la identidad *gamer* se define en relación a los discursos sobre quién juega, el capital subcultural que se despliega de la acción y el contexto en el que se encuentra cada individuo perteneciente al grupo (Shaw, 2013, p. 1). A menudo, el término *gamer* se emplea como un atajo para organizar a la población mundial entre quienes juegan a videojuegos y quienes no. No obstante, la autoidentificación como *gamer* también implica una identidad compartida con los demás miembros de la comunidad y cultura, y denota una alineación con las idiosincrasias, tradiciones y prácticas sociales del grupo. Ser un *gamer* no es únicamente una etiqueta externa, sino que implica procesos de autopercepción y formas de expresión social elaboradas (Kowert, 2014). La identidad *gamer* está sujeta a características como la pertenencia a determinadas redes de amistad, a entornos sociales concretos y al posicionamiento respecto a la percepción social del juego (De Grove, Courtois y Van Looy, 2015, p. 350).

La identidad *gamer* se ha convertido en un fenómeno *mainstream*, puesto que la encontramos integrada en los medios de consumo digital y en la cultura popular, como por ejemplo en la serie *The Big Bang Theory*, o mediante adaptaciones cinematográficas de ciertos títulos, como *Tomb Raider* (Bergstrom, Fisher, Jenson, 2014, p. 1). También se ve reflejada en productos como sillas, auriculares, teclados, ratones, etc. todos categorizados bajo la etiqueta “*gamer*”. La unidad de los individuos que pertenecen a este grupo se ha desarrollado junto con su surgimiento cultural, y se ha llegado a asociar con tradiciones propias, objetos determinados y comportamientos específicos. No obstante, el hecho de categorizar a algo o a alguien como “*gamer*” es un proceso totalmente diferente, y mucho más reducido, que el hecho de identificarse a sí mismo como tal (Grooten, Kowert, 2015, p. 74). La identificación con un grupo social determinado, es más bien la autodefinición del individuo y no tanto la categorización externa basada en definiciones estáticas de identidad (Hall, 1966). Esta identidad social se convierte en parte del autoconcepto del individuo (Tajfel, 1979) es decir de cómo se ve a sí mismo en el ámbito social, influyendo en aspectos como la autovalía, la sensación de pertenencia al grupo (Branscombe, Wann, 1991, p. 115) y la autoestima (Barreto, Ellemers, 2000, p. 902). Además de la identidad social que adoptan los *gamers* al considerarse como tal, también adoptan una identidad personal que comprende características, preferencias e intereses personales concretos. Esto a su vez permite la comparación de las personalidades entre individuos del mismo grupo, permitiendo la identificación de similitudes entre ellas (Turner, 1989).

Aun así, por mucho que un individuo se identifique como *gamer* y desarrolle una identidad social y personal basada en dicha autodefinición, existe una visión externa de la sociedad que influye en la generación de estereotipos asociados al grupo (Grooten, Kowert, 2015, p. 75). El estereotipo de los *gamers* se caracteriza por la asociación de la actividad de jugar a videojuegos, con un fenómeno marginalizado, y la caracterización de los jugadores como “chicos adolescentes aislados, de piel pálida” (Williams, 2006, p. 5), con sobrepeso, poco o nada atractivos, obsesionados con jugar e incapaces de integrarse en la sociedad común (Kowert, 2014). No obstante, también existe una falta de consenso general sobre quién es *gamer* y quien no lo es dentro de la propia comunidad de jugadores. Quienes se identifican como jugadores, pueden tener opiniones muy diversas sobre lo que se necesita para ser un miembro legítimo de su grupo social (Shaw, 2013; Kowert, 2014). Es decir, la identidad de los *gamers* se construye a través de la autoidentificación, la visión social y la aceptación interna de los miembros del grupo (Grooten, Kowert, 2015, p. 76).

Desde una perspectiva de investigación, la cuantificación del término *gamer* no logra integrar la influencia del mundo físico y virtual de una manera holística. No existe en la literatura una definición integradora del término mencionado, sino que, en lugar de ello, los estudios tienden a categorizarlo en tipos específicos, como jugadores en línea, ocasionales o problemáticos (Grooten, Kowert, 2015, p. 79). Las categorizaciones son unidimensionales y se enfocan en atributos como los patrones de juego, la edad, el género o preferencias específicas de los individuos que juegan. Esto limita la comprensión de la identidad *gamer* desde una perspectiva más amplia e integrada (Shaw, 2013). Etiquetar a alguien como *gamer* por el mero hecho de jugar a videojuegos no captura las complejidades de las interacciones sociales y los procesos de autorreflexión que influyen en ello (Shaw, 2013; Kowert, 2014). Por ello, aunque las categorías demográficas influyen en la identificación como tal, es crucial considerar las interacciones sociales, los contextos culturales y las dinámicas de poder dentro de la industria del videojuego, para comprender plenamente la identidad de los *gamers* en toda su complejidad (Grooten, Kowert, 2015, p. 80). Grooten y Kowert (2025) proponen un modelo de identificación en contextos virtuales y físicos, que ayuda a comprender mejor los procesos identitarios de los *gamers* (véase Anexo-III).

Además de la identidad del *gamer*, otro factor muy importante que influye en la experiencia de jugar a videojuegos, es la motivación que tiene el individuo a la hora de

jugarlos. Se sabe que los factores motivadores son antecedentes predictivos de las conductas adictivas como el consumo de tabaco o alcohol. Dentro de este tipo de conductas, los tres motivos principales que tienen en común son la interacción social, la mejoría y el afrontamiento (López-Fernández et al., 2020, p. 11). Basándose en estos factores motivadores de las conductas adictivas, Lopes-Fernández y colaboradores (2020) han desarrollado un cuestionario breve llamado *Videogaming Motives Questionnaire* (VMQ). El estudio concluyó qué un mayor número de horas de juego se asociaba con puntuaciones más elevadas en interacción social. Por otro lado, el juego desordenado se relaciona principalmente con la motivación de fantasía y la motivación de personalización (Lopes-Fernández et al., 2020, p. 14).

3. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS: RESULTADOS ESPERADOS

H1. Los medios de comunicación, en España, maximizan los riesgos asociados al consumo de violencia en los videojuegos, contribuyendo a la creación de una percepción de los *gamers* como seres adeptos y antisociales.

H2. Los *gamers* se perciben a sí mismos de manera negativa en relación con su autoimagen, como resultado del estigma social y fruto del etiquetamiento que los vincula con comportamientos desviados.

4. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

4.1. METODOLOGÍA

4.1.1. Diseño

Este estudio se ha realizado siguiendo el diseño de Métodos Mixtos, definido por Johnson, Onwuegbuzie y Turner como la combinación de enfoques tanto cuantitativos como cualitativos, con el objetivo de ampliar y profundizar en la comprensión y corroboración de los datos analizados (Johnson, Onwuegbuzie, Turner, 2007, p. 123). A través de encuestas, se recopilan datos cuantificables sobre percepciones y creencias, mientras que mediante las entrevistas, se exploran en detalle los discursos que rodean la identidad *gamer* y su

autopercepción.

Se ha optado por un estudio convergente, puesto que se recogen de forma simultánea tanto los datos cualitativos, como cuantitativos, aunque se le haya otorgado más peso en el análisis a la perspectiva cualitativa (Romero, et al., 2023, p.28). La entrevista y la encuesta no se condicionan mutuamente, ni una deriva de la otra, sino que han sido diseñadas de forma independiente, pero complementaria. La encuesta busca identificar patrones generales en las percepciones sobre la violencia en los videojuegos y el colectivo *gamer*, mientras que las entrevistas permiten profundizar en las experiencias y significados subjetivos.

Para el tratamiento de los datos, se ha empleado un enfoque de análisis integrado, conocido como generación de metainferencias. Este procedimiento contempla el análisis independiente de los datos provenientes de la hebra cuantitativa y de la hebra cualitativa individualmente; así como una fase de integración, en la que se relacionan y complementan los resultados obtenidos en ambos niveles, con el objetivo de generar interpretaciones más profundas y comprensivas del fenómeno.

Figura-1.

Diseño de métodos mixtos convergente.

QUAL = QUAN	
Entrevista	Encuesta
T = 9 de abril a 30 de abril	T = 8 de abril a 1 de mayo
N = 7	N = 304

Fuente: Elaboración propia, 2025.

La hebra cuantitativa del estudio se compone por una encuesta estructurada, formada por cinco bloques temáticos: Introducción, Creencias sobre los videojuegos, Creencias sobre los *gamers*, Creencias sobre la violencia y su representación en los medios de producción cultural, y Reflexión personal. El primer bloque incluye preguntas demográficas básicas. Los

tres bloques centrales contienen una serie de creencias, respecto a los temas señalados, ante las cuales los participantes deben manifestar su grado de acuerdo o desacuerdo utilizando una escala de tipo Likert de 5 puntos. Finalmente, el último bloque consiste en una pregunta abierta, que invita a una reflexión personal, con el objetivo de complementar y enriquecer los datos.

La encuesta es de elaboración propia, realizada en formato Google Formularios, cuyo contenido se encuentra recogido en Anexo-IV. Se ha empleado una escala tipo Likert de 5 puntos, donde 1 indica “Totalmente en desacuerdo” y 5 indica “Totalmente de acuerdo”. Se trata de una herramienta cuantitativa de medición o recolección de datos, que se caracteriza por presentarse en forma de escala aditiva, correspondiente con un nivel de medición ordinal (Luna, 2007, p. 2). En ella, se presentan determinadas afirmaciones o creencias frente a las cuales se solicita la respuesta del encuestado en formato de grados de acuerdo o desacuerdo. La afirmación o creencia presentada es aquello que el investigador desea medir, en función de la percepción social (Luna, 2007, p. 2).

Por otro lado, la hebra cualitativa, se compone de una entrevista de investigación, que consiste en un encuentro entre individuos donde el objetivo es hallar subjetividades (De Toscano, 2009, p. 47). La entrevista semi-estructurada tiene como objetivo recopilar un conjunto de saberes personales, que permitan comprender el significado social de las conductas individuales, o del grupo al que pertenece la persona entrevistada. De este modo, se accede a un espacio comunicativo de la realidad, donde la palabra actúa como el principal vehículo para transmitir una experiencia única, biográfica y no transferible (Benito, 1995, p. 228). Este tipo de entrevista es una herramienta flexible, que se adapta a las particularidades de cada persona entrevistada. Más que limitarse a la recolección de datos, esta entrevista busca que el sujeto se exprese en sus propios términos, permitiendo explorar no solo lo que dice, sino también cómo lo siente, con el fin de comprender su experiencia desde una perspectiva interna (Corbetta, 2003, p. 72-73). La entrevista está compuesta por 24 preguntas en profundidad y 3 preguntas demográficas (véase Anexo-V).

4.1.2. *Participantes*

La selección de la muestra para la encuesta no se restringe a un rango etario específico, dado que el objetivo es obtener una percepción representativa de la sociedad. Del mismo modo, no se solicitan criterios particulares, más allá del género y de la edad. En

consecuencia, se busca una muestra que refleje la diversidad poblacional y permita una mayor generalización de los resultados.

Se obtuvo una muestra total de $N=304$, donde el 57% son mujeres ($N=172$), el 41% hombres ($N=126$) y el 2% no binario ($N=6$). La edad media de la muestra es de $\bar{x}=34$ años, con una edad mínima de 15, y una máxima de 84 ($M=34$, $DT=16,97$, $Mo=21$). En cuanto a la experiencia con los videojuegos, el 89% ($N=272$) de los participantes ha jugado alguna vez, mientras que el 11% ($N=32$) no lo ha hecho nunca. De esas 272 personas, solo un 26% ($N=70$) se considera *gamer*. Del porcentaje de la muestra que ha jugado alguna vez a videojuegos ($N=272$), el 61% afirma jugar menos de dos horas semanales ($N=166$). Entre quienes han jugado, el 62% ha realizado algún gasto relacionado con los videojuegos ($N=169$), destacando las Suscripciones y servicios premium como la opción más frecuente. En cuanto a las preferencias de género, los juegos tipo Arcade son los más populares (52,9%). Para una descripción detallada sobre esto, véase Anexo-VI.

Por otro lado, la muestra de la entrevista se compone de individuos pertenecientes a la generación Z. Esta comprende a aquellos individuos nacidos entre 1995 y 2009. Los expertos señalan que esta generación se caracteriza por su versatilidad, en tanto que saben operar tanto en el mundo físico como en el virtual, gracias a su inmersión desde temprana edad en la tecnología y los videojuegos. La generación Z sabe alternar entre un mundo y otro con facilidad, ya que los perciben como complementarios (Casas Quispe, 2020, p. 12). La totalidad de esta generación ha crecido en un contexto en el que los videojuegos forman parte del entorno sociocultural cotidiano, siendo participantes activos desde edades tempranas. Esta heterogeneidad generacional resulta muy valiosa para el análisis cualitativo de las experiencias personales de los *gamers*. Por esta razón, la muestra para las entrevistas está compuesta por $N=7$ participantes, que se encuentren dentro de este intervalo de edad (véase Tabla-1).

Tabla-1.

Rejilla de entrevistados.

Seudónimo	Género	Edad	Años jugando a videojuegos
Luigi	Masculino	19	16
Nexus	No binario	20	18
Layton	Masculino	18	15
Ori	Femenino	22	14
Isabelle	Femenino	23	12
Ellie	Femenino	23	9
Aloy	Femenino	22	10

Fuente: Elaboración propia, 2025.

4.1.3. Procedimiento

La investigación se ha desarrollado de manera sistemática, siguiendo una secuencia metodológica coherente con los objetivos planteados. En una primera fase, se llevó a cabo una revisión bibliográfica, centrada en la representación de la violencia en los videojuegos y el PM asociado. Este análisis ha permitido la contextualización del objeto de estudio y la delimitación conceptual del marco teórico, desde la perspectiva de la CC, lo cual ha orientado la formulación de las hipótesis y de los objetivos.

Una vez superada esta fase, y diseñados los instrumentos de recogida de datos, la distribución de la encuesta y la obtención de la muestra correspondiente, se llevó a cabo a través de una estrategia de muestreo no probabilístico por conveniencia. Esta permite seleccionar la muestra en función de la conveniencia del investigador, pudiendo elegir de forma arbitraria el número de participantes (Hernández González, 2021, p. 2). Concretamente este procedimiento se llevó a cabo mediante una publicación en la red social Instagram, y la difusión por canales de mensajería online, con el objetivo de alcanzar un público amplio y diverso. El tiempo de actividad de la encuesta comenzó el 8 de abril y finalizó el 30 de abril.

En cuanto a la selección de la muestra para las entrevistas, esta se llevó a cabo siguiendo una estrategia de muestreo no probabilístico por bola de nieve. Esto quiere decir que los primeros encuestados son seleccionados de manera no probabilística, y son estos mismos los que van recomendando a otros posibles participantes (Hernández González, 2021, p. 2). Las entrevistas se realizaron entre los días 9 y 30 de abril, llevándose a cabo de forma presencial u online en función de la disponibilidad y preferencia de cada participante.

4.2. CONSIDERACIONES ÉTICAS

En relación con la encuesta, se ha implementado una sección específica destinada a obtener el consentimiento de los participantes, requisito indispensable para poder iniciarla. Esta sección consta de un único bloque titulado “Acepto realizar la encuesta”, con dos opciones de respuesta: “Sí” o “No”. En caso de que el encuestado seleccione la opción negativa, la encuesta finaliza de inmediato; en cambio, si elige la opción afirmativa, se da inicio a esta. Además, en la introducción de la encuesta (véase Anexo-IV), se indica claramente que la participación es completamente anónima y voluntaria, así como que los datos serán tratados de forma confidencial y exclusivamente con una finalidad académica. En cuanto al contenido de los bloques de la encuesta, dado que se van a tratar temas que pueden llegar a dañar al colectivo *gamer*, se indica en todo momento que lo que se expone son creencias. En ningún momento se trata el contenido analizado como verídico o real, sino siempre como creencias sociales, con el objetivo de no herir a los sujetos.

Por otro lado, en lo que respecta a las entrevistas, la participación ha sido siempre voluntaria y una vez aceptada, se proporciona a cada participante una hoja informativa con los detalles relevantes sobre la investigación, el procedimiento de recogida de datos y la confidencialidad de los mismos. Tras la lectura de esta información, se solicita al entrevistado que firme el consentimiento informado, en caso de estar de acuerdo. Además, para garantizar el anonimato de los participantes, se les asignó un seudónimo.

Por último, las preguntas han sido elaboradas desde un enfoque neutro y desde el respeto, tratando que no evoquen prejuicios o estereotipos, para evitar dañar al sujeto.

4.3. SOSTENIBILIDAD Y OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

ODS-4. Educación de calidad.

El estudio trata temas que fomentan la transmisión mediática correcta y el pensamiento crítico en relación a los videojuegos. Se analiza cómo los MMC construyen el PM y promueven la visión negativa de los videojuegos en base a un desconocimiento acerca de estos, por lo que no promueven que la sociedad esté correctamente informada. Y además se menciona brevemente cómo los videojuegos pueden ser empleados como una herramienta académica, social o cultural con fines muy diversos que pueden tener un impacto positivo.

ODS-5. Igualdad de género.

Si bien el estudio no se centra principalmente en la igualdad de género, aun así se menciona el estereotipo de la mujer *gamer* a través de los testimonios de mujeres de este grupo.

ODS-10. Reducción de las desigualdades.

Mediante el análisis de la estigmatización y estereotipación del grupo *gamer* y la construcción de su identidad, esta investigación brinda visibilidad a esta desigualdad de trato promoviendo la inclusión y el respeto de la diversidad cultural y de ocio.

ODS-16. Paz, justicia e instituciones sólidas.

A través del análisis crítico de los discursos mediáticos y la visibilización de grupos estigmatizados, la investigación busca contribuir o incitar a la creación de instituciones más respetuosas y responsables, promoviendo la reducción de la violencia estructural y simbólica por parte de actores como los MMC.

4.4. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Entre las principales limitaciones metodológicas del estudio se identifican las siguientes:

En cuanto a la encuesta, la muestra utilizada es limitada, lo que puede afectar a la generalización de los resultados. Al contar con un número reducido de participantes, los hallazgos pueden no ser representativos del conjunto de la sociedad. Asimismo, el hecho de haber configurado todas las preguntas del cuestionario como obligatorias, pudo haber generado un efecto disuasorio entre algunos encuestados, quienes, al no poder omitir ciertas preguntas o al sentirse forzados a responder, hayan podido abandonar la encuesta sin completarla. Esta situación puede haber repercutido en la tasa de respuesta. Además, se detectó un inconveniente técnico y de diseño en la etapa de prueba, que podría haber afectado a la correcta cumplimentación de la encuesta una vez publicada. Este problema fue la visualización de la escala tipo Likert en dispositivos móviles, donde inicialmente solo se mostraban las tres primeras opciones de respuesta, lo que generó confusión entre los primeros participantes de prueba, al pensar que la escala finalizaba en ese punto. Para mitigar esta limitación, se añadió una indicación que sugería deslizar hacia la derecha para visualizar la totalidad de las opciones.

Por otro lado, la investigación se basa principalmente en métodos cualitativos, y aunque estos permitan una comprensión profunda e individualizada del fenómeno, presentan ciertas limitaciones en cuanto a la replicabilidad y posibilidad de comparación con otros estudios que utilicen enfoques cuantitativos.

4.5. CONTRASTE DE HIPÓTESIS

Una vez finalizada la investigación, se puede afirmar que la primera hipótesis se ha probado, dado que los MMC en España maximizan los riesgos asociados al consumo de violencia en los videojuegos, contribuyendo a la creación de una percepción de los *gamers* como seres adeptos y antisociales. Esto se ha probado gracias a las respuestas de los encuestados y de los entrevistados, que exponen que la visión que se adquiere de los *gamers* y de los videojuegos a través de los MMC está demonizada y exagerada. Además, los encuestados NJV, es decir aquellos que no adquieren la información a través de los videojuegos, sino mediante fuentes externas, como pueden ser los medios, presentan percepciones mucho más negativas de los *gamers* y de los videojuegos, describiendo al grupo como personas antisociales, violentas e inmaduras.

Por otro lado, la segunda hipótesis no se ha probado plenamente, ya que los *gamers* no se perciben a sí mismos de manera negativa, en lo que respecta a su autoimagen. Los datos obtenidos revelan que estos se perciben a sí mismos de forma significativamente más positiva, en comparación con la visión que tienen de ellos los no-*gamers* o los NJV. No obstante, se identifican ciertos sesgos sociales que rodean al fenómeno, derivados del estigma y del proceso de etiquetamiento, los cuales asocian a los *gamers* con comportamientos desviados. Estos estigmas, si bien no afectan directamente a su autopercepción, sí inciden en aspectos como su forma de socializar, o en la manera en que se relacionan con su entorno.

5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

5.1. INFERENCIAS DE LA HEBRA CUANTITATIVA

La hebra cuantitativa está compuesta exclusivamente por las preguntas cerradas de la encuesta.

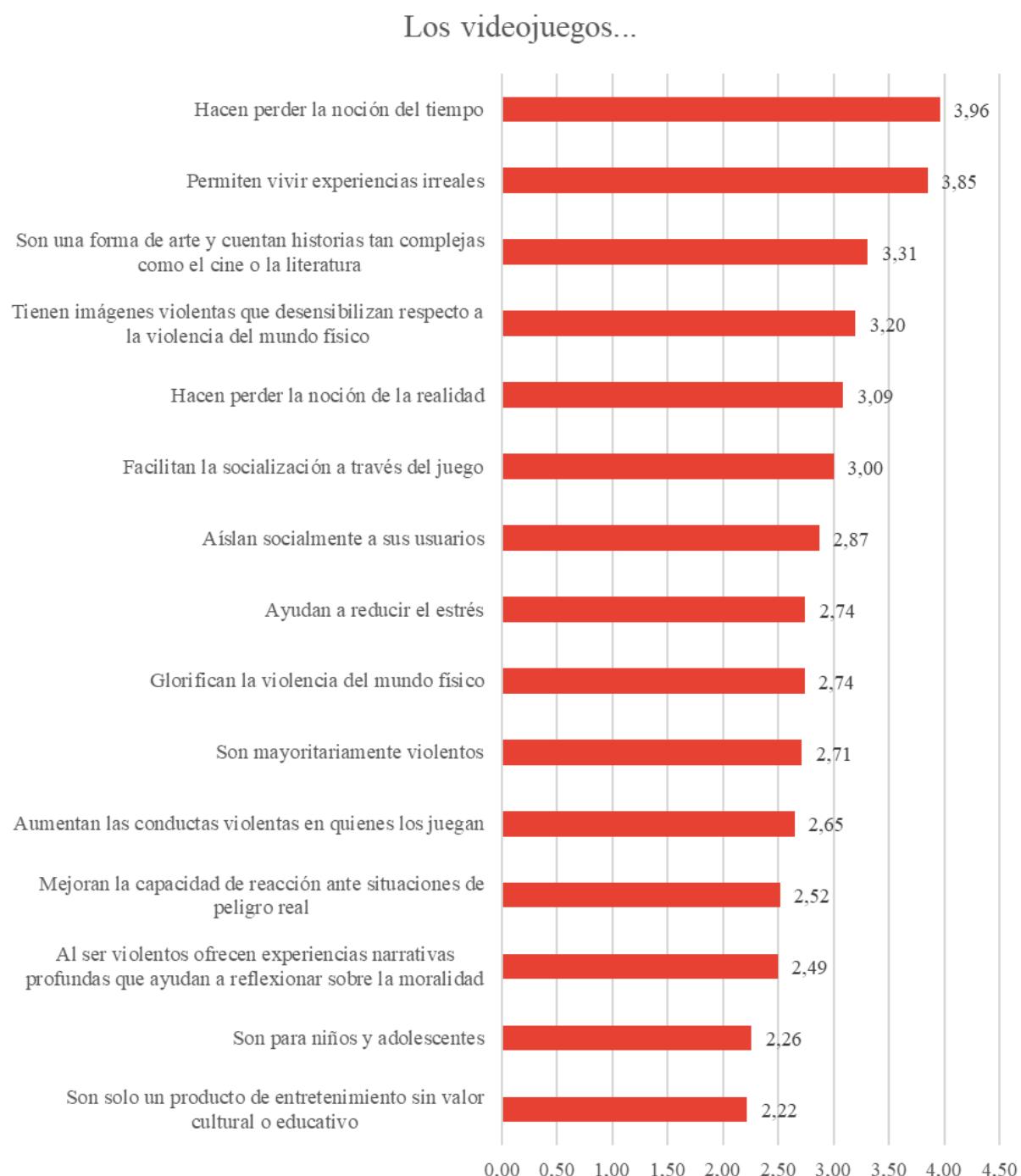
Para el análisis de los datos se llevará a cabo una prueba ANOVA de un factor, lo que consiste en la comparación de tres o más grupos independientes con el fin de analizar si existen diferencias significativas. El valor F representa la variabilidad entre grupos y el valor p es la probabilidad de obtener un resultado más extremo o igual que el de la muestra (Field, 2024).

Creencias sobre los videojuegos.

En el Bloque-II, la creencia con una media menor es “los videojuegos son solo un producto de entretenimiento sin valor cultural o educativo” ($M=2,22$, $DT=1,256$), y aquella con una media mayor es “los videojuegos hacen perder la noción del tiempo” ($M=3,96$, $DT=1,151$). En relación con esta última, se destaca que los encuestados consideran que los videojuegos provocan una mayor pérdida de la noción del tiempo, que de la realidad ($M=3,09$, $DT=1,347$).

Gráfico-1.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las creencias del Bloque-II.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Tabla-2.

Correlaciones entre todas las variables del Bloque-II.

	Los videojuegos son mayoritariamente violentos	Los videojuegos aumentan las conductas violentas en quienes los juegan	Los videojuegos son para niños y adolescentes	Los videojuegos mejoran la capacidad de reacción ante situaciones de peligro real	Los videojuegos ofrecen experiencias narrativas profundas que ayudan a reflexionar sobre la moralidad	Los videojuegos permiten vivir experiencias irrealés	Los videojuegos hacen perder la noción del tiempo	Los videojuegos son una forma de arte y cuentan historias tan complejas como el cine o la literatura	Los videojuegos son solo un producto de entretenimiento sin valor cultural o educativo	Los videojuegos son una forma de arte y cuentan historias tan complejas como el cine o la literatura	Los videojuegos son solo un producto de entretenimiento sin valor cultural o educativo	Los videojuegos aisan socialmente a sus usuarios	Los videojuegos ayudan a reducir el estrés	Los videojuegos facilitan la socialización a través del juego	Los videojuegos glorifican la violencia del mundo físico	Los videojuegos tienen imágenes violentas que desensibilizan respecto a la violencia del mundo físico
Los videojuegos son mayoritariamente violentos	Correlación de Pearson 1 ,513** ,170** ,007 ,065 ,043 ,293** ,382** ,130** ,413** ,396** ,143** ,101 ,436** ,474**															
	Sig. (bilateral) <.001 ,003 ,907 ,255 ,458 <.001 <.001 ,024 <.001 ,013 ,079 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos aumentan las conductas violentas en quienes los juegan	Correlación de Pearson ,513** 1 ,110 ,083 ,249** ,007 ,287** ,576** ,379** ,456** ,555** ,398** ,281** ,637** ,607**															
	Sig. (bilateral) <.001 ,054 ,150 <.001 ,908 <.001 <.001 ,001 <.001 ,001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos son para niños y adolescentes	Correlación de Pearson ,170** ,110 1 ,124 ,167 ,006 ,085 ,166** ,050 ,228 ,276 ,053 ,030 ,035 ,122															
	Sig. (bilateral) ,003 ,054 ,031 ,003 ,910 ,141 ,004 ,386 <.001 ,360 ,601 ,546 ,034 ,034															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos mejoran la capacidad de reacción ante situaciones de peligro real	Correlación de Pearson ,007 ,083 ,124** 1 ,446** ,149** ,048 ,026 ,375** ,167** ,008 ,370** ,354** ,074 ,066															
	Sig. (bilateral) ,007 ,150 ,031 <.001 ,009 ,400 ,648 ,001 ,001 ,001 ,001 ,001 ,001 ,001 ,001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos al ser violentos ofrecen experiencias narrativas profundas que ayudan a reflexionar sobre la moralidad	Correlación de Pearson ,065 ,249** ,167** ,446** 1 ,201** ,023 ,177** ,479** ,284** ,175** ,455** ,446** ,212** ,244**															
	Sig. (bilateral) ,255 <.001 ,003 <.001 <.001 ,693 ,002 <.001 <.001 ,002 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos permiten vivir experiencias irrealés	Correlación de Pearson ,043 ,007 ,006 ,149** ,201** 1 ,430** ,160** ,350** ,095 ,056 ,266** ,348** ,056 ,099															
	Sig. (bilateral) ,458 ,908 ,910 ,009 <.001 <.001 ,005 <.001 ,100 ,331 <.001 ,001 ,327 ,084															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos hacen perder la noción del tiempo	Correlación de Pearson ,293** ,287** ,085 ,048 ,023 ,430** 1 ,564** ,117** ,122** ,413** ,011 ,070 ,287** ,430**															
	Sig. (bilateral) <.001 <.001 ,141 ,400 ,693 <.001 <.001 ,042 ,033 <.001 ,847 ,221 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos hacen perder la noción de la realidad	Correlación de Pearson ,382** ,576** ,166** ,026 ,177** ,160** ,564** 1 ,217** ,352** ,564** ,216** ,197** ,581** ,607**															
	Sig. (bilateral) <.001 <.001 ,004 ,648 ,002 ,005 <.001 <.001 ,001 <.001 ,001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos son una forma de arte y cuentan historias tan complejas como el cine o la literatura	Correlación de Pearson ,130** ,379** ,050 ,375** ,479** ,350** ,117** ,217** 1 ,422** ,265** ,527** ,565** ,219** ,184**															
	Sig. (bilateral) ,024 <.001 ,386 <.001 <.001 <.001 ,042 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 ,001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos son solo un producto de entretenimiento sin valor cultural o educativo	Correlación de Pearson ,413** ,456** ,228** ,187** ,284** ,095 ,122** ,352** ,422** ,1 ,507** ,285** ,418** ,394**															
	Sig. (bilateral) <.001 <.001 ,001 ,001 <.001 ,001 <.001 ,001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos aisan socialmente a sus usuarios	Correlación de Pearson ,398** ,555** ,276** ,008 ,175** ,056 ,413** ,564** ,265** ,507** ,1 ,233** ,227** ,527** ,547**															
	Sig. (bilateral) <.001 <.001 <.001 ,891 ,002 ,331 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos ayudan a reducir el estrés	Correlación de Pearson ,143** ,398** ,053 ,370** ,455** ,266** ,011 ,216** ,527** ,285** ,233** ,1 ,551** ,249** ,225**															
	Sig. (bilateral) ,013 <.001 ,360 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos facilitan la socialización a través del juego	Correlación de Pearson ,101 ,281** ,030 ,354** ,446** ,348** ,070 ,187** ,565** ,275** ,227** ,551** ,1 ,175** ,169**															
	Sig. (bilateral) ,079 <.001 ,601 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos glorifican la violencia del mundo físico	Correlación de Pearson ,436** ,637** ,035 ,074 ,212** ,056 ,287** ,581** ,259** ,418** ,527** ,249** ,175** ,1 ,690**															
	Sig. (bilateral) <.001 <.001 ,546 ,197 <.001 ,327 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															
Los videojuegos tienen imágenes violentas que desensibilizan respecto a la violencia del mundo físico	Correlación de Pearson ,474** ,607** ,122** ,066 ,244** ,099 ,430** ,607** ,184** ,394** ,547** ,225** ,169** ,1 ,690**															
	Sig. (bilateral) <.001 <.001 ,034 ,253 <.001 ,084 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001 <.001															
	N 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304 304															

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

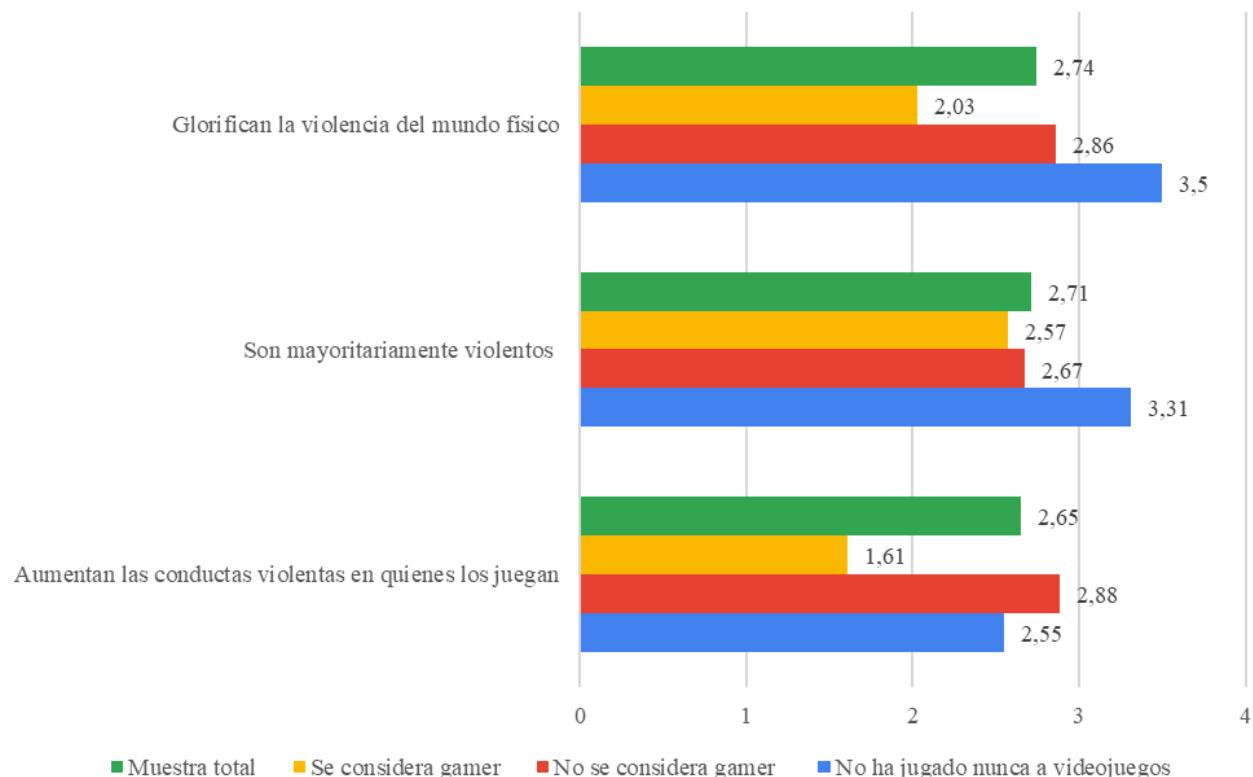
*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia mediante SPSS, 2025.

Existe una correlación negativa entre considerar a los videojuegos como una forma artística y pensar que alteran la realidad ($r=-0,217$), lo que sugiere que quienes ven a los videojuegos como arte, es decir los *gamers*, tienden a no creer que hacen perder la noción de la realidad. Mientras que quienes creen que los videojuegos permiten vivir experiencias irreales, también tienden a pensar que estos hacen perder la noción del tiempo ($r=0,430$). Por lo tanto, los *gamers*, que valoran los videojuegos como arte, tienden a asociarlos menos con la pérdida de noción de la realidad, puesto que los ven más bien como una puerta hacia experiencias irreales.

Gráfico-2.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados divididos en tres grupos con respecto a tres creencias concretas del Bloque-II.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Se observa que, cuanto menor es el contacto con los videojuegos, mayor es el nivel de acuerdo con estas afirmaciones: los NJV tienden a considerarlos más violentos e influyentes

negativamente, que quienes sí que han jugado. Se distingue además una diferencia interna entre *gamers*, con opiniones más favorables, y *no-gamers*, con opiniones que, aunque sean más críticas, son siempre menos negativas que las de los no jugadores. Esta tendencia se ve respaldada por los resultados del análisis de varianza (ANOVA), que muestra diferencias estadísticamente significativas entre los tres grupos en diversas creencias, siendo las más significativas:

- Glorifican la violencia del mundo físico [$F (2, 301) = 19,91; p < 0,001$]
- Son mayoritariamente violentos [$F (2, 301) = 5,15; p = 0,006$]
- Aumentan las conductas violentas en quienes los juegan [$F (2, 301) = 37,72; p < 0,001$]

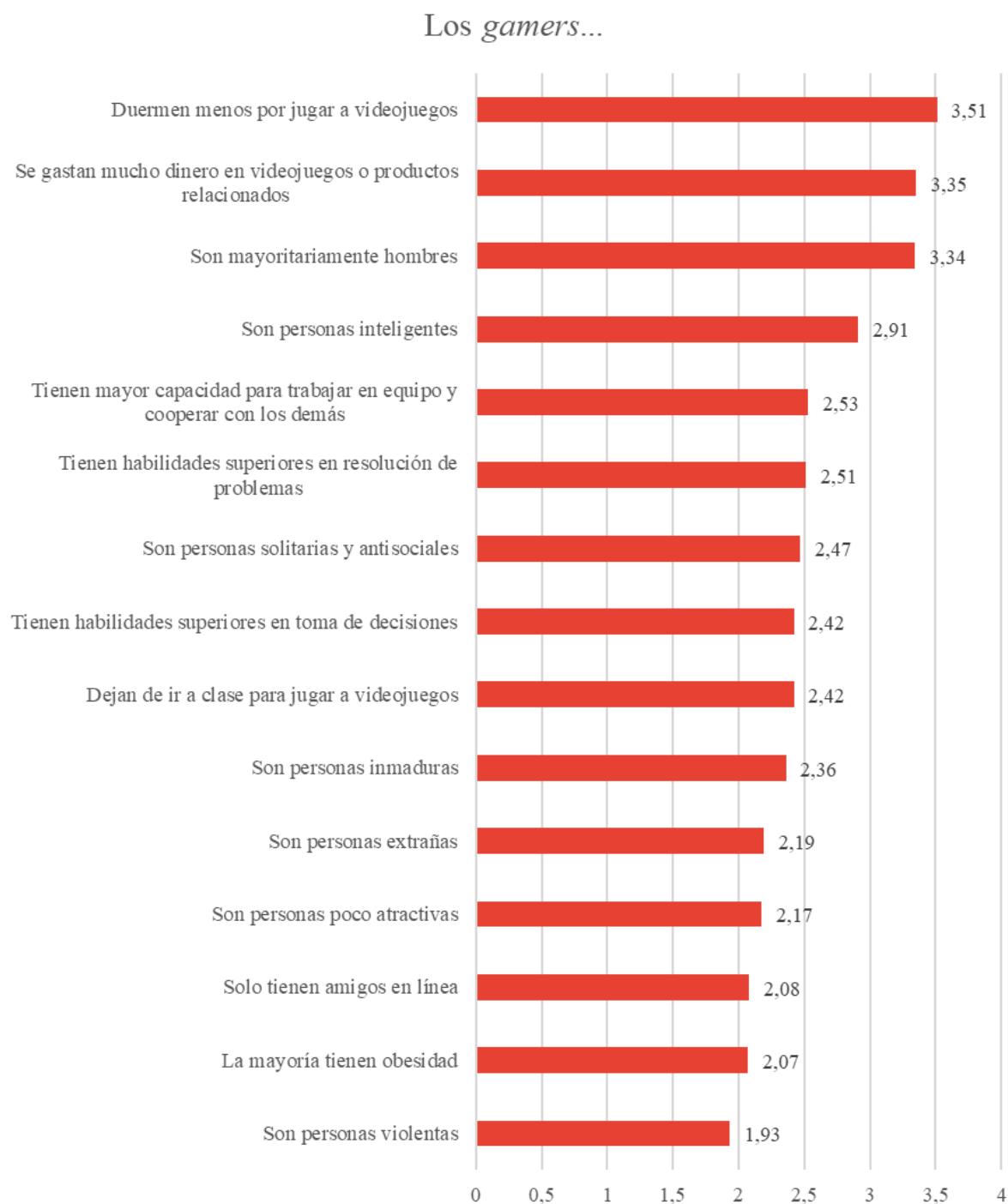
Existen correlaciones importantes entre aquellos que creen que los videojuegos glorifican la violencia del mundo físico, ya que tienden también a pensar que los videojuegos son mayoritariamente violentos ($r=0,436$) y que aumentan la conducta violenta ($r=0,637$).

Creencias sobre los gamers.

En segundo lugar, el Bloque-III presenta la media mínima en la creencia de que los *gamers* son personas violentas ($M=1,93, DT=1,060$) y la media máxima en la creencia de que los *gamers* duermen menos por jugar ($M=3,51, DT=1,177$).

Gráfico-3.

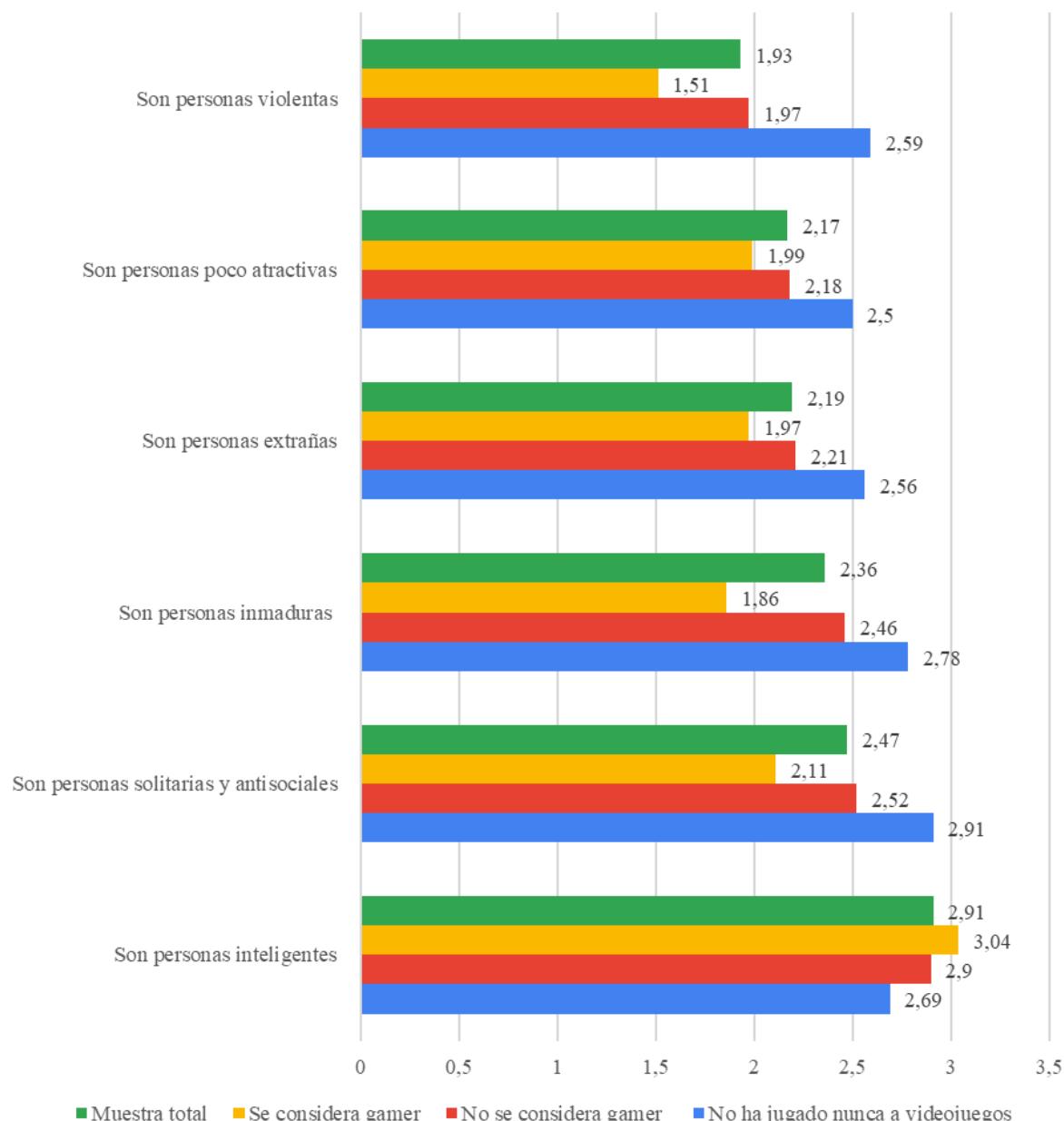
Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las creencias del Bloque-III.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Gráfico-4.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados, divididos en tres grupos con respecto a determinadas creencias del Bloque-III.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Tabla-3.

Correlaciones entre todas las variables del Bloque-III.

	Los gamers son personas violentas	Los gamers son personas extrañas	Los gamers son personas inteligentes	Los gamers son personas poco atractivas	Los gamers son personas solitarias y antisociales	Los gamers son mayoritariamente hombres	Los gamers son personas inmaduras	Los gamers dejan de ir a clase para jugar a videojuegos	Los gamers duermen menos por jugar a videojuegos	Los gamers se gastan mucho dinero en videojuegos o productos relacionados	Los gamers la mayoría tienen obesidad	Los gamers tienen habilidades superiores en resolución de problemas	Los gamers tienen habilidades superiores en toma de decisiones	Los gamers solo tienen amigos en línea	Los gamers tienen mayor capacidad para trabajar en equipo y cooperar con los demás	
Los gamers son personas violentas	Correlación de Pearson	1	,552**	,104	,348**	,532**	,267**	,525**	,461**	,228**	,266**	,409**	,109	,125**	,446**	-,027
	Sig. (bilateral)		<.001	,069	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,057	,029	<.001	,641
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers son personas extrañas	Correlación de Pearson	,552**	1	,118*	,473**	,558**	,298**	,600**	,438**	,246**	,304**	,380**	,062	,071	,396**	-,037
	Sig. (bilateral)	<.001		,039	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,284	,218	<.001	,521
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers son personas inteligentes	Correlación de Pearson	,104	,118*	1	,138*	,144*	,124*	,040	,153**	,219**	,276**	,129*	,462**	,411**	,159**	,353**
	Sig. (bilateral)	,069	,039		,016	,012	,030	,482	,008	<.001	<.001	,025	<.001	<.001	,005	<.001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers son personas poco atractivas	Correlación de Pearson	,348**	,473**	,138*	1	,534**	,368**	,466**	,260**	,118*	,119*	,419**	,184**	,342**	-,001	
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,016		<.001	<.001	<.001	<.001	,040	,039	<.001	,001	<.001	<.001	,986
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers son personas solitarias y antisociales	Correlación de Pearson	,532**	,558**	,144*	,534**	1	,500**	,638**	,513**	,324**	,303**	,515**	,027	,094	,525**	-,067
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,012	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,640	,100	<.001	,241
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers son mayoritariamente hombres	Correlación de Pearson	,267**	,298**	,124*	,368**	,500**	1	,409**	,292**	,404**	,343**	,353**	,109	,175**	,304**	,012
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,030	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,058	,002	<.001	,836
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers son personas inmaduras	Correlación de Pearson	,525**	,600**	,040	,466**	,638**	,409**	1	,591**	,350**	,359**	,548**	,034	,039	,491**	-,126*
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,482	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,554	,502	<.001	,028
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers dejan de ir a clase para jugar a videojuegos	Correlación de Pearson	,461**	,438**	,153**	,260**	,513**	,292**	,591**	1	,470**	,505**	,538**	-,040	,038	,551**	-,073
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,008	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,492	,507	<.001	,204
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers duermen menos por jugar a videojuegos	Correlación de Pearson	,228**	,246**	,219**	,118*	,324**	,404**	,350**	,470**	1	,656**	,340**	,047	,092	,314**	,018
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,001	,040	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,419	,110	<.001	,759
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers se gastan mucho dinero en videojuegos o productos relacionados	Correlación de Pearson	,266**	,304**	,276**	,119*	,303**	,343**	,359**	,505**	,656**	1	,376**	,116*	,139*	,372**	,074
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	<.001	,039	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,044	,015	<.001	,200
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers la mayoría tienen obesidad	Correlación de Pearson	,409**	,380**	,129*	,419**	,515**	,353**	,548**	,538**	,340**	,376**	1	,141*	,194**	,571**	,079
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,025	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,014	<.001	<.001	,168
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers tienen habilidades superiores en resolución de problemas	Correlación de Pearson	,109	,062	,462**	,184**	,027	,109	,034	,040	,047	,116*	,141*	1	,849**	,154**	,555**
	Sig. (bilateral)	,057	,284	<.001	,001	,640	,058	,554	,492	,419	,044	,014	<.001	,007	<.001	
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers tienen habilidades superiores en toma de decisiones	Correlación de Pearson	,125*	,071	,411**	,188**	,094	,175**	,039	,038	,092	,139*	,194**	,849**	1	,166**	,567**
	Sig. (bilateral)	,029	,218	<.001	<.001	,100	,002	,502	,507	,110	,015	<.001	<.001	,004	<.001	
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers solo tienen amigos en línea	Correlación de Pearson	,446**	,396**	,159**	,342**	,525**	,304**	,491**	,551**	,314**	,372**	,571**	,154**	1	,031	
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	,005	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	,007	,004	,595	
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los gamers tienen mayor capacidad para trabajar en equipo y cooperar con los demás	Correlación de Pearson	-,027	-,037	,353**	-,001	-,067	,012	-,126*	-,073	,018	,074	,079	,555**	,587**	,031	1
	Sig. (bilateral)	,641	,521	<.001	,986	,241	,836	,028	,204	,759	,200	,168	<.001	<.001	,595	
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia mediante SPSS, 2025.

Los datos muestran que los *gamers* se perciben a sí mismos de manera significativamente menos negativa, en comparación con los no-*gamers*, y especialmente frente a los NJV. Gracias a un análisis de correlaciones bivariadas mediante el coeficiente de Pearson, se observa esto en creencias ligadas a estereotipos comunes, como la inmadurez, la antisocialidad y la apariencia extraña, las cuales se correlacionan con la creencia de que los *gamers* son personas violentas (inmadurez $r=0,525$; antisocialidad $r=0,532$; extrañas $r=0,348$). Es decir que aquellos que perciben a los *gamers* como personas violentas, tienden a atribuirles otras características negativas también. Además, en relación a creencias relativas a habilidades cognitivas y sociales, se aprecian diferencias significativas (resolución de problemas [$F (2, 301) = 6,94; p = 0,001$]; toma de decisiones [$F (2, 301) = 6,66; p = 0,001$]; trabajo en equipo [$F (2, 301) = 6,59; p = 0,002$]), donde los *gamers* se atribuyen puntuaciones más elevadas que los otros dos grupos. Estos resultados indican que los *gamers*, no sólo rechazan los estereotipos negativos, sino que también tienden a reconocerse como personas con habilidades valiosas. Es por ello que la creencia de que los *gamers* son personas inteligentes, muestra correlaciones muy bajas con los otros estereotipos negativos mencionados.

Las creencias negativas son más respaldadas por aquellos que no se consideran miembros del grupo social *gamer* (Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2012, p. 477). Lo que sugiere que la experiencia directa con los videojuegos contribuye a suavizar los prejuicios negativos hacia estos, mientras que la falta de contacto los refuerza: el desconocimiento puede alimentar la estigmatización.

Además de las creencias previamente mencionadas, se observa que la mayoría de las diferencias resultan estadísticamente significativas, lo que pone de manifiesto una notable variabilidad en las percepciones sobre los videojuegos según el grupo:

- Son personas violentas [$F (2, 301) = 12,68; p < 0,001$]
- Son personas extrañas [$F (2, 301) = 3,25; p = 0,040$]
- Son personas solitarias y antisociales [$F (2, 301) = 6,29; p = 0,002$]
- Dejan de ir a clase para jugar a videojuegos [$F (2, 301) = 14,21; p < 0,001$]
- Duermen menos por jugar a videojuegos [$F (2, 301) = 3,98; p = 0,020$]
- La mayoría tienen obesidad [$F (2, 301) = 7,98; p < 0,001$]
- Solo tienen amigos en línea [$F (2, 301) = 12,47; p < 0,001$]

Creencias sobre la violencia y su representación en los medios.

A continuación, se procederá al análisis del Bloque-IV, relativo a las creencias sobre la violencia y su representación en los medios de producción cultural. En esta ocasión, el análisis no se realizará diferenciando entre las percepciones de *gamers*, *no-gamers* y *NJV*, como en apartados anteriores, sino que se abordará en función de los distintos rangos etarios. El objetivo es explorar posibles diferencias perceptivas entre generaciones, es decir, examinar si existe o no una brecha generacional en torno a estas creencias.

Las puntuaciones obtenidas en este bloque son globalmente más elevadas que las de los bloques anteriores, con una media mínima en “la violencia que se ve en los medios no se parece a la violencia real” ($M=3,03$, $DT=1,160$) y máxima en “la violencia vende” ($M=4,07$, $DT=1,103$). Esto indica un mayor grado de unanimidad perceptual con respecto a la violencia y su representación en los medios de producción cultural.

Gráfico-5.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las creencias del Bloque-IV.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Tabla-4.

Correlaciones entre todas las variables del Bloque-IV.

		La sociedad es cada día más violenta	Los medios están repletos de sexo y violencia	La violencia en los medios refleja una sociedad en decadencia moral	La violencia representada en los medios desensibiliza a los jóvenes	Ver violencia en los medios hace que los jóvenes sean más violentos en la vida real	Los medios han convertido la violencia en un espectáculo	La violencia es morbosa	La violencia vende	La violencia que se ve en los medios no se parece a la violencia real	Los jóvenes que consumen contenido violento pierden empatía y se vuelven insensibles al sufrimiento ajeno
La sociedad es cada día más violenta	Correlación de Pearson	1	,597**	,659**	,470**	,484**	,496**	,304**	,304**	-,026	,490**
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	,651	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los medios están repletos de sexo y violencia	Correlación de Pearson	,597**	1	,617**	,611**	,475**	,536**	,416**	,450**	,181**	,434**
	Sig. (bilateral)	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	,002	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
La violencia en los medios refleja una sociedad en decadencia moral	Correlación de Pearson	,659**	,617**	1	,517**	,500**	,522**	,382**	,371**	,042	,482**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	,470	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
La violencia representada en los medios desensibiliza a los jóvenes	Correlación de Pearson	,470**	,611**	,517**	1	,635**	,604**	,414**	,466**	,201**	,525**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Ver violencia en los medios hace que los jóvenes sean más violentos en la vida real	Correlación de Pearson	,484**	,475**	,500**	,635**	1	,559**	,288**	,315**	,134*	,663**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	,019	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los medios han convertido la violencia en un espectáculo	Correlación de Pearson	,496**	,536**	,522**	,604**	,559**	1	,547**	,578**	,163**	,443**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	,004	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
La violencia es morbosa	Correlación de Pearson	,304**	,416**	,382**	,414**	,288**	,547**	1	,658**	,173**	,290**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	,003	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
La violencia vende	Correlación de Pearson	,304**	,450**	,371**	,466**	,315**	,578**	,658**	1	,169**	,285**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		,003	<,001
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
La violencia que se ve en los medios no se parece a la violencia real	Correlación de Pearson	-,026	,181**	,042	,201**	,134*	,163**	,173**	,169**	1	,124*
	Sig. (bilateral)	,651	,002	,470	<,001	,019	,004	,003	,003		,031
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Los jóvenes que consumen contenido violento pierden empatía y se vuelven insensibles al sufrimiento ajeno	Correlación de Pearson	,490**	,434**	,482**	,525**	,663**	,443**	,290**	,285**	,124*	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	,031	
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia mediante SPSS, 2025.

Se aprecian correlaciones significativas entre la creencia de que la exposición a la violencia en los medios desensibiliza y la idea de que esto lleva a una mayor violencia en la vida real ($r=0,635$); entre aquellos que creen que la violencia vende y que los medios la han convertido en un espectáculo ($r=0,658$); y entre la percepción de una sociedad más violenta y la idea de que los medios reflejan una sociedad en decadencia moral ($r=0,659$).

Para el análisis de este bloque, se hará la comparación en función de los rangos etarios. Para ello se ha creado una variable que engloba cuatro grupos etarios que recogen la totalidad de la muestra ($N=304$). El Rango-A ha sido definido con el objetivo de representar adecuadamente a la Generación Z, ya que esta está presente en la muestra de la entrevista y resulta especialmente relevante para el estudio. Los Rangos B y C se han determinado en función de la distribución de la frecuencia de respuesta observada en la muestra, y tratando de mantener una segmentación coherente. Y por último, el Rango-D abarca un intervalo más amplio debido a la menor frecuencia de respuestas en este grupo, lo que permite asegurar una representación suficiente para el análisis.

Tabla-5.

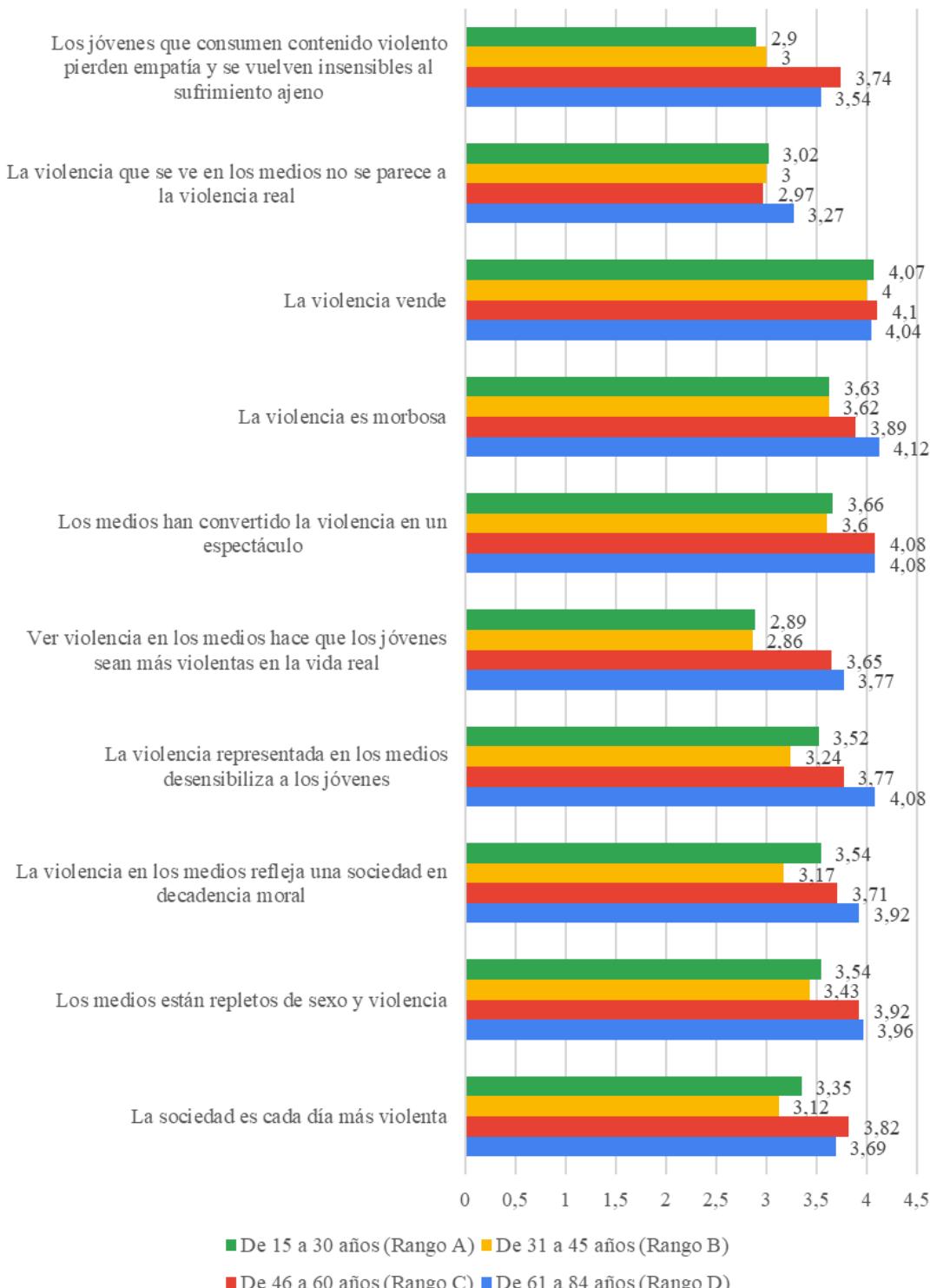
Rejilla de la muestra de la encuesta dividida según los rangos etarios.

Distintivo	Rango etario	N
Rango-A	De 15 a 30 años	174
Rango-B	De 31 a 45 años	42
Rango-C	De 46 a 60 años	62
Rango-D	De 61 a 84 años	26
Rango-Total	De 15 a 84 años	304

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Gráfico-6.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados en función del rango etario con respecto al Bloque-IV.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

El análisis de las medias, en función de los rangos etarios, muestra una tendencia generacional clara en la percepción del impacto de la violencia en los medios de producción cultural: a mayor edad, mayor acuerdo con las creencias que atribuyen efectos negativos a este tipo de contenido. Esta diferencia se marca más al comparar los grupos extremos de edad, es decir, el Rango-A y el Rango-D. Las creencias que presentan la mayor brecha generacional, y que tienen diferencias estadísticamente significativas, son: “La violencia representada en los medios desensibiliza a los jóvenes” ($[F (3, 300) = 3,45; p < 0,017]$); y “La violencia en los medios refleja una sociedad en decadencia moral” ($[F (3, 300) = 2,67; p < 0,048]$). Estos resultados muestran que las personas mayores tienden a considerar que la violencia que se representa en los medios es un fenómeno preocupante, percibiéndola como un reflejo de un deterioro social y una amenaza para la juventud. En cambio, los más jóvenes muestran una actitud más neutral, lo cual podría explicarse por su mayor exposición con este tipo de contenido. Por otra parte, en creencias como “La violencia es morbosa” o “La violencia es un espectáculo”, que tiene una diferencia estadística significativa ($[F (3, 300) = 8,63; p < 0,001]$), aunque también se observan diferencias generacionales, estas no alcanzan la magnitud de las creencias mencionadas anteriormente. Un punto relevante es el consenso general en torno a la creencia de que “La violencia vende”, que presenta medias elevadas en todos los grupos etarios, lo cual indica una percepción compartida del carácter comercial de la violencia en estos medios.

Otras creencias con diferencias estadísticamente significativas, según los rangos etarios, son:

- La sociedad es cada día más violenta $[F (3, 300) = 3,54; p < 0,015]$.
- Los medios están repletos de sexo y violencia $[F (3, 300) = 2,95; p < 0,033]$
- Ver violencia en los medios hace que los jóvenes sean más violentos en la vida real $[F (3, 300) = 2,83; p < 0,039]$
- Los jóvenes que consumen contenido violento pierden empatía y se vuelven insensibles al sufrimiento ajeno $[F (3, 300) = 8,45; p < 0,001]$

Estos datos respaldan la existencia de una brecha generacional en la forma en que se percibe la violencia en los medios, ya que los mayores lo ven como un problema social serio,

con efectos perjudiciales y muy alarmantes, especialmente sobre los jóvenes, y las generaciones más jóvenes se muestran claramente menos alarmadas.

5.2. INFERENCIAS DE LA HEBRA CUALITATIVA

Identidad gamer.

Para los entrevistados, los videojuegos no son percibidos simplemente como una forma de ocio, o como un producto puramente comercial, sino como experiencias que trascienden el entretenimiento: como una herramienta expresiva y cultural, como una ventana a explorar otras realidades e incluso como una forma de salvación en determinados contextos.

Tabla-6.

Percepción que tienen los entrevistados de los videojuegos.

Entrevistado/a	El videojuego
Nexus	“Te hace pensar en cosas que no pensarías nunca. Puedes vivir otras vidas.”
Layton	“Yo lo veo más como una ventana, porque entiendo que es algo irreal. Es un reflejo irreal de lo que vemos”
Ori	“Es al final como estar casi soñando, como cuando controlas un sueño.”
Isabelle	“Genera un poco de conciencia.”
Aloy	“Te enseñan culturas que no son la tuya y cómo funcionan otras sociedades”
Luigi	“Me salvaron durante la cuarentena, por decirlo de alguna manera”

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Al igual que su percepción del videojuego, la definición del término *gamer* tiene múltiples interpretaciones, que se ven influenciadas por las experiencias personales, los estigmas sociales y las dinámicas internas de la comunidad. Están aquellos entrevistados que

tienen posturas más inclusivas y literalistas, como Luigi, o por el contrario Nexus, que, comparándolo con el término "lector", indica que no se debería agrupar bajo una misma etiqueta a un niño que lee por diversión y a alguien que estudia literatura en profundidad, cuestionando la utilidad del término *gamer*, cuando engloba realidades tan distintas. Y por otro lado, Layton y Ellie, que plantean una distinción entre la definición del término desde un punto de vista interno y externo a la comunidad.

Tabla-7.

Definición de *gamer* según los entrevistados.

Entrevistado/a	Definición de <i>gamer</i>
Luigi	"Alguien que juega a videojuegos y ya".
Nexus	Considera que una definición demasiado amplia es problemática ya que si sólo se requiere jugar, entonces "su abuela que juega mucho a Candy Crush sería la persona más <i>gamer</i> del universo".
Layton	Califica el concepto como "difícil" y plantea una dualidad entre la cara externa, dominada por los estereotipos, y la cara interna, que es la comunidad.
Ellie	Destaca la diferencia entre la percepción externa, donde basta con jugar para ser <i>gamer</i> , y la interna, donde no se reconoce como tal a quien no cumple con ciertos requisitos.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Otro de los aspectos más llamativos que emerge de las entrevistas, es la incomodidad generalizada que expresan los participantes hacia el término *gamer*. Aunque todos admiten encajar en la definición más básica, es decir, personas que juegan habitualmente a videojuegos, ninguno se siente totalmente cómodo con la etiqueta, ya sea por su ambigüedad, por los estigmas sociales o por las percepciones estereotipadas que carga.

Tabla-8.

Identificación con el término e identidad *gamer* de los entrevistados.

Entrevistado/a	Identificación con el término e identidad <i>gamer</i>
Luigi	Admite que se identifica con el término, pero afirma que “como término no me gusta por los estigmas”, sobre todo por la percepción social que asocia al <i>gamer</i> con personas “más asociales” o “muy frikis”.
Nexus	Siente “un poco de tirria al término” y se identifica con él de manera condicional, indicando que los estereotipos asociados aumentan su rechazo. Pero afirma que los videojuegos son una “parte identitaria mía”, ya que “he vivido con los videojuegos” y “crecido con videojuegos”.
Layton	Refiere sentirse representado “desgraciadamente” por el término, lo que ya de por sí revela una visión negativa. Su identidad como <i>gamer</i> es algo que “me afecta o... me reestructura esa persona que soy”, lo cual sugiere que aunque los videojuegos influyen en su autopercepción, lo hacen de la misma forma que lo harían otras actividades o intereses.
Ori y Aloy	Vinculan directamente esta identidad con sus trayectorias profesionales, ya que ambas están “estudiando cosas de videojuegos”
Isabelle	No cree que su identidad <i>gamer</i> sea importante en su autopercepción puesto que, aunque pertenecer a un grupo puede tener valor, si dejara de jugar su entorno y su percepción personal “serían iguales”. Para ella, jugar le aporta cosas y le enriquece, pero no es algo “definitorio”
Ellie	Su identidad <i>gamer</i> “no es una parte importante” de cómo se percibe a sí misma, definiendo los videojuegos como “una mera forma de entretenimiento”, y el hecho de jugar como “algo más” sin peso central en su identidad.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

La resistencia a aceptar el término como parte de su identidad personal, podría encontrarse directamente relacionada con la imagen estereotipada que, según los entrevistados, la sociedad tiene de los *gamers*.

Tabla-9.

Percepción del estereotipo social actual del *gamer* por parte de los entrevistados.

Entrevistado/a	Percepción del estereotipo social del <i>gamer</i>
Luigi	"Se mantiene un cierto prejuicio o estereotipo asociado", que se ve representado a través del estereotipo del "niñato" que "se enfada mucho con un juego y tira el mando a través de la ventana", y recalca que se trata de una visión "muy exagerada".
Nexus	"Sí, cien por cien" existen estereotipos asociados a los jugadores, como el "jugador de LOL", percibido como un "típico tío que no sale de casa, no se ducha", o los jugadores de FIFA, vistos como "canis, que no juegan nada más, solo juegan al FIFA".
Layton	Describe el "estigma social que hay sobre el <i>gamer</i> " como algo "bastante real", y detalla que este se manifiesta incluso en la apariencia física estereotipada mediante la creencia de que se trata de "o la típica persona gorda, desgraciadamente, o la típica persona flaca, que no hace nada".

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Luigi reconoce que estos estereotipos le afectan directamente: "Sí. Afectan a mi manera de socializar literalmente", y recuerda que durante su paso por el instituto llegó a sentirse "un poco más apartado" debido a ello. Ellie, también reconoce haber internalizado de cierta manera esa imagen estereotípica en el pasado: "sí que me he sentido en ese estereotipo concreto, sí que me he llegado a sentir como rara, ¿sabes? Como eres la friki de la clase, básicamente".

Al igual que en estos casos, dentro del grupo de encuestados que se consideran a sí mismos como *gamers* también se da una ambivalencia en cuanto a la definición del término. Se identifican desde definiciones simples y literalistas (Encuestados 9, 190 y 214) hasta definiciones más complejas (Encuestados 168 y 207).

Tabla-10.

Definición de *gamer* según los encuestados.

Encuestado/a	Identidad <i>gamer</i>	Definición de <i>gamer</i>
Encuestada-9	<i>Gamer</i>	“Que te gusten los videojuegos y los disfrutes”.
Encuestada-190	<i>Gamer</i>	“Una persona que juega (da igual las horas semanales, con jugar cuando se pueda) y que disfruta y se relaja al jugar”
Encuestado-214	<i>Gamer</i>	“Persona que le gusta los videojuegos”.
Encuestado-168	<i>Gamer</i>	“Formar parte del espacio socio-cultural construido alrededor de la industria del videojuego, es decir, una persona que tiene como hobby el jugar a videojuegos y estar atento a lo último en el mundillo, siguiendo noticias, compartiendo estos espacios con más personas, etc.”.
Encuestado-207	<i>Gamer</i>	“Consideraría el término ‘ <i>gamer</i> ’ como una persona que puede llegar a sentir cierto grado de pasión por el entretenimiento con videojuegos, no necesariamente tiene que jugar todas las semanas para serlo pero sí tiene que darle un valor agregado a realizar esa actividad”.
Encuestado-28	No- <i>gamer</i>	“Un Pringao que pierde el tiempo en la naturaleza”
Encuestado-56	No- <i>gamer</i>	“Un viciado”.
Encuestada-116	No- <i>gamer</i>	“Un viciado q gana dinero”.
Encuestada-232	No- <i>gamer</i>	“Alguien que toene que jugar siempre que tiene in rato libre ...hssta el punto de no hacer otra cosa”.
Encuestado-240	No- <i>gamer</i>	“Aburrido con tiempo libre”.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Se observa que aquellos que no se identifican con el término *gamer*, tienden a aportar definiciones con una connotación negativa muy marcada. Y, en la misma línea, al igual que los entrevistados, que vinculan el término *friki* con el colectivo *gamer*, los encuestados también hacen este paralelismo. Se distinguen dos posturas: la interna y la externa a la comunidad. Los encuestados que se identifican como *gamers*, emplean el término *friki* en un sentido neutral o incluso positivo, mientras que el que no se considera *gamer*, emplea una connotación más despectiva. Esto sugiere que quienes se reconocen como *gamers*, tienden a resignificar el término desde una perspectiva menos negativa, mientras que quienes se sitúan fuera del grupo lo utilizan de manera más peyorativa.

La mirada externa, caracterizada por el estereotipo y la desvalorización, ayuda a entender la incomodidad expresada por muchos entrevistados a la hora de interiorizar el término *gamer*, debido a los prejuicios que lo rodean, que se ven plasmados en los datos.

Tabla-11.

Resignificación del término *friki* por parte de los encuestados en función de su identidad *gamer*.

Encuestado/a	Identidad <i>gamer</i> del encuestado/a	Vinculación entre <i>gamer</i> y <i>friki</i>
Encuestada-154	<i>Gamer</i>	“ser <i>friki</i> de los videos”.
Encuestada-203	<i>Gamer</i>	“una persona que juega videojuegos con frecuencia, incluso pertenece a una comunidad y se informa de cosas <i>frikis</i> ”.
Encuestado-147	No- <i>gamer</i>	“un <i>friki</i> con mucho tiempo”.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

En conjunto, los entrevistados coinciden en que el estereotipo de una persona *gamer* está socialmente marcado por connotaciones negativas, como hemos podido comprobar, y aunque la mayoría no se identifican con esa imagen, la percepción colectiva influye de todos

modos en su forma de relacionarse con el término, generando una cierta distancia respecto a la etiqueta con la que, por el contenido y no por la forma, sí podrían sentirse identificados.

Representación y percepción de la violencia en los videojuegos.

Las entrevistas y las respuestas abiertas de la encuesta revelan que la percepción de la violencia en los videojuegos varía considerablemente en función del contexto, el estilo narrativo y la intención del juego puesto que “hay muchos tipos de juegos diferentes que no necesariamente tienen violencia o la representan de la misma manera” (Encuestado-3). Los entrevistados coinciden en señalar que no toda la violencia se representa de la misma manera ni tiene el mismo impacto, y subrayan la necesidad de diferenciar entre tipos y usos de la violencia en los videojuegos. Ori, por su parte, expresa que la violencia en los videojuegos “se señala mucho más” que en otros formatos culturales, como el cine o la literatura, a pesar de que estos también contienen escenas violentas. Esta observación refleja una cierta estigmatización del medio frente a otras expresiones artísticas o narrativas.

La mayoría de los entrevistados coinciden en que la violencia representada en los videojuegos no ha tenido un impacto negativo en su comportamiento, ni en su forma de pensar en la vida real. En términos personales, rechazan la idea de que los videojuegos violentos puedan inducir actitudes agresivas pero, algunos reconocen que han experimentado un cierto grado de desensibilización frente a esta violencia. Ellie señala que esta desensibilización la experimenta únicamente con los contenidos más comunes, sugiriendo que el impacto se reduce con la exposición.

Tabla-12.

Impacto de la violencia representada en los videojuegos en los entrevistados.

Entrevistado/a	Impacto del contenido violento de los videojuegos.
Luigi	Este contenido "nunca me ha hecho violento".
Isabelle	Reconoce que aunque puede sentir "morbo", jamás intentaría replicar esa violencia en la realidad.
Ori	"Sé separar muy bien lo que es la realidad de lo que es el videojuego. Entonces no importa que haya violencia en el juego o que yo tenga que ejercerla, si luego voy a apagar la consola o el ordenador y ya está".
Ellie	"Entonces no sé si es que no me afectó, por ejemplo, los juegos de tiros, porque lo tenía normalizado y sabía que eran ficción. A ver, por ejemplo, cómo le quito la piel a un animal, ¿sabes?"

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Respecto a la influencia sobre otras personas, especialmente menores, Nexus señala que "a edades tempranas la exposición a ciertos tipos de videojuegos puede generar más violencia" y Layton coincide en que un niño pequeño podría verse afectado negativamente al jugar ciertos juegos que presentan índices elevados de violencia explícita. En la misma línea, Aloy considera que ciertos juegos pueden influir en "chavales jóvenes que... normalizan a una edad muy temprana comportamientos" de carácter violento. Un argumento recurrente entre los participantes es que los videojuegos, por sí solos, no causan violencia, pero pueden actuar como un detonante en personas con predisposición previa. Luigi los describe como una "válvula de escape" que libera algo que el jugador "ya tenía" e Isabelle apoya esta perspectiva al señalar que el videojuego puede ser simplemente lo que "ha terminado de despertar esa curiosidad". En la misma línea, Encuestada-2 cree que "si se dan casos de violencia asociada al consumo de videojuegos es simplemente porque se dan determinadas características en el individuo que le hacen más propenso a la agresividad, y no se debe al hecho en sí de jugar a

videojuegos" por lo que podría decirse que "depende mucho más de la forma de crianza y la educación que reciben" (Encuestada-13). Este tipo de reflexiones se ven representadas por el modelo catalista de Ferguson y colaboradores (2008), el cual expone que los videojuegos violentos no son una causa directa del aumento de la agresividad. Por el contrario, serían los individuos con una personalidad predisposta a la agresión que presentan una base genética que puede ser modulada por factores ambientales como la familia o el grupo de pares. En contextos de elevado estrés ambiental, la probabilidad de que estos individuos manifiesten comportamientos agresivos se incrementa (Ferguson, Rueda, Cruz, Ferguson, Fritz, Smith, 2008). Esta propuesta plantea que los videojuegos violentos no generan agresividad per se, sino que funcionan como canales para sujetos que ya presentan una tendencia agresiva innata. Es decir, no es la violencia del videojuego la que provoca la agresividad, sino que es el sujeto agresivo quien acude a ese tipo de contenido porque este se alinea con su motivación interna (Toribio, 2019, p. 4). También existen otras teorías que tratan de explicar esto pero que ponen más el foco en el contenido del videojuego, como por ejemplo la hipótesis de frustración-agresión (Toribio, 2019, p. 3) o la teoría de la autodeterminación (Deci, Ryan, 2000). A pesar de que los entrevistados hacen referencia a la existencia del estereotipo del *gamer* como una persona agresiva y propensa a explosiones de ira, sus propias experiencias contradicen esta visión, ya que todos ellos afirman haber experimentado frustración en algún momento mientras jugaban, pero niegan haberlo hecho mediante episodios de agresividad extrema, como los que se divultan en el imaginario social.

En cuanto a la regulación PEGI, pese a que los participantes reconocen el valor que tiene este sistema como herramienta orientativa, señalan que en España se respeta muy poco o nada.

Tabla-13.

Argumentos de los participantes en torno a la regulación PEGI.

Participante	Impacto del contenido violento de los videojuegos.
Nexus	"Tiene más importancia de la que la gente le da"
Ori	"Yo siento que los juegos están bastante bien calificados en edades. Y que si... Yo creo que si hay algún juego con bastante violencia y tal siempre lo van a poner +16 o +18 y tal. Otra cosa es que esto se respete".
Encuestado-187	La violencia "en los videojuegos la representan de forma controlada, con el tema de los PEGI".
Encuestado-277	"Hay un sistema de calificación llamado pegin que evita que gente menor y que no sea del todo consciente de sus actos acceda a contenido violento".
Layton	"Por eso, gracias a Dios que existe lo de PEGI, aunque la mayoría de los padres se lo suelen saltar. Entonces ya ahí, no sé, yo creo que ahí no tenemos que ver la responsabilidad del videojuego, sino la responsabilidad del parent".
Ori	Cree que "casi 100% que no" se respeta en España, señalando que muchos padres "no se paran a mirar de qué va el juego, simplemente lo compran".
Isabelle	"No, no está nada regulado" y aunque antes "los adultos eran más duros", ahora la normativa se ignora.
Ellie	"A lo mejor sí que hay gente que lo... o sea se fija en ello y lo sigue como una guía, como debería ser. Y que es necesario, que a lo mejor no hay mucha mejor forma de controlarlo pero sí que hay gente que dice... Que a lo mejor no se lo toma tan en serio como debería".

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Y, en ocasiones, los participantes apuntan a los adultos como principales responsables del consumo inadecuado de videojuegos por parte de los jóvenes.

Tabla-14.

Argumentos de los participantes que atribuyen a los padres la principal responsabilidad en el acceso de los menores a contenido violento en los videojuegos.

Participante	Responsabilidad paterna
Encuestada-139	“Ahora con internet no hay un control real de quiénes son los que están recibiendo todos estos estímulos y por desgracia los niños son los que acaban pagando las consecuencias de este mercado masificado y poco controlado (por el mercado y los padres)”
Nexus	Considera que si un niño desarrolla comportamientos violentos tras jugar a un juego inadecuado es “culpa de los padres que no están atentos a lo que los hijos están jugando”.
Ori	Cuando un niño de 15 años juega a un juego +18, se trata de una “decisión que los padres también toman” y aunque muchos padres “critican un poco estos juegos de violencia” realmente “no se han fijado en que el juego que le han comprado no pueden jugarlo porque es para mayores de 18”.
Ellie	Considera que la “culpa grave, hablando desde los menores de edad, son los padres, porque son los principales responsables de lo que ven sus hijos, al menos dentro de su casa”.
Aloy	La responsabilidad recae “prácticamente toda” en los adultos, especialmente “si es un niño de 12 años”.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Además, Encuestada-166, como madre, corrobora este punto de vista indicando lo siguiente: “Los padres tenemos una responsabilidad grandísima en esto y no la aceptamos. Nos gusta vivir en el confort sin problemas de ocuparnos de nuestros hijos dando así paso a darles todo cuánto piden y quieren con tal de que no molesten”.

Esta opinión no sólo se percibe por parte de los encuestados y entrevistados, sino que también se respalda con datos estadísticos extraídos de un estudio de la Asociación Española de Consumidores donde se demostró que el 72% de los padres españoles no realizan ninguna verificación de edades o contenidos sobre los videojuegos que utilizan sus hijos menores (Asociación Española de Consumidores, 2023).

Discurso mediático y construcción del pánico moral.

La forma en que se percibe la violencia en los videojuegos se ve atravesada por una brecha generacional y mediática, que condiciona los discursos que se construyen sobre ellos. Las noticias son un medio de comunicación más antiguo que las redes sociales, y son consumidas principalmente por generaciones mayores: los datos del CIS muestran que el 87% de los encuestados de 65 años o más, emplean la televisión como medio de adquisición de información, mientras que el 81% de los jóvenes lo hace a través de las redes sociales (CIS, 2023). Esto da lugar a una mirada distinta sobre los videojuegos, marcada por las diferencias generacionales y pautada por el medio de adquisición de información. La desinformación mediática genera una visión distorsionada del videojuego, ya que se hacen virales clips concretos que favorecen la difusión de información sesgada donde se ignoran muchos otros factores

Tabla-15.

Brecha generacional y rol de los MMC.

Participante	
Ellie	Argumenta que los MMC están “alimentando esos estereotipos que ya existen”, remarcando además la “brecha generacional”, ya que los padres al no haber crecido con los videojuegos los “ven como algo más violento y explícito aún”, hasta llegar a demonizarlos.
Isabelle	“Creo que esto es algo como más de madres, ¿no? El que te vean jugando a algo y pues te ven disparando a cosas y se piensan que te vas a volver violento o cosas así”.
Aloy	Atribuye la presencia de estereotipos a la “desinformación y falta de conocimiento”, señalando que la sociedad se queda con lo más visible y popular, lo cual refuerza una imagen sesgada del fenómeno. Además critica a los “medios tradicionales”, que tratan a los videojuegos como “algo bastante ajeno a ellos” y con una “connotación negativa a grandes rasgos”.
Encuestado-16 0	“quizás deberíamos plantearnos más el como presentamos a los jóvenes la violencia verdaderamente real en los medios de comunicación y redes sociales, que son los que verdaderamente hacen daño y tratan la violencia real como producto y le quitan importancia”.
Encuestado-20 7	“los medios de comunicación cuando muestran gráficamente imágenes totalmente reales, eso sí desensibiliza y sí causa un cambio en jóvenes, el ver las noticias negativas y como estamos sumidos en muerte, guerra y caos termina afectándonos mentalmente”.
Encuestado-28 6	“además, en muchas ocasiones se exagera al hablar del contenido violento de los videojuegos, cuando los medios televisivos pueden llegar a mostrar mucha más violencia en cualquier momento”

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Estas respuestas muestran cómo los discursos construidos desde los medios tradicionales, generan una imagen injusta y sesgada sobre los videojuegos, que son vistos como el principal agente perturbador de la juventud, mientras se normaliza o minimiza la violencia real en otros formatos más legitimados a nivel cultural y social como la televisión o las noticias.

5.3. METAINFERENCIAS

Tabla-16.

Resumen del contenido de la hebra cualitativa y cuantitativa.

	Cuantitativa	Cualitativa
Identidad <i>gamer</i>	<p>Se evidencia una brecha clara entre la percepción interna y externa de la comunidad <i>gamer</i>. Las creencias negativas, cargadas de estigmas y prejuicios, emergen con mayor fuerza desde fuera del grupo, sostenidas por quienes no se identifican como parte de él. Desde esta mirada externa, el <i>gamer</i> es asociado a una figura casi primitiva, dominada por pulsiones violentas que deben ser canalizadas. Es concebido como un monstruo, no sólo por su vínculo con la violencia simbólica, sino por desafiar activamente los estereotipos y las normas sociales establecidas (Ferrell, Young, Hayward, 2015, p. 4-5).</p>	<p>El término <i>gamer</i> despierta una notable incomodidad, no tanto por su forma, sino por la carga simbólica y los significados estigmatizantes que arrastra. Los miembros del grupo son conscientes del fenómeno de la otredad al que están sometidos, identifican con claridad los estereotipos que se les imponen y cómo estos los afectan, condicionando su manera de relacionarse con el entorno. La mirada ajena los encasilla y los reduce. Pero a pesar de ello, toman distancia de esos imaginarios sociales negativos, construyendo una autoimagen más positiva y reivindicativa, en contraposición con la percepción impuesta desde fuera.</p>
Violencia en videojuegos	<p>La violencia vende y genera morbo, por ello, los videojuegos suelen ser concebidos como espacios simbólicos de transgresión, donde el jugador canaliza</p>	<p>En el universo narrativo y artístico de los videojuegos, la violencia es percibida como un recurso más, integrado con naturalidad en su lenguaje simbólico. Sin embargo, bajo</p>

	<p>pulsiones y deseos de ruptura del orden social. En este contexto, la violencia se presenta como un espectáculo dentro de un entorno digitalizado. Aunque su contenido es frecuentemente demonizado y señalado como peligroso, gran parte de la sociedad lo consume, lo que refuerza la idea del ser humano como un ser impulsado por pulsiones primitivas y una sed constante de violencia.</p>	<p>esta capa estética se esconde una inquietud más profunda: la adicción como una amenaza aún mayor que la violencia, una forma silenciosa de esclavitud que desdibuja los límites entre ocio y dependencia. Frente a este panorama, la regulación PEGI aparece como un intento fallido de contención, un mecanismo de control que pierde toda eficacia cuando quienes deberían respetarlo lo ignoran sistemáticamente.</p>
Discurso mediático y Pánico Moral	<p>Los MMC fomentan y destacan la violencia no solo mediante noticias que vinculan los videojuegos con actos violentos, sino también a través de la difusión diaria de tragedias, crímenes y catástrofes. Estas narrativas, cargadas de criminalidad y fatalismo, reflejan una visión sombría de la condición humana, sedienta de consumir este tipo de contenido desde la comodidad del hogar. La violencia y el sufrimiento se transforman así en un espectáculo: el Carnaval del Delito (Presdee, 2000).</p>	<p>El desconocimiento, alimentado por la desinformación mediática, genera un clima de hostilidad hacia lo desconocido, en este caso, los videojuegos y la comunidad <i>gamer</i>. Quienes se informan principalmente a través de medios tradicionales como la televisión o la prensa tienden a menospreciar este medio y a estigmatizar a sus usuarios. El PM asociado se perpetúa gracias a la persistencia de estos argumentos y creencias, sostenidos en gran medida por las generaciones de mayor edad.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2025.

El fenómeno de la otredad (Ferrel, Young, Hayward, 2015), referente al hecho de que los individuos ajenos al grupo indican atributos concretos resaltando la desviación de la normatividad y señalándolo como un vicio negativo, se adhiere al objeto de estudio en tanto que los NVJ perciben a los *gamers* de manera mucho más negativa, asociándolos con rasgos como la violencia, la inmadurez, el aislamiento o el escaso atractivo físico. Los *gamers* son vistos como figuras transgresoras porque desafían los estereotipos y las normas sociales impuestas sobre el uso del tiempo, la productividad o el entretenimiento legítimo (Ferrell, Young, Hayward, 2015, p. 4-5). Esto es contrario a la autopercepción que tienen los propios *gamers*, quienes no solo se distancian de esos estereotipos, sino que se ven a sí mismos como personas sociables, capaces y con habilidades valiosas. La brecha entre la imagen externa, alimentada por prejuicios y creencias generalizadas, y la experiencia interna, la vivencia real de quienes forman parte del grupo, subraya la importancia del contacto directo con el medio para desmantelar estos prejuicios. Como vemos, la imagen externa del *gamer* ha sido construida progresivamente mediante discursos sociales, mediáticos y culturales como una figura monstruosa. En el ámbito jurídico y moral, el *gamer* es representado como alguien potencialmente peligroso y se le relaciona con actos de violencia como tiroteos escolares o comportamientos de agresividad explosiva. En esta construcción de la imagen social del *gamer*, los MMC han jugado un rol fundamental, amplificando el impacto de los casos puntuales de agresividad y asociando el consumo de videojuegos violentos con una amenaza directa al orden social. Se pinta como si la inmersión en el mundo virtual pudiera desbordar los límites de lo permitido, convirtiendo a aquellos que lo hacen en transgresores y monstruos. A esto se le suma el ámbito biológico y estético que también ha sido objeto del discurso negativo que hay alrededor de los *gamers*. A menudo se asocian estereotipos físicos a este grupo, imagen que se ve reforzada en series, noticias y otros medios generando una construcción visual y simbólica del *gamer* como alguien apartado de la vida saludable, improductivo y físicamente antinormativo. Este proceso de monstruoficación encaja con lo que Foucault (1999) plantea sobre la figura del monstruo humano. Este último argumenta que el monstruo transgrede tanto las leyes sociales como las naturales, es decir que el mero hecho de existir ya rompe con el orden jurídico y biológico establecido. Por lo que en esta línea el *gamer* se ve reflejado como alguien que desafía las normas en ambos niveles ya que es un peligro para el orden legal a causa de su relación con la violencia, y a la vez es percibido como antinormativo en el plano físico. Y los MMC no solo reflejan esta imagen, sino que la

producen y reproducen activamente, consolidando al *gamer* como una figura de alteridad, de riesgo y de desviación (Foucault, 1999).

A partir del argumento, según el cual el *gamer* canaliza sus impulsos violentos a través del videojuego, emerge entre los encuestados una visión marcadamente pesimista de la violencia. Esta se concibe como una característica innata del ser humano, una pulsión primitiva que despierta atracción y morbo, y que ha acompañado históricamente a la especie. Desde esta perspectiva, la violencia en los videojuegos no se interpreta como una mera estrategia narrativa o estética, sino como una vía simbólica para expresar y gestionar esa pulsión violenta. Esta concepción remite al llamado Carnaval del Delito (Presdee, 2000), en el que el sufrimiento y la transgresión se transforman en espectáculo legitimado por el consumo. A esta lectura se suma, además, la percepción de decadencia moral de la sociedad contemporánea, donde algunos participantes interpretan la violencia digital no solo como reflejo simbólico de una realidad cada vez más agresiva, sino incluso como un presagio sombrío de un futuro dominado por el caos y la pérdida de valores. Esta visión fatalista de la condición humana encuentra respaldo en los datos cuantitativos, especialmente en aquellos ítems que señalan que la violencia vende, genera morbo, y que la sociedad es cada vez más violenta. En conjunto, estas creencias configuran una narrativa más amplia, que entiende el auge de la violencia en los videojuegos no como un fenómeno aislado, sino como una consecuencia lógica del carácter humano y del rumbo que siguen las sociedades actuales.

Tabla-17.

Visión pesimista de la violencia entre los encuestados.

Encuestado/a	La violencia
Encuestado-64	“Es reflejo de los tiempos que vivimos y me temo q tb de los q vendrán”.
Encuestado-152	“No es nada nuevo, los humanos hemos fantaseado con la violencia desde siempre, los videojuegos son solo una expresión más de este deseo”.
Encuestado-174	“Al fin y al cabo la violencia es algo que existe en la naturaleza y que ha sido parte de la historia humana muchas más veces de las que debería, es algo prohibido y que por ende causa curiosidad y morbo”.
Encuestado-254	“La violencia dentro de los videojuegos es un reflejo de cómo se vive la vida actualmente, son formas en las que dentro de la narrativa nos muestran la crueldad del mundo”.
Encuestado-269	“La violencia es inherente a la condición humana”.
Encuestada-297	“Somos personas violentas por naturaleza y por consecuencia es comprensible que la busquemos. Hacerlo de forma recreativa y sin dañar a nadie es una buena forma de obtener esa ‘dosis de violencia’ sin tener que dañar a otros”.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

No obstante, como se ha mencionado, la representación de la violencia en los videojuegos también es vista por algunas personas como un recurso narrativo más, propio de la condición artística y cultural del mundo de los videojuegos (véase Anexo-X). Aquellos que se identifican como *gamers*, o que han jugado alguna vez, tienden a rechazar más fuertemente la creencia de que los videojuegos aumentan las conductas violentas, y valoran de forma más

positiva sus aspectos narrativos, expresivos y artísticos. Esta diferencia sugiere que el desconocimiento o la falta de experiencia personal puede alimentar los prejuicios, mientras que la familiaridad contribuye a una visión más informada y menos estereotipada. Además de enmarcar la violencia como un recurso narrativo más dentro del fenómeno artístico que representan los videojuegos, algunos encuestados introducen una crítica directa a lo que consideran un mito social generalizado. Encuestada-300 lo expresa de forma clara: “Creo que hay un mito generalizado sobre qué el consumo de videojuegos violentos aumenta la violencia de las personas”. Esta afirmación se relaciona con el valor medio relativamente bajo que obtuvo la creencia de que “los videojuegos son mayoritariamente violentos”, indicando que las personas no están tan a favor de la veracidad de esto. Se destaca que las creencias que relacionan la violencia específicamente con los videojuegos presentan valores medios más bajos que aquellas que vinculan la violencia con los MMC en general. Para parte de la población el problema no reside tanto en los videojuegos, sino en un fenómeno más amplio de carácter mediático y social o incluso en problemas de adicción asociada a los videojuegos ya que es considerada por varios participantes como un riesgo más elevado que el contenido violento en sí. Esto apunta a la existencia de una corriente ideológica que desplaza el foco de la crítica del contenido violento del videojuego hacia problemáticas asociadas de mayor magnitud como puede ser la adicción (para más información véase Anexo-XI) o hacia su tratamiento los MMC.

Dado que la violencia “vende”, los MMC tienden a centrarse en aquellas facetas del videojuego que resultan más alarmantes o impactantes para el público. Esta tendencia mediática de sobrerrepresentar el contenido violento, responde no solo a una lógica ideológica, sino también a una lógica de mercado. Encuestado-119 argumenta que “La representación de la violencia en la sociedad siempre ha causado controversia ya que por una parte es algo moralmente malo pero luego también es algo que se sabe que vende y impacta y por eso se usa. En el tema de los videojuegos es igual, se sabe que los juegos en los cuales no matas a un enemigo [...] suelen vender mucho más que otro tipo de videojuegos (del tipo aventura narrativa) donde no existe ninguna violencia”. De nuevo, la teoría del Carnaval del Delito, propuesta por Presdee (2000), ayuda a comprender por qué la violencia representada en los videojuegos genera tanto interés mediático y social. Según esta teoría, determinados espacios culturales permiten y celebran la transgresión, mencionada anteriormente, como forma de escape frente a las restricciones de la vida cotidiana. En este sentido, los

videojuegos violentos serían vistos como escenarios simbólicos donde el *gamer* canaliza sus pulsiones, emociones y deseos de ruptura del orden sin consecuencias reales, lo que convierte al videojuego en una forma de experimentar el delito y la violencia como un espectáculo o una forma de entretenimiento. Esta dimensión lúdica explica el atractivo y la controversia, revelando que el interés social de la violencia en los videojuegos no es únicamente por su contenido, sino también por su carga simbólica como espacio de transgresión.

El PM se manifiesta de forma evidente en los datos recogidos, ya que en ellos se identifican todos los elementos que, según Cohen (2011), constituyen este fenómeno. Véase Tabla-18 a continuación.

Tabla-18.

Descripción de los criterios del Pánico Moral según Cohen (2011) y su correspondencia con los datos de la investigación.

Criterios del Pánico Moral	Descripción del criterio	Correspondencia con los datos de la investigación
Preocupación	<p>El fenómeno debe contener un cierto nivel de preocupación (que no debe ser confundida con el miedo) hacia una conducta o hacia un hecho, ya sea real o imaginario, llevado a cabo por un sujeto o un grupo de sujetos, que sea percibido como un posible peligro para el resto de la sociedad.</p>	<p>Los datos muestran que existe una preocupación extendida sobre los posibles efectos que los videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento, podrían tener en la población más joven. Esta inquietud suele expresarse a través del argumento de que los menores no son plenamente capaces de distinguir entre la realidad y la ficción, lo que los haría especialmente vulnerables a la influencia de dichos contenidos. Sin embargo, subyacente a este planteamiento se encuentra una sospecha más profunda: el temor de que el consumo de esta violencia pueda traducirse en comportamientos agresivos o incluso delictivos en la vida real. En otras palabras, lo que realmente preocupa a ciertas personas no es solo la confusión entre ficción y realidad, sino la posibilidad de que los jóvenes internalicen la violencia representada y se conviertan en futuros delincuentes.</p>
Aumento de la hostilidad	<p>Se debe dar un aumento de la hostilidad hacia los actores del problema y hacia</p>	<p>Se aprecia un claro aumento de la hostilidad hacia los actores del fenómeno, en este caso, los <i>gamers</i>, quienes son percibidos como figuras</p>

	<p>aquellos que deberían hacerse responsables de ello. Estos últimos pueden llegar incluso a convertirse en los demonios populares en determinados casos.</p>	<p>transgresoras e incluso monstruosas, asociadas con una supuesta ruptura del orden social establecido.</p> <p>La hostilidad se mide a través de los mensajes despectivos y estigmatizantes recogidos en la encuesta y mencionados en los testimonios de los propios <i>gamers</i>.</p> <p>Además, se señala a los padres como responsables del impacto negativo de los videojuegos sobre sus hijos, a causa de su falta de supervisión.</p>
Consenso	<p>Se necesita un grado de acuerdo generalizado por parte de la sociedad para que un sujeto sea percibido como una amenaza y se decida hacer algo al respecto. No obstante, este nivel no ha de ser total, es decir que puede ser simplemente una parte de la sociedad la que se ponga de acuerdo.</p>	<p>Aunque no exista un consenso a nivel general, sí que se da uno entre los NVJ, quienes perciben a los <i>gamers</i> de forma negativa y estigmatizada. Además, entre los grupos generacionales de mayor edad, se tiende a categorizar el fenómeno de los videojuegos violentos como algo profundamente preocupante y alarmante, percepción que no se reproduce con la misma intensidad en generaciones más jóvenes.</p> <p>Por lo tanto existe consenso relativo a este PM entre NVJ y generaciones más mayores.</p>
Desproporcionalidad	<p>Exageración de la estadística, maximización de los números y del impacto negativo del problema.</p>	<p>Los datos muestran que no existe un consenso generalizado en torno a los posibles efectos negativos de la violencia en los videojuegos. Si bien algunas personas manifiestan preocupación, muchas otras no perciben una relación directa entre el consumo de este tipo de contenido y conductas</p>

		violentas en la vida real. No obstante, los MMC tienden a centrarse exclusivamente en las interpretaciones más alarmistas, difundiendo narrativas que asocian de forma directa videojuegos y criminalidad, como en el caso de José Rabadán.
Volatilidad	Hace referencia a la rapidez con la que se propaga el pánico dentro de la sociedad y cómo este mismo desaparece repentinamente también.	El carácter intergeneracional del PM evidencia su volatilidad, ya que son, en su mayoría, las generaciones mayores quienes sostienen el discurso estigmatizador tanto hacia el medio como hacia sus usuarios. Por tanto, se podría pensar que, con el paso del tiempo y el relevo generacional, el PM tenderá a diluirse o, al menos, a disminuir considerablemente.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

6. CONCLUSIONES

Desde la perspectiva de la Criminología Cultural, el Pánico Moral en torno a la violencia en los videojuegos se construye fundamentalmente a través de los discursos mediáticos, los cuales dibujan constantemente a los *gamers* como figuras transgresoras y amenazantes para el orden social.

La opinión pública (Noelle-Neumann, 1993, p. 2), compuesta por la narrativa dominante en los MMC, refuerza la idea de que los *gamers*, particularmente los jóvenes, son criminales en potencia. Casos aislados, como el de José Rabadán, son instrumentalizados para exemplificar una supuesta relación causal entre el consumo de videojuegos violentos y la comisión de delitos (Martín-Gamero Molina, 2023, p. 9), reforzando así el imaginario del *gamer* como un monstruo (Foucault, 1999). Esta construcción mediática del crimen (Ferrel, 1999, p. 395) invisibiliza la complejidad del fenómeno, e ignora el carácter excepcional de determinados casos, alimentando una lógica de miedo social. El discurso de los MMC, que forma la base del PM, se encuentra profundamente alejado de la vivencia de los propios *gamers*, quienes, a través de sus testimonios, muestran un vínculo afectivo, estético y artístico con los videojuegos. Mientras los MMC perciben la violencia como amenaza, los *gamers* la entienden como una herramienta dentro del medio lúdico, narrativo y de expresión. Esta divergencia revela una dicotomía entre lo que se considera normativo, y lo que se etiqueta como desviado: se señala el vicio (jugar a videojuegos) como la ausencia de cultura, valores y orden moral (Ferrell, Young, Hayward, 2015, p. 4-5). La percepción del *gamer* se ve marcada por el fenómeno de la otredad (Hegel, 2017), y es concebido como un sujeto anómalo, peligroso o antisocial desde la perspectiva externa (Williams, 2006, p. 5). Esta estigmatización no es implícita, puesto que se expresa de forma abierta, como lo evidencian ciertas respuestas de la encuesta, cuyo contenido es especialmente duro y peyorativo. Mientras que la visión interna, la de los *gamers*, muestra que no se perciben a sí mismos de esta forma. Es por ello que se distinguen dos niveles sociales de desarrollo de la identidad *gamer*: por un lado, la visión de la sociedad, con una comprensión cultural arraigada del juego; y por otro lado, el autoconcepto general individual, que se ve moldeado por la autocategorización y por la influencia de determinados contextos sociales (De Grove, Courtois y Van Looy, 2015, p. 350). Esta tensión entre discursos, revela una lucha por la legitimidad simbólica, donde el *gamer* se representa, desde el punto de vista externo, como

un sujeto que rompe con lo normativo; y desde el punto de vista interno, como persona con una afición o inclinación concreta hacia una actividad lúdica, como podría serlo cualquier otra. No obstante, también existen diferenciaciones internas significativas entre aquellos individuos que juegan a videojuegos, y no se identifican *gamers*, y aquellos que sí que lo hacen (Grooten, Kowert, 2015, p. 74)

En ocasiones, fruto de las respuestas obtenidas en la encuesta, se da lugar a una criminalización simbólica del *gamer*, quien es percibido como un ser primitivo, impulsado por una supuesta predisposición biológica a la violencia y la transgresión: la vertiente elemental u oculta del ser humano. La imagen del sujeto que juega como alguien dominado por pulsiones agresivas, despoja al grupo de sus características complejas (Noelle-Neumann, 1993, p. 12), reduciéndolo a una caricatura construida desde el miedo a lo desconocido. Resulta especialmente preocupante que una actividad esencialmente lúdica, como es el videojuego, sirva de base para un juicio moral tan severo. Esta estigmatización tiene efectos directos, puesto que los *gamers* internalizan, en muchos casos, esta mirada social (Tajfel, 1979), lo que se traduce en sentimientos de vergüenza, ocultamiento o incomodidad al ser identificados como tal. Impacta en el colectivo, creando sesgos sociales (Barreto, Ellemers, 2000, p. 902), pero no modifica su autoimagen puesto que, como revelan las entrevistas y los datos estadísticos, los *gamers* se perciben a sí mismos de manera más positiva que el resto de los participantes.

El rechazo social no puede desligarse del poder de los MMC, que configuran identidades desde el prejuicio y el desconocimiento (Noelle-Neumann, 1993, p. 12). Este actor maximiza, demoniza y exagera el impacto que puede tener la violencia de los videojuegos en la población más joven, mediante la difusión de noticias concretas y el establecimiento de la *agenda setting* (Rodríguez-Virgili, Serrano-Puche, 2019, p. 2), provocando un sentimiento de hostilidad y deseo de castigo hacia el grupo (Wright, 2015). No obstante, la violencia representada en los videojuegos, lejos de tener un significado único, se sumerge en una lógica simbólica (Levis, 2013, p. 188-189). Por ello, aquellos menos familiarizados con el medio, la perciben como un reflejo directo de agresividad real, mientras que los *gamers*, la interpretan como parte del lenguaje narrativo y estético del videojuego, es decir que no es vista como algo gratuito o injustificado (Levis, 2013, p. 189). Este desfase interpretativo se explica, en parte, por la falta de alfabetización mediática y por una

comprensión limitada de los códigos propios del videojuego como producto cultural. Para comprender el por qué de los hechos, se debe considerar el rol del capitalismo cultural en este fenómeno: la violencia vende. Los videojuegos no son ajenos a esta lógica de mercado: se trata de un producto diseñado para captar la atención del consumidor mediante estímulos intensos y atractivos (Levis, 2013, p. 12), entre los que la violencia ocupa un lugar privilegiado, como lo indican los datos del estudio. Es por esto que los MMC redirigen su contenido hacia este aspecto concreto del producto: la instrumentalización de la violencia responde a una lógica económica. No obstante, el debate sobre los efectos de los videojuegos en la juventud debería ir más allá de su contenido superficial, y centrarse en los mecanismos de consumo, regulación y acompañamiento. A menudo, se responsabiliza al menor por las consecuencias de una exposición que no ha sido ni supervisada, ni contextualizada por los adultos responsables. En este sentido, el foco debería desplazarse de la criminalización del consumo, a la falta de acompañamiento y orientación, reconociendo que la responsabilidad última no recae en el menor, sino en el entorno. Aún así, los MMC en España continúan maximizando los riesgos asociados al consumo de violencia en los videojuegos por parte de los menores, dado que les aporta beneficios, contribuyendo así a la creación de una percepción de los *gamers* como seres adeptos y antisociales.

Por lo tanto, se puede afirmar que existe un Pánico Moral con respecto a la representación de la violencia en los videojuegos, en relación con su impacto en la juventud en España. A través de la Criminología Cultural, se identifican aspectos clave como la demonización (Cohen, 2011), la otredad (Hegel, 2017) y la construcción del monstruo (Foucault, 1999), los cuales se ven potenciados por la criminalización mediática (Ferrel, 1999), y favorecen la creación de percepciones sociales peyorativas, por parte de las personas externas al fenómeno, sobre los videojuegos, la violencia y los *gamers*.

6.1. LA AMPLITUD Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En lo respectivo a la amplitud, este estudio de métodos mixtos convergente brinda visibilidad al fenómeno del PM asociado a la violencia en los videojuegos, así como a la fuerte estigmatización que sufre el colectivo *gamer*. Mediante las entrevistas vivenciales se les da voz a los sujetos que son víctimas de la existencia de este pánico y mediante la

encuesta se identifican de forma más concreta los actores generadores de este.

No obstante esta investigación presenta también una serie de limitaciones, que han sido expuestas en la metodología, y que deben ser tenidas en cuenta. Añadir además que en lo que respecta a la realización de las entrevistas, se presentaron dificultades significativas a la hora de contactar y coordinar a los participantes, lo que dificultó la recogida de datos a mayor escala, reduciendo así la amplitud de la investigación.

6.2. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

A lo largo de la etapa de análisis de datos se detectaron ciertas cuestiones que habrían sido interesantes de tratar y que por ende podrán ser tratadas en el futuro. Entre ellas se destaca la ausencia de entrevistas a personas que no han jugado nunca a videojuegos. Estas entrevistas podrían haber aportado información muy pertinente para el estudio, dado que habrían permitido comparar las perspectivas internas entre aquellas personas que no han tenido contacto nunca con el medio y los *gamers*. Esto es relevante puesto que se ha demostrado estadísticamente que ambos grupos tienen percepciones muy diversas.

Por otro lado, habría sido interesante añadir una pregunta cuantitativa en la encuesta que permitiera identificar el medio a través del cual los encuestados obtienen información. Esto permitiría ver si aquellas personas que se informan a través de medios tradicionales poseen una imagen más sesgada del fenómeno, que aquellas que lo hacen a través de las redes sociales, por ejemplo. Este ámbito de estudio podría extrapolarse a otros Pánicos Morales, pudiéndose estudiar el impacto del medio de transmisión de información en la percepción del fenómeno estudiado por parte del individuo.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Geta, P. M. P. (2008). Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: el código PEGI de regulación de los videojuegos y juegos on-line. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 29-47.
- Aróstegui, J. (1994). Violencia, sociedad y política: la definición de la violencia. *Ayer*, (13), 17-55.
- Asociación Española de Consumidores. (2023). Uso de videojuegos en menores y supervisión parental.
- Barreto, M., & Ellemers, N. (2000). You can't always do what you want: Social identity and self-presentational determinants of the choice to work for a low-status group. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26(8), 891-906.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). A brief history of videogame. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179.
- Benito, L. E. A. (1995). Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. In *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (pp. 225-240). Síntesis.
- Bergstrom, K., Fisher, S., & Jenson, J. (2016). Disavowing 'That Guy' Identity construction and massively multiplayer online game players. *Convergence*, 22(3), 233-249.
- Bermejo Bermejo, J. (2013). El videojuego: Cibertexto y Cajón de arena.
- Branscombe, N. R., & Wann, D. L. (1991). The positive social and self concept consequences of sports team identification. *Journal of Sport and Social Issues*, 15(2), 115-127.
- Casas Quispe, J. C. (2020). Generación Z: evolución y características.
- Centro de Investigaciones Sociológicas. (2023). *Encuesta sobre tendencias sociales (III)*.

- Octubre 2023. Estudio nº 3424. https://www.cis.es/documents/d/cis/es3424marmt_a
- Cohen, S. (1971). *Images of Deviance*. Harmondsworth: Penguin.
- Cohen, S. (2011). *Folk devils and moral panics*. Routledge.
- Concha-Eastman, A., & Krug, E. (2002). Informe mundial sobre la salud y la violencia de la OMS: una herramienta de trabajo. *Revista panamericana de salud pública*, 12, 227-229.
- Corbetta, P. (2003). La ricerca sociale: metodologia e tecniche. III. *Le tecniche qualitative*, 71-114.
- CRIME, T. F. O. O. (1967). President's Commission on Law Enforcement and Administration of Justice. *Task Force Report: Organized Crime*.
- da Silva, T. O. N., & dos Santos, G. R. (2024). Alternative criminology: Cultural criminology. *International Journal of Professional Business Review: Int. J. Prof. Bus. Rev.*, 9(11), 16.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268.
- De Grove, F., Courtois, C., & Van Looy, J. (2015). How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(3), 346-361.
- de las Heras Herrero, B. (2004). IMAGEN Y VIOLENCIA JUVENIL. UN ANÁLISIS CONCRETO: EL CASO COLORADO. In *Segundas Jornadas Imagen, Cultura y Tecnología: 1 al 3 de julio de 2003* (pp. 255-264). Universidad Carlos III de Madrid.
- De Toscano, G. T. (2009). La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. *Graciela Tonon (comp.)*, 46, 45-73.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature.

- Aggression and violent behavior, 3(4), 407-428.*
- Esplugues, J. S. (2007). ¿Qué es violencia? Una aproximación al concepto ya la clasificación de la violencia. *Daimon Revista Internacional de Filosofía, (42), 9-21.*
- Falkof, N. (2020). On moral panic: Some directions for further development. *Critical Sociology, 46(2), 225-239.*
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?. *Criminal Justice and Behavior, 35(3), 311-332.*
- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic?. *Journal of investigative psychology and offender profiling, 5(1-2), 25-37.*
- Ferguson, C. J. (2009). Violent video games: Dogma, fear and pseudoscience. *Skeptical Inquirer, 33(5), 38-54.*
- Ferguson, C. J. (2014). Violent video games, mass shootings, and the Supreme Court: Lessons for the legal community in the wake of recent free speech cases and mass shootings. *New Criminal Law Review, 17(4), 553-586.*
- Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage publications limited.
- Ferraro, K. F. (1995). *Fear of crime: Interpreting victimization risk*. SUNY press.
- Ferrell, J., Young, J., & Hayward, K. J. (2015). Cultural criminology: An invitation.
- Foucault, M. (1999). Les anormaux. Cours au Collège de France, 1974-1975. Paris: Seuil/Gallimard.
- Garland, D. (2008). On the concept of moral panic. *Crime, Media, Culture, 4(1), 9-30.*
- Gil, D. B. (2016). Introducción al estudio del miedo al delito: principios teóricos. *Archivos de*

- criminología, seguridad privada y criminalística*, (17), 42-55.
- Gómez Miguel, A., & Calderón Gómez, D. (2023). Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones.
- Greenfield, P. M. (1994). Video games as cultural artifacts. *Journal of applied developmental psychology*, 15(1), 3-12.
- Grooten, J., & Kowert, R. (2015). Going beyond the game: Development of gamer identities within societal discourse and virtual spaces. *Loading...*, 9(14).
- Hall, P. M. (1966). Identification with the delinquent subculture and level of self-evaluation. *Sociometry*, 146-158.
- Hegel, G. W. F. (2017). *Fenomenología del espíritu*. Fondo de cultura económica.
- Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista cubana de medicina general integral*, 37(3).
- Hume, D., (1741), Essays Moral, Political and Literary.
- Jackson, J., Farrall, S., Hough, M., & Bradford, B. (2008). Public insecurities about crime: A review of the British research literature. *Jackson, J., Farrall, S., Hough, M. and Bradford, B.(2009). 'Public insecurities about crime: A review of the British research literature'*, in Jokinen, A., Ruuskanen, E., Yordanova, M., Markov, D. and Ilcheva, M.(eds.), *Review of Need: Indicators of Public Confidence in Criminal Justice for Policy*.
- Jewkes, Y. (2015). Media and crime.
- Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., & Turner, L. A. (2007). Toward a definition of mixed methods research. *Journal of mixed methods research*, 1(2), 112-133.
- Kowert, R., Griffiths, M. D., & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic? Emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of science, technology & society*, 32(6), 471-479.
- Kowert, R. (2014). The gamer identity crisis: Towards a reclamation. *First Person Scholar*,

27, 2014.

- Lafrance, J. P. (1994). La machine métaphysique-Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 12(67), 9-32.
- Laurel, B. (2013). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2020). The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). *PLoS One*, 15(10), e0240726.
- Luna, S. M. M. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala Likert. *Xihmai*, 2(4).
- Martín-Gamero Molina, M. (2023). A escoger entre: delincuencia juvenil, política criminal, victimología, conductas violentas.
- McIntyre, L. (2018). Post-truth. Cambridge, MA: MIT Press. *Media & Jornalismo*, 19(34), 333-335.
- Medina, J. (2003). Inseguridad ciudadana, miedo al delito y policía en España. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 5(3), 1-21.
- Morgenroth, T., Stratemeyer, M., & Paaßen, B. (2020). The gendered nature and malleability of gamer stereotypes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(8), 557-561.
- Navarro, S. S. (2005). La influencia de los medios en la percepción social de la delincuencia. *Revista electrónica de Ciencia penal y Criminología*, 7, 09.
- Noelle-Neumann, E. (1993). La espiral del silencio. La opinión pública y los efectos de los medios de comunicación. *Communication & society*, 6(1-2), 9-28.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male

- gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76, 421-435.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble*. London: Viking.
- Presdee, M. (2003). *Cultural criminology and the carnival of crime*. Routledge.
- Raine, A., & Sanmartín, J. (2000). Violencia y psicopatía (Vol. 4). Grupo Planeta (GBS).
- Rechea Alberola, C., Fernández Molina, E., & Benítez Jiménez, M. J. (2004). Tendencias sociales y delincuencia.
- Rechea Alberola, C., & Fernández Molina, E. (2006). Los discursos sobre seguridad ciudadana y lucha contra la delincuencia en la prensa española.
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
- Rodríguez-Virgili, J., & Serrano-Puche, J. (2019). Medios de comunicación y opinión pública en España: una aproximación desde la teoría de Agenda Setting. *Panorama social*, 30, 27-39.
- Rohloff, A., & Wright, S. (2010). Moral panic and social theory: Beyond the heuristic. *Current Sociology*, 58(3), 403-419.
- Romero, M. Á. M., Tiza, D. R. H., Murillo, J. P. M., Cervantez, D. O. O., & Ordóñez, G. I. (2023). Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo.
- Shaw, A. (2013). On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience.
- Sparks, R. (1992). *Television and the drama of crime: Moral tales and the place of crime in public life*. Open University Press.
- Tajfel, H. (1979). Individuals and groups in social psychology. *British Journal of social and clinical psychology*, 18(2), 183-190.
- Turner, J. C. (1989). Self-categorization theory and social influence. *The psychology of group*

- influence*, 233-275.
- Turkle, S. (2005). *The second self: Computers and the human spirit*. Mit Press.
- Vozmediano, L., San Juan, C., & Vergara, A. I. (2008). Problemas de medición del miedo al delito. *Revista electrónica de ciencia penal y criminología*, 10(7), 1-17.
- Walsh, J. P. (2020). Social media and moral panics: Assessing the effects of technological change on societal reaction. *International Journal of Cultural Studies*, 23(6), 840-859.
- Williams, D. (2006). A brief social history of game play.
- Wright, S. (2015). Moral panics as enacted melodramas. *British Journal of Criminology*, 55(6), 1245-1262.
- Young, J. (2011). El pánico moral. Sus orígenes en la resistencia, el ressentiment y la traducción de la fantasía en realidad. *Delito y sociedad*, 31, 7-21.

8. ANEXOS

Anexo-I.

El miedo al delito.

El miedo al delito es un término que hace referencia al terror de las personas a ser víctimas de un delito. A pesar de que a día de hoy existe cierta templanza acerca de la definición del término mencionado, Ferraro (1995) lo define como “una respuesta emocional de nerviosismo o ansiedad al delito o símbolos que la persona asocia al delito” (Ferraro, 1995, p. 4). No se trata de un hecho cuantificable y estático, sino que es dinámico y varía en función del contexto, las experiencias subjetivas, la localización, etc (Sparks, 1992, p. 11). Por el contrario, la inseguridad subjetiva es un concepto que a menudo es confundido con el miedo al delito pero que por el contrario se trata de un fenómeno mucho más genérico y abstracto. La inseguridad ciudadana hace referencia a la in tranquilidad abstracta frente al delito como un problema de carácter social. La President 's Commission on Law Enforcement and Administration of Justice (1967) llevó a cabo diversos estudios en los cuales se observó que el miedo al delito no tenía relación necesariamente directa con la tasa delincuencial. Se descubrió que no existe una correlación nítida entre el nivel de criminalidad y el miedo al delito. A nivel internacional se realizaron investigaciones que concretaron la influencia de ciertos factores personales con respecto al miedo al delito, por ejemplo, se da un mayor miedo al delito en mujeres que en hombres, en personas de clase baja que en personas de clase media o alta (Medina, 2003, p. 3), en personas con discapacidad o problemas de salud (Jackson, et al., 2008, p. 7), etc. Es decir, que el miedo al delito, puesto que se trata de una experiencia emocional del sujeto, va a depender de la forma en la que se procesa la información y de la interpretación de la realidad a partir de los elementos que se perciben en el entorno (Vozmediano, San Juan & Vergara, 2008, p. 2).

Anexo-II.

Clasificaciones de videojuegos en función del hardware, el contenido y según cinco distribuidoras de videojuegos en 2020.

Se han seguido múltiples criterios a lo largo del tiempo para tratar de crear una clasificación adecuada de los videojuegos, pero se pueden distinguir dos grandes tipologías: la que se basa en el tipo de *hardware* empleado, y la que se basa en las características propias del juego. La primera, es decir, la que toma como pilar fundamental el *hardware*, es clara en tanto que su clasificación es excluyente y no da pie a confusiones. No obstante, debido a la velocidad a la que evolucionan las tecnologías a día de hoy, es muy probable que una clasificación basada en el *hardware* quede anticuada o se vea desfasada en un corto margen de tiempo. Por otro lado, la clasificación basada en las características del juego, ofrece una infinidad de posibilidades puesto que los criterios de clasificación son muy diversos: temática, grado de interacción, habilidades, etc (Rodríguez, 2002, p. 12). Dentro de este tipo de clasificación, Martín y colaboradores (1995) establecieron una división de los videojuegos en 7 tipos diferentes.

Tabla-19.

División según las características del videojuegos de Martín y colaboradores (1995).

Tipo de videojuego		Características
Arcade	Simuladores deportivos. (- violencia)	Son los más tradicionales dentro del mundo de los videojuegos. El jugador debe superar obstáculos de dificultad variable y creciente, enfrentarse a diversos enemigos y recolectar objetos de valor.
	Juegos de lucha (+ violencia)	
Aventura		El jugador debe superar desafíos y resolver acertijos en entornos peligrosos
Estrategia		El individuo tendrá que controlar variables de

	diversa índole para lograr un objetivo concreto
Juegos de rol	Se busca recrear los juegos de mesa tradicionales pero esta vez el ordenador es aquel que tiene el papel de director y establece las normas del juego.
Simuladores	Buscan reproducir de la forma más realista posible un concepto para que el jugador lo experimente como si fuese real, por ejemplo los simuladores de aviones o de camiones.
Educativos	Aquellos en los que la finalidad didáctica prima por encima de la finalidad lúdica del juego.
Juegos de mesa	Aquellos en los que se reproduce tal cual un juego de mesa tradicional pero en una plataforma tecnológica y no física

Fuente: Elaboración propia según la clasificación de Martín y colaboradores (1995).

Ambas tipologías presentadas anteriormente parten de un criterio concreto, el *hardware* o el contenido del juego, por lo tanto resultan ser muy reducidas (Rodríguez, 2002, p. 14). Por ello existen otras clasificaciones que atienden a otros criterios ajustándose a investigaciones o estudios concretos. Por ejemplo, una de las clasificaciones más completas que existen hasta día de hoy es la de Estallo (1995), donde se integran dos criterios diversos: en primer lugar las destrezas y medios psicológicos requeridos, y en segundo lugar el avance y la temática del juego. A partir de estos dos criterios de clasificación Estallo establece cuatro divisiones: juegos de arcade, juegos de simulación, juegos de estrategia y reproducciones de juegos de mesa. Los juegos de arcade se caracterizan por presentar un ritmo de juego veloz, por lo que se le exige al jugador un tiempo de reacción rápido y una atención selectiva. Los juegos de simulación son aquellos en los que se recrean determinadas actividades o experiencias las cuales, por lo general, suelen ser de difícil acceso en la vida real. Estos, a diferencia de los juegos de arcade, se caracterizan por la escasa influencia que tiene el tiempo de reacción, frente a la gran importancia del uso de estrategias complejas y conocimiento

nuevo y concreto. Esta categoría de videojuegos a su vez se divide en dos: simuladores instrumentales y simuladores situacionales. Los simuladores instrumentales son aquellos que fueron creados con una finalidad concreta como por ejemplo los simuladores de aviones que tenían como finalidad servir como entrenamiento para los pilotos. Y los simuladores situacionales, los cuales permiten al jugador asumir un rol concreto en diversas áreas, como por ejemplo en un deporte, en un estilo de vida, en una empresa, etc. En tercer lugar, los juegos de estrategia otorgan al jugador un rol concreto y este último solo tiene conocimiento de cuál es el objetivo final que debe lograr. Dentro de esta categoría entrarían los juegos de rol, de estrategia militar, de aventuras gráficas, etc. Y por último las reproducciones de los juegos de mesa tradicionales, que como el propio nombre indica, se trata de la adaptación tecnológica de los juegos de mesa originales. A pesar de la complejidad de esta clasificación, el autor reconoce que aún así existen determinados videojuegos que no pueden ser clasificados en las categorías mencionadas (Rodríguez, 2002. p. 14).

Esta falta de clasificación consensuada de los videojuegos se ve reflejada en las plataformas en línea como Steam, Origin, Ubisoft, Nintendo o EA Games, las cuales ofrecen catálogos de clasificación muy diferentes.

Tabla-20.

Clasificación de videojuegos según cinco distribuidoras de videojuegos en 2020.

Steam	Origin	Ubisoft	Nintendo	EA Games
Acción	Acción	Acción	Acción	Acción
Aventura	Aventura	Aventura	Aventura	Aventuras
Carreras	MMO	Casual	<i>Arcade</i>	Familiar
Casual	Puzzle	<i>Co-op</i>	Lucha	Fantasía
Deportes	Conducción	Lucha	Salud y forma física	Terror
Estrategia	Juego de rol	Horror	Música	Infantil

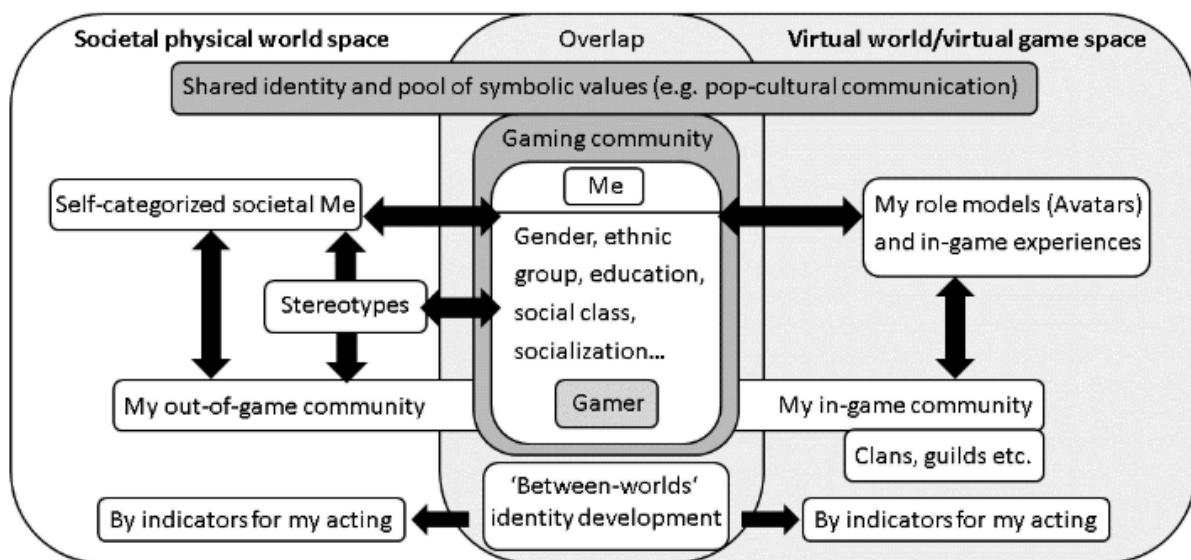
<i>Indie</i>	<i>Shooter</i>	Multijugador	Fiesta	MMORPG
Multijugador masivo	Simulación	Música	Plataformas	Musical
Rol	Deportes	Puzzle	Puzle	Puzzles
Simuladores	Estrategia	Carreras	Carreras	Conducción
	<i>Shooter</i>	Rol (RPG)	Juegos de rol (RPG)	
	Simulación	Disparos (<i>shooter</i>)	Disparos	
	Estrategia	Simulación	Simulación	
		Deportes	Deportivos	
		Estrategia	Estrategia	

Fuente: Elaboración propia según el contenido de Mejías-Climent, 2021, p.29.

Anexo-III.

Modelo integral de identidad gamer.

El modelo de identificación de jugadores de Grooten y Kowert (2025) se trata del primer modelo en considerar la posible superposición de la identidad del *gamer* entre el mundo físico (fuera del videojuego) y el mundo virtual (dentro del videojuego). El modelo propone tres niveles de identidad del jugador: identidad personal, identidad de grupo e identidad virtual (Grooten, Kowert, 2015, p. 81).



Fuente: Grooten & Kowert, 2015, p. 81.

El individuo, representado como “Me”, es decir “Yo”, compuesto por diversos antecedentes personales y su autoidentificación como *gamer* se enmarcan en una percepción de pertenencia a la comunidad *gamer*. Esta última ejerce como grupo social ya que comparte aspectos de identidad simbólicos. Además, esta comunidad se sitúa en la intersección entre el mundo físico y el mundo virtual ya que por un lado el jugador pertenece a comunidades organizadas dentro del videojuego, y por otro lado, se encuentra en contacto con una comunidad externa al juego. Esta intersección entre el mundo virtual y el físico presenta una vertiente integradora en tanto que la comunidad virtual puede sumergirse en el espacio físico

mediante la creación de relaciones interpersonales entre los miembros; o a la inversa, pudiendo darse el caso de que un miembro de la comunidad fuera del juego sea invitado a la comunidad dentro del juego (Grooten, Kowert, 2015, p. 81). La autocategorización del jugador en el mundo físico va a depender del entorno social y del público. Es decir, que el *gamer* se va a definir a sí mismo en relación a los elementos de su entorno, es decir, basándose en estereotipos, información transmitida por los medios de comunicación, etc. Por otro lado, la identidad personal del jugador se corresponde con su “yo virtual” o con su avatar. Mediante la creación de avatares, los jugadores pueden probar identidades secundarias e incluso idealizadas. Este modelo nos permite ver cómo la identidad de los *gamers* tiene múltiples dimensiones y se encuentra muy ligada a las influencias sociales del individuo (Grooten, Kowert, 2015, p. 82).

Anexo-IV.

Encuesta sobre creencias acerca de los videojuegos, los gamers y la violencia.

¡Hola!

Soy estudiante de criminología y psicología, y actualmente estoy realizando mi Trabajo de Fin de Grado sobre el **pánico moral asociado a la representación de la violencia en los videojuegos**. El objetivo principal de esta encuesta es explorar las creencias y opiniones relacionadas con la violencia en los videojuegos y con la identidad *gamer*.

No existen respuestas correctas o incorrectas en esta encuesta. Cada respuesta cuenta y contribuye a enriquecer la investigación, por lo que **te animo a responder con total honestidad y libertad**. Tu colaboración es fundamental para obtener resultados representativos.

La participación en esta encuesta es completamente **anónima** y voluntaria. Los datos recogidos serán tratados de forma **confidencial** y utilizados exclusivamente con fines académicos. No se solicitará información personal que permita la identificación de los participantes.

Se tarda entre **5 y 10 minutos** en realizar la encuesta.

Si tienes alguna duda o si deseas participar en las entrevistas en profundidad escríbeme al siguiente correo: **galagabari@gmail.com**

¡Muchas gracias!

Acepto realizar la encuesta

- Sí.
- No.

Bloque-I. Introducción.

1. ¿Cuál es tu edad?

Indica solamente números.

2. ¿Cuál es tu género?

- Hombre
- Mujer
- No binario

3. ¿Has jugado alguna vez a videojuegos?

- Sí.
- No.

Si Pregunta 3. = Sí. → seguir con preguntas 4 a 9.

Si Pregunta 3. = No. → ir a Bloque-II. Creencias sobre los videojuegos

4. ¿Cuántas horas **a la semana** juegas a videojuegos?

- Menos de 2 horas
- Entre 3 y 6 horas
- Entre 7 y 10 horas
- Entre 10 y 15 horas
- Más de 15 horas

5. ¿Alguna vez has **gastado dinero** en algo relacionado con los videojuegos?

- Sí.
- No.

6. En caso **afirmativo**, ¿en qué has gastado dinero?

- Personalización Estética
- Monedas y Economía del Juego
- Contenido Digital Adicional (ej.: DLCs, expansiones...)
- Suscripciones y Servicios Premium (ej.: pases de batalla)
- Recompensas Aleatorias (ej.: *loot boxes*)
- Productos Físicos Relacionados
- Otra...

7. ¿Qué tipo de videojuegos te gustan?

- Acción (ej.: GTA V)
- Aventura (ej.: Uncharted)
- *Shooter* (ej.: Call of Duty)
- *Roleplaying* (ej.: Final Fantasy)
- Horror (ej.: Resident Evil)
- Estrategia (ej.: Age of Empires)
- *Arcade* (ej.: Super Mario)
- Battle Royale (ej.: Apex Legends)
- *Multiplayer Online Battle Arena* (ej.: League of Legends)
- Simulación (ej.: Los Sims)
- Deportes (ej.: Fifa)

8. ¿Te consideras *gamer*?

- Sí.
- No.

9. ¿Qué es ser *gamer* para ti?

Bloque-II. Creencias sobre los videojuegos

A continuación, se presentarán una serie de **creencias** acerca de los **videojuegos** y deberás indicar tu grado de acuerdo utilizando una escala **del 1 al 5**.

Los videojuegos....: 1 = Totalmente en desacuerdo y 5 = Totalmente de acuerdo. Desliza hacia la derecha para poder ver todas las puntuaciones.	1	2	3	4	5
Son mayoritariamente violentos					

Aumentan las conductas violentas en quienes los juegan					
Son para niños y adolescentes					
Mejoran la capacidad de reacción ante situaciones de peligro real					
Al ser violentos ofrecen experiencias narrativas profundas que ayudan a reflexionar sobre la moralidad					
Permiten vivir experiencias irreales					
Hacen perder la noción del tiempo					
Hacen perder la noción de la realidad					
Son una forma de arte y cuentan historias tan complejas como el cine o la literatura					
Son solo un producto de entretenimiento sin valor cultural o educativo					
Aíslan socialmente a sus usuarios					
Ayudan a reducir el estrés					
Facilitan la socialización a través del juego					
Glorifican la violencia del mundo físico					
Tienen imágenes violentas que desensibilizan respecto a la violencia del mundo físico					

Bloque-III. Creencias sobre los *gamers*

A continuación, se presentarán una serie de **creencias** acerca de los **jugadores** o *gamers* y deberás indicar tu grado de acuerdo **del 1 al 5**.

Los <i>gamers</i>: 1 = Totalmente en desacuerdo y 5 = Totalmente de acuerdo. Desliza hacia la derecha para poder ver todas las puntuaciones.	1	2	3	4	5
--	----------	----------	----------	----------	----------

Son personas violentas					
Son personas extrañas					
Son personas inteligentes					
Son personas poco atractivas					
Son personas solitarias y antisociales					
Son mayoritariamente hombres					
Son personas inmaduras					
Dejan de ir a clase para jugar a videojuegos					
Duermen menos por jugar a videojuegos					
Se gastan mucho dinero en videojuegos o productos relacionados					
La mayoría tienen obesidad					
Tienen habilidades superiores en resolución de problemas					
Tienen habilidades superiores en toma de decisiones					
Solo tienen amigos en línea					
Tienen mayor capacidad para trabajar en equipo y cooperar con los demás					

Bloque-IV. Creencias sobre la violencia y su representación en los medios de producción cultural

A continuación, se presentarán una serie de **creencias** acerca de la **violencia y su representación en los medios de producción cultural** (noticias, películas, series, videojuegos, cómics, etc.) y deberás indicar tu grado de acuerdo **del 1 al 5**.

1 = Totalmente en desacuerdo y 5 = Totalmente de acuerdo. Desliza hacia la derecha para poder ver todas las puntuaciones.	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

La sociedad es cada día más violenta					
Los medios están repletos de sexo y violencia					
La violencia en los medios refleja una sociedad en decadencia moral					
La violencia representada en los medios desensibiliza a los jóvenes					
Los jóvenes que consumen contenido violento pierden empatía y se vuelven insensibles al sufrimiento ajeno					
Ver violencia en los medios hace que los jóvenes sean más violentos en la vida real					
Los medios han convertido la violencia en un espectáculo					
La violencia es morbosa					
La violencia vende					
La violencia que se ve en los medios no se parece a la violencia real					

Bloque-V. Reflexión personal.

¿Cuál es tu opinión sobre la representación de la violencia en los videojuegos?

Contesta a la siguiente pregunta con tu opinión personal de la forma más extensa posible.

Anexo-V.

Guion de entrevista vivencial semi-estructurada a gamer.

Bloque-I: Demografía.

1. ¿Cuántos años tienes?
2. ¿Con qué género te identificas?
3. ¿Cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Bloque-II: Experiencia de juego.

4. ¿Qué significa para ti jugar a videojuegos?
5. ¿Qué es lo que más te gusta de jugar a videojuegos?
6. ¿Qué tipo de juegos sueles preferir y por qué?
7. ¿Qué experiencias o sensaciones buscas al jugar?
8. ¿Cómo describirías la sensación de estar inmerso en un videojuego?

Bloque-III: Relación entre videojuegos y el jugador.

9. ¿Consideras los videojuegos como una forma de entretenimiento o como algo más?
10. ¿Sientes que jugar a videojuegos es diferente a otras formas de ocio?
11. ¿Sientes que los videojuegos te ayudan a desarrollar ciertas habilidades (resolución de problemas, estrategia, reflejos, etc.)?
12. ¿Los videojuegos te ofrecen una oportunidad para explorar diferentes roles o para la identificación imaginaria?
13. ¿Crees que los videojuegos te ayudan a conectar con otras personas o a sentirte parte de un grupo?
14. ¿Los videojuegos te generan frustración en ocasiones?

Bloque-IV: Identidad como gamer.

15. ¿Qué significa para ti ser *gamer*?
16. ¿Te identificas con el término "*gamer*"?
17. ¿Qué crees que se necesita para ser considerado *gamer* dentro de la comunidad?

18. ¿Sientes que tu identidad como *gamer* es una parte importante de la percepción que tienes de ti mismo?

Bloque-V: Estereotipos y percepciones sociales.

19. ¿Crees que existen estereotipos asociados a los *gamers*? Si es así, ¿te sientes identificado con alguno de ellos?

20. ¿Cómo te afectan estos estereotipos, si es que lo hacen?

21. ¿Cómo crees que la sociedad en general percibe a los *gamers*?

22. ¿Has sentido alguna vez que tu afición por los videojuegos es vista como algo negativo o problemático por tu entorno (familia, amigos, etc.)?

Bloque-VI: Videojuegos, violencia y medios de comunicación.

23. ¿Cómo percibes la violencia representada en los videojuegos?

24. ¿Crees que esta violencia influye en tu comportamiento o en tu forma de pensar fuera del juego?

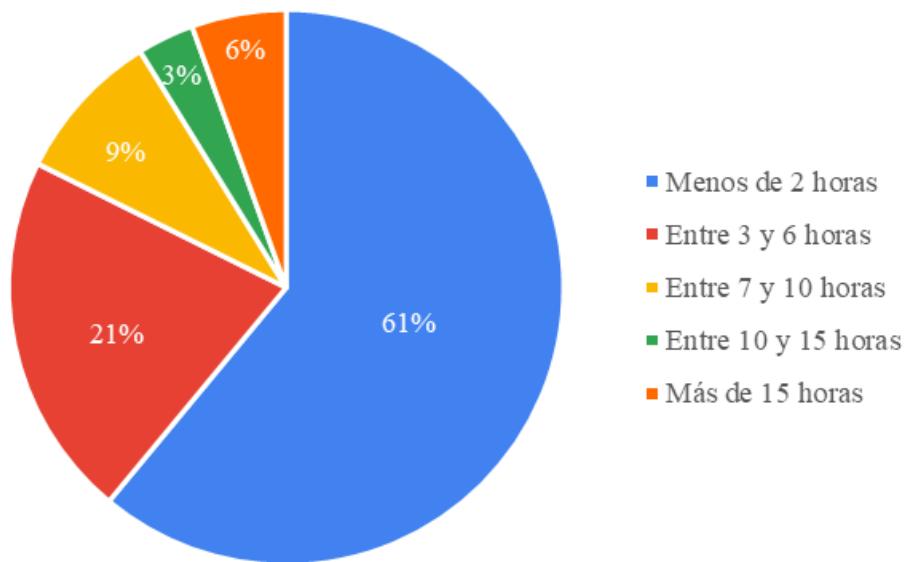
25. ¿Crees que los medios de comunicación contribuyen a generar una imagen negativa de los *gamers*, especialmente en relación con la violencia?

26. ¿Cómo percibes el tratamiento mediático de los videojuegos?

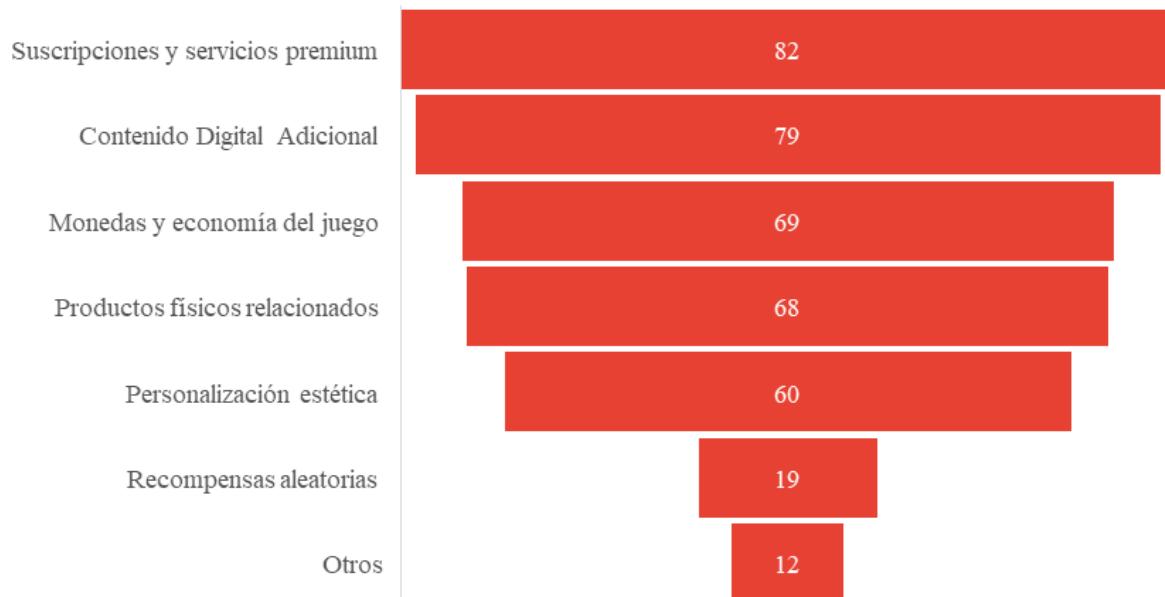
27. ¿Crees que los videojuegos pueden tener algún impacto positivo a nivel social o cultural?

Anexo-VI.

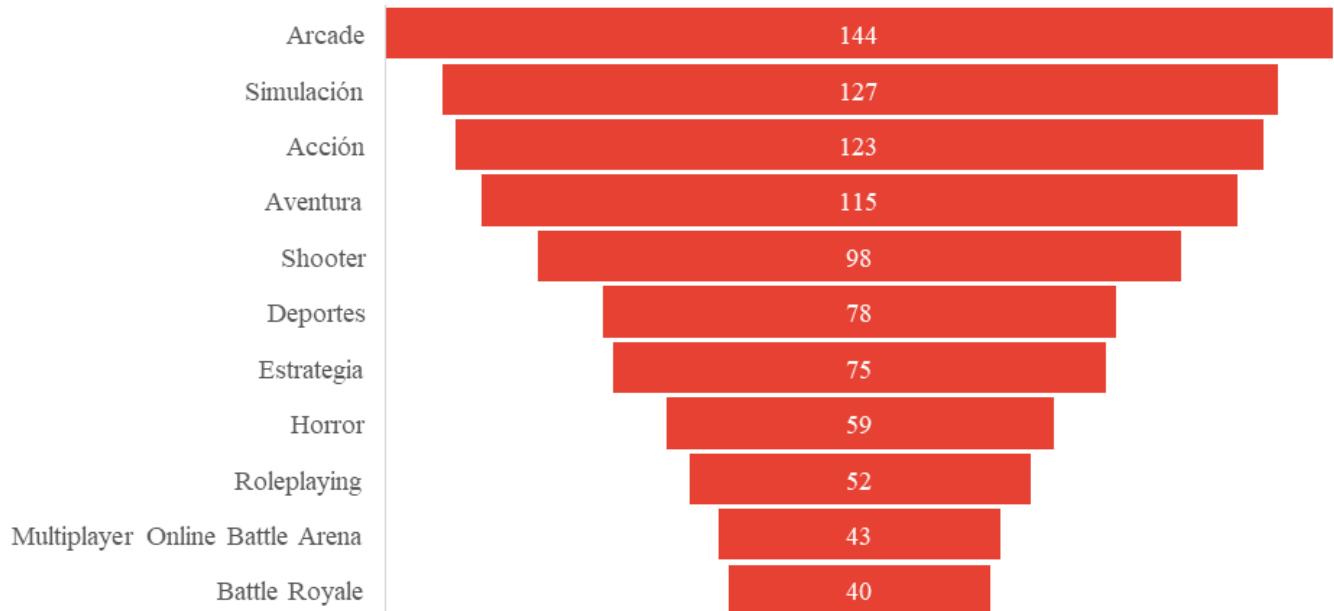
a. Distribución de la muestra según horas semanales dedicadas a jugar videojuegos.



b. Destino del gasto en productos relacionados con los videojuegos por parte de quienes han declarado haber realizado alguna compra.



c. *Preferencias de género de videojuegos entre los encuestados que han jugado alguna vez.*



Anexo-VII.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las afirmaciones del “Bloque II. Creencias sobre los videojuegos”, diferenciando entre gamers, no-gamers y NJV.

		N	Media	Desv. estándar	Error estándar
Los videojuegos son mayoritariamente violentos	Gamer	70	2,57	1,001	.120
	No-gamer	202	2,67	1,139	.080
	NJV	32	3,31	1,378	.244
Total	304	2,71	1,152	.066	
Los videojuegos aumentan las conductas violentas en quienes los juegan	Gamer	70	1,61	.822	.098
	No-gamer	202	2,88	1,277	.090
	NJV	32	3,47	1,295	.229
Total	304	2,65	1,327	.076	
Los videojuegos son para niños y adolescentes	Gamer	70	2,01	1,245	.149
	No-gamer	202	2,27	1,209	.085
	NJV	32	2,72	1,464	.259
Total	304	2,26	1,257	.072	
Los videojuegos mejoran la capacidad de reacción ante situaciones de peligro real	Gamer	70	3,21	1,250	.149
	No-gamer	202	2,39	1,159	.082
	NJV	32	1,78	1,184	.209
Total	304	2,52	1,253	.072	
Los videojuegos al ser violentos ofrecen experiencias narrativas profundas que ayudan a reflexionar sobre la moralidad	Gamer	70	3,37	1,024	.122
	No-gamer	202	2,22	1,173	.083
	NJV	32	2,31	1,512	.267
Total	304	2,49	1,272	.073	
Los videojuegos permiten vivir experiencias irreales	Gamer	70	4,36	.933	.112
	No-gamer	202	3,69	1,187	.084
	NJV	32	3,75	1,459	.258
Total	304	3,85	1,195	.069	
Los videojuegos hacen perder la noción del tiempo	Gamer	70	3,93	1,040	.124
	No-gamer	202	3,99	1,133	.080
	NJV	32	3,84	1,483	.262
Total	304	3,96	1,151	.066	
Los videojuegos hacen perder la noción de la realidad	Gamer	70	2,33	1,248	.149
	No-gamer	202	3,27	1,257	.088
	NJV	32	3,59	1,500	.265
Total	304	3,09	1,347	.077	
Los videojuegos son una forma de arte y cuentan historias tan complejas como el cine o la literatura	Gamer	70	4,50	.897	.107
	No-gamer	202	3,03	1,277	.090
	NJV	32	2,47	1,459	.258
Total	304	3,31	1,392	.080	
Los videojuegos son solo un producto de entretenimiento sin valor cultural o educativo	Gamer	70	1,46	.793	.095
	No-gamer	202	2,30	1,172	.082
	NJV	32	3,38	1,540	.272
Total	304	2,22	1,256	.072	
Los videojuegos aíslan socialmente a sus usuarios	Gamer	70	2,19	1,011	.121
	No-gamer	202	3,03	1,242	.087
	NJV	32	3,38	1,561	.276
Total	304	2,87	1,287	.074	
Los videojuegos ayudan a reducir el estrés	Gamer	70	3,79	1,089	.130
	No-gamer	202	2,51	1,181	.083
	NJV	32	1,91	1,254	.222
Total	304	2,74	1,310	.075	
Los videojuegos facilitan la socialización a través del juego	Gamer	70	3,86	1,026	.123
	No-gamer	202	2,86	1,117	.079
	NJV	32	2,03	1,177	.208
Total	304	3,00	1,221	.070	
Los videojuegos glorifican la violencia del mundo físico	Gamer	70	2,03	1,007	.120
	No-gamer	202	2,86	1,206	.085
	NJV	32	3,50	1,481	.262
Total	304	2,74	1,268	.073	
Los videojuegos tienen imágenes violentas que desensibilizan respecto a la violencia del mundo físico	Gamer	70	2,54	1,099	.131
	No-gamer	202	3,35	1,221	.086
	NJV	32	3,69	1,533	.271
Total	304	3,20	1,282	.074	

Anexo-VIII.

Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las afirmaciones del “Bloque III. Creencias sobre los gamers”, diferenciando entre gamers no-gamers y NJV.

		N	Media	Desv. estándar	Error estándar
Los gamers son personas violentas	Gamer	70	1,51	,944	,113
	No-gamer	202	1,97	,979	,069
	NJV	32	2,59	1,388	,245
Total	304	1,93	1,060	,061	
Los gamers son personas extrañas	Gamer	70	1,97	1,103	,132
	No-gamer	202	2,21	1,077	,076
	NJV	32	2,56	1,216	,215
Total	304	2,19	1,106	,063	
Los gamers son personas inteligentes	Gamer	70	3,04	,939	,112
	No-gamer	202	2,90	,967	,068
	NJV	32	2,69	1,176	,208
Total	304	2,91	,986	,057	
Los gamers son personas poco atractivas	Gamer	70	1,99	1,083	,129
	No-gamer	202	2,18	1,037	,073
	NJV	32	2,50	1,270	,225
Total	304	2,17	1,080	,062	
Los gamers son personas solitarias y antisociales	Gamer	70	2,11	,941	,112
	No-gamer	202	2,52	1,129	,079
	NJV	32	2,91	1,329	,235
Total	304	2,47	1,131	,065	
Los gamers son personas mayoritariamente hombres	Gamer	70	3,29	1,264	,151
	No-gamer	202	3,35	1,180	,083
	NJV	32	3,41	1,365	,241
Total	304	3,34	1,216	,070	
Los gamers son personas inmaduras	Gamer	70	1,86	,921	,110
	No-gamer	202	2,46	1,151	,081
	NJV	32	2,78	1,039	,184
Total	304	2,36	1,125	,065	
Los gamers dejan de ir a clase para jugar a videojuegos	Gamer	70	1,79	,899	,107
	No-gamer	202	2,58	1,170	,082
	NJV	32	2,75	1,414	,250
Total	304	2,42	1,191	,068	
Los gamers duermen menos por jugar a videojuegos	Gamer	70	3,19	1,183	,141
	No-gamer	202	3,58	1,153	,081
	NJV	32	3,78	1,211	,214
Total	304	3,51	1,177	,068	
Los gamers se gastan mucho dinero en videojuegos o productos relacionados	Gamer	70	3,13	1,048	,125
	No-gamer	202	3,40	1,169	,082
	NJV	32	3,50	1,270	,225
Total	304	3,35	1,156	,066	
Los gamers la mayoría tienen obesidad	Gamer	70	1,64	,835	,100
	No-gamer	202	2,16	1,122	,079
	NJV	32	2,41	1,103	,195
Total	304	2,07	1,085	,062	
Los gamers tienen habilidades superiores en resolución de problemas	Gamer	70	2,94	1,178	,141
	No-gamer	202	2,37	1,076	,076
	NJV	32	2,44	1,268	,224
Total	304	2,51	1,143	,066	
Los gamers tienen habilidades superiores en toma de decisiones	Gamer	70	2,86	1,171	,140
	No-gamer	202	2,30	1,111	,078
	NJV	32	2,28	1,170	,207
Total	304	2,42	1,152	,066	
Los gamers solo tienen amigos en linea	Gamer	70	1,60	,824	,098
	No-gamer	202	2,15	1,080	,076
	NJV	32	2,63	1,157	,205
Total	304	2,08	1,074	,062	
Los gamers tienen mayor capacidad para trabajar en equipo y cooperar con los demás	Gamer	70	2,90	1,105	,132
	No-gamer	202	2,46	1,061	,075
	NJV	32	2,16	1,081	,191
Total	304	2,53	1,093	,063	

Anexo-IX.

a. *Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las afirmaciones del “Bloque IV. Creencias sobre la violencia y su representación en los medios de producción cultural”, diferenciando entre gamers no-gamers y NVJ.*

		N	Media	Desv. estándar	Error estándar
La sociedad es cada día más violenta	Gamer	70	2,96	1,324	,158
	No-gamer	202	3,54	1,189	,084
	NJV	32	3,88	1,289	,228
Total		304	3,44	1,260	,072
Los medios están repletos de sexo y violencia	Gamer	70	3,51	1,087	,130
	No-gamer	202	3,63	1,122	,079
	NJV	32	3,94	1,268	,224
Total		304	3,64	1,132	,065
La violencia en los medios refleja una sociedad en decadencia moral	Gamer	70	3,23	1,119	,134
	No-gamer	202	3,64	1,173	,083
	NJV	32	3,75	1,437	,254
Total		304	3,56	1,201	,069
La violencia representada en los medios desensibiliza a los jóvenes	Gamer	70	3,49	1,046	,125
	No-gamer	202	3,57	1,204	,085
	NJV	32	3,81	1,401	,248
Total		304	3,58	1,191	,068
Ver violencia en los medios hace que los jóvenes sean más violentos en la vida real	Gamer	70	2,51	1,073	,128
	No-gamer	202	3,21	1,293	,091
	NJV	32	3,78	1,313	,232
Total		304	3,11	1,298	,074
Los medios han convertido la violencia en un espectáculo	Gamer	70	3,61	1,231	,147
	No-gamer	202	3,79	1,163	,082
	NJV	32	4,00	1,344	,238
Total		304	3,77	1,199	,069
La violencia es morbosa	Gamer	70	3,76	1,334	,159
	No-gamer	202	3,65	1,331	,094
	NJV	32	4,13	1,185	,209
Total		304	3,72	1,321	,076
La violencia vende	Gamer	70	4,27	900	,108
	No-gamer	202	3,99	1,150	,081
	NJV	32	4,09	1,174	,208
Total		304	4,07	1,103	,063
La violencia que se ve en los medios no se parece a la violencia real	Gamer	70	3,04	1,083	,129
	No-gamer	202	3,01	1,146	,081
	NJV	32	3,09	1,422	,251
Total		304	3,03	1,160	,067
Los jóvenes que consumen contenido violento pierden empatía y se vuelven insensibles al sufrimiento ajeno	Gamer	70	2,54	1,073	,128
	No-gamer	202	3,25	1,258	,089
	NJV	32	3,72	1,250	,221
Total		304	3,14	1,264	,073

b. Nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados con las afirmaciones del “Bloque IV. Creencias sobre la violencia y su representación en los medios de producción cultural”, en función del rango etario.

¿Cuál es tu edad?	La sociedad es cada día más violenta	Los medios están repletos de sexo y violencia	La violencia en los medios refleja una sociedad en decadencia moral	La violencia representada en los medios desensibiliza a los jóvenes	Ver violencia en los medios hace que los jóvenes sean más violentos en la vida real	Los medios han convertido la violencia en un espectáculo	La violencia es morbosa	La violencia vende	La violencia que se ve en los medios no se parece a la violencia real	Los jóvenes que consumen contenido violento pierden empatía y se vuelven insensibles al sufrimiento ajeno	
De 15 a 30 años	Media	3,35	3,54	3,54	3,52	2,89	3,66	3,63	4,07	3,02	2,90
	N	174	174	174	174	174	174	174	174	174	174
	Desv. estándar	1,216	1,100	1,089	1,095	1,197	1,205	1,327	1,026	1,051	1,198
De 31 a 45 años	Media	3,12	3,43	3,17	3,24	2,86	3,60	3,62	4,00	3,00	3,00
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Desv. estándar	1,347	1,107	1,413	1,265	1,407	1,251	1,413	1,249	1,269	1,288
De 46 a 60 años	Media	3,82	3,92	3,71	3,77	3,65	4,08	3,89	4,10	2,97	3,74
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Desv. estándar	1,222	1,106	1,220	1,273	1,307	,980	1,243	1,141	1,293	1,173
De 61 a 84 años	Media	3,69	3,96	3,92	4,08	3,77	4,08	4,12	4,04	3,27	3,54
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Desv. estándar	1,320	1,311	1,383	1,324	1,210	1,412	1,275	1,311	1,373	1,363
Total	Media	3,44	3,64	3,56	3,58	3,11	3,77	3,72	4,07	3,03	3,14
	N	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
	Desv. estándar	1,260	1,132	1,201	1,191	1,298	1,199	1,321	1,103	1,160	1,264

Anexo-X.

La visión de la violencia en los videojuegos como un recurso narrativo.

Los entrevistados muestran una clara inclinación con respecto a que los videojuegos son una forma de arte, capaz de contar historias tan complejas como las del cine o la literatura. Esta perspectiva también se observa en las respuestas de los encuestados que, aunque no todos se identifican como *gamers*, todos aquellos que lo mencionan sí que han jugado alguna vez a videojuegos. Entre quienes sí se consideran *gamers*, se destacan argumentos que sitúan al videojuego como una forma de expresión comparable al arte tradicional. Encuestado-33 sostiene de forma crítica que “el trato con los videojuegos es sumamente distinto al trato con cualquier otro arte. Porque varios videojuegos sean violentos y tengan mensajes violentos, no significa que todos lo sean. Dalí al volver a España dijo que quería ver a los dos caudillos: Franco y Velázquez. ¿Son todos los artistas franquistas? No. Pues lo mismo con los videojuegos”. En una línea similar, Encuestado-160 señala que “el arte es arte y normalmente la violencia solo se usa en él como recurso para dar un mensaje o conseguir un objetivo artístico que para el consumidor de ese tipo de arte suele ser más positivo que negativo, aunque no todo el arte es válido para todas las personas”. Esta misma perspectiva es compartida por Encuestado-207: “¿Acaso en las películas, series, libros no se encuentra también? Es de burdos tachar a esa forma de arte por su violencia presente”. Estos últimos se consideran *gamers* y opinan de esta forma, pero aquellos que no se identifican como tal también muestran argumentos similares y coinciden en que la violencia puede tener un rol funcional en el videojuego. Encuestada-200 afirma que “la violencia en los videojuegos no me parece algo negativo en sí, diría que forma parte de puro entretenimiento y/o representación de una historia como en el cine”, mientras que la Encuestada-255 indica que “los videojuegos, al igual que el cine o la literatura, incluyen situaciones ‘violentas’ como una forma de narrar historias, crear tensión o desarrollar personajes”.

Anexo-XI.

La adicción asociada a los videojuegos.

Ciertos entrevistados y encuestados están de acuerdo en señalar que el verdadero peligro reside en la posibilidad de desarrollar una dependencia hacia el juego, que a menudo está reforzada por dinámicas de recompensa y retroalimentación positiva dentro de los videojuegos. Layton, por ejemplo, menciona que abandonó un juego debido al miedo de “quedarse adicto”. Este mismo identifica que algunos juegos están diseñados específicamente para fomentar esa adicción “para que tú te mantengas enganchado”. Ellie añade una perspectiva más psicológica, destacando el papel de la recompensa inmediata como factor motivador: “sí que está el factor de que puede provocar como adicción. Al final, esa dopamina de ‘yo tengo el control en la partida y me siento bien al estar matando a otros jugadores’”. También surge la idea de que la violencia no es una causa directa de la agresividad, sino que es una herramienta de estimulación que tiene como objetivo enganchar al jugador. Layton profundiza en esta idea al subrayar que “la adicción se puede representar en muchas formas”, y pone como ejemplo a Fortnite, que es un juego que “no tiene ninguna violencia”, pero que resulta “altamente adictivo y [...] altamente te recompensa pagarlo”, aludiendo así a una estructura de monetización que refuerza el carácter adictivo de los videojuegos. Con respecto a esto, Ellie afirma que “la adicción” es un problema más grave a largo plazo que el contenido violento, legitimando las preocupaciones sociales en torno al tiempo de exposición a los videojuegos. De hecho, estas preocupaciones también se reflejan en las respuestas a la encuesta, aunque desde una perspectiva más despectiva que en las entrevistas, donde el término “adicto” aparece de forma explícita o implícita en las definiciones de la persona gamer. Se le describe como “alguien adicto a los videojuegos”, “un adicto al juego”, o de manera indirecta como “quién solo piensa en videojuegos ocupando todo su tiempo”, “persona que pasa mucho tiempo jugando y deja todo por el juego”, o simplemente “pasar más tiempo del que es sano jugando”.

Anexo-XII.

a. *Transcripción de la entrevista vivencial a Luigi.*

Gala: Buenas tardes, Luigi.

Luigi: Buenas tardes.

Gala: Eh... Primero voy a empezar haciéndote unas preguntas demográficas para situarte un poco y para entrar en contexto.

Luigi: Ajá.

Gala: Lo primero, ¿cuántos años tienes?

Luigi: 19 años.

Gala: Vale, ¿y con qué género te identificas?

Luigi: Eh... hombre. Eh... masculino.

Gala: Sí, perfecto. ¿Y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Luigi: Eh... desde que tengo memoria, desde los 3 años o así.

Gala: De acuerdo. Vale, pues ya entramos en el primer bloque, que es la... la experiencia de juego, por así decirlo.

Luigi: Ajá.

Gala: ¿Qué significa para ti jugar a videojuegos?

Luigi: Para mí, jugar a videojuegos puede significar muchas cosas. Digo... Mayormente entretenimiento, pero puede ser también... eh... estar con amigos, socializar... También, en parte, puede ser descubrir unas historias o... digo, descubrir unas cosas.

Gala: Si.

Luigi: A mí me gustan mucho los juegos de historia que... por... por ahí me baso en muchas ideas de las que después tengo yo, más o menos.

Gala: Ajá.

Luigi: Por eso es más o menos lo que...

Gala: Entiendo. ¿Y qué es lo que más te gusta de jugar a videojuegos?

Luigi: Lo que más me gusta es definitivamente la parte social. Es... juego muchos juegos *online* con amigos del instituto, mayormente, pero también con los de la universidad. Eh... Y sí que... Sí que me gusta mucho. Es esa parte la que más me apasiona.

Gala: Sí. Entonces entiendo que... que los juegos que prefieres son los que son *online*, multijugador.

Luigi: Los prefiero por el aspecto social, no por el juego en sí.

Gala: Ajá.

Luigi: Como juego, como medio, prefiero un juego más centrado en una historia, por ejemplo.

Gala: Ah, entiendo. Entiendo, entiendo. ¿Y qué experiencia exactamente o qué sensaciones es lo que buscas cuando... cuando juegas, cuando te apetece jugar?

Luigi: A ver, diría... Lo que busco generalmente es entretenimiento. Es por eso que me gustan también mucho los juegos *online*. Estar con amigos añade mucho ese factor de entretenimiento.

Gala: Sí.

Luigi: Que otras cosas no me dan a tal nivel. Por ejemplo, ver una película, ¿no?

Gala: Entiendo. Entonces es como una sensación más inmersiva, ¿no?

Luigi: Sí. Sí. Se podría llamar así. Tú estás en una situación con tus amigos y... En la que el juego te pone en una situación y eso genera momentos, momentos graciosos o puede ser gracioso o puede ser malo, o puede ser discusión incluso también.

Gala: Sí. Y si tuvieras que describir esta sensación de estar inmerso en un videojuego, ¿cómo lo plasmarías en palabras?

Luigi: Eh... No sabría describírtelo bien, pero sería como estar en otro mundo, literalmente. Es como que... Entras en tu zona, en el mundo y estás ahí, sea solo, con los personajes del videojuego o con amigos riéndote.

Gala: Entonces, para ti, ¿los videojuegos te ofrecen una oportunidad para explorar diferentes roles o para la identificación imaginaria? Como hablas de que te metes como en otro mundo y demás, ¿dirías que exploras diferentes roles mediante los videojuegos?

Luigi: Eh... Definitivamente. He jugado muchos, muchos tipos de videojuegos, desde... desde ser el villano contra el juego, ser el héroe que salva la situación o estar con amigos escapando de un bicho que nos quiere matar a todos. Me lleva a otro mundo a una situación que no sentiría tan directamente de otra forma. Ver una peli que... puede transmitirme ese sentimiento, pero me lo transmitiría en un menor grado, por ejemplo. Siento eso. Sí que esa parte de rol, de estar dentro de un juego, digo... de sentirte dentro de un juego, sí que la aprecio mucho.

Gala: Entiendo. Entonces, para ti, ¿los videojuegos son muy diferentes a otras formas de ocio?

Luigi: Eh... Puede serlo o puede no serlo. Digo, eh... Sí que es muy diferente en algunos juegos. ¿Por qué? Porque estás haciendo algo activamente mientras estás hablando con tus amigos, eh... pero puede ser al mismo tiempo un lugar... el equivalente a un lugar físico, en el que tú estás ahí y estás charlando con tus amigos. Lo principal es que estás con tus amigos hablando y divirtiéndote, no el juego en sí. Puede ser también un medio para hablar con gente. Sea también gente desconocida o conocida.

Gala: Entiendo. Entonces, los videojuegos, como has mencionado, son un medio para conectar con diferentes personas. ¿Y también te hacen sentir parte de un grupo? ¿O es más...?

Luigi: Diría que sí. Sí, porque siento todavía ese sentimiento de que los juegos no son tan prevalentes en la cultura, que realmente sí que lo son, pero es verdad que se mantiene más a un grupo más excluido de gente. No es tampoco como... digamos, una película, ¿no? Eh... entonces, sí que me siento dentro de un mundillo, dentro de un... dentro de un grupo de gente con la que me siento más cómodo. Por ejemplo, te podría poner el ejemplo del club de E-Sports de la universidad, que me ofrece un lugar donde sé que la gente de ahí le gusta este tipo de experiencias, le gustan los juegos...

Gala: Sí.

Luigi: ... los videojuegos, entonces sé que ahí más o menos me puedo relacionar de una manera con esas personas. Puedo... Entre comillas, esconder menos parte de mi personalidad. Pero no es algo que muestro directamente, tipo... eh... cuando conozco a alguien no es lo primero que digo, ¿sabes? No. O no es lo primero que muestro de mí.

Gala: Sí, entiendo. ¿Y eso crees que es porque hay ciertos prejuicios o estereotipos asociados a los jugadores?

Luigi: Eh... Sí, cada vez menos, hay que decirlo, pero sí que se mantiene un cierto, digamos... no sé, por ejemplo, así un estigma de que somos gente... es gente más asocial, que se... que se distrae más... que no está en el lugar, digamos, que está más a su bola y que no quieren tener nada que ver con la gente muchas veces. Y siento que es algo un poco negativo, es algo muy friki, también se ve, y eso no me gusta, pero bueno, es por eso creo que no lo muestro más directamente. Tampoco lo escondo mucho tiempo que se diga, pero...

Gala: Entiendo. Ya, entonces, estos estereotipos sociales, por así decirlo, te afectan en cierta manera a ti.

Luigi: Sí. Afectan a mi manera de socializar literalmente.

Gala: Entiendo. ¿Y crees que alguno de los estereotipos que hay, porque has mencionado algunos que no son ciertos, pero crees que hay alguno que sí que se acerca más a lo que, a la realidad, por así decirlo?

Luigi: Sí... pues es que no se me ocurre... Sí que se me... bueno, sí, mira, sí que se me pasa en la cabeza, tipo, el estereotipo... el estereotipo muy, digo, más de niñato, digamos, de... tipo que se enfada mucho con un juego y tira el mando a través de la ventana, yo qué sé, ¿no?

Gala: Sí.

Luigi: Muy exagerado. Obviamente, esa versión es un estereotipo, pero sí que he visto gente, a ver hace mucho con... con lo que es un mundo virtual, entonces, no son todos falsos, pero muchos de los prevalentes sí que lo son.

Gala: Entiendo, o sea, que el estereotipo... el estereotipo de gamer violento, por así decirlo, sí que sería real.

Luigi: Sí, de una *gamer rage*, que muchas veces se denomina así.

Gala: Sí.

Luigi: Es estar cabreadísimo con un juego y... sí, ponerse violento se podría decir, sí.

Gala: Entiendo. ¿Y a ti alguna vez los videojuegos te han generado esta frustración o algo similar?

Luigi: Eh... Frustración, sí. Tipo, ha habido momentos que por frustración he apagado un juego directamente y me he ido a hacer otra cosa. Nunca al nivel de... enfadarme muy a lo grande, pero sí que me he frustrado, definitivamente.

Gala: Entiendo. Y antes hemos hablado de la pertenencia a un grupo a la hora de jugar a juegos, y entonces ¿esta comunidad o este grupo lo considerarías como la comunidad *gamer*? O sea, ¿lo denominarías así?

Luigi: Mm... Sí. Por decirlo de una manera sí, pero es... es un grupo tan amplio que... tampoco me gusta... Me gusta más ponerlo como gente que juega a videojuegos y dentro de eso hay comunidades.

Gala: Ajá.

Luigi: Porque, al ser tan amplio, las experiencias de un lado pueden ser completamente diferentes a las experiencias de otro.

Gala: Entiendo.

Luigi: Siento que hasta que no te acercas no... No sé, no se entra en una comunidad como tal de verdad.

Gala: Entiendo.

Luigi: Si no, es un tema más en común.

Gala: ¿Entonces qué crees que se necesita para ser considerado *gamer* dentro de esta comunidad?

Luigi: No, para ser *gamer* solo te hace falta jugar a videojuegos, digo. *Gamer* para mí es alguien que juega a videojuegos...

Gala: Vale.

Luigi: Personalmente, al menos. Puede que solo juegues a videojuegos de móvil. Sea el *Clash of Clans*, o sea, el... ¿Cómo se llama el juego de las chuches este?

Gala: Ah, el *Candy Crush*.

Luigi: Sí. Eh... Entonces, para mí no se necesita jugar a videojuegos necesariamente, pero por ejemplo para ser un *gamer* de juegos de estrategia, pues algún juego de estrategia tendrás que haber jugado, o de un tipo de desarrollador, por ejemplo. O de *shooters*, yo qué sé.

Gala: Sí. Vale, entiendo. Entonces, ¿no hay unos requisitos como muy pactados, por así decirlo, para formar parte de...? ¿O para ser considerado gamer?

Luigi: No, definitivamente no. Y mucho menos pactados.

Gala: Vale, vale. ¿Y tú te identificarías con el término *gamer*?

Luigi: Sí.

Luigi: La verdad es que como término no me gusta por los estigmas, lo he dicho, pero la verdad es que no tiene nada de malo como tal asociado, pero es un término... que denomina a alguien que juega a videojuegos y ya.

Gala: Si, o sea es más por la percepción social que hay alrededor de ese término, ¿verdad?

Luigi: Ajá. pero quitando eso la verdad que sí, me consideraría *gamer*. No es algo que pensaría decir, pero sí... Es verdad, es eso.

Gala: Y ¿sientes que tu identidad como *gamer*, como jugador, es una parte importante de cómo te percibes a ti mismo?

Luigi: Eh... Sí, la verdad que los videojuegos es una gran parte de mi vida. Así que...

Sí, sí que es algo importante definitivamente.

Gala: Y... Puesto que es importante, al verse sesgado por la percepción social y, como has dicho antes, que sesga también mucho tu forma de socializar y demás, ¿crees que esto influye en cómo construyes tu personalidad? Es decir, como has dicho antes, no lo muestras de

primeras y si forma parte de ti como algo importante, ¿crees que escondes parte de ti al socializar por el hecho de que esté mal visto socialmente?

Luigi: A ver, no lo escondo activamente, es solo que no lo muestro al principio.

Gala: Ajá.

Luigi: Es como, si llega al tema de conversación a algo relacionado con eso y puedo opinar de eso, puedo comentar algo, ahí ya salto. No lo escondo activamente, digo, pero tampoco lo muestro activamente. Es un punto medio que... Es eso. Sí que en algún momento, especialmente en el instituto, sí que me hizo sentir un poco más apartado. No en el sentido apartado como tal, porque realmente tuve suerte con el grupo de clase y sí que éramos todos bastante cercanos. Pero era como... Sí, soy el friki, es verdad.

Gala: Sí.

Luigi: Pero también por otras razones, no solo por los videojuegos. Yo qué sé.

Gala: Entiendo, entonces... Sí que has sentido que alguna vez esta afición por los videojuegos se ha visto como algo negativo o problemático en tu entorno.

Luigi: Sí, o al menos... Sí. No problemático, pero sí, con un carácter ligeramente negativo. Realmente es más que el que ser *gamer* se asocia a ser friki y es ese frikismo que se asocia a otras cosas. Yo creo que es parte de algo más grande, básicamente.

Gala: Ya. Y podrías describir esto, pues detallarlo más, el hecho de ese frikismo que acabas de mencionar, a qué... pues ¿qué sería eso más grande que hay detrás del estigma de los jugadores?

Luigi: ¿En qué sentido? ¿La definición de friki más a lo grande o los estigmas de ser friki?

Gala: Pues has mencionado que lo negativo de ser *gamer* va asociado a un frikismo que tiene algo mucho más grande detrás. ¿Qué sería esto que hay detrás que mencionas?

Luigi: Eh... A ver, en el sentido de que otras cosas te pueden poner friki. Puede ser cosas más típicas, desde ser muy... digo, demasiado inclinado a la política, se podría decir de alguna manera. O ver anime, o leer, yo qué sé, libros de Kuzulu, digo muy activamente. Puede ser cualquier cosa. O sea, el estereotipo friki lo único es que se ha asociado a eso, a ser asocial. A ser alguien que no sabe socializar tan bien, o que no hace tantos amigos, o cosas así. Y al final, lo he dicho, he visto que no es verdad y que, especialmente en los últimos años, ha definitivamente desaparecido ese estigma. Puedo ver, por ejemplo, en mi hermana, que ahora en su curso, si no un 90%, es un muy gran porcentaje de los estudiantes los que juegan a los videojuegos, a una mayor o menor medida, pero los juegan todos, y entonces ahí ya se ven

menos. Es algo que ya me ha quedado de mi momento en el instituto, que me ha quedado un poco grabado en su momento. Pero igualmente más en el colegio, más que en el instituto.

Gala: Sí. Entonces las nuevas, bueno, no generaciones, pero las nuevas edades, pues tienen más, bueno, tienen menos estereotipo acerca del jugador.

Luigi: Ajá. Menos estereotipos, al menos de temas que, sí, en general, diría. Menos estereotipos en general.

Gala: Entiendo. Y... vale, antes... volviendo a tu experiencia de juego y, pues eso, el hecho de jugar videojuegos como tal, no tanto la percepción social.

Luigi: Sí.

Gala: Hemos mencionado que lo ves, pues, de forma diferente a otras formas de ocio. ¿Y crees que los videojuegos te ayudan a desarrollar ciertas habilidades concretas?

Luigi: Sí, yo, a mí personalmente me han ayudado a socializar. Muy curiosamente, donde desarrollé más mi parte social, o donde tuve un salto de ser una persona más con un grupo pequeño de amigos, de estar más a mi bola con... Literalmente en la primaria era yo y mi mejor amigo, y alguien más si se unía justo un año, o lo que sea, con quien nos llevásemos. Pero después de la cuarentena, después de 2020, que fue un momento donde empecé a jugar muchos videojuegos *online*, con amigos, por Discord, particularmente, sí que desarrollé esa capacidad, una capacidad más... mejor en general, de socializar, sea con gente nueva o ya gente que conozco, pero conozco no tanto, ¿sabes? Entonces, eso me llevó a desarrollar una... una... una mejora en eso.

Gala: Entiendo, entonces esto como que rompería con el estereotipo de que los jugadores son antisociales porque es justo lo contrario

Luigi: Exacto, sí. Definitivamente rompe el estereotipo. No todos los jugadores juegan juegos *online*, no todos los jugadores... aunque lo jueguen por ahí no lo disfrutan, que pasa mucho. Pero sí definitivamente no, no es un estereotipo correcto.

Gala: Entiendo. Y también se habla mucho de que los videojuegos son... ayudan mucho positivamente con la mejora de los reflejos ¿Crees que esto es verdad?

Luigi: Ahí... Eh... A mí me ha ayudado más en la parte de... eh... de resolver problemas. Yo no juego tantos juegos que requieren de reacción, que requieren de habilidad mecánica, por decirlo de alguna manera, y no soy muy fan de ellos, de los *shooters* o de eso. Soy más de juegos que requieren una estrategia, sea en el momento o sea previa por ejemplo a un

encontramiento, un combate o lo que sea, que requiere esa planificación anterior. Es verdad que conozco amigos, por ejemplo, que tienen tiempos de reacción absurdamente bajos y parte de ello me imagino será por jugar a videojuegos durante tanto tiempo que les habrá ayudado especialmente en ese sentido.

Gala: Entiendo. Entonces pues al final es eso, las habilidades que desarollas a través de los videojuegos dependen mucho del tipo de videojuego al que juegues

Luigi: Exacto. Si juegas al... Puede que no desarrolles ninguna habilidad, digo... si es un juego que, por ejemplo, no te requiere nada mecánico y no te requiere nada de pensamiento crítico activo, digamos, para resolver un problema que hay enfrente tuyo, puede que no desarrolles ninguna habilidad física como tal, pero sí que ese tipo de juegos como tienen que tener algo, ya que no tienen ninguna parte de juego ni ninguna parte de sociabilidad, lo que te terminan desarrollando muchas veces es por ejemplo... son juegos más centrados en la historia, por ejemplo. Entonces esos te desarrollan tu capacidad creativa, por ejemplo.

Gala: Sí. Entonces crees que... porque al final esto es un mundo muy amplio, el de los videojuegos, y como tú me explicas hay muchas habilidades en función de cada juego, ¿crees que los estereotipos sociales también van mucho de la mano de un desconocimiento de todas estas características de los videojuegos?

Luigi: Definitivamente. Eh... los videojuegos se asocian más a los más populares, que en este caso serían justo los *shooters* y para todos los juegos de deportes sea el FIFA, o parecidos. Entonces ese tipo de juegos sí que tienen más el estereotipo justo ese de... la persona se enfada mucho cuando pierde una partida... O que insultan muy burdamente... También es verdad que son los juegos que desarrollan esa capacidad de... digo, de reacción, que también es la que mencionaba antes justo.

Gala: Sí.

Luigi: Y es la que lleva los estereotipos de los jugadores también muchas veces.

Gala: Entiendo. Al final sí, es lo popular lo que socialmente llama más la atención.

Luigi: Exacto.

Gala: Y con respecto a la violencia que hay en algunos videojuegos, en los que son más violentos o... Bueno al fin y al cabo hay muchos tipos de violencia dentro de los videojuegos pero, ¿cómo la percibes tú? La violencia representada en los videojuegos.

Luigi: Eh... Depende bastante del juego, como siempre, pero la puedo percibir como algo que está ahí porque es parte del mundo del juego, por ejemplo. Eh... es algo que puedo percibir como algo que es una forma de llegar a un objetivo dentro de este. Eh... yo de pequeño, a mí no me dejaban jugar juegos violentos, yo... Si quieres mirarlo con una lente muy fina puedes mirar juegos como *Mario* como un juego violento.

Gala: Sí.

Luigi: Realmente estás matando bichos que son básicamente indefensos si lo piensas.

Gala: Sí.

Luigi: Y... pero juegos como... como *shooters* sí que son más violentos muy directamente: tu objetivo es matar. Ese es el objetivo del juego. Sea matar a otros jugadores o sea matar a bichos. Y ese tipo de juegos de pequeños no me dejaban jugarlos entonces no tengo tanta experiencia en esos juegos directamente, pero sí que tengo experiencia, por ejemplo, en juegos que tienen mucho que ver por ejemplo con violencia directamente psicológica. Digo, sea contra el jugador, o sea contra otros personajes dentro del juego, mostrándolo como desde una tercera persona al jugador. Que muestran un ataque definitivamente psicológico, sea torturando... torturando a un personaje, ¿no? O mostrándolo en maneras... violentas en ese sentido.

Gala: Sí. ¿Y crees que esta violencia psicológica tiene la misma atención, mediáticamente hablando, que otros tipos de violencia?

Luigi: Para nada. Pero... Es verdad que en los últimos años sí que se ha visto menos el argumento ese de la violencia de los videojuegos. Sí que fue algo que creo que ha ido disminuyendo a lo largo del tiempo, sigue existiendo obviamente, y alguna correlación debe haber de si... especialmente de... la verdad que no sé... Desensibilizarte a la violencia que... en un juego por ahí estás viendo... y juegas con un terrorista y matas a cinco personas, ¿sabes?

Gala: Sí.

Luigi: En una partida... o más. Sean civiles incluso, por ejemplo. Eso por ahí sí que te... eh... te quitas esa sensibilidad. Pero no... Y de una forma creo que es un poco más directa que lo que te puede hacer una peli, por ejemplo. Si ves en una peli matar a alguien... a varias personas... pues al final es una tercera persona la que hace eso. Y sí que me imagino que habrá una correlación entre que alguien sea muy violento en un videojuego... digo, le guste un videojuego violento, y sea violento. Pero creo que es más que el jugador sea violento ya

de antes, o tenga tendencias violentas, y que por ello después le gustan más los videojuegos más violentos. Y que por eso se asocie ese ser violento a los juegos, a ese tipo de juegos. No tengo... Digo, es una conjetura mía, no tengo ni idea si es verdad, así que tómalo con...

Gala: No, si es muy interesante lo que dices. Y antes has dicho lo de que la violencia en los videojuegos al final te desensibiliza más que, por ejemplo, pues una peli violenta o una serie violenta. ¿Crees que es por lo que hablábamos antes de la identificación imaginaria o lo de los roles diferentes que puedes adoptar dentro del videojuego?

Luigi: Eh... Perdona, ¿puedes repetir? En qué sentido todo eso...

Gala: Sí. Pues... Perdón que igual no me he expresado bien. Pues que... que te desensibiliza... un videojuego violento te desensibiliza más que una película...

Luigi: Ajá.

Gala: ... y ¿puede ser por eso que te desensibiliza porque te identificas con el personaje o estás más inmerso?

Luigi: Sí. Sí. Vale perdona que no había entendido bien la pregunta.

Gala: No te preocupes.

Luigi: Eh... Sí, definitivamente podría ser, porque es eso, estás tú dentro y controlando al personaje. Es algo que te... te mete ahí dentro. Tú eres el que está cometiendo esa violencia. Tú eres el que pulsa el *clic* izquierdo para disparar. Tú eres el que ha hecho esencialmente la acción para matar al oponente. Entonces sí que es otra manera de tener esa experiencia, definitivamente.

Gala: ¿Y crees que esta violencia...? Que tú influyes como personaje, como sujeto activo, al final, dentro del videojuego, ¿crees que influye en el comportamiento de la persona fuera del juego? ¿O en la forma de pensar de aquel que lo juega?

Luigi: Eh... A mí personalmente creo que no. Pero sí que puede causar temas de desensibilización. Sí que se ha visto últimamente, especialmente con las guerras que están sucediendo activamente y se han dado más televisadas, eso la de Israel y Ucrania.

Gala: Sí.

Luigi: Especialmente *online*, yo que me muevo bastante en círculos de gente que juega a videojuegos y eso, que no sienten esa pena por la violencia... tanta pena por la violencia. Puede ser debido a su ideología ya de por sí... o sea que son más de un bando o de otro, o que ya de por sí como son externos no les importa tanto esa violencia. O por ahí puede ser, digo, justo veo esa tendencia más en un mundillo más alrededor de los videojuegos, entonces

por ahí se puede ver a eso. A que esos videojuegos te quitan esa sensibilidad entonces sientes menos pena por los fallecidos en estas guerras.

Gala: Entiendo. O sea que dirías que la violencia pues “falsa”, por así decirlo, la de los videojuegos, se asemeja a la violencia real. Es decir que alguien que experimenta a diario violencia en los videojuegos, luego cuando ve la violencia real no le sorprende o no le impacta.

Luigi: Depende de cómo consideres violencia real. Porque yo creo que, si alguien que juega videojuegos y ha matado a mil personas dentro de un videojuego, si después ve a alguien morir en frente de sus ojos...

Gala: Claro.

Luigi: Pues sí que le va a afectar. Pero si lo ve por la tele o por las noticias sí que es otra cosa. Sí que está tipo al mismo nivel, me parece. Entonces ahí ya como que no lo asocia como con una violencia real del todo.

Gala: Ajá.

Luigi: Porque se lo están contando al final. En un videojuego te cuentan... Las imágenes y el sonido te cuentan que has matado a esa persona. Entonces, yo creo que se transmite de una forma parecida al final.

Gala: Sí, claro. Al final se transmite a través de pantallas y es más similar, tienes razón.

Luigi: Ajá.

Gala: Y ¿crees que...? En las noticias, pues como has mencionado antes de las guerras, pues al final están constantemente difundiendo violencia, pero también aparte difunden también mucho pues esto, la imagen que hemos hablado antes la imagen social de los jugadores, de los *gamers*, ¿crees que esta imagen también se distribuye a través de los medios de comunicación?

Luigi: Eh... en algún sentido se hará. Tipo, tampoco veo mucho en las noticias, las noticia en la tele, hay que decirlo. Si que... Yo me informo más por Twitter y por otras redes sociales pero sí... No sé cuántos... Personalmente no sabría decirte cuánto se difunde de esa imagen por redes sociales. Imagino que las noticias de la televisión sí que se difunde un poco más ya que están más separadas de ese entorno. Es lo que se me ocurre, no te podría decir exactamente.

Gala: Entiendo. Entonces, ¿crees que es en función del público objetivo, por así decirlo? Pues, los jóvenes al final estamos más en Twitter y en redes sociales y no vemos tanto las

noticias, como has dicho. Entonces, ¿crees que este estereotipo se difunde por otros canales que no llegan tanto al público *gamer*, por así decirlo?

Luigi: Probablemente, no creo que a un *gamer* le interese mucho una noticia de que los *gamers* son violentos, o los *gamers* hacen X... Obviamente, cada tanto se difunde una noticia de que X persona, la cual casualmente era *gamer*, o puede que no, puede que no sea casual, ha cometido tal crimen, sea violento o no. Entonces, sí que cada tanto llega algún tipo de información, alguna noticia así. Pero se centra más en medios más tradicionales, como la televisión, los periódicos y eso.

Gala: Sí.

Luigi: Sí que lo he visto con otro tipo de experiencias, digamos, que tienen otro estigma separado, no es jugar. En mi caso... En otro caso que he visto es el mundo de las raves y del techno y todo eso, que me contaron mis abuelos... Yo soy aficionado a todo ese mundillo...

Gala: Sí.

Luigi: ... y mis abuelos me contaron que vieron una noticia en la televisión, no sé si en Telecinco o alguna de estas, que mostraron el mundo de una forma un tanto negativa. Mucho... Personalmente, al menos, mucho más de lo que es.

Gala: Sí. Lo demonifican.

Luigi: Sí. Podría ser... Digo, bueno, justo en ese caso no, pero sí que podría llegar a darse el caso.

Gala: Entiendo. Entonces, pues, los medios de comunicación contribuyen... dirías que contribuyen en cierta manera a generar esta imagen negativa, pero tampoco son los que más lo difunden. No sé si me explico.

Luigi: Eh... No, yo creo que no. Yo creo que es... eh... mayormente otra gente, que por ahí lo vio por primera vez en la televisión, pero... pero después es la gente que la difunde al final.

Gala: Ajá.

Luigi: Son padres hablando con otros padres, de que “no dejes a tu hijo jugar este videojuego”, que no sé qué... O cosas del estilo, creo, que son locos desde ese estereotipo.

Gala: Sí, más de boca a boca, ¿no?

Luigi: Sí.

Gala: Entiendo. Y entonces, ¿cómo crees que los medios tratan a los videojuegos? Es decir, ¿cómo hablan de ellos?

Luigi: Bueno, cada vez ligeramente mejor. Cada país tiene su gusto a los videojuegos más que otros. Por ejemplo, Corea trata a sus jugadores, por ejemplo... a sus jugadores profesionales bastante bien. Dentro de que a algunos los tratan como celebridades nacionales. Eh... mientras que otros los tratan con indiferencia o con un menor respeto. Por ejemplo, Ibai, que realmente no es... Es jugador porque juega a juegos, su trabajo como tal es *streamer*, en general...

Gala: Sí.

Luigi: O sea, de... persona o no, o sea como haga el *stream*._ Sí, pero sí que se le ha tratado, por ejemplo, a él se le ha tratado las noticias de una forma un tanto negativa muchas veces, especialmente cuando se empezó a volver popular. De que, por decirlo de una manera burda, persona que lo diga así, le tiraban mierda a este otro medio de entretenimiento por ser algo nuevo, básicamente.

Gala: Sí.

Luigi: Más o menos del estilo. Y así es con los videojuegos también. Yo le... les tienen más... Yo... depende del canal, depende de todo eso, les tienen más o menos aprecio.

Gala: Entiendo, sí. ¿Y crees que los videojuegos...? Bueno, lo has mencionado antes en tu caso concreto, que te ayudan a socializar y que te han ayudado mucho en este ámbito, pero crees que a nivel más global, por así decirlo, ¿pueden tener un impacto positivo a nivel cultural o social?

Luigi: Eh... yo creo que sí. En cuanto al aspecto social, bueno, lo he dicho, a mí me salvaron durante la cuarentena, por decirlo de alguna manera, y a muchos más también.

Gala: Sí.

Luigi: Eh... también son una forma de conectar con más gente y todo eso. Y en cuanto a cultural, en mi opinión, los videojuegos están cada vez acercándose... por mí ya lo son. Pero para el culto general, digamos, se está volviendo cada vez más una nueva forma de arte. Que no todos los juegos son una pieza de arte, hay algunos que son entretenimiento puro...

Gala: Sí.

Luigi: Y hay otros que sí que te quieren transmitir un mensaje, que tienen... que transmiten o ideas políticas o lo que sea que definitivamente llegan a los jugadores. Yo estoy dentro de comunidades de juegos en particular que sí que tratan con muchos temas de esos. O también han... Por ejemplo, en mi caso personal, me ha ayudado a ser más inclusivo con algunos tipos de... de gente, en general. En mi caso. Voy a poner aquí un ejemplo.

Gala: Sí.

Luigi: Jugué a un juego hace no tanto, honestamente, que me dio una nueva visión a la... del mundo LGBT, más particularmente los que usan los pronombres... los *new pronouns*, los que no son los típicos.

Gala: Sí.

Luigi: Y al final... Al principio les tenía un poco de estigma, probablemente incurrido de redes sociales y de amigos y todo eso, pero al final ves que es una... es como otra forma de llamarse y ya, digo no tiene nada más y ya está.

Gala: Sí.

Luigi: Lo veía como gente rarita, de la misma forma que alguien externo me puede ver a mí con los videojuegos. Y al final he visto que no es nada, es algo más. Una cosa de muchas.

Gala: Entiendo. O sea que al final los videojuegos pueden ayudar, pues eso, a romper incluso con otros estereotipos diferentes.

Luigi: Ajá.

Gala: Qué interesante. Sí, sí, sí. Y has mencionado, pues eso, que son obras de arte. ¿Podrías...? Eh... ¿Cuál sería para ti el videojuego que más obra de arte o que...? Eso, ¿qué puedes contar?

Luigi: Yo creo que el juego por excelencia obra de arte sería el *Disconexium*... Digo, a algunos les costaría llamarlo videojuego, porque hay que decirlo, la parte de jugabilidad no es tan directa como tal. Obviamente es un videojuego y que sea un videojuego que aumenta el mensaje y aumenta la forma de transmitirlo. Si eso fuese una película, si eso fuese un libro, no llegaría de la misma forma, pero ni de cerca. *Disconexium*... lo digo por si se me había ido la cabeza, perdona.

Gala: Sí.

Luigi: Y tanto en el apartado artístico, o sea, de... de ilustraciones, de... tema artístico tradicional, cinematografía, ilustraciones, música y todo eso, me parece muy original, muy diferente. Y en el apartado de historia, de personajes y todo eso también, excepcional.

Gala: Qué interesante. Pues lo buscaré y me miraré... pues aprenderé más cosas sobre este juego, porque no lo conocía.

Luigi: Es un juego que también trata con muchas ideas políticas y filosóficas. La verdad que es un juego muy interesante, en general, muy recomendable.

Gala: Qué bueno, pues muchas gracias por compartirlo. Y...

Luigi: Nada, a ti por escuchar.

Gala: Gracias a ti. Pues bueno, hemos... hemos tocado más o menos todos los temas que quería hablar, pero no sé si quieres mencionar algo más acerca de todo lo que hemos hablado, o el tema principal.

Luigi: Eh... En cuanto a la violencia, voy a reiterar un pelín... un punto que dije antes.

Gala: Sí.

Luigi: Eh... En cuanto a la violencia al final, yo creo que no causa... no vuelve la gente más violenta, sino saca esas... Saca dentro de los jugadores algo que ya tenían. Por decirlo de alguna manera, alguien que es violento con un videojuego, va a ser violento eh... yo qué sé, en una discusión muy... muy elevada, ¿no?

Gala: Sí.

Luigi: Muy subida de tono. Mientras que alguien que no es agresivo en eso, no va a serlo en un videojuego, por ejemplo. Entonces, no creo que lleve a ese... No creo que un videojuego lleve a ese tipo de comportamientos. Sí que los acentúa. Los hace más visibles, los hace visibles en otro contexto que puede hacer ver que esa persona no es como creías, por ejemplo.

Gala: Sí, o sea es como una válvula de escape, ¿no? Que tú lo tienes dentro y a través del videojuego pues puede salir.

Luigi: Exacto. Sí, sí.

Gala: Sí, hay una teoría que habla justamente de esto que mencionas, que es que el jugador pues tiene una predisposición agresiva y que no es por el videojuego violento en sí, sino que es lo que has dicho justamente antes, que es él, como individuo violento, que acude a este tipo de videojuegos.

Luigi: Ajá. Sí, más o menos eso, sí. Justo.

Gala: Pues muchas gracias, es muy interesante todo lo que me has dicho y me va a ser de gran ayuda para el trabajo.

Luigi: Mucha suerte con el trabajo.

Gala: Muchísimas gracias.

Luigi: Nada, y gracias a ti por hacer esto. A mí siempre me gusta hablar de videojuegos y de lo que sea, y...

Gala: Sí.

Luigi: Y... muchísimas gracias.

Gala: Nada, gracias a ti, Luigi.

Luigi: Adiós.

Gala: Hasta luego.

Luigi: Hasta luego.

b. Transcripción de la entrevista vivencial a Nexus.

Gala: Hola Nexus, ¿qué tal?

Nexus: Bien.

Gala: Muchísimas gracias por acceder a hacer la entrevista.

Nexus: Nada, nada.

Gala: Bueno, primero vamos a empezar con unas preguntas demográficas. Pues, lo primero, ¿cuántos años tienes?

Nexus: Veinte.

Gala: Vale. ¿Con qué género te identificas?

Nexus: No binario.

Gala: De acuerdo. ¿Y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Nexus: Eh... dieciocho años.

Gala: Vale, perfecto. Pues ahora vamos a entrar más en detalle sobre tu experiencia de juego. Y me gustaría que me contases un poco qué significa para ti jugar a videojuegos.

Nexus: Pues para mí principalmente solía ser un momento de relax en el día, de volver del colegio y desconectar.

Gala: Sí.

Nexus: Últimamente también lo veo como una forma de ver arte y de conocer artistas. Porque al final para mí los videojuegos también son arte. Y me gusta mucho pues descubrir historias, ver lo que la gente me tiene que contar. Entonces es para relajarme, principalmente como un hobby. Pero también me lo tomo para... pues eso, como una forma de arte, como ir a un museo a veces.

Gala: Entiendo. Entonces consideras que los videojuegos son... O sea, no son simplemente una forma de entretenimiento y punto.

Nexus: No, yo creo que van mucho más allá, sí.

Gala: De acuerdo. Y... ¿Qué es lo que dentro de esta acción de jugar a videojuegos, qué es lo que más te gusta? ¿Qué es lo que destacarías?

Nexus: Eh... ¿Dentro de qué? Perdón.

Gala: Dentro del hecho de jugar a videojuegos, de todo lo que conlleva para ti.

Nexus: Pues... Principalmente un poco esto. El ver... Ver lo que el mundo tiene que contar. Al final te da nuevas perspectivas de distintas cosas.

Gala: Ajá.

Nexus: Te hace pensar en cosas que no pensarías nunca. Puedes vivir otras vidas. Es como leer un libro muchas veces, que también me gusta mucho leer. Pero... Pues al final te sumerges mucho más en la historia. O hacer cosas que nunca harías, cómo hacer una masacre, a lo mejor, en Irak. Porque yo creo que no voy a hacer una masacre en Irak. Pero... Pues sí, pues me puedo poner a jugar al Call of Duty, me puedo poner a hacerlo. Por el gusto de hacerlo. Por vivir otra vida también.

Gala: Sí, totalmente, totalmente. Entonces... ¿Para ti los videojuegos te ofrecen una oportunidad para explorar diferentes roles?

Nexus: Sí. Definitivamente sí.

Gala: Y dentro de todos los videojuegos que has jugado... Bueno, que conoces y demás. ¿Cuáles son los que más te gustan? ¿Qué género es tu favorito?

Nexus: No te sabría dar un género, la verdad. De mis favoritos, te puedo decir Death Stranding. Death Stranding es algo que me ha marcado muchísimo. A la par que Death Stranding, siendo muy distinto, no puedo decir cuál me gusta entre los dos porque son muy distintos, diría Outer Wilds. Death Stranding y Outer Wilds serían mis favoritos. Y luego toda la saga Souls me encanta. Dark Souls, Bloodborn. Y luego, al otro extremo, el Wii Sports Resort me flipa.

Gala: Y los últimos dos, bueno, el género de los Souls lo conozco y el último que has dicho también, pero los dos primeros, ¿de qué van?

Nexus: Vale, pues Death Stranding va sobre un mundo postapocalíptico en el que eres Norman Reedus.

Gala: Sí.

Nexus: A ver no Norman Reedus, pero el actor es Norman Reedus.

Gala: Sí.

Nexus: Y pues básicamente eres un repartidor de Amazon, literalmente. En plan, coges paquetes y tienes que distribuir paquetes entre distintos puntos y entre medias hay como unos fantasmas que te persiguen por movidas del mundo o gente que te intenta robar los paquetes.

Gala: Sí.

Nexus: Y así dicho, pues parece muy tal, pero tiene una historia preciosa, el *gameplay* es maravilloso y eso, a mí me gusta muchísimo. Y luego Outer Wilds, eh... Es un mundo, una especie de mundo abierto en el que es todo un gran puzzle.

Gala: Ajá.

Nexus: Entonces tú tienes que... Hay como eh... una raza, que vino hace muchísimos años, y ha ido dejando cosas.

Gala: Sí.

Nexus: Y desaparecieron, no se sabe por qué. Y tienes como que ir investigando qué cosas dejaron, qué escritos hay por ahí. Tienes como que ir uniendo puntos y es que es un gran puzzle para saber qué les pasó.

Gala: Qué interesante. No los conocía. Pues leeré y miraré vídeos sobre ellos porque me parecen muy, no sé, muy interesantes.

Nexus: Sí.

Gala: Y pues, con respecto a esto, que dices que es como un gran puzzle este juego, hay otros muchos juegos que tienen otras características y requieren ciertas habilidades. Entonces, ¿sientes que al jugar a este tipo de videojuegos, pues por ejemplo este que es así como un puzzle, te ayudan a desarrollar ciertas habilidades concretas que luego extrapolas a tu vida diaria?

Nexus: Pues sí, cien por cien. Ya eh... En general no me gustan mucho los puzzles de los videojuegos porque se me suelen dar muy mal. Pero este en concreto es simplemente maravilloso. A mí me ayudó muchísimo como a... Ya no sólo a mejorar mi capacidad de resolver cosas, sino a decir: "ah mira, pues sí que puedo resolver un puzzle que es real".

Gala: Sí.

Nexus: Y... Y luego los reflejos los noto muchísimo. Tengo un montón de reflejos. Yo creo que es gracias a jugar a videojuegos. Eh... Cuando voy por la carretera, mis amigos me dicen: "hostia, ¿cómo has visto eso venir?" Y yo digo... videojuegos.

Gala: Sí, porque los Souls son muy rápidos, ¿no? Y muy... Requieren mucho...

Nexus: Sí, muy frenéticos muchas veces. Sí.

Gala: Sí, sí, sí. Y volviendo a la experiencia de juego, como jugador, ¿cómo describirías esta sensación de estar inmerso dentro del videojuego?

Nexus: Un poco lo que te decía antes de vivir otra vida muchas veces. Depende mucho del juego también. Si juegas al Valorant, pues al final son partidos de 45 minutos y van cambiando todo el rato. Pero si es un juego así, The Last of Us, que es una historia que vas viendo, que tienes que hacer cosas...

Gala: Ajá.

Nexus: Por ejemplo, el que te decía de Death Stranding, para mí el Death Stranding es maravilloso porque es llegar a mi casa, ponerme a jugar al Death Stranding, darme un paseo en el Death Stranding. Y dices, ¿te podrías dar un paseo de verdad? Pero bueno, me doy un paseo en el Death Stranding. Y decir, jo, pues he llevado este paquete de un sitio a otro y me he sentido realizado. No he hecho nada, pero me he sentido muy realizado. Y ya está.

Gala: Pues sí, totalmente. Totalmente. Y... Porque todo esto es como tu perspectiva más personal e interna, pero a la hora de jugar con más personas... Bueno, ¿crees que los videojuegos te ayudan a conectar con otras personas o a formar parte de grupos?

Nexus: A ver pues sí, principalmente, la gran mayoría de mis amigos son gracias a videojuegos. Todo mi círculo, sobre todo en el instituto, cuando me junté con ellos fue porque todos jugábamos más o menos a lo mismo. Y al final nuestra... Como no podíamos... Éramos pequeños. Teníamos doce o trece años y vivíamos relativamente lejos, no podíamos llegar siempre. Entonces nuestra forma de conectarnos era pues jugar juntos al Roblox o cualquier cosa.

Gala: Sí.

Nexus: Incluso a día de hoy, amistades con las que a lo mejor llevo mucho tiempo sin hablar, pues se me hace mucho más fácil reconectar con ellos al decir “venga, nos echamos un Valorant, vamos a jugar un par de partidas”. Y es mucho más fácil reconectar con gente así. Porque vas hablando mientras haces otra cosa. ¿Es un poco mentalidad de no poder concentrarte en una sola cosa? Quizás. Pero sí, o sea, a mí definitivamente me ha ayudado a mantener muchas amistades que de otra forma las habría perdido.

Gala: Entiendo. Y pues todo esto es el lado positivo de jugar y de los videojuegos, que obviamente tiene mucha vertiente positiva. Pero en su vertiente negativa, ¿alguna vez los videojuegos te han generado algo...? ¿Algo negativo? ¿O frustración? ¿O algo así?

Nexus: A ver pues sí. Sobre todo por el tipo de juegos que juego. En plan, los Souls, on muy de frustrarte y decir... querer estampar el mando contra la mesa. Pero la verdad es que es a la vez en plan... Sí que es cierto que antes me ha pasado más lo de tener esta frustración cuando no podía conseguir algo o lo que sea. Pero también me ha ayudado mucho a manejarla, a aprender a tenerla. Que eso es algo necesario.

Gala: Sí.

Nexus: Y también conocer un poco los límites de... llevo dos partidas y me estoy empezando enfadar, digo ¿por qué me voy a enfadar si yo juego para divertirme? Pues hago otra cosa.

Gala: Sí. Pues sí. Sí, es verdad que los Souls pueden ser un poco frustrantes a veces. Y... Vale ahora, cambiando un poco... no de tema pero de... pues sí, de tema. Vamos a hablar un poco de tu identidad como jugador. Eh... Bueno, lo primero, el término *gamer*, ¿qué significa para ti este término?

Nexus: Yo tengo un poco de tirria al término, la verdad.

Gala: ¿Sí?

Nexus: Porque es que si defines *gamer* como persona que juega videojuegos, pues mi abuela que juega al Candy Crush es la persona más *gamer* del universo. Porque mi abuela está esperando todos los días a que suban el nuevo nivel del Candy Crush, porque ya se lo ha pasado entero, ¿sabes? Entonces, eso también sería *gamer*.

Gala: Sí.

Nexus: Supongo que, y tampoco creo que se pudiera definir en una misma palabra a una persona que juega al FIFA y poco más, que a una persona que ve el género como una obra de arte y que intenta ir más allá. Entonces, no te sabría decir cómo definir *gamer*, la verdad, porque eso es como cosas tan distintas.

Gala: Sí.

Nexus: Hay tantos juegos como libros, no podrías definir a una persona que lee libros como lectora sin más, porque ¿es igual de lector un niño de seis años que una señora que se está leyendo tres libros y se está tomando puntos cada vez?

Gala: Ya.

Nexus: Bueno.

Gala: No, pues totalmente, totalmente, muy buena comparación. Sí. Entonces, ¿dirías que te identificas con este término?

Nexus: A ver, sí, supongo que sí, en el sentido de que si alguien lo dice, pues yo me identificaré como tal. De decir “oh, pues juego a videojuegos”, pues estoy en ese término.

Gala: Sí.

Nexus: Sí, supongo.

Gala: Entonces, pues, para ti, los criterios como de inclusión para ser considerado *gamer*, pues, en términos generales, serían jugar a videojuegos.

Nexus: Sí, realmente sí, porque no va mucho más allá.

Gala: Ya.

Nexus: Pero eso, entonces mi abuela también lo es. Entonces, considero a mi abuela *gamer*.

Gala: Pues sí. Sí, luego es muy amplia la comunidad por dentro. Y supongo que, como todo, pues tiene sus complicaciones y sus especialidades y demás. Pero sí. ¿Y sientes que tu identidad como, bueno, como *gamer* o como jugador, es parte importante de tu percepción de ti mismo?

Nexus: Supongo que sí, a veces. En el sentido de eso, de que he construido mucha parte de mi identidad como, pues, en torno a mis amistades, juegan. Y es que todo mi círculo realmente juega. Yo empecé a jugar con dos añitos, porque mis primos jugaban y yo dije, “¿qué hacéis?” Y yo aprendí a leer para poder entender el Dragon Quest.

Gala: Qué fuerte.

Nexus: Entonces, para mí los videojuegos han sido súper importantes, porque yo he vivido con los videojuegos, yo he crecido con videojuegos. Entonces, sí, yo lo definiría como parte identitaria mía.

Gala: De acuerdo. Y con respecto a esta identidad de los jugadores y de los *gamers*, ¿crees que hay estereotipos asociados a ellos?

Nexus: Sí, cien por cien. El jugador de LOL, a lo mejor, es como lo más sencillo. Es un típico tío que no sale de casa, no se ducha, y que luego puede ser o no real. Pero sí, hay muchísimos estereotipos, dependiendo del tipo de juego que juegues. Los *Fifas* son canis, que no juegan nada más, solo juegan al FIFA.

Gala: Sí.

Nexus: Cosas así.

Gala: ¿Y alguno...? ¿Te sientes identificado con alguno de estos estereotipos?

Nexus: Pues no realmente, porque al final yo juego un poco de todo, entonces no me podré encasillar en una sola cosa, ¿sabes?

Gala: Entonces, pues, ¿realmente no te afectan? Si en algún momento oyes algún estereotipo o algún prejuicio asociado a los *gamers*, pues no te afectan, entiendo.

Nexus: No, no, realmente.

Gala: De acuerdo. Y socialmente hablando, pues eh... Pues sí, hay estereotipos asociados a los *gamers*, pero en general, ¿cuál crees que es la imagen que tiene la sociedad de este grupo?

Nexus: Pues en general lo que creo es, pues, que somos vagos, que no salimos a la calle, que no hacemos nada más, que estamos todos adictos, cosas así.

Gala: Sí. ¿Y alguna vez has conocido a alguien que digas, pues sí que... sí que concuerda con el estereotipo que dice? O con lo que se conoce como *gamer*.

Nexus: De *gamer* ya te digo, como estereotipo como tal, no. Dentro, como subclase de *gamer* a lo mejor, algún *Fifa* de mi clase, sí, pero poco más.

Gala: Vale. ¿Y has sentido alguna vez que tu afición por los videojuegos es vista como algo negativo o problemático en tu entorno? Es decir, en tu familia, en amigos, círculos próximos...

Nexus: Pues yo creo que he tenido mucha suerte, porque mi padre jugaba a videojuegos antes de que yo naciera, entonces ninguno de mis padres ha tenido mucho problema en que yo jugara desde tan pequeño. Entonces, no. Realmente no. Y mis amigos, la mayoría juegan. Entonces a mí en concreto no, pero sí conozco personas que han tenido problemas.

Gala: Y estos problemas, bueno, si puedes mencionarlos, de las personas que conoces así, pues por encima, ¿qué dimensiones han podido llegar a tener?

Nexus: Pues a ver, lo más así, que no... que sus padres no les apoyen a la hora de jugar videojuegos, y no les compren consolas, no les compren juegos, entonces se lo tengan que comprar ellos mismos, quizás. Que eso pues cuando eres adolescente y tal, pues es más jodido porque como no tienes ingreso alguno. Pero no llega mucho más.

Gala: Vale, de acuerdo. Y ahora ya entrando en el último bloque, que pues centrándonos más en la violencia representada en los videojuegos, ¿podrías decirme cómo la percibes tú, esta violencia?

Nexus: Violencia en plan, ¿mientras juegas?

Gala: Sí, o sea, la representación que hay de la violencia dentro de los videojuegos.

Nexus: Pues, en general, es verdad que... Bueno yo estudio psicología, entonces yo he estudiado sobre los efectos de esto. Y no se puede negar que a edades tempranas la exposición a ciertos tipos de videojuegos pueden generar más violencia. Sin embargo, creo que esto es principalmente más culpa de padres que no están atentos a lo que los hijos están jugando, la verdad. Si tu hijo está jugando al GTA y tiene 12 años, y mañana se pone a ser violento con las mujeres, pues es tu culpa, la verdad. Eh... Y sí, claro, hay violencia, hay violencia estructural, hay juegos super machistas, hay juegos que van literalmente de guerra, lo que decía antes de atacar a Irak, pero... Eh... Pues eso, creo que si lo juegas con respecto al PEGI, que el PEGI tiene más importancia de la que la gente le da. Si lo juegas con respecto al PEGI, pues no debería ser algo que te afecte muy profundamente y que te cambie como persona. No por masacrar Irak entero con 18 años voy a hacerlo yo, de verdad, ¿sabes?

Gala: Ya, ya. Y con respecto a lo que has mencionado del PEGI... ¿Crees que realmente la gente lo sigue y lo respeta?

Nexus: No, para nada. Sé que en otros países sí, pero en España para nada. Cero. O sea, nos los pasamos por ahí...

Gala: Sí. Entonces, debería haber más endurecimiento en estas regulaciones, yo creo.

Nexus: Sí, yo creo que sí. O más... Por lo menos más... ¿Cómo decirlo? Enseñanza. Que la gente entienda que esto es importante, sí.

Gala: Sí, totalmente. ¿Y crees que... pues, al fin y al cabo, consumir esta violencia en los videojuegos va a influir en tu comportamiento o en tu forma de pensar? Como perspectiva tuya propia, ¿crees que a ti te ha influido?

Nexus: Pues a mí en concreto la verdad es que creo que no. Porque yo es verdad que, si bien llevo jugando, pues eso, 18 años, teniendo 20, creo que no me he expuesto a juegos muy superiores a mi edad, nunca. O sea, yo he jugado siempre acorde a mi edad. Cuando tenía dos años, jugaba el Dragon Quest con mi madre, que lo más así que tiene es que tiene cosas religiosas y hay monstruitos, pero ya está. La verdad es que ver unos píxeles desaparecer nunca me ha hecho violento. Qué quieras que te diga. Entonces yo creo que a mí en concreto la violencia como tal nunca me ha afectado.

Gala: Entonces, básicamente, si respectas realmente las edades que están prescritas por los videojuegos, no debería haber problema alguno, entiendo.

Nexus: Sí, yo eso es lo que creo. La verdad, y no solo lo que creo, sino lo que he estudiado.

Gala: ¿Y crees que los medios de comunicación...? Porque claro, asociado a toda la violencia que hay en los videojuegos, pues al final los medios de comunicación, como en muchos otros ámbitos, pues alzan la voz. ¿Crees que estos medios de comunicación contribuyen a generar una imagen negativa de los *gamers* con respecto al consumo de violencia?

Nexus: Cien por ciento. Porque al final, mientras que sale, por ejemplo, el chico este que le pegó un tiro a Trump hace unos meses... La primera noticia que salió sobre este chico era que jugaba, no sé si era el Call of Duty o algo así.

Gala: Ya.

Nexus: Y es como, ¿que tendrá que ver una cosa con la otra? O cada vez que hay tiroteos escolares: "seguro que jugaba a no sé qué...". Cada vez que un niño es violento, se asocia a los videojuegos. Cuando hay muchísimas más variables que nunca nadie tiene en cuenta.

Gala: Eso es cierto. Entonces, pues, ¿crees que realmente los videojuegos aquí no jugarían un papel importante en estos jóvenes criminales?

Nexus: Pues no te digo que no cien por cien, pero a mí me parece mucho más relevante, a lo mejor, que ese niño se haya criado en un entorno hostil, que tenga un padre machista, que pegue a su madre, cosas así... Que es lo que suele pasar, por encima de que el niño esté jugando a un juego de pistolas, la verdad. Que le influye también, no te voy a decir que no. Que el conocimiento de las armas que se puede tener jugando a ciertos videojuegos, pero es bastante amplio con respecto a lo que debería tener cualquier tipo de niño. Pero eso, si tu sigues El PEGI, una vez más, y educas bien a tu hijo, y tienes en cuenta todas las variables que están afectando a la hora de tener un niño violento, pues, es que los videojuegos realmente no son tan importantes como los medios de comunicación lo pintan.

Gala: Y, ¿cuál crees que es la imagen que tienen los medios de comunicación de los videojuegos en general?

Nexus: ¿Cuál es la imagen que creo que tienen los medios de comunicación?

Gala: Sí, o sea, la imagen que se propaga.

Nexus: Pues te diría eso, que son todos violentos, que... Bueno incluso también que hacen que... a día de hoy se ha popularizado mucho también lo de hacen que tu niño se distraiga mucho más, que no sepa... que no pueda mantener la atención, que son peor que usar TikTok durante dos horas...

Gala: Vale... Y, ya por último, pues, ¿crees que los videojuegos pueden tener un impacto positivo a nivel social o cultural?

Nexus: Pues, sí, muchísimo. Yo considero que he aprendido muchísimo sobre otras culturas, sobre otra gente, sobre cómo la gente piensa, gracias a jugar videojuegos. Y eso, es que yo me he criado con videojuegos. Vivo por y para los videojuegos. Porque han sido muy importantes para mi desarrollo. Entonces, sí.

Gala: Entiendo. Y, ¿llegaría a tal punto que recomendarías el uso de videojuegos, pues, en la infancia, pues, para todos estos aspectos positivos que tiene?

Nexus: Sí, cien por cien. Yo, si tengo hijos, voy a hacer que jueguen. Eh... Tengo una prima pequeña, a la que cuido de vez en cuando, y juego con ella. Obviamente, siempre cosas acordes a la edad y...

Gala: Sí.

Nexus: Y pues, que... Y nunca en un espacio... No se puede tampoco estar ocho horas jugando desde tan pequeña. Pero, sí, cien por cien. Porque a mí me parecen súper importantes, una herramienta súper útil para aprender muchísimas cosas. Yo aprendí a leer gracias a que quería leer un videojuego. Entonces, sí, lo recomiendo.

Gala: De acuerdo. Pues, ¿no sé si te gustaría añadir algo más?

Nexus: Eh... no.

Gala: Vale, pues, ya hemos tratado todos los temas que quería tratar. Y muy interesante todo lo que me has dicho. Y, nada, quería agradecerte, pues, por este ratito que me has concedido para la entrevista.

Nexus: Nada, a ti.

Gala: Y, de nuevo muchísimas gracias. Pues, nada, pues, hasta luego, Nexus. Gracias.

Nexus: Un saludo.

Gala: Adiós.

c. *Transcripción de la entrevista vivencial a Layton.*

Gala: Buenos días, Layton.

Layton: Buenos días.

Gala: Muchas gracias por venir.

Layton: De nada.

Gala: Si te parece, empezamos con preguntas demográficas, para entrar así un poco en contexto.

Layton: Vale

Gala: Lo primero, ¿cuántos años tienes?

Layton: 18 años.

Gala: Perfecto. ¿Con qué género te identificas?

Layton: Eh... Hombre, o masculino.

Gala: ¿Y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Layton: Yo creo que unos 15 años aproximadamente.

Gala: Vale. Ahora vamos a entrar más en tu experiencia de juego.

Layton: Bien.

Gala: ¿Qué es lo primero...? Si pudieras contarme un poco, ¿qué significa para ti jugar a videojuegos?

Layton: Eh... Para mí significa básicamente tener una ventana, para desestresarme un poco, debido a que te ofrece un poco el anonimato de que nadie sabe quién eres. Entonces, con todo el estrés de la facultad y tal, viene bastante bien, al menos lo que yo juego. Es verdad que hay otra gente que significa, hablando en general... No sé si... ¿O solo cuento en mi experiencia?

Gala: Puedes hablar en general de lo que quieras.

Layton: Hay otra gente que se lo utiliza para investigar o para descubrir otras cosas, de que hay diferentes ejemplos de juegos, pero yo simplemente lo utilizo más para desestresarme.

Gala: De acuerdo. Y hablas de ventana. Has dicho que es como una ventana. ¿Podrías explicarme esto?

Layton: Yo lo veo más como una ventana, porque entiendo que es algo irreal. Es un reflejo irreal de lo que vemos, porque al final la gente con la que te juntas en internet tienes que tener en cuenta que puedes ser muy diferentes a cuando te juntas con ellos en la realidad. A no ser que estés jugando con ellos en una plataforma igual o que los conozcas porque son amigos tuyos. Tienes que separar, creo yo, la gente en internet. Al menos en esta forma de

videojuegos, porque es más... La mayoría de los videojuegos actuales, al menos, creo yo, se centran más en adoptar un tipo de persona, un personaje. Por ejemplo, tienes juegos como el Overcooked, un juego muy sencillo, para no empezar con algo muy fuerte. En el Overcooked, cada persona tiene un rol y te transformas en ese rol. Al final, la persona que va a hacer de camarero pues va a estar, por ejemplo, más pasivo que la persona que está haciendo las comandas, que va a ser la persona que va a ir dirigiendo.

Gala: Sí.

Layton: Al final, los dos tenéis un rol y vais cambiando un poquito.

Gala: Totalmente. Muy interesante. Y de jugar a videojuegos, ¿qué es lo que más te gusta?

Layton: A mí la... Me engancha por un poquito la competitividad que tiene. Además de que es una forma de intentar perfeccionarse, ya que cada juego te pone un... Al menos lo que yo intento hacer es que cada juego ponga un reto en lo que soy malo por intentar mejorar.

Estuve jugando un tiempo al LOL, eh... la Liga de las Leyendas.

Gala: Sí.

Layton: Simplemente por el hecho de que es un juego que tienes que tener muchos recursos. Pero yo me empecé a frustrar porque es algo muy común. Lo dejé porque es verdad que hay una gran adicción a videojuegos y no me gustaría quedar adicto.

Gala: Entonces, ¿alguna vez...? Como has dicho que este juego te frustró, ¿has sentido esa frustración que tanto la gente menciona con respecto a los videojuegos?

Layton: Sí, yo lo bueno es que digo, vale... Es verdad que suelo terminar la partida porque hay gente de mi grupo que sí le interesa mucho y está más metida. Pero yo después de eso suelo desinstalarlo y dejarlo un tiempo.

Gala: Entiendo. Porque has jugado, entiendo, a muchos juegos diferentes, pero tendrás preferencias. Entonces, ¿podrías decirme cuáles son tus juegos favoritos?

Layton: Eh... depende. Si buscas un, por ejemplo, si buscas un juego que... Todo esto es según la persona que encuentres, pero yo creo que en término medio de *gamer* actual se concentraría más en zonas de competitividad o juegos de equipo que están basados en 4 contra 4 o 5 contra 5, creo que es en lo que se mueve la gente. Pero yo personalmente disfruto más con los juegos de un solo jugador. Rollo, Professor Layton, Dark Souls y cosas que te pongan un pequeño reto, pero no te frustren porque es al final eres tú contra ti mismo o tú contra la mano al fin del día.

Gala: Entiendo. Y las experiencias que buscas al jugar, las sensaciones que persigues ¿Cuáles son?

Layton: Eh... Me gusta encontrarme siempre en una desventaja. Siempre cuando juego. De hecho, soy muy común de encontrar... Irme... Yo suelo irme a un café de vez en cuando. Que básicamente es un arcade. Y suelo jugar con gente random porque al final conectas un poquito más y es más divertido. Y me gusta ponerme en esta desventaja así que supongo que cuando juego me gusta sentir que, aunque estén las cosas en contra mía, que puedo intentar darle la vuelta si lo juego bien o si hago bien mis movimientos. Supongo que eso lo hago porque en la vida real, aunque esa desventaja existe, siempre hay ese miedo de errar. Porque es muy difícil conseguir lo contrario. Mientras que en un videojuego, recargas partida y lo intentas otra vez.

Gala: O sea que te gusta ese reto que te propone un videojuego de superarte...

Layton: Sí. Por eso a lo mejor te gusta la escena competitiva. Pero no me gusta enfocarme tanto por eso de la frustración.

Gala: Entiendo. Y has hablado de un café arcade. ¿Este es un lugar donde vas para jugar con gente? Porque no lo conozco, pero si me podrías contar un poco.

Layton: Sí, en Madrid hay diferentes cafés arcades que se han puesto ahora de moda. Y básicamente son las máquinas antiguas de...

Gala: Sí, las que son como...

Layton: Sí, cuadradas. Y básicamente son los juegos de lucha como Street Fighter 2 y Street Fighter 3 que actualmente no mantienen una conexión a internet porque son bastante antiguos y son más de nicho, por así decirlo. Son los favoritos de la gente. Es fácil encontrar gente ahí y jugar contra ellos.

Gala: No lo conocía. Qué interesante. No sabía que... Sí sabía que había lugares con máquinas recreativas y demás, pero no sabía que... No sé. Me ha interesado, me ha interesado. Y, vale, ¿cómo describirías la sensación de estar inmerso en el videojuego?

Layton: Yo creo que la inmersión es bastante buena. Pero es verdad que me gusta sentirme inmerso, bueno, es parte de los videojuegos, pero es verdad que es algo muy difícil de conseguir. Por eso hubo una tendencia durante 2017 o 2020 que fue las bajas de VR. Aproximadamente, y es cuando tuvieron el más tirón, que es cuando la gente se quería inmersionar de verdad. Pero yo creo que la inmersión de videojuegos es básicamente cómo el jugador quiera conectar con el juego, que también eso es algo más importante. Mi inmersión

suele ser bastante activa en términos de que me gusta hacer las cosas bien, bajo una regla, pero también hay veces que paso un poco, según el momento.

Gala: Entiendo. Y para esta inmersión... Porque como es algo que cuesta conseguirlo, como acabas de decir, entonces, ¿cuánto tiempo por ejemplo tienes que estar jugando para conseguir de verdad meterte en el videojuego?

Layton: ¿De verdad, de verdad? Yo creo que mi media son unos 15-20 minutos de estar más o menos enfocado en el juego o pensarla antes, mientras me ducho con más o menos que voy a hacer, pero también difiero mucho.

Gala: Vale, de acuerdo.

Layton: No sé si quieres algo más específico...

Gala: No, era por saber sobre tu experiencia de inmersión en los videojuegos. Pero sí, sí, sí, está muy bien. Y ahora, con respecto a tu relación entre los videojuegos y tú como jugador o como *gamer*, pues ¿los videojuegos para ti son una forma de entretenimiento o algo más?

Layton: Yo diría que algo más. Simplemente porque siempre lo he utilizado como ese escape, lo cual no es algo sano. Y es algo de lo que estoy consciente, así que a lo mejor por eso puedo verlo de una forma más objetiva. Simplemente el hecho de, en casos muy extremos, poder desconectarte del mundo, no pensar en nada y tener la cosa más sencilla o un camino dirigido, que es algo que no se suele tener en la vida real, es algo que me reconforta un poco jugando.

Gala: ¿Y este escape, esta desconexión, la llevas a cabo pensando como que eres tú o a través de otro rol? Es decir, ¿tomando el rol del personaje o como tú?

Layton: Yo suelo pensar que soy el personaje, no como que yo estoy dentro del juego.

No sé si es esa la pregunta o va por ahí...

Gala: Sí.

Layton: Sino que yo controlo el personaje y tengo que intentar que vaya lo mejor para él.

Gala: ¿O sea, que el videojuego te permite explorar otro rol, otra personalidad?

Layton: Sí.

Gala: Entiendo. Y además de explorar otros roles, ¿crees que los videojuegos te ayudan a desarrollar otras habilidades que luego puedes extrapolar tú a tu vida diaria?

Layton: Yo diría que sí, pero es verdad que para conseguir eso necesitas mucho tiempo y mucha dedicación, que no siempre es bueno. Porque al final esas habilidades que se pueden conseguir mediante los videojuegos se podrían conseguir haciendo otras actividades, o

actividades que son socialmente más aceptables y que son socialmente más productivas. Pero es verdad que se puede conseguir algo, pero no significa que lo que vayas a conseguir sea mejor que otras actividades.

Gala: ¿Y en tu caso, has desarrollado alguna habilidad gracias a los videojuegos?

Layton: Yo diría que sí. Es verdad que debido a que soy... yo creo que soy producto de una época ya tecnológica, yo al menos no he vivido tanto la era de racionalización, por así decirlo, de utilizar juegos para razonar, sino... Y la verdad es que yo los juegos que suelo hacer, que son de misterio, los que más disfruto personalmente, los que tienen rompecabezas, creo que sí se me han venido bien, al menos para la ingeniería que estoy haciendo, debido a que hay varias cosas que hay que cambiar y cambiar los puntos de vista, ¿no? Lo de pensar por la gafa, como se dice, que sí me han servido bien. Luego también a lo mejor podemos hablar de cómo controlar a la gente, debido a esto. Lo que te he dicho, escenas muy competitivas, pues hay gente que al final se le va la pinza.

Gala: Sí, sí.

Layton: Se puede confirmar fácilmente. Entonces, ese control de personas, ese control de los recursos, creo que me ha venido bien, pero a lo mejor si hubiera utilizado ese tiempo en otras cosas, me hubiera ido mejor.

Gala: Entiendo. Y volviendo a lo que has dicho antes, que prefieres los juegos individuales, ¿a pesar de esto sientes que los videojuegos te ayudan a conectar con otras personas?

Layton: Si se hace una conexión con una persona online, es una conexión muy superficial, no es una conexión que se puede verificar realmente. Yo durante una época, en un juego online, era, centrado totalmente en online, conseguí conectar con un montón de personas en Latinoamérica, pero una vez que dejamos de jugar unos meses, la conexión... no había. Así que realmente esa conexión, si se puede realizar, yo creo que se puede realizar más en canales de voz, como Discord, que es comúnmente utilizado, donde yo sí que he llegado a conocer personas por Discord y que actualmente soy amigo suyo y quedo con ellos en la vida real. Así que es una hoja de doble filo, ¿me entiendes? De que hay gente con la que no vas a hablar fuera del videojuego, ¿no? Pero gente que conoces de un videojuego y consigues enlazar bien, yo diría que podremos decir que sí.

Gala: De acuerdo. Y, aparte de ayudarte a socializar, ¿también te hace sentirte parte de un grupo?

Layton: Eh... En mi experiencia personal, sí. Ha habido veces que he jugado a un juego por meterme en un grupo de amigos, porque era lo que estaban jugando, se me daba bien y era por lo que jugaba. Así que en mi experiencia personal yo diría que sí.

Gala: De acuerdo. Y ahora, cambiando de tema, por así decirlo, de bloque, vamos a entrar en la identidad como *gamer*. Entonces, ¿podrías explicarme qué significa para ti ser *gamer*?

Layton: Eh... Bueno. Buena pregunta, esta es difícil, la verdad. Eh... Supongo que es una persona... Me gustaría verlo como que es una persona que le gustan los videojuegos, pero la verdad es que yo creo que el estigma social que hay sobre el *gamer* es bastante real. En términos de que son personas que no salen de casa, no suelen salir mucho de casa, yo creo que es bastante real, al menos por la gente que yo conozco, y que es gente muy, muy centrada en eso, que tampoco suele ser muy bueno. Así que yo creo que un poquito de estigma social está bien, pero también me gustaría verlo como gente más o menos normal, siempre hay casos excepcionales... Pero yo creo que esa sería mi respuesta, no sé si hace falta completar algo más...

Gala: Está bien, está bien. Entonces, ¿para ti un *gamer* es alguien que juega a videojuegos y que corresponde con este estigma social que se ha creado?

Layton: Si no corresponde con el estigma social, tiene bastantes... de estigmas sociales... bastantes características que le atribuyen por el estigma social.

Gala: De acuerdo. Entonces, como las características necesarias para pertenecer a la comunidad *gamer*, sería como que tengas como la lista de tics del estigma, ¿sí?

Layton: Eh... Yo que... Ah, vale, ya entiendo por dónde va la pregunta, perdona. No, yo creo que eso va a depender, creo yo, de la comunidad. Porque es verdad que hay gente que sí que se considera... que considera a gente *gamer* y considera a gente no *gamer*. Por ejemplo, hay un movimiento... Hubo un movimiento hace unos años en internet, un movimiento absurdísimo, que decía que tenías que jugar una clase de juegos para ser *gamer* y tienes que jugarlo de una cierta forma. Por ejemplo, el ejemplo más clásico que se suele dar, *Dark Souls*, en *Dark Souls* no te consideran un buen jugador o no te consideran un buen *gamer* si no juegas los juegos de una determinada forma si no haces eso. Eso creo que en términos sociales daría igual, en términos de comunidades no daría igual. Habría que investigarlo más, si quieras investigarlo, perfecto, no te lo recomendaría. Y si lo vas a hacer... o por Wiki Fandom, que es una forma muy poco segura, pero está bien.

Gala: Vale.

Layton: Y sobre todo Reddit, que es lo que más se mueve. Reddit o Discord, lo que quieras.

Gala: Vale. Entonces, digamos que hay como dos...diría dos caras del ser *gamer*. La cara social y la cara ya dentro de la comunidad, que es como que al final alguien que está dentro de la comunidad te puede percibir de una forma diferente que en la sociedad que no juega.

Layton: Sí, sí, es bastante curioso porque en teoría en un sector como que ha sufrido tanto golpe, sobre todo en los 90, 2000, entenderías que hay más aceptación de la gente que juega y que todo el mundo quiere jugar. Pero esto realmente es por lo menos para los desarrolladores, al menos para los desarrolladores pequeños, porque los de las grandes compañías... No sé si es un punto que vamos a tratar, pero es un punto bastante interesante actual de la comunidad. Pero sí, las comunidades pequeñas o las comunidades grandes de videojuegos son bastante, voy a decir especiales, pero básicamente es un tinte para no ponerlo muy oscuro.

Gala: Entiendo, entiendo. Y es verdad que cada vez hay... Hay mucha polémica alrededor del término *gamer*. De hecho, por mencionar algo, yo en redes he visto mucho que, por ejemplo, con la película de Minecraft, ahora hay mucha polémica porque como que la gente que desde pequeño le ha gustado Minecraft y era visto como algo negativo, ahora es como a todos os gusta de repente y hay como peleas a ver quién es “*gamer original*”, quién es...¿sabes?

Layton: Sí, pero eso son, en mi opinión, yo creo que pasa como en todo porque...en todas las escenas donde se consideraba algo de nicho, por ejemplo, la gente metal, la gente del rock, cuando no estaba bien visto, siempre cuando empezó a explotar y como empezó a comercializarse, que es lo que está pasando... es lo que lleva pasando ya unos años, la gente siempre se pelea porque, “no, es que antes eran mejor las cosas...”. Y yo creo que habría que verlo más en, hay gente entrando más a este hobby. Aunque desgraciadamente para la gente no es hobby, a no ser que sea tu trabajo, porque ya ahí es otra cosa, pero teniendo en cuenta que es tu hobby y que no ganas o vives de ello, yo creo que habría que verlo como “vale, hay gente entrando al hobby, hay gente que puede dar una nueva visión, eso está bien”.

Gala: Sí, sí, sí, totalmente. Y hemos hablado de los *gamers*, pero ahora la pregunta es, ¿tú te identificas con este término?

Layton: Yo diría que desgraciadamente sí. Debido a que reúno algunas cualidades, como jugar varias horas al día o estar en ciertas comunidades. Pero es verdad que no me considero una persona muy purista, en términos de que se tienen que hacer las cosas así, si no haces esto así no está bien... no se puede considerarte... Sino, admito que juego, juego bastante, y por eso se me podría identificar como *gamer*.

Gala: Entiendo. Y hemos hablado de los estereotipos que hay asociados a esta cultura, a este grupo, y te sientes identificado con alguno de ellos, como acabas de decir, ¿pero te afectan? Es decir, ¿te hacen daño o te dañan de cierta forma?

Layton: A mí personalmente no. Ni creo que a nadie actualmente le importa, debido a que socialmente hemos evolucionado y ahora está mejor visto. Pero además de que toda esa cosa que antes se denominaba friki, es al final lo que ahora mismo está dando más dinero, y está mejor visto, además de que está más actualizado todo. Así que yo creo... yo creo que no me afecta.

Gala: Vale. ¿Y crees que tu identidad como *gamer* forma parte de tu percepción sobre ti mismo?

Layton: ¿Podrías dar un ejemplo?

Gala: Por ejemplo, eh... Los videojuegos, si forman una parte importante de tu día, de tu vida, pues te ayudan a construir tu personalidad o cómo te percibes a ti como individuo.

Layton: Ah, yo diría que sí. Pero eso con casi cualquier cosa con la que comparto. De hecho, me he abierto hasta a experiencias simplemente para ver si lo que yo pensaba de esto era real o no y para poder hacerme preguntas. Así que supongo que cualquier cosa que me afecta o algo así que me... ¿Cómo sería la palabra? Me reestructura esa persona que soy.

Gala: Entiendo. Y volviendo a los estereotipos, porque antes has mencionado algunos, como gente que no sale de casa y demás, pues ¿podrías dar como una imagen general de cómo la sociedad percibe a un *gamer*?

Layton: Vale, yo creo que hay dos visiones. O la típica persona gorda, desgraciadamente, o la típica persona flaca, que no hace nada. Pero luego hay casos extraordinarios. Hay una persona... Hay una persona del LOL, por ejemplo, que es una... Uf, se me ha olvidado el nombre ahora. Pero es una persona que hace fisioculturismo, que está bastante fuerte. Así que hay diferentes aspectos. Socialmente, yo me determinaría en que la sociedad ve al *gamer* entre una persona gorda y una persona flaca. Y los dos se suelen representar casi siempre sin amigos.

Gala: Totalmente. Sí, totalmente. Y... ¿Alguna vez has sentido que esta afición por los videojuegos es vista como algo negativo, como algo problemático por tu entorno?

Layton: ¿Mi entorno...?

Gala: Familia, amigos...

Layton: Eh... Amigos, yo diría que no. Pero por el simple hecho de que me junto con gente del mismo nicho. Y familiarmente, yo diría que tampoco, ya que la mayoría de mi familia es bastante abierta de mente. Y que también tengo otros familiares de mayor edad que también consumen este tipo de juegos. Así que yo diría que no, que está bastante abierto.

Gala: Pues qué bien. Vale y entrando en el último bloque, hablando un poco más de los medios de comunicación y la violencia...

Layton: Uh... Es un bloque muy interesante.

Gala: Sí, sí. Lo primero, ¿cómo percibes tú la violencia representada en los videojuegos?

Layton: ¿La violencia representada en los videojuegos? La violencia representada en los videojuegos es muy interesante porque hay muchas formas de realizarla. El videojuego puede ser representado tanto como el cine, como una escena pues calmada, como también una cosa muy visceral, muy visual. No sé si aquí quieras que me extienda mucho o quieras que lo mantenga corto.

Gala: Extiéndete todo lo que quieras.

Layton: Eh... Hideo Kojima, que es uno de mis directores favoritos de videojuegos, es una persona que consiguió hacer con... Básicamente antes de los 2000, un juego que era anti-bélico. Entonces, yo creo que se puede utilizar el videojuego tanto contra la violencia, como a favor de la violencia. Por ejemplo, Hideo Kojima, como iba diciendo, en el juego que tú tienes que hacer, Metal Gear, en este caso, eras un soldado que no tenía ningún arma de fuego y que, siempre que entrabas en combate, tenías las de perder y solías perder. Entonces, tu objetivo era infiltrarte e intentar hacer el menor daño, conseguir destruirlo. Es una historia muy interesante por si la quieres conocer, la verdad es que lo hizo muy bien. Pero luego hay otros videojuegos que se ceban en la brutalidad, en el espectro ese de darte un poquito de impacto. En ellos es bastante conocido Manhunt. ¿No sé si te suena?

Gala: no, no.

Layton: Manhunt es un juego de los 2000 aproximadamente, en la misma época de Max Payne, pero ese es otro juego. En el cual se utiliza una violencia muy gráfica, tanto de desmembramientos, como eso. A mí no me gusta mucho, pero es lo que utilizan. Luego también hay otro juego que es Hotline Miami, que es un juego muy brutal en términos de que tiene muchas reproducciones de muerte, pero está pixelado. Entonces, es según como lo quieras ver, porque la violencia se puede utilizar tanto en un medio así muy visual, pero que no es visual, porque claro, son píxeles. Pero luego hay otros que están en muy alta definición

como juegos que podemos encontrar ahora mismo. También hay otro juego que si no recuerdo mal era Spec Ops, que era otro juego de antiguerra donde se utilizaba esa violencia, pero era una violencia que nunca se identificaba, hay que decir. Era el típico juego de disparos, pero no había sangre, porque todo era una ilusión del protagonista, porque estaba en el desierto, y habían bombardeado entonces lo habían dejado todo hecho mierda. Y salían también los errores de la guerra. Entonces, hay esa violencia muy gráfica, por una parte, y hay otro sector del videojuego donde no quieren realizar violencia, y hay otro sector del videojuego donde quieren representar la violencia, los actos del ser humano, pero mediante una forma más vista... Aunque tú lo estés jugando, vista en esa tercera persona. Por eso a mí el videojuego me gusta tanto, porque es una forma de contar una historia, pero es una forma de contar una historia bastante inmersiva, porque tú tienes que tomar las decisiones.

Gala: Sí, totalmente. Y has mencionado la violencia gráfica versus la como más implícita.

Layton: Más *cartoon*, diría yo, porque es verdad que Hotline Miami... Creo que querías ese punto.

Gala: Sí, sí, sí.

Layton: Tanto Hotline Miami... Mindhunt, aunque es un juego muy antiguo, se puede ver los detalles de violencia. Por ejemplo, Resident Evil 2, no, Silent Hill 2, es un juego muy violento, que utiliza muy bien las metáforas. Pero aun así es un juego bastante violento, donde se utilizan diferentes términos, como las decapitaciones. Lo que se suele utilizar es eso, decapitaciones y bastantes temas. Pero sí, se puede afrontar tanto en tema de *cartoon*, en tema de muy gráfico, sea a sí mismo, con poco en calidad, por así decirlo, muy pixelado, o muy gráfico con la mayor calidad que se puede dar en aquella época. No sé si era eso...

Gala: Sí, sí, sí. ¿Y esta violencia alguna vez ha influido en tu comportamiento o en tu forma de pensar?

Layton: ¿En mi comportamiento? Yo diría que no. Pero es verdad que, por ejemplo, Hideo Kojima, sí que después de terminar algunos de sus juegos me gusta dejarme un reposo, porque al final es lo que el autor quiera representar en él. Es como, se puede tildar... Creo que la conversación va por ahí, corrígeme si me equivoco... Los juegos son violentos porque crean adicción. Por eso, cuando yo entiendo que es un juego... Por ejemplo el LOL, el Counter Strike, el Rainbow, el Overwatch que ha vuelto... son juegos que con esa adicción... el FIFA, por ejemplo... DJ Mario, encuentras un vídeo ahora mismo y creo que lo entenderás.

Gala: Sí.

Layton: Son juegos que por esa adicción, por el tiempo que tú gastas, te genera esa frustración y esa frustración al final se convierte en odio. Pero como sigues adicto... Porque al final el cerebro funciona con receptores y en los videojuegos como pam pam pam, te va dando, te va dando, tú no lo quieres soltar, ¿no? Entonces supongo que esa violencia se genera más por la adicción del videojuego que por lo demás. Es como si decimos que leer un libro como Meridiano de Sangre, hace a la gente violenta. Yo creo que al igual que el libro, el autor quería representar las brutalidades de la época, pero a sí mismo quería afrontarlo de una forma de reflexión. Pues hay algunos juegos que solo quieren crear esa adicción, para que tú te mantengas enganchado, mientras que otros te quieren mostrar la violencia, para generar impresiones sobre ellos.

Gala: Y todo esto al final lo sabes y lo piensas porque al final a ti te interesan los videojuegos y sabes del tema, pero ¿tú crees que la sociedad en general cuando ve un videojuego violento se puede plantear todo esto de que son diferentes tipos de violencia, que te pueden impactar de diferentes formas?

Layton: Eh... Yo creo que no, porque al final yo creo que el videojuego hay que verlo como si fuera otra subcultura. Entonces, tú al entrar a una subcultura, entras con prejuicios, que son prejuicios totalmente... Yo creo que son prejuicios totalmente válidos porque al final esos prejuicios te consiguen dar una idea general y te consiguen mantener más o menos alerta sobre lo que tienes que ver o lo que no tienes que ver. Pero cuánto más vas entrando... y si te quieres informar, siempre desde una distancia segura al principio, luego cada uno verá. Puedes ir dándote cuenta de que va según el desarrollador, va según la compañía, va según lo que se busque, va según el tiempo, muchísimos van según el tiempo. No es lo mismo... Si te das cuenta, los juegos que se hacían al principio eran juegos de un jugador tanto porque es lo que vendía y era porque es lo más aceptable posible. Por ejemplo, Mortal Kombat, el primero, se destaca por la violencia, puramente. Pero nadie que haya jugado a Mortal Kombat 1, yo personalmente y que yo conozca, no... Al menos de forma no muy competitiva, porque luego ves la escena competitiva de Mortal Kombat y hay cosas que resultan algo raras. Pero porque una persona juegue a Mortal Kombat, un chaval, yo creo que no va a ser al final una persona violenta, a no ser que sufra esa adicción, lo dicho.

Gala: Y un adolescente, es verdad que puede distinguir más, pero ya alguien más joven, más pequeño, ¿crees que si accede a este videojuego, por ejemplo, el Mortal Kombat, por ejemplo, crees que le puede influir en su comportamiento?

Layton: Totalmente. Al final, el cerebro humano. ¿Por qué...? ¿Por qué las películas de miedo nos dan miedo? Porque cuando la estás viendo, el cerebro humano no sabes distinguir entre realidad y ficción. Una persona tan pequeña, aunque sepas que es un videojuego, en general no sabe distinguir. Al final va a generar más dopamina, los receptores generan más, ¿no? Entonces, yo creo que sí le afectaría. Por eso, gracias a Dios que existe lo de PEGI, aunque la mayoría de los padres se lo suelen saltar. Entonces ya ahí, no sé, yo creo que ahí no tenemos que ver la responsabilidad del videojuego, sino la responsabilidad del padre. Yo creo que eso se hizo muy bien, lo de esa regulación del PEGI, “esta edad, esta edad, esta edad”, y luego, “oye, si loquieres comprar, es cosa tuya”, que a lo mejor nos quita la responsabilidad. Así que yo creo que eso está más que cubierto. Pero sí, yo creo que un niño pequeño no debería jugar a juegos, al menos, con una violencia tan gráfica.

Gala: Pero realmente es lo que dices del PEGI, se lo saltan, todo el mundo se lo salta. ¿Pero crees que debería haber un endurecimiento en esta regulación?

Layton: El problema es cómo lo endureces. Todo el mundo sabe que un niño pequeño no tiene 60 pavos.

Gala: Ya.

Layton: Quien tiene 60 pavos es el padre. Si los niños pequeños están jugando ese juego, también... Lo endureces, el padre se lo va a seguir comprando porque el niño no tiene 60 pavos.

Gala: Toda la razón.

Layton: Eh... También hay un grave problema actualmente, que era lo que quería tratar, que era sobre las compañías actuales. Balatro, ¿te suena?

Gala: No.

Layton: Vale, es un juego de... Va a sonar bastante raro, pero es un juego de póker. Pero es un juego de póker donde tú juegas contra ti y tienes que hacer la máxima puntuación, te van dando cartas especiales, no sé. Balatro ahora mismo no tiene ninguna microtransacción, pero es verdad que incentiva el juego. Porque, oye, me estaba sintiendo a jugar al póker, ¿no?

Gala: Sí.

Layton: Pero lo gracioso es que tiene calificación PEGI 18, aunque no haya ningún tipo de violencia. Es verdad... Yo creo que debería estar en la 16. Menos tampoco, porque ningún niño debería aprender a jugar al póker. Pero luego vas al FIFA y el FIFA es un juego que genera mucha adicción, genera muchos problemas. Además tiene microtransacciones por

doquier. De hecho, es uno de los juegos que más dinero generan por el mero hecho de la microtransacción. Y es un juego que está para todos los públicos. Yo creo que habría que revisar más bien, no lo que esté mostrando el juego, porque lo que te he dicho antes, la violencia se puede representar en muchas formas, pero también la adicción se puede representar en muchas formas. Es un medio que te permite jugar mucho con lo que tú ves, con lo que no ves. De hecho, hay muchos juegos de terror indie que te utilizan eso. Pero bueno, eso es otro punto, lo siento. Y básicamente, yo creo que habría que... Habría que revisitar los juegos y para ver qué realmente hay dentro de ellos. No puede ser que un juego para todos los públicos tenga tantas microtransacciones tan accesibles. Por ejemplo, el Fortnite, que es un juego que no tiene ninguna violencia, es un juego altamente adictivo y es un juego que altamente te recompensa pagarlo.

Gala: Sí. Entonces, ¿crees que la clasificación PEGI habría que o revisarla o crear una nueva?

Layton: Habría que revisarla porque... Cuando se creó estaba muy bien, porque cuando se creó estaba muy bien pensado. Pero al igual que el mundo avanza, el videojuego avanza, al igual que las tecnologías avanzan, todo avanza. Y con eso avanza, avanza la sociedad. Y yo creo que después de tanto tiempo, hizo bien su trabajo mientras podía, donde ya con Call of Duty 2, 3, el PEGI ya fue más como visto como "meh". Yo creo que habría que actualizarlo para... O al menos que te diga: "el juego contiene microtransacciones, el juego contiene apuestas..." La clasificación PEGI es esta. ¿Lo tomas?" Yo creo que habría que reestructurarlo.

Gala: Entiendo. Y con respecto a la violencia y ahora ya en relación a los medios de comunicación...

Layton: Ajá.

Gala: ¿Crees que estos medios de comunicación contribuyen a crear una imagen negativa de los *gamers* asociado a todo esto de la violencia que hemos hablado?

Layton: Yo creo que el medio de comunicación se vio atacado ya por 2010. Lo he dicho, la historia es muy reciente, me puedo equivocar, pero se empezó a ver atacado ya con... Esta gente de Auronplay, Wismichu, El Rubius, ya gente bastante mayor para la edad en la que estamos. Pero básicamente se ven acorralados, se ven que la gente está consumiendo menos su producto, ¿no? En el caso que serían por ejemplo el Telecinco, su versión estrella Sálvame, ¿no?

Gala: Ajá.

Layton: La gente joven ahora mismo, casi nadie ve la tele, se ven atacados. Si te das cuenta, es una risa, tú ves ahora mismo la tele y literalmente están poniendo vídeos de TikTok o de Instagram para intentar conseguir algún tipo de audiencia. Entonces yo creo que todo ese ataque que generó... Entiendo la preocupación. Entiendo que eso, pero ya se creó PEGI. Ya se crearon regulaciones. Yo creo que los juegos actualmente están muy regulados. Pero sí, yo creo que los... Perdón, los de comunicación. No me saca ahora mismo el nombre, disculpa.

Gala: Los medios de comunicación.

Layton: Los medios de comunicación afectaron mucho a la visión que se daba del jugador promedio.

Gala: Y este ataque que mencionas, ¿crees que es por cuestión económica? Es decir, que les quitan a los espectadores...

Layton: Sí, totalmente. Ten en cuenta que si una persona decide... Por ejemplo, yo sí me puedo comprar una casa, que visto lo visto voy a tardar un rato... Yo sinceramente no compraría... Si comprara un tipo de televisión, no compraría nada de televisión por cable porque no lo voy a utilizar. Entonces yo creo que sí es un poquito de esa visión económica de que han perdido mucho terreno y es un terreno muy difícil de recuperar, y yo creo que no lo van a recuperar. Es verdad que como el periódico, la radio... La televisión se va a quedar, pero se va a quedar en una parte más posterior de lo que ya estaba antes.

Gala: O sea, que aparte de como una guerra económica, por así decirlo, también sería una guerra generacional.

Layton: Sí, totalmente. De los periódicos pasamos a la radio, de la radio a la televisión, de la televisión a los móviles, de los móviles a lo que haya ahora. Bueno, móviles, actualmente iPads también. Así que yo creo que sí que es un cambio generacional que tuvieron miedo, lo intentaron hacerlo lo mejor posible, pero obviamente no pudieron hacer mucho. Si hay un cambio, no lo puedes parar.

Gala: Entiendo. Y este tratamiento mediático de los videojuegos, ¿cómo lo describirías así, según tu perspectiva?

Layton: Yo creo que fue más acoso. Al igual que... Siempre... Yo creo que siempre lo estructuran de la misma forma. Te muestran algo. En plan, por lo general es, te muestran algo, te dicen, esto está mal, esto está mal, esto está mal, no tienes que hacerlo. Bloquealo, ¿no?

Gala: Sí.

Layton: Y al final es que, si te das cuenta, con lo que había en la época, con lo que hay ahora... Con lo que había en la época salvo, por ejemplo, Mindhunt, Postal... Mira, Postal se me ha olvidado. Postal es una cosa bastante brutal, que yo entiendo que en la época Postal y Mindhunt... Actualmente, a mí, cada vez que... Intenté jugar Mindhunt hace unos días por esto de la entrevista, para tener algo más de información. Y la verdad es que no me gustó mucho la experiencia. Y Postal, la última vez que lo jugué, fue algo divertido. Pero es verdad que es bastante evidente y tampoco lo disfruto mucho. Pero básicamente lo que hacen es lo demonizan, como todo lo que no me gusta en la sociedad, lo demonizan. Y con eso hacen una visión mala. Intentan que tú no lo toques para no cambiar esa visión. Para no ver, a lo mejor, lo que realmente... Porque realmente lo utilizarían, este sistema de miedo, creo yo, si lo que dicen es verdad, porque entonces intentarían enseñarlo y que la gente pensara lo que pensara. Entonces intentaron demonizarlo para intentar que la gente no lo jugara. Pero yo creo que no les ha salido bien la jugada. Es mi opinión personal.

Gala: Entonces, para ti, este pánico alrededor de los videojuegos... ¿Sería un pánico no fundamentado?

Layton: Depende del título. Creo que para la época no era fundamentado.

Pero yo creo que actualmente sí que habría que... Habría que decir... Habría que dar advertencia sobre algunos títulos. Al menos personalmente.

Gala: De acuerdo. Y ya por último, ¿crees que los videojuegos pueden tener un impacto positivo a nivel social y cultural?

Layton: Eh... Yo creo que sí. La verdad es que sí. Al final es una economía. Te permite abrir mundos. Y al final es lo que ha ido... avanzando. Más o menos la informática y todo por el estilo. Al final de las cosas más absurdas, de las cosas más mundanas, es donde se consiguen más avances. Al menos actualmente donde lo tenemos todo tan mecanizado. Así que yo creo que sí se pueden conseguir cosas a favor. Tanto como algunas habilidades o para afrontar a gente que está socialmente excluida, por lo que he mencionado al principio, el anonimato. Si a lo mejor encuentras a un grupo social que no está bien visto, pero lo metes con una cuenta X, no sé qué, lo pones a hablar con gente, a lo mejor sería un buen experimento social hacer eso. Por si quieres avanzar. Sería muy curioso realmente.

Gala: Sí, es interesante. Y... Bueno pues, yo ya he tratado todas las preguntas que quería hacer pero no sé si te gustaría añadir algo más.

Layton: Eh... Yo creo... Bueno, yo creo que lo he expresado bastante bien. No me gustaría cambiar nada. Simplemente creo que ha habido una tendencia de cambio en los videojuegos, lo que he mencionado antes. Ahora desgraciadamente lo que se hace en la industria del videojuego, al menos desde mi opinión, no es tanto con amor, sino con intención... Es la cosa esa de los productos. Lo que hay ahora es mucha burnout. Lo he pronunciado bastante mal, hay que decirlo, pero se entiende, ¿no?

Gala: Sí, se entiende.

Layton: Perfecto. Eh... De títulos que no representan nada, no te dan ninguna visión, es un refrito básicamente. Lo que hay ahora es mucho en código espagueti, por así decirlo. Es un código muy reutilizado, que se utiliza muy mal, y hay cosas muy parecidas. Así que creo que la industria del videojuego está cambiando actualmente. Y está cambiando para mal. Lo cual va a ser una cosa muy importante que va a ir viendo estos años. Porque va a cambiar mucho sobre la imagen de la persona que juega. Además de que estamos en un punto... Creo que estamos en los puntos más altos de mayores jugadores conectados. Así que veremos cómo evoluciona. Yo creo que eso sería todo.

Gala: Pues muchísimas gracias. Todo lo que has hecho es muy interesante y he aprendido mucho. Así que nada. Muchas gracias.

Layton: Nada.

d. Transcripción de la entrevista vivencial a Ori.

Gala: Buenos días, Ori. Muchas gracias por acceder a hacer la entrevista.

Ori: Hola. De nada, gracias a ti.

Gala: Y nada, si te parece, empezamos.

Ori: Sí, genial.

Gala: Lo primero, voy a hacerte unas cuantas preguntas demográficas. Más que nada, pues para saber un poco. Pues, ¿cuántos años tienes?

Ori: Tengo 22 años.

Gala: De acuerdo. ¿Con qué género te identificas?

Ori: Femenina, en plan mujer.

Gala: ¿Y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Ori: Eh... pues, a ver, jugar, jugar, diría que a lo mejor... Es que depende. Jugar más decidido y tal, quizá un par de años.

Gala: Sí.

Ori: Pero bueno, cuando tenía 8 años me regalaron la Nintendo DS. Entonces, pues ahí también jugaba lo típico de Animal Crossing y más y tal.

Gala: Sí. De acuerdo. Y ahora ya entrando en el primer bloque, que es pues tu experiencia de juego, ¿qué significa para ti jugar a videojuegos?

Ori: Eh... wow. Pues, a ver, yo creo que para mí es una forma como, sobre todo de entretenimiento, obviamente.

Gala: Sí.

Ori: Pero también es una forma como de descansar mentalmente, es algo que, bueno, tampoco tengo que estar pensando en otras cosas.

Gala: Sí.

Ori: Como estudios o trabajos y demás. Entonces, también es como una forma, pues, de descansar la mente, yo creo.

Gala: Sí, de desconexión.

Ori: Sí, justo.

Gala: Vale, ¿y qué es lo que más te gusta de jugar a videojuegos?

Ori: Eh, pues, yo creo que diría, eh... primero, disfrutar visualmente de ellos, porque, bueno, encima estoy estudiando arte, pues, me fijo muchísimo pues en los gráficos y demás, en cómo

resuelven ciertos aspectos de los videojuegos. Y, bueno, me gustan mucho como las historias que crean.

Gala: Sí.

Ori: Aunque sean como super sencillas pero yo solo pensar que alguien ha creado esto y ha pensado en cómo va a ir la historia y demás. Siempre me ha gustado mucho.

Gala: Entiendo. Entonces, ¿consideras que los videojuegos son algo más que simple entretenimiento? Que hay muchas personas que lo ven como una mera forma de entretenimiento.

Ori: A ver, eh... sí. Yo creo que sí. O sea, a ver, también hay todo tipo de juegos. Hay algunos que son meramente diseñados para entretener y ya. Pero, en general, siento que los juegos, o sea, hay alguien que está pensando... Es como, por ejemplo, una película. Ciertas personas dicen que es entretenimiento entre comillas.

Gala: Ya.

Ori: Pero... Y que siento que es una forma de transmitir un mensaje al espectador de alguna forma.

Gala: De acuerdo. ¿Y qué tipo de juegos, o qué género, es tu favorito, por así decirlo?

Ori: Buah, depende. Eh... También es que, como te digo, he empezado a jugar más a menudo hace un par de años. Entonces también estoy como descubriendo un poco. Pero siempre he sido muy fan de juegos tipo eh... plataformas...

Gala: Sí.

Ori: O... roguelikes o cosas así. No sé... Es que me guío más a veces por la estética más que por el género del juego.

Gala: Entiendo, claro, porque tiene que ver con lo que estudias, ¿no? Como has dicho.

Ori: Claro, justo.

Gala: Tiene sentido. Y entonces, ¿la experiencia que buscas al jugar se centra más en aprender de lo visual o dirías que es más lo que has mencionado al principio, que es la desconexión? ¿Qué te tira más, por así decirlo?

Ori: Pues es que depende. Porque es verdad que tengo juegos que a lo mejor es simplemente, pues eso, desconectar y tal, y que a lo mejor visualmente tampoco me aportan tanto. Porque a lo mejor no es del estilo que me gusta, pero simplemente pues es un juego que me entretiene y desconecto.

Gala: Sí.

Ori: Y hay otros que sé que los estoy jugando porque a lo mejor me aportan algo más, ya sea por la historia o por la estética o por la jugabilidad y tal. Entonces, tengo como esos dos tipos de juegos, los más chorras, por así decirlo, que me entretienen y tal, y luego los que juego más en serio, en plan “qué guay este juego.”.

Gala: Sí, o sea, que depende un poco de lo que busques en el momento.

Ori: Sí, justo.

Gala: Vale. Y, pues, ¿cómo describirías la sensación de estar inmerso dentro del videojuego?

Ori: Eh... uf. Pues... Yo lo describiría como estar... A ver, también, te digo, depende del juego que estés jugando, ¿no?

Gala: Sí.

Ori: Pero, a veces, si consigo conectar demasiado con la historia y tal, es al final como estar casi soñando, como cuando controlas un sueño.

Gala: Sí.

Ori: Que tú decides que hacer y tal. Pues, es como algo así, porque, al final, es como, yo sé, un juego de plataforma o de fantasía, pues tu al final decides o tienes que tomar decisiones.

Gala: Sí.

Ori: Tu al final estás decidiendo por dónde quieres ir y como que sientes que tienes el control de eso.

Gala: Sí.

Ori: Entonces se siente como un poco así, como que tú eres el que manda en el juego, aunque no sea la realidad. Pero, sí.

Gala: Como un sueño lúcido. sí.

Ori: Sí, algo así.

Gala: Y, entonces, cuando sientes que tienes como el control de, pues, eso, de... Pues, eso, de tus acciones y demás dentro del juego, ¿tú lo sientes como desde tu perspectiva personal o como que eres el personaje?

Ori: Creo que es como una mezcla de los dos. Porque, al final, es como que tú eres el personaje, porque, obviamente, las experiencias que está viviendo, pues, a lo mejor no puedes vivirlas tú. Pero, al final, estás tomando decisiones en base a ti mismo, a tu personalidad y tal. Entonces, creo que es como una mezcla de los dos. O sea, como que tú eres el personaje, pero, a la vez, eres tú mismo. Y el que toma decisiones eres tú.

Gala: Entiendo. Pero, entonces, ¿tú crees que los videojuegos te ofrecen una oportunidad para explorar diferentes roles o para la identificación imaginaria a un nivel que no te permiten otras cosas?

Ori: Sí, claro. O sea, los juegos te ponen en situaciones en las que tienes que tomar decisiones que en la vida real a lo mejor no te tienes que plantear. Entonces, yo creo que eso también hace que... O sea, como que tengas la experiencia de, yo qué sé, imagínate un juego sobre crímenes y tienes que descubrir cualquier cosa, pues, eso en la vida real no te lo vas a plantear. Pero, al final, te hace descubrir como esa perspectiva y plantearte cosas que no te habías pensado.

Gala: Sí, totalmente. Y, al igual que te ayudan a explorar diferentes roles, ¿dirías que te ayudan a desarrollar ciertas habilidades concretas que luego puedes extrapolar a tu vida diaria?

Ori: Eso es más complicado, porque también es que depende del tipo de juego al que juegues. En mi caso, creo que no tanto, porque al final, como yo te digo, me gustan más juegos de plataformas. Y en juegos de a lo mejor, tomar decisiones y tal, ahí a lo mejor, sí que hay ciertos procesos, pero en general no, porque como suele ser más de fantasía y tal, pues, se suele alejar un poco más de la realidad.

Gala: Sí.

Ori: Pero, bueno, siempre te hacen reflexionar y, a lo mejor, tener otra perspectiva de algún tema en concreto.

Gala: Sí, totalmente. Y, en el ámbito social de los videojuegos, no sé si juegas online con amigos.

Ori: Eh... Muy poquito. Pero, bueno, sí, alguna vez he jugado.

Gala: Entonces, aunque juegues poco online, pero ¿crees que te ayudan a conectar con otras personas o a sentirte como parte de un grupo?

Ori: Sí, sí, 100%. O sea, de hecho, yo tuve una época en la que, bueno, sobre todo por el Covid y tal estaba encerrada en casa ya sí que tenía pues más sentimientos de soledad y tal.

Gala: Sí.

Ori: Y si es verdad que jugar con amigos en los videojuegos, al final, pues, te ponías en llamada o en X.

Gala: Sí.

Ori: Y sí que crea vínculos quieras o no de, pues, al menos no... O sea tener relación con alguna persona y tal.

Gala: Sí.

Ori: Y también hay gente que le ayuda muchísimo en ese aspecto.

Gala: Sí, sí, sí, totalmente. Y encima la cuarentena, pues, fue un momento de mucho aislamiento y, al final, a través de los videojuegos fue fácil conectar con amigos.

Ori: Justo.

Gala: Y los videojuegos, bueno, es muy popular que generan frustración o como momentos así un poco de más ansiedad. Entonces, no sé si a ti te ha pasado alguna vez que algún videojuego te ha generado esta frustración.

Ori: A ver, sí. Siento que no tanto... O sea, a lo mejor, ya te digo, por el tipo de juegos a los que juego...

Gala: Sí.

Ori: Que no es un *shooter*, ¿sabes?

Gala: Sí.

Ori: Pero... A ver, sí es verdad que en algún momento yo qué sé, que mueren en algún momento, pues sí que te frustra y tal. Pero siempre he sido bastante tranquila en ese sentido, entonces a lo mejor muero o X y digo “joe, tal” pero sin más, ¿sabes? Igual que se muriese un personaje que me gustaba muchísimo de una película.

Gala: Sí.

Ori: Pero bueno, sin más.

Gala: Sí, como que la rabia del momento, pero no escala a más.

Ori: Sí, no.

Gala: ¿Y conoces a alguna persona o, no sé, o has presenciado algún momento de verdad esta rabia que tanto se teme en la sociedad de los jugadores? Que es como pierden y se enfadan de verdad y tienen esta agresividad o así.

Ori: A ver sí es verdad... Bueno, en mi pueblo donde vive mi familia y tal, en el piso de arriba vive mi primo.

Gala: Sí.

Ori: Y justo encima de mi habitación está su habitación. Y si es verdad que alguna vez lo he escuchado, cómo, pues dar algún golpe o algo o por haber perdido alguna partida y tal.

Gala: Sí.

Ori: Pero sí es verdad que siento que la rabia llega en el segundo en el que mueres y tal pero tampoco creo siga mucho en el tiempo tampoco.

Gala: Vale, de acuerdo. Y... Vale, ahora vamos a pasar al siguiente bloque, que es más tu identidad como *gamer*.

Ori: Vale.

Gala: Entonces, ¿podrías decirme qué significa para ti ser gamer?

Ori: Eh... Vale, a ver, yo creo que es básicamente cualquier persona que dedique tiempo a jugar. O sea, tampoco creo que tengas que estar como... O sea, que tengas que pasar ciertas horas para ser *gamer* o algo así, o jugar ciertos juegos para serlo. Yo creo que simplemente por jugar cualquier tipo de juego y dedicarle tiempo ya lo eres.

Gala: Sí, o sea, no hay más... ¿No hay criterios como muy específicos?

Ori: Para mí no en concreto.

Gala: ¿Y crees que dentro de este grupo hay más como criterios inclusivos como hay subgrupos y demás y está más estratificado, por así decirlo?

Ori: Tampoco, me he parado nunca a pensarlo en concreto pero supongo que sí. O sea, tampoco creo que... O sea todos son *gamers*, son como *gamer*, pero en concreto pues a lo mejor la gente que le dedica muchísimo tiempo y sabe muchísimo de videojuegos o incluso que hace streams y cosas y que dedica más su tiempo a ello, pues a lo mejor es *gamer* de otra forma que lo sería una niña de 15 años que juega en la Nintendo al Animal Crossing.

Gala: Ya.

Ori: O sea, a lo mejor sí que hay diferencias.

Gala: Sí.

Ori: Pero al final pues sí, lo son todos.

Gala: Vale, entiendo. ¿Y tú te identificas como *gamer*?

Ori: Eh... Sí, pero como he dicho antes, creo que me identifico más con una niña que juega al Animal Crossing que a lo mejor pues, tipo... Porque, claro, le llamamos *gamer* pues más a la gente que *stremea*...

Gala: Sí.

Ori: O que juega a juegos más conocidos y tal. Eh, pero yo siempre he sido más de probar cualquier juego aunque no conozca nada de él. Entonces no sé...

Gala: Vale. Y ¿sientes que esta identidad como gamer es una parte importante de tu identidad individual, o sea, de tu forma de ser?

Ori: A ver, yo diría que sí, porque al final... En plan mi situación, que es estar estudiando arte para videojuegos eh... pues al final el haber descubierto juegos que me han afectado de forma positiva al decir "jope, yo quiero hacer algo parecido, quiero estudiar algo relacionado con esto". Pues al final sí que ha condicionado pues mi situación personal y bueno, mi personalidad.

Gala: Sí.

Ori: Entonces yo diría que sí.

Gala: Vale, sí, o sea han... por así decirlo, han dirigido tu carrera profesional o te han potenciado ese gusto por el arte de los videojuegos.

Ori: Justo. Sí o sea a mí siempre me ha gustado todo tipo de arte, pero el haber descubierto algunos juegos y decir pues a lo mejor lo que quiero hacer es esto, pues sí que obviamente ha condicionado ahora mismo mi situación. A lo mejor me estaría viviendo en Madrid, o no estaría haciendo X cosas.

Gala: Qué interesante. Y ahora, hablando más de los estereotipos y los prejuicios, percepciones sociales asociadas a los *gamers*, ¿crees que existen estereotipos concretos asociados a este grupo?

Ori: Sí, yo diría que sí, porque... No sé por qué pero se tienen como estereotipos... Sobre todo a raíz de los streamers y tal, obviamente, que se han hecho mucho más conocidos, o sea tienen más conciencia de la gente que juega videojuegos y tal. Yo creo que se tienen bastantes estereotipos en el sentido de... incluso... para la gente de mayor edad, de cómo una persona va a estar ganando dinero jugando a juegos porque simplemente ven a una persona sentada jugando, entonces... Entre ese estereotipo de persona, entre muchísimas comillas, "vaga" que se tiene para la gente mayor y tal.

Gala: Sí.

Ori: Y encima, otra gente que ve ciertas personas tener... como agresividad cuando pierden y tal. Creo que se tiene como este estereotipo de la gente *gamer* que es como un sector super pequeño para luego, como te digo, que no consideran a lo mejor, que eso, hay una niña de 15 años jugando a la Nintendo.

Gala: Ya. Sí, como que solo ven una parte, una cara de la moneda por así decirlo.

Ori: Sí, y además que ven esa cara de la moneda, pero súper exagerada, ¿sabes? Porque al final eso, a lo mejor ven un clip de alguien jugando algo que se enfada y da cuatro golpes y la realidad es que de cinco años que ha estado jugando, eso lo ha hecho dos veces, ¿sabes?

Gala: Ya, ya, totalmente. Entonces, ¿crees que están como... o sea muy exagerado todo este estereotipo y toda esta creencia social alrededor de los *gamers*?

Ori: Sí, yo creo que sí. Porque además es eso, se centran simplemente en las personas a las que vemos jugar y que son más famosas y tal. Luego no se ve para nada la experiencia de otro tipo de gente y otro tipo de juegos a lo mejor menos conocidos o que se juegan menos de cara al público como son así más los juegos *cozy* y tal, que no generan este tipo de reacción.

Gala: Sí, totalmente. Entonces, ¿crees que esta creencia del *gamer* como una persona vaga o agresiva, lo que has dicho, pues es.. no está fundamentada realmente?

Ori: Ah no, para nada. Pero es como todo o sea es... Es simplemente que ese pequeñísimo sector está mucho más visibilizado que todo lo que engloba a jugar a videojuegos y tal. Entonces, llama mucho más la atención y se hace mucho más viral y llega gente que desconoce todo este tema entonces, por ello pues se va a quedar la gente con eso, más que con otra cosa.

Gala: Entiendo. Y aunque estos sean los estereotipos mayoritarios o más populares, ¿alguna vez ha habido algún estereotipo sobre los gamers que tú te hayas sentido identificada con él?

Ori: ¿O sea que yo me haya identificado con un estereotipo o que yo haya tenido algún estereotipo?

Gala: Que tú... Sí, perdón, que no me he expresado bien. Que tú te hayas sentido identificada con él. Es decir, que alguien haya dicho “pues los *gamers* tal...” y que tú hayas dicho “pues mira, me veo... me veo en este estereotipo”, por así decirlo.

Ori: Pues no sabría decirte... O sea, se tiene el estereotipo de que también los *gamers* son como *frikis* y tal. Pero bueno es que, para mí la... O sea, que lo soy pero la palabra *friki* es como... Que yo creo que se tiene como mala conciencia de ella, porque si quieres tener como una afición a algo y cómo saber mucho de un tema y tal, pues yo creo que todo el mundo es *friki* de algo. Pero bueno en este caso, pues a lo mejor te me sentiría identificada por eso.

Pero vaya...

Gala: Sí, totalmente, lo de *friki* también está como muy mal visto cuando realmente yo creo que no se tiene conciencia o no se sabe realmente lo que define esa palabra

Ori: Justo.

Gala: Pero sí. ¿Y alguna vez has sentido que esta afición que tienes por los videojuegos es vista como algo negativo o problemático en tu entorno? Es decir, en tu familia o en tu grupo de amigos.

Ori: En mi caso específico diría que no. Pero es verdad que por ejemplo mi hermano sí que jugaba muchísimo a videojuegos y al final mis padres le tenían que restringir un poco este consumo de videojuegos porque a lo mejor dejaba de lado pues otras cosas más importantes para ellos, como yo sé estudios y demás.

Gala: Sí.

Ori: Entonces sí que he tenido como esta sensación de pequeña de los videojuegos están bien pero tampoco debo consumirlos como muy de continuo porque hay otras cosas también importantes por así decirlo entre muchas comillas.

Gala: Sí, entiendo. Entonces no ha sido directamente sobre tí pero sí que en tu entorno pues se ha limitado un poco este consumo de videojuegos

Ori: Sí, justo. O sea yo tampoco... Es que también, supongo que depende de la situación. Yo en mi caso siempre he sido consciente de que tenía que dedicarle tiempo a todo no solo a videojuegos pero pues en este caso mi hermano pues a lo mejor sí que le dedicaba más tiempo simplemente a jugar y sí que tenía que controlar más esto. Entonces sí que sería de manera negativa jugar tanto en mi casa. Pero vamos que a mí no creo que me haya afectado de ninguna forma nunca.

Gala: Vale, sí, o sea no te ha sesgado tu acercamiento hacia los videojuegos.

Ori: No.

Gala: Vale. Y con respecto a los estereotipos de nuevo ¿Alguna vez...? Bueno, ¿te afecta que se vea de forma tan negativa a los *gamers*?

Ori: Eh... yo diría que no. Siempre he sido consciente de que hagas lo que hagas va a haber otras personas que no lo van a ver bien o sea, sea lo que sea, aunque sea algo meramente educativo. O sea, por ejemplo yo siempre he sido muy fan de leer y aun así hay gente que piensa que leer es perder el tiempo porque lo que estás leyendo no existe. Entonces siempre he sido consciente de eso y de que va a haber gente que no va a apoyar lo que estás haciendo en el momento. Entonces siempre he sido muy de pasar de esas opiniones y tal, entonces no me ha afectado de ninguna forma.

Gala: De acuerdo. Y... Vale, pues ya entrando en el último bloque que es ya pues los medios de comunicación y la violencia de los videojuegos. Pues, desde tu perspectiva personal, ¿cómo percibes esta violencia que se representa en los videojuegos?

Ori: A ver, es que yo siempre tengo la opinión de que como en los videojuegos la gente es como mucho más estricta y se ve como esta violencia eh... como que la gente hace mucho

hincapié y señala mucho la violencia en los videojuegos, pero luego por ejemplo hay muchísimas películas, series, libros... que también hay escenas igual de violentas y tampoco se señala tanto. Y que podrás decir "vale pero es que los juegos los juegan niños también", sí, pero las películas también las ven, ¿sabes?

Gala: Ya.

Ori: No sé, como que tengo esta sensación de que por ser videojuegos se señalan mucho más que otros medios de entretenimiento y tal.

Gala: Sí. ¿Y crees que esto que dices tiene que ver con la inmersión que hemos mencionado antes, que al final a través de una película no te puedes meter tanto en el rol del personaje o en el... como que no tienes ese control?

Ori: Sí, podría ser, o sea, pero... Bueno, hay todo tipo de casos, pero no sé, al final también te puede afectar de igual forma una película en la que hay violencia porque también te puedes sentir identificado con el personaje principal. Lo que pasa es que claro, en los videojuegos sí que controlas lo que hace un poco el personaje, entonces sí que entiendo un poco en plan por dónde... en plan, por qué lo dices.

Gala: Sí.

Ori: Pero, no sé. Es que claro, desde mi punto de vista pues sé separar muy bien lo que es la realidad de lo que es el videojuego. Entonces no importa que haya violencia en el juego o que yo tenga que ejercerla, si luego voy a apagar la consola o el ordenador y ya está.

Gala: Entonces, la violencia... Cuando tú juegas un videojuego violento, o que tiene violencia, ¿crees que no influye en tu forma de pensar o en tu forma de comportarte fuera del juego?

Ori: En mi caso, para nada

Gala: Y en el caso de... Porque al final todo este miedo de la violencia es más asociado a los jóvenes o a los niños, por así decirlo. Entonces, ¿crees que realmente es un peligro para un niño que igual no sabe diferenciar entre realidad, ficción y demás?

Ori: A ver, pero yo siento que los juegos están bastante bien calificados en edades. Y que si... Yo creo que si hay algún juego con bastante violencia y tal siempre lo van a poner +16 o +18 y tal. Otra cosa es que esto se respete, pero esto también ya vendría a cuestionar un poco las decisiones que los padres también toman de si tu hijo puede jugar a cierto videojuego cuando pone +18 y a lo mejor tu hijo tiene 15 y se lo has comprado, ¿sabes?

entonces también es un poco eso, o sea, los padres... Digo los padres porque al final es a lo mejor los que tienen más... Pues el caso, tener los hijos, en este caso. Los padres critican un poco estos juegos de violencia pero no se han fijado en que el juego que le han comprado no pueden jugarlo porque es para mayores de 18 en este caso. Entonces yo creo que vale, a lo mejor un juego de violencia no está enfocado para un niño de 15 años y a lo mejor no debería jugarlo tan estrictamente. También depende del juego de violencia o sea...

Gala: Ya.

Ori: Pero también es un poco eso, fijarse también a qué público va dirigido el juego.

Gala: ¿Y tú crees que esto... Esta regulación, porque es lo de PEGI, la gente lo respeta en España?

Ori: Yo diría que no. O sea, casi 100% que no. Porque es lo que te digo, o sea, simplemente tú ves que tu hijo quiere comprarse un videojuego y... En plan, muchos padres no se paran a mirar de qué va el juego, simplemente lo compran.

Gala: Ya

Ori: Entonces sí... O sea es un poco como que los padres se quejan de esta violencia pero luego compran lo que el hijo les pide, entre comillas. Porque obviamente el hijo tampoco va a decir "no, este juego es para mayores de 18, no lo voy a pedir".

Gala: Claro, ya.

Ori: O sea, obviamente quieres experimentar otras cosas.

Gala: Ya, totalmente. Entonces, el problema estaría, no en el contenido del juego, sino en que haya una regulación correcta y que se respete, ¿entiendo?

Ori: Claro, sí, más bien que se respete. Justo.

Gala: Y con respecto a los medios de comunicación y todo esto de la violencia y el pánico que existe alrededor ¿crees que estos medios de comunicación ayudan a que esta imagen negativa de los *gamers* se potencie o como que se confirme una y otra vez?

Ori: Sí, yo diría que sí. O sea es lo que decía antes, se hace viral un clip de una persona que en un momento específico pues a lo mejor eso, pierde una partida o algo, y reacciona de forma violenta y ya está, y eso se hace viral, lo ven padres, lo ven todo tipo de familias... Y pues esa es la concepción que se tiene de la gente que juega a videojuegos. Entonces ya da igual que a lo mejor conozcas a 20 personas y nunca hayan tenido esta reacción, pero ya la gente que no conozca nada del mundo de los videojuegos y tal, va a tener la concepción de que si juegas vas a tener ese tipo de reacciones.

Gala: Ya, totalmente. Entonces, la imagen que distribuyen los medios ¿crees que está fundamentada en la falta de conocimiento sobre los videojuegos, por así decirlo?

Ori: Sí, yo creo que sí. También creo que últimamente se está empezando a mejorar esto. Ya no se tiene como tanto la concepción de que los juegos vuelven violenta a la gente y todas esas cosas, pero porque también siento que cada vez es más famoso todo el mundo de los videojuegos y tal y se está empezando a jugar a juegos que no son violentos. O sea, antes el que se jugaba eh... al GTA y a Call of Duty, o sea que son todo juegos pues de disparos y demás. Pero ahora ya se tiene otro tipo de concepciones y se juega a otro tipo de juegos que pues a lo mejor te lleva a otras cosas... O sea, igual que ahora se están haciendo famosos clips de videojuegos cooperativos como es el R.E.P.O, que se ha hecho súper famoso y que es más de risas más que de disparos.

Gala: Sí.

Ori: Entonces poco a poco siento que esto también va cambiando, pero obviamente cuesta todavía

Gala: ¿Y crees que esto tiene que ver con un cambio generacional?

Ori: Puede ser. O sea, al final los juegos es algo que... En plan, los juegos online son cosas que existen desde hace menos tiempo. Entonces conforme a la gente va creciendo, se va acostumbrando pues a este tipo de contenidos y demás pues lo ven de otra forma distinta. Igual que lo que decíamos antes de la gente que juega a videojuegos es una vaga y todo eso...

Gala: Ya.

Ori: Eh... Pues al final la gente que empezó a jugar ahora tiene 30 o 40 años y ya no se tiene esa concepción de la que se tenía antes.

Gala: Sí, totalmente. Y, pues ya por último, ¿crees que los videojuegos pueden tener un impacto positivo a nivel social o cultural?

Ori: Ah sí, obviamente. O sea, yo siento que todo tipo de contenidos puede ser social en ciertos aspectos. O sea, todo tiene como un mensaje, ya quieras verlo o no. Pero bueno, también existen muchos tipos de juegos que son educativos. Eh...bueno, en mi caso personal estoy trabajando como en un juego para crear música.

Gala: Qué bueno.

Ori: O sea es que hay muchos tipos de juegos...

Gala: Sí.

Ori: Eh... y hay algunos, o sea... De hecho, se están incorporando ahora pues, en las aulas y en los colegios y demás...

Gala: Sí.

Ori: Pues algunos tipos de videojuegos o Kahoots, que también son cómo pues videojuegos que al final de todo tienes que elegir la respuesta correcta y cosas así. O sea también pueden ser educativos y... Obviamente también pueden tener un efecto positivo como lo que decíamos antes de momento de descanso mental, de evasión y tal, que va a afectarte de forma positiva 100%.

Gala: Sí, totalmente. Entonces es lo que hablábamos antes, que con una buena regulación pues, al fin y al cabo es una herramienta muy útil para muchas cosas el videojuego.

Ori: Justo.

Gala: Y pues por mi parte ya he hecho todas las preguntas que quería hacer. No sé si quieres añadir algo más...

Ori: Eh... Pues... no sé la verdad. O sea yo siempre he estado como muy vinculada a los videojuegos, aunque yo no los jugase, porque sí que es verdad que jugaba mi hermano.

Gala: Sí.

Ori: Y al final a mí me gustaba mucho verlo jugar porque era como ver una película.

Gala: Sí, sí.

Ori: Entonces por eso siempre tengo como los videojuegos muy vinculados eh... a otros tipos de actividades como es ver una película o ver una serie y tal. Porque al final para mí era un poco lo mismo... Entonces no tengo como ningún estereotipo en el sentido de... más allá, en plan como de violencia y tal. Porque al final para mí es casi lo mismo.

Gala: Sí.

Ori: Y también por el tipo de juego al que juego. Pero... espero haber ayudado porque yo no suelo jugar a muchos juegos tampoco de violencia y tal.

Gala: Sí, no. Has ayudado mucho, has dicho muchas cosas muy interesantes, de verdad. Muchísimas gracias.

Ori: Nada, a ti.

Gala: Y nada, pues ya estaría. Muchas gracias, de verdad.

Ori: A ti.

Gala: Pues nada, hasta luego.

Ori: Muchas gracias, hasta luego.

Gala: Gracias, adiós.

e. *Transcripción de la entrevista vivencial a Isabelle.*

Isabelle: ¡Hola!

Gala: Hola, ¿qué tal?

Isabelle: Hola, ¿qué tal?

Gala: Bien, todo bien. Muchísimas gracias por acceder a hacer la entrevista.

Isabelle: Ay, nada, a ti.

Gala: Bueno, pues si te parece, vamos a ello.

Isabelle: Perfecto.

Gala: Vale, pues lo primero que voy a hacer es hacerte unas cuantas preguntas demográficas para empezar.

Isabelle: Vale.

Gala: Lo primero es, ¿cuántos años tienes?

Isabelle: 23.

Gala: De acuerdo. ¿Con qué género te identificas?

Isabelle: Femenino.

Gala: Vale, ¿y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Isabelle: Pues yo diría que sobre los 10 años, 11 años, empecé a jugar.

Gala: Vale. Ok, pues ya entramos en el primer bloque, que es ya las preguntas más así del tema. Lo primero es un poco tu experiencia de juego. ¿Qué significa para ti jugar a videojuegos?

Isabelle: Para mí, jugar a videojuegos es algo que yo hago completamente por hobby. Yo no hago nada relacionado con competitivo ni nada de esto. Entonces para mí es una forma de distraerme, ¿no? De pasar el tiempo.

Gala: Vale, de acuerdo. ¿Y qué es lo que más te gusta de jugar?

Isabelle: Pues me gustan mucho los juegos que son cooperativos. Yo creo que algo que más disfruto de los videojuegos es pasar tiempo con amigos. Sobre todo con amigos que no tengo muy a la mano, ¿no? Porque al final yo tampoco soy de aquí de Madrid, yo soy de Castilla La Mancha.

Gala: Sí.

Isabelle: Y tengo muchos amigos que son... que están lejos, ¿no? Y creo que los videojuegos a mí me han ayudado muchísimo también a mantener contacto con toda esa gente.

Gala: Entonces tu tipo de juego favorito sería el cooperativo, el que estás en contacto con gente, ¿de acuerdo?

Isabelle: Justo.

Gala: Y la experiencia o sensación que buscas al jugar, aparte de conectar con otra gente, ¿cuál sería?

Isabelle: Pues todo lo que tenga que ver con estresarme. O sea, hay mucha gente que disfruta, por ejemplo, en el horror del survival y todo esto, de esconderse y no sé qué.

Gala: Sí.

Isabelle: Creo que soy mucho más partidaria de juegos como... *cozys*?, creo que se llama, ¿no?

Gala: Sí.

Isabelle: Tipo Animal Crossing o cositas así.

Gala: Sí, más relajantes.

Isabelle: O incluso de historia también... Justo, relajantes.

Gala: Entiendo, entiendo. Entonces, porque luego íbamos a tratar esto de como la ansiedad o la frustración que te generan algunos juegos. Entonces a ti esto no te llama a nada, por así decirlo.

Isabelle: Eh... a mí en lo personal no, conozco muchísima gente que se frustran muchísimo. Y estás con ellos en Discord y los escuchas pegar el porrazo en el teclado.

Gala: Sí.

Isabelle: Gente que de hecho... Tengo amigos que no juegan videojuegos si no es en un ámbito competitivo. Pero a mí, desde luego, no me llama la atención este tipo de juegos. Los he jugado, pero no termino de disfrutarlos como para jugarlos de forma diaria.

Gala: Ya, entiendo. ¿Y alguna vez has sentido esta frustración?

Isabelle: Sí, o sea yo creo que al final, eh... sobre todo en los juegos más complejos, sobre todo estos que no tienen como para regular el nivel de dificultad y cosas así.

Gala: Sí.

Isabelle: El sentir que estás días y días y días para pasarte un nivel. Y te dan ganas incluso de dejarlo y mandarlo a tomar por saco.

Gala: Sí.

Isabelle: Pero ya te digo que me suelo mantener un poco alejada de todos ellos. También porque normalmente no tengo demasiado tiempo para jugar. Entonces, lo que quiero es

evadirme más que frustrarme con no poder pasarme un nivel. Pero sí, claro, al final yo creo que todos en algún punto algo se nos ha atascado y es frustrante.

Gala: Sí, sí, sí. Y con respecto a tu experiencia de juego, ¿cómo describirías el hecho de estar inmersa dentro de la historia y dentro del videojuego en sí?

Isabelle: A mí es que es lo que más disfruto los juegos de historia, de ir descubriendo todo como poco a poco. Eh... Al final, es un poco lo que más juego y de hecho también eh... es un poco el por qué me he dedicado a estudiar lo que estoy estudiando ahora, que es arte para videojuegos, ¿no?

Gala: Sí.

Isabelle: El hecho de poder ir tranquilamente y verlo todo con tranquilidad, el arte del juego, son cosas que a mí sí que me llaman mucho la atención.

Gala: Sí. Entonces, como tú estudias la parte más de arte del videojuego, entiendo que no ves a los videojuegos como una forma de entretenimiento y ya está. ¿Lo verías como algo más?

Isabelle: Sí, o sea, claro, sí, sí.

Gala: Y con respecto, por ejemplo, a las películas y las series, ¿qué es lo que crees que diferencia al videojuego de estas formas de entretenimiento?

Isabelle: Quizás el poder tomar tú las decisiones o el sentir que tienes un cierto nivel de control bajo lo que está pasando, ¿no? Ya no solamente en los juegos que son de narrativa, que ahí por supuesto, pero incluso en juegos como cualquier *shooter* o cosas así, que al final son también como los más competitivos, ¿no? Y los que generan más frustración. Al final son resultados que dependen de ti y del equipo que tengas.

Gala: Sí.

Isabelle: Entonces, eso es algo que en las películas te tienes que dejar llevar. Que no quita que sean inmersivas también, desde luego. Pero, bueno, no tienes... no te sientes como tan parte, ¿no? De lo que está ocurriendo.

Gala: Sí, como que no tomas ese rol más activo. Entonces, ¿crees que los videojuegos ofrecen la oportunidad a la persona que los juega de explorar una gran diversidad de roles?

Isabelle: Sí, por supuesto. Sí.

Gala: ¿Y crees que esto es algo positivo o que puede ser negativo a largo plazo?

Isabelle: Si los videojuegos, por ejemplo, te pueden hacer violento, ¿es a lo que te refieres?

Gala: Es más en cuanto al hecho de explorar como diversos roles, si crees que es como puramente positivo o que esto de meterse como en la piel de otros personajes y tal, pues al

final te puede generar algo malo, por así decirlo. No tanto en violencia y tal, sino en despersonalizarse como tu mismo,

Isabelle: O sea hay roles, cuando te pones en la piel de ciertos personajes que por supuesto son duros y tener que empatizar con esa parte del personaje, a veces es un poco... te hace sentir mal, ¿no? Es un poco agridulce, pero no creo que tenga algo negativo, al contrario, yo creo que al final el ponerte a ti en una situación en la que no te pondrías en el día a día porque, yo qué sé, hay personajes con problemas de salud mental, con problemas de una familia desestructurada, o pobreza, o lo que sea... Y ver un poco como esa realidad, es decir, cómo te lleva ese personaje a través de esos temas que no vives, por suerte, en tu día a día, también creo que genera un poco de conciencia. Entonces, yo creo que, o sea, puede ser desagradable, ¿no?, por el tipo de situaciones, pero no creo que tenga al final una connotación negativa.

Gala: Sí, totalmente de acuerdo. Y con respecto al desarrollo de habilidades, que hay muchas personas que sostienen que los videojuegos pues te ayudan a desarrollar, yo qué sé, más reflejos o más resolución de problemas y demás, ¿tú estarías de acuerdo con esto?

Isabelle: Sí, al final, a jugar videojuegos se aprende jugando videojuegos, y sí que te vas desarrollando a lo mejor ciertos tipos de habilidades. Ya digo, no es mi caso, porque yo, *shooters*, que son muy de reflejos y cosas así, no es algo que yo juegue demasiado, pero sí, desde luego, y el ponerte el primer día a jugar ese tipo de juegos, y no tener ni idea, y que te vengan todos a por ti, y cuando juegas una semana, decir, joder, pues, al final, sí que le voy cogiendo el tranquillo, o me fijo en cosas que antes no me fijaba, estoy más atenta a mi entorno. Incluso hay muchos que se favorecen por el oído dentro de los juegos, ¿no? Si escuchas los pasos por detrás, no sé qué. Son cosas que, sí, o sea yo creo que te van entrenando y que te acabas llevando de jugar a videojuegos.

Gala: Sí, sí, totalmente. Y ahora, con respecto a la identidad como *gamer* o como jugador, ¿podrías decirme qué significa para ti ser *gamer*?

Isabelle: Para mí, ser *gamer* es alguien que disfruta de jugar videojuegos. Eh... ya sea el tipo de juegos que sean, ¿no? Hay... Sí que hay gente que considera *gamer*, yo creo, a gente que juega muy en competitivo, o que le dedica una cantidad ingente de horas, incluso se dedican un poco a ello, ya sea por temas de Twitch o...

Gala: Sí.

Isabelle: EA Sports y todo eso. Para mí, alguien que juega juegos y los disfruta, aunque sea una vez a la semana o cuando pueda, ya se puede considerar *gamer*.

Gala: Sí. Sí, como que dentro de la comunidad puede haber cómo más criterios, como más estrictos, pero realmente para ti sería simplemente el mero hecho de jugar.

Isabelle: Sí, o sea, respecto a la mujer también, yo creo que siendo... Teniendo el rol de mujer, el hecho de considerarte o no considerarte *gamer* también está un poco... Se te suele juzgar más, ¿no? Por el tipo de juegos que juegas, que si te gusta jugar a Los Sims o al Animal Crossing o a este tipo de títulos, como que no eres un *gamer* de verdad, ¿no?

Gala: Ya.

Isabelle: Hasta que no te pones a jugar a un Call of Duty o a un Doom y no creo que tenga nada que ver.

Gala: Ya, totalmente de acuerdo. Hay muchos prejuicios dentro del grupo de los jugadores.

Isabelle: Absolutamente.

Gala: ¿Y tú te identificas con este término, con el término *gamer*?

Isabelle: Yo creo que sí, muy a pesar de lo que a lo mejor consideraría otra gente, yo creo que sí. Yo disfruto muchísimo de los videojuegos cuando puedo dedicarles el tiempo. Y estoy relativamente enterada también de lo que ocurre dentro de la comunidad, porque es algo que me interesa. Entonces yo considero que sí.

Gala: Vale. ¿Y crees que tu identidad como *gamer* es parte importante de la percepción que tienes de ti misma?

Isabelle: ¿Cómo? Perdón.

Gala: Que si... Esta como pertenencia al grupo *gamer* o esto que tú dices “pues sí, formo parte, o sea, me considero *gamer*”, ¿crees que es algo importante de tu forma de ser o de cómo te concibes tú a ti misma?

Isabelle: Yo creo que no. Porque... O sea, creo que al final el sentimiento de pertenecer al grupo es importante y todos lo tenemos. Pero creo que si no lo fuese, porque de hecho he estado muchos años alejada del mundo de los videojuegos, mi entorno seguiría siendo el mismo, creo que yo seguiría siendo la misma. Obviamente es algo que te aporta, ¿no? Es otro lado de ti y aprendes un montón de cosas y te enriqueces de un montón de cosas que pues están dentro de los videojuegos. Pero no creo que tampoco fuese algo definitorio en mi personalidad.

Gala: De acuerdo, lo entiendo. Y vale, pues ahora pasando a pues otro tema, por así decirlo, que son los estereotipos y las percepciones sociales. Que un poco hemos hablado de las que hay dentro de la comunidad en sí, pero fuera de la comunidad, ¿crees que existen estereotipos asociados a los *gamers*?

Isabelle: Sí. Sí. Muchísimo además. Ya no solamente por el término de *gamers*, sino pues lo he dicho, por el tipo de juegos que juegas, ¿no? Porque es verdad que luego hay como pequeños, nichos, ¿no?

Gala: Sí.

Isabelle: También volviendo un poco a lo que habíamos comentado del tema de la mujer, creo que también es como un pequeño nicho, ¿no? Del tipo de chicas que jugamos y el tipo de juegos que jugamos. Como que muchas veces se nos separa también de lo que es... Como que se genera una rama, ¿no? De *gamers*, porque no terminas de ser *gamer* del todo, pero como tú te consideras, pues te crean como un rinconcito ahí apartado de chicas que juegan o chicas que hacen *streaming* en Twitch y ese tipo de cosas. Y no solamente ellas, sino yo qué sé, jugadores de League of Legends, ¿no? También están un poco apartados y hay un montón de estereotipos de ellos.

Gala: Sí.

Isabelle: Sí, o sea hay un montón de estereotipos en relación a la comunidad.

Gala: Y como has mencionado, el estereotipo pues acerca a la mujer *gamer*, entiendo pues que tú te sientes identificada con este estereotipo.

Isabelle: Supongo que sí, pero yo creo que es algo que se me viene más dado, ¿no?

Es como, bueno, como eres mujer y eres *gamer*, pues perteneces aquí.

Y es verdad que encuentras similitudes con muchas mujeres y el tipo de juegos que jugáis o ese tipo de cosas, pero realmente no creo que sea muy tan diferente a lo que pues los hombres consideran ser *gamer*. Yo, por ejemplo, tuve una expareja que se dedicaba a decirme que el tipo de juegos que yo jugaba eran juegos... los llamaba “de chochas”. En fin... Entonces es como que... Sí, bueno, juegas, pero estás apartado.

Gala: Ya.

Isabelle: Entonces yo no me considero apartada de... No me considero diferente a otra persona que juegue videojuegos. Al final, el separar a la gente por grupos, es algo que no le hace tampoco mucho bien a la comunidad. Y hacer como rangos de eres más o menos *gamer* por jugar a esto, por jugar a aquello, o ser del colectivo LGTB, ser mujer o...

Gala: Sí.

Isabelle: Entonces, creo que es algo que se me viene más dado. Pero obviamente sí, dentro de este grupo acabas compartiendo historias con gente que son similares a la tuya pero que estamos ahí un poco por imposición, no porque nosotras hayamos decidido considerarnos chicas *gamers* o algo así.

Gala: Ya. Sí, como que te meten en el saco y lo que toca, por así decirlo.

Isabelle: Exactamente.

Gala: ¿Y alguna vez has sentido que tu afición por los videojuegos, o pues eso, tu gusto por los videojuegos, es visto como algo negativo o problemático en tu entorno? Es decir, en tu familia, tus amigos...

Isabelle: creo que esto es algo como más de madres, ¿no? El que te vean jugando a algo y pues te ven disparando a cosas y se piensan que te vas a volver violento o cosas así. Ya no solamente los videojuegos, también los juegos de rol, esto ha pasado un montón.

Gala: Sí.

Isabelle: Sí hay gente que tiene un poco... Tiende a juzgar que los videojuegos son algo negativo... Yo en mi entorno personal puedo decir que no. No ha sido el caso de mi madre, pero ha sido el caso de muchas otras madres de amigos, o padres, o familiares en general más mayores, ¿no? Te hablo de gente más mayor.

Gala: Sí.

Isabelle: Que quizás tengan unos cuarenta, cincuenta años hacia arriba, es verdad que jugar videojuegos, a veces la gente lo ve como algo un poco problemático o que no tiene como mucho sentido, que es una pérdida de tiempo, o cosas así. Sobre todo la gente que quiere vivir de los videojuegos, por ejemplo. No es mi caso, pero gente que pretende vivir de los videojuegos, pues de cara a una persona adulta, también lo consideran como inútil, o una pérdida de tiempo, o que es algo negativo.

Gala: Sí. Sí, totalmente. Es... Entonces, ¿crees que es como una brecha generacional en cuanto a las opiniones que hay acerca de este tema?

Isabelle: Sí, yo creo que sí. O sea ya te digo, yo en mi entorno tengo la suerte de que esto no ocurre, pero sé que de forma más generalizada, creo que sí que es algo que es bastante común.

Gala: Sí, totalmente de acuerdo. Y con respecto a la violencia que hay en los videojuegos, porque has hablado pues de...de que las madres se scandalizan por ver violencia en

videojuegos y demás, que es algo muy común y es totalmente cierto, ¿podrías hablarme de cómo percibes tú esta violencia?

Isabelle: Pues, me encantaría decir que es un mito absoluto, porque creo que al final lo importante es que un niño juegue a los juegos que están pensados sobre todo para su rango de edad, por ejemplo. Porque luego salen un montón de cosas, tipo la matanza de Columbine y cosas así, ¿no?

Gala: Sí.

Isabelle: Porque uno de los chiquillos, creo que era el *Doom*? Me parece...

Gala: Sí, jugaban al *Doom*.

Isabelle: Justo. Pues, entonces, como que se asocia un montón de cosas de videojuegos a la violencia, pero realmente si te pones a pensar en ese tipo de casos, no sé que es más importante, el hecho de que jugasen al *Doom* o que fuesen estadounidenses y tuviesen todas las armas a mano, ¿no?

Gala: Ya, totalmente.

Creo que pasa también, por ejemplo, en otros tipos de comunidades, en la comunidad del metal, ¿no? Cuando alguien que forma parte de la comunidad del metal o rock que hacen algo, cometan algún crimen, se le echa la culpa a que escuchan ese tipo de música...

Gala: Sí.

Isabelle: Y con esto sí que yo creo que pasa un poco igual. O sea, creo que no hay una relación como tal, creo que es más un miedo que se impone a la gente adulta, entre ellos y demás. Pero bueno, es verdad que también los adultos tenemos la responsabilidad de controlar un poco el tipo de juegos que juegan los niños, que sean para su edad. Al final, en las películas, en los videojuegos, tienes personajes que se acaban convirtiendo en ídolos, ¿no? En gente que admirás, gente con la que te sientes identificado... Y cuando un niño o un adolescente pues se siente relacionado con perfiles que pueden ser más violentos o cosas así, pues bueno, puede despertar quizás algo, pero me parece que es más importante controlar un tema de salud mental...

Gala: Sí.

Isabelle: Pedir ayuda, o controlar un poco qué es lo que consumen la gente más joven, y no tanto echarle la culpa a los videojuegos. Me parece un poco una excusa.

Gala: Totalmente. Y has hablado de la regulación y del rango de edad, que pues imagino que es lo de la regulación PEGI, y ¿tú crees que en España se respeta esta regulación?

Isabelle: Buah en España... Yo creo que no. O sea, bueno, a ver... Yo creo que todos, y me incluyo, ¿eh? Porque yo estoy diciendo esto, pero en verdad me incluyo. Todos, sobre todo los más jóvenes... Eh... Cuando había más desconocimiento de todo el tema este de los videojuegos, tu ibas al videoclub y te cogías un videojuego y te ponías a jugarlo y lo escondías de tu madre.

Gala: Sí.

Isabelle: Y conozco a un montón de gente que se pillaba juegos y los escondíamos. Entonces... No, no está nada regulado.

Gala: Ya.

Isabelle: Pero bueno, o sea, a día de hoy no tengo tanta idea, pero desde luego, cuando yo era más joven, hacíamos lo que queríamos.

Gala: Ya, sí, sí, sí. Totalmente de acuerdo la verdad. Y esto es más por parte del menor, que se salta la regulación, pero al final son jóvenes, digamos, y pues todos se saltan las normas de una forma u otra, pero ¿crees que también es por parte de los adultos responsables del menor que hay una... pues que no respetan los rangos de edad establecidos?

Isabelle: Sí, completamente. O sea, yo creo que al final los niños son niños y los adultos tenemos la responsabilidad de comportarnos como adultos y estar un poco pendientes. De hecho, me parece que antes... O sea, sí antes pasaban este tipo de cosas... Yo creo que antes los adultos eran más duros.

Gala: Sí.

Isabelle: Ahora, que literalmente ves a los niños en el metro con las tablets y Tiktok abierto, y se dan un montón de discursos muy extraños por redes sociales.

Gala: Sí.

Isabelle: Y que al final pues estás dejando que este niño se influencie porque al final...

Pues lo que hablábamos del tema de los ídolos, ¿no? En plan, me da igual que sea un... Yo qué sé, un... Alguien que retransmite en Twitch, ¿no? Rollo Rubius, Xokas o Ibai, y toda esta gente. Están en su casa, dicen cosas, son tres horas de directo que no está recortado, no hay nada... No hay un guion, ¿no? Por así decirlo. Es normal que se digan cosas y se den opiniones.

Gala: Sí.

Isabelle: Que se hablen de temas de actualidad dentro de sus directos. Y al final pues se genere también como... Que quieras ser un poco como esa persona, y tener la ideología que tiene esa persona, y acabes actuando un poco como ellos. Entonces, yo creo que como adultos habría que estar un poco más pendientes de qué contenido consumen nuestros hijos

Gala: Sí, sí, estoy de acuerdo. Y, volviendo a la representación de la violencia dentro de los videojuegos... Eh... Bueno, imagino que habrás jugado a videojuegos que contengan este tipo de contenido...

Isabelle: Sí.

Gala: ... y ¿crees que esta violencia ha podido llegar a influir en tu forma de pensar o de actuar fuera del juego?

Isabelle: Yo, en lo personal, no. O sea, yo puedo estar en un juego donde hay muchísima violencia, o sea, situaciones crudas y cosas así... Y, o sea, sí que creo que todos tenemos una parte morbosa, entre comillas, ¿no? Algunos más, otros menos, pero yo creo que al final todos tenemos como un punto de morbo y todos hemos ido a buscar luego... Hemos visto algo en una película, en un videojuego, y luego hemos ido a Google y hemos buscado a ver qué tipo de práctica es esa, ¿no? O de dónde viene, y cosas así. Pero jamás se me ocurriría algo como intentar replicarlo.

Gala: Ya. ¿Y crees que...? Porque tú lo tienes muy claro, que no se te ocurriría, ¿pero crees que hay gente que al fin y al cabo por X o por Y pueda confundir, pues... Sí, confundirse a sí mismo al jugar a videojuegos violentos y luego poder llegar a actuar de esa forma en la vida real.

Isabelle: Sí, o sea, sí, porque además es lo que hemos dicho, ha pasado, ¿no?, en algún momento. Pero, o sea, simplemente yo creo que no le echaría tanto la culpa a ese videojuego. Quizás ese videojuego ha sido simplemente lo que ha terminado de despertar esa curiosidad, o lo que sea, ¿no?

Gala: Sí.

Isabelle: Pero creo que al final es un tema más de salud mental, de tener una buena salud mental. Eh... Quizás para ello el entorno en el que te encuentras, pues, también tiene mucho que decir.

Gala: Sí.

Isabelle: Y no creo que sea tanto culpa de que una persona haya jugado a un videojuego y por eso de repente se ha vuelto violento. Creo que tiene, o sea, son cosas que vienen de antes y que simplemente puede ser algo que termina de despertarlo, pero...

Gala: Sí, un detonante.

Isabelle: Eso justo, un detonante.

Gala: Sí. Entonces, ¿crees que hay factores más importantes como el entorno, como has dicho, que pueden influir en esto?

Isabelle: Ajá.

Gala: Entiendo. Sí, hay muchas teorías que respaldan esto que dices, que es como que es el individuo en sí que es propenso a la violencia y no el videojuego el que le hace violento como tal. Muy interesante. Y ahora ya más con respecto a los medios de comunicación, ¿crees que estos contribuyen a crear esta imagen negativa de los *gamers* que existe hoy en día?

Isabelle: Hoy en día creo que no tanto, pero hace unos años creo que sí. Porque había como mucha más desinformación. Y creo que ahora, por lo menos en España, también tenemos a mucha más gente que vive de los videojuegos y es gente normal, que nos cae bien, que nos hace gracia.

Gala: Sí.

Isabelle: Y creo que eso también es un poco como un lavado de cara para los videojuegos, ¿no?

Gala: Sí.

Isabelle: Pero pues antes pasaban cosas, como lo que hemos hablado, yo qué sé, de la matanza de Columbine y ese tipo de cosas. Y claro que generan una especie de histeria colectiva de “madre mía, los videojuegos son malísimos”.

Gala: Sí.

Pero bueno, también creo que los medios de comunicación, tipo noticias, ¿no? En la tele y todo esto, siempre se quedan un poco más por detrás.

Gala: Sí.

Isabelle: Y suelen mal informar un poco y entrar dentro de esa histeria colectiva. Que no digo que TikTok o Twitter sean tampoco las mayores fuentes de información, pero luego sí que creo que hay gente que tiene otras cosas que decir al respecto. Y sí que se encuentra mucha gente pues que dice barbaridades.

Gala: Sí.

Isabelle: Pero también hay gente que creo que hace una labor muy buena, y que informa bastante bien. Y bueno, claro, también depende un poco de qué lado de internet estés.

Gala: Ya.

Isabelle: Pero yo sí que he llegado a escuchar a gente que tiene discursos muy interesantes respecto a videojuegos o violencia, salud mental... Y sí que estoy de acuerdo en que ahora... Por lo menos hay otro tipo de gente informando.

Gala: Sí.

Isabelle: Tanto en forma positiva como negativa. Pero yo creo que también ha venido bien a los videojuegos un poco ese lavado de cara.

Gala: Sí. Y... Porque has mencionado que las noticias tienen como puntos de vista diferentes a otras plataformas como TikTok o Instagram, que son como más modernas, por así decirlo. Entonces, ¿crees que esto también tiene que ver con la brecha generacional de la que hablábamos antes?

Isabelle: Pues probablemente también. Si al final en redes sociales está gente pues que es más joven y que tiene un contacto mucho más directo con cosas como los videojuegos, que pueden hablar quizás más desde la experiencia. Y que eso en las noticias se pierde un poco, ¿no? Y al final las noticias acaban siendo palabras que se repiten en la boca de otra persona, pero no se saben muy bien tampoco de dónde vienen. No va a ser tampoco la primera vez que las noticias sueltan alguna perlita que no es verdad. Entonces, bueno, sí que creo que al haber gente mucho más joven y que tiene contacto con videojuegos, podrían dar otro tipo de perspectiva.

Gala: Sí. Entonces, ¿crees que este pánico moral, o como lo has llamado, la histeria colectiva, no está fundamentado?

Isabelle: Yo creo que no. Yo creo que es algo mucho más mito que otra cosa.

Gala: Y también antes has mencionado que hay como, depende del canal donde recibas la información, o sea, depende de la fuente, por así decirlo, que vas a recibir un tipo de información u otra. ¿Crees que esto está influido también por políticas del momento?

Isabelle: Uf...

Gala: Es que es complicado, pero...

Isabelle: Pues no sabría... No sé si sabría contestarte a esto, la verdad. Es algo que nunca me había planteado. Eh... probablemente. Al final las políticas es algo que influye en todo lo que hacemos hoy, ¿no? En la visión que tenemos de todo lo que está a la mano del usuario.

Entonces, pues probablemente tenga su relación. Pero no sabía exactamente decirte ahora el cómo, la verdad.

Gala: Sí, pero es cierto que es verdad que la política al fin y al cabo influye en casi todo. Entonces, es lo que dices, que seguramente acabe influyendo en esto también.

Isabelle: Ajá.

Gala: Y bueno, ya lo último sería preguntarte si crees que los videojuegos pueden tener algún impacto positivo a nivel social o cultural.

Isabelle: Por supuesto. O sea, de hecho, creo que están haciendo cosas. Creo que... Y es verdad que estamos causando como mucho revuelo, ¿no? Pero el hecho de meter... incluir a personajes yo qué sé, de la comunidad LGBT o personajes femeninos fuertes... Y un montón de problemáticas, ¿no? Creo que se están empezando a tratar en videojuegos. Sí que creo que por supuesto podría hacer un favor. Al final es acercarle, al usuario, a este tipo de problemáticas. Y lo que hemos comentado antes también de ponerse en ese rol y tener que, de ver una realidad que a lo mejor no es la tuya. Entonces, yo creo que eso siempre es positivo.

Gala: Sí, estoy de acuerdo. Sí. Pues, por mi parte, hemos tocado todos los temas que quería abordar y me has dicho cosas muy interesantes, la verdad. Entonces, no sé si te gustaría añadir algo más.

Isabelle: Pues así ahora mismo no sabía qué decirte, pero... Bueno hay... Justo me has preguntado el tema de la violencia en los videojuegos, y si esto puede hacer a alguien violento...

Gala: Sí.

Isabelle: Supongo que esto, porque al final lo estás investigando, supongo que esto te habrá llegado, pero hace poquito me salió que habían sacado un juego que iba de maltratar a mujeres o creo que de literalmente violarlas.

Gala: Sí, de violar a mujeres.

Isabelle: Vale.

Gala: Sí, sí es muy fuerte.

Isabelle: Me había parecido curioso y ese tipo de cosas luego...

Gala: Sí pues muchísimas gracias por decírmelo, porque sí... Justo me salió, pero de verdad te lo agradezco haberlo recalcado. Pero sí, la verdad que lo vi y me quedé un poco... pues como todas, ¿no? Impactadas.

Isabelle: Ya. Sobre todo porque creo que está saliendo un poco de... Bueno que me da igual el tipo de esferas en el que se muevan este tipo de juegos, pero desde luego si está llegando a un público medio, entiendo que porque se está haciendo bastante viral, y eso sí que me parece un poco problemático.

Gala: Sí.

Isabelle: O sea me parece problemático el mero hecho de que existan, ¿no? Pero...

Gala: Sí, sí, sí, sí. Sí, de hecho yo, cuando me salió, pues me metí en los comentarios a ver qué opinaba la gente y lo que me sorprendió fue que la mayoría de personas era como preguntando dónde estaba el juego, dónde se podía comprar...

Isabelle: Sí.

Gala: ... y no sé, me sorprendió bastante.

Isabelle: Sí, sí, justo.

Gala: Sí, pero sí. Pues muchísimas gracias.

Isabelle: A ti.

Gala: Pues nada, muchas gracias por todo lo que me has dicho y por tu tiempo, hasta luego.

Isabelle: Chao, chao.

f. Transcripción de la entrevista vivencial a Ellie.

Ellie: Hola.

Gala: Hola, buenos días, ¿qué tal?

Ellie: ¿Qué tal? Muy bien.

Gala: Muy bien, muchísimas gracias por acceder a hacer la entrevista.

Ellie: Nada, yo vi el tema y la verdad que me interesó, me lo comentó tu hermano y bueno, pues, pues dale.

Gala: Me alegro un montón que te haya interesado, la verdad, me hace ilusión. Que, pues nada, si te parece, empezamos.

Ellie: Claro, cuando quiera.

Gala: Genial, vale, pues voy a empezar haciéndote unas preguntas demográficas. Entonces, pues, ¿cuántos años tienes?

Ellie: O sea, ¿te respondo ya directamente?

Gala: Sí, sí, sí.

Ellie: Vale, pues, bueno, yo soy Ellie, soy de Cádiz y tengo 23 años.

Gala: Genial, ¿y con qué género te identificas?

Ellie: Pues, bueno, me identifico como mujer.

Gala: Vale, ¿y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Ellie: Pues, llevo desde los... aproximadamente, desde los 14 años hasta día de hoy.

Gala: De acuerdo. Vale, pues, ahora vamos a entrar en el primer bloque de... ya preguntas más centradas en la temática. Y voy a preguntarte un poco sobre cosas relacionadas con tu experiencia de juego. Entonces, lo primero es, ¿qué significa para ti jugar a videojuegos?

Ellie: Pues, para mí, jugar a videojuegos es una forma más... de entretenimiento, básicamente, como si viese una película, escuchase música, me leyese un libro...

Gala: Vale, entonces, ¿lo ves, los videojuegos los ves como una mera forma de entretenimiento, no como algo más?

Ellie: Efectivamente.

Gala: Vale, ¿y qué es lo que más te gusta de jugar a videojuegos?

Ellie: Pues, me gustan mucho los... Bueno, con el paso de los años, pues, mis gustos como que han cambiado pero, sin duda, los videojuegos que más me gustan están relacionados con modos historia, o sea, modo campaña, y todos los que tengan temáticas de zombis.

Gala: Vale, son muy buenos juegos esos. Y, ¿buscas alguna experiencia concreta o, como has dicho antes, pues, meramente entretenimiento?

Ellie: Pues, bueno, la verdad es que, como tal, no busco ninguna experiencia en concreto. Simplemente me gusta la temática y lo disfruto.

Gala: Vale.

Ellie: Me gusta mucho como esa realidad distópica en el que el mundo se ha ido a la ruina. Y no sé...

Gala: Sí. Como ayer.

Ellie: De hecho, sí.

Gala: Y, ¿alguna vez has sentido como que estás realmente metida dentro de la historia, es decir, como muy inmersa?

Ellie: O sea, no sé bien a qué te refieres con eso. ¿Si lo vivo tal cual o...?

Gala: Sí, porque hay como gente que experimenta como mucha inmersión dentro de las historias de los videojuegos y como que se mete realmente mucho en el mundo. Entonces, quería preguntarte si lo habías experimentado y si podías, pues, contarme cómo la describirías. Pero lo primero, si has experimentado esta sensación.

Ellie: Bueno, puedo decir que sí. Quizá con los Resident Evil.

Gala: Sí.

Ellie: Es una saga que me gusta mucho. De hecho, me estoy jugando ahora uno de ellos, el 7. Y es verdad que me deja una sensación parecida cuando veo una peli que me gusta o me engancha y me mete como en todo, bueno, en toda esa atmósfera. Que es como que terminas la película y te quedas todavía un poco trastornado, ¿sabes? Diciendo, espérate, estoy volviendo todavía a la realidad, ¿sabes?

Gala: Sí.

Ellie: El “me llamo Ellie, tengo una casa aquí, mañana tengo clase” y demás. Con los videojuegos creo que me ocurre un poco lo mismo. O sea, cuando paso varias horas a lo mejor jugando y desconecto, es como, “guau, ¿qué ha pasado aquí?” Pero bueno, creo que dentro de lo que cabe es normal. O sea, así que no sé...

Gala: Sí.

Ellie: ... si sirve de mucho mi experiencia.

Gala: No, sí, sí, totalmente. Entonces, dirías que es como que pierdes ese contacto con la realidad durante el tiempo que estás jugando. Como que estás tan metida que al final, pues...

Ellie: Sí. Mucho.

Gala: Muy interesante. Sí, porque has hablado de atmósfera. Entonces, ¿es eso como que te metes en tu realidad distópica en estos casos de los juegos que te gustan?

Ellie: Sí.

Gala: ¿Y sientes que jugar a videojuegos es diferente de otras formas de ocio?

Ellie: También. O sea, pero ya no sé si es tirar como tal, como videojuego, ¿no? Como ese concepto de videojuego. Porque también es que hay videojuegos que son... Como que tienen moraleja o pretenden enseñarte algo, ¿sabes? Que no es solamente entretenimiento y ya.

Gala: Sí.

Ellie: De hecho, la mayoría tienen ese, a lo mejor, un propósito, ¿no? Que es el propósito de enseñarte algo o que aprendas algo. Es arte al final, desde mi punto de vista. Entonces, todo arte para mí tiene un fin de expresar algo. Entonces, es verdad que se ve como entretenimiento, pero hay cosas que tienen a lo mejor... Bueno, hay juegos que tienen como ideas filosóficas o experiencias que te pueden transportar un poco más allá del mero hecho de aprender.

Gala: Sí. Sí, que tienen moralejas detrás y reflexiones. Sí, totalmente de acuerdo. Y con respecto a esto, que al final los videojuegos, como dices, pues también te enseñan cosas o te intentan enseñar de cualquier forma. ¿Alguna vez has sentido que has aprendido habilidades, rollo resolución de problemas, estrategia, reflejos, gracias a los videojuegos?

Ellie: Pues diría que no, pero quizás en cuanto... A ver, no que me sirva en mi día a día, ¿no? Pero es verdad que también he jugado... Uf, tío, es que estoy... Perdón si me estoy explicando mal eh.

Gala: No te preocupes.

Ellie: No sé cómo decirlo. Eh... También me gustan mucho los juegos de tipo puzzle o escape room.

Gala: Sí.

Ellie: Entonces... Sí que quizás cuando me enfrento ahora, yo qué sé, a un puzzle en la vida real o a un problema de lógica y tal, pues sí que lo miro de otra forma. Pero realmente no sé yo si es la propia práctica o si realmente he aprendido eso. Pero...

Gala: Sí, sí, pero que te han ayudado un poco a mejorar esa resolución de problemas.

Ellie: Sí.

Gala: Entiendo. Y en el tema social de los videojuegos, no sé si juegas online o no con amigos.

Ellie: Sí.

Gala: Vale, pues ¿crees que los videojuegos han sido un medio real que te ha ayudado a fomentar esta socialización o esta conexión con otras personas?

Ellie: No realmente. De hecho, el tema del juego online, para mí hay veces que es un peligro. O sea, cuando era pequeña... Claro, es que yo empecé a jugar por mi hermano. Y mi hermano, de hecho, es más pequeño que yo. Nos llevamos cuatro años. Y él me metió... jugando a Call of Duty. Y yo al principio no lo veía. Y decía "vaya mierda de juego". Pero, no sé, como que lo empecé a probar y tal y si que me enganchó. Y recuerdo que ahí fue como una época auge del multijugador.

Gala: Sí.

Ellie: La modalidad de multijugador. Entonces, recuerdo que también se llevaban los micros y tal. Y estabas hablando con gente que ni conocías de nada.

Gala: Ya.

Ellie: Podría ser mayor que tú, etcétera, etcétera. Y a veces eso era como muy agresivo. Porque literalmente esa persona estaba abierta a decir lo que quiera por ese micrófono.

Gala: Ya.

Ellie: Y uno también. Y es verdad que ahora no juego tanto online como jugaba antes. Y lo veo un poco peligroso en ese sentido. Pero, no sé, también es una experiencia que está guay el poder jugar con tus amigos y tal.

Gala: Sí, o sea, al final es una hoja de doble filo, ¿no? Te da cosas buenas, pero luego también...

Ellie: Sí.

Gala: Y con respecto a esto que has hablado de que conectas con gente desconocida de cualquier parte del mundo, al fin y al cabo, ¿qué opinas de esto con respecto a que los menores jueguen a videojuegos online?

Ellie: ¿Puedes repetir, perdona, que se me ha cortado?

Gala: Sí, perdón. Que los menores también, como tienen acceso a estos juegos online y hablar con gente desconocida, como tú has dicho, ¿qué opinas de esto, de que un menor pueda entrar en contacto con una persona totalmente desconocida?

Ellie: Es que eso es un melón por abrir.

Gala: Sí.

Ellie: Pero, a ver, sinceramente, yo he vivido eso y he sido la primera que he jugado a juegos inadecuados para mi edad cuando era menor. Y es cierto que a día de hoy lo veo peligroso y es algo que me podría haber ahorrado. Pero es verdad que en mi caso yo no he visto, y en la de mi hermano, no he visto consecuencias porque es verdad que mis padres siempre han estado bien encima de nosotros, nos controlaban las horas de juego para evitar cualquier tipo de problema en el desarrollo, ¿sabes? Pero es cierto que es peligroso porque es como básicamente internet y... El equivalente para mí es darle un teléfono a un niño ahora. O sea, es útil, sí, puede estar bien, guay, divertido, si lo usas bien, pero también es una puerta a otro tipo de cosas. O sea, no sabes con quién estás hablando. Y de hecho, yo he llegado a conocer a mucha gente a través de videojuegos también, que por suerte nunca ha pasado nada ni he mantenido un contacto fuera de lo que es el juego y tal, pero lo pienso ahora y digo "estás loca", o sea, podría haber sido, vete tú a saber.

Gala: Ya, totalmente, ya.

Ellie: Yo creo que prohibirlo quizás es un tema también complicado, pero sí que siento que debería de haber más educación acerca de eso. Porque, por ejemplo, yo creo que muchos adultos se preocupan porque sus hijos no vean películas para adultos, pero no les importa que jueguen a GTA, ¿sabes? Es como contradictorio y no sé si es porque lo ven como un juego y algo inofensivo o es una ficción. Pero es que estamos hablando supuestamente de la misma ficción en ese tipo de películas o en otro tipo de entornos, ¿sabes?

Gala: Ya, sí, sí, totalmente de acuerdo. Al final los padres, pues, bueno, existe la regulación PEGI por algo...

Ellie: Claro.

Gala: ... y muchos padres, pues, no creo que estén atentos a ella. Entonces, sí, porque has mencionado como que los adultos tienen que regular el contenido que les llega a los menores y ¿crees que entonces se debería endurecer o hacer más visible la regulación PEGI dentro del mundo de los videojuegos?

Ellie: Sí, yo opino que sí. No sé si más dura porque volvemos a lo mismo, o sea, lo fácil sería como prohibirlo y ya está. Igual que cuando tu vayas a un supermercado y teniendo 16 años no te dejen comprar una botella de alcohol o un paquete de tabaco, con los videojuegos se podría hacer lo mismo y ya. Pero es que también veo que prohibir las cosas tampoco va a impedir, o sea, va a impedir que un menor pueda llegar a consumir eso. Porque todos

también, bueno, la gran mayoría de gente, no quiero hablar por nadie, pero lo que yo he visto es que luego vas a un botellón y te encuentras a menores de edad que tú dices, bueno, ¿cómo has conseguido esa cosa?

Gala: Ya.

Ellie: O sea, que, me refiero que si quieras lo vas a conseguir ya sea por un medio u otro. Entonces, yo creo que la clave está en educar y estar encima. Igual que las campañas ahora de bullying y feministas también están un poco más encima e intentan concienciar a las personas desde pequeñas y a las no pequeñas, básicamente. Pues creo que con esto es igual, pero creo que no se le da la importancia que se le tiene que dar.

Gala: Sí, sí, estoy de acuerdo. La educación al final es la base de todo y es lo más fácil para empezar por ahí. Y volviendo a la experiencia de juego y demás, ¿crees que los videojuegos te ofrecen una oportunidad para explorar diferentes roles?

Ellie: Sí, claro. O sea, desde el propio protagonista o personaje, por ejemplo, hasta, yo qué sé, un juego en el que... por ejemplo League of Legends.

Gala: Sí.

Ellie: Estás jugando en equipo y tienes que hacer un rol, o sea, tienes que hacer un rol en tu equipo para que se equilibre ese equipo y puedas conseguir un objetivo común.

Gala: Sí. Sí.

Ellie: Así que yo creo que sí.

Gala: Vale. Y, con respecto a esta frustración que generan los videojuegos, que es muy conocida, pues al final es lo que más viral se hace, por así decirlo, que los jugadores de videojuegos pues sienten frustración a veces y... o dan golpes o se enfadan y demás. Dentro de todo el mito que exista o que no exista, ¿alguna vez has sentido frustración al jugar? Frustración de cualquier tipo.

Ellie: Sí, muchas veces. Hay veces que llevas jugando algún tiempo, o estás así en alguna misión, o en alguna partida... Lo típico de que mueres y tienes que empezar de nuevo, o llevas intentándolo muchas veces y no te sale.

Gala: Sí.

Ellie: Al final es frustrante. No es agradable, no sé.

Gala: Ya, entiendo, no es plato de buen gusto, ¿no?

Ellie: Es como frustrante. Sí, es frustrante.

Gala: Sí, vale. Pues ahora voy a hablar un poco más sobre la identidad como *gamer*. Entonces me gustaría preguntarte ¿qué significa para ti ser *gamer*?

Ellie: Eh... Para mi *gamer*... Yo creo que es como, no sé, simplemente consumidor de videojuegos.

Gala: O sea, que no hay criterios más allá. Simplemente como jugar, ya...

Ellie: Claro.

Gala: Vale. ¿Y tú te identificas entonces con este término?

Ellie: Podría decir que sí.

Gala: Vale.

Ellie: Y es que dentro de la comunidad *gamer* hay criterios como más restrictivos o más complicados para definirte como tal. Es decir, alguien externo puede pensar, vale, pues juegas a videojuegos, eres *gamer*. Pero crees que ya, una vez dentro, hay como... son más exquisitos, por así decirlo.

Ellie: No lo creo, pero quizás sí que dependa de la opinión de cada persona. Porque, por ejemplo, como con el anime, que yo consumo anime, pero no por ello... O sea, bueno, luego está el término este de ser otaku.

Gala: Sí.

Ellie: Que engloba un poco ese fanatismo por ese tipo de series animadas. Pero yo no he llegado tampoco a un fanatismo ni consumo... O sea no es... No sé cómo explicarlo. Es como que no consumo tampoco tanto anime como para considerarme otaku. Pero es verdad que con los videojuegos yo creo que ocurre un poco lo mismo. De hecho, es que, claro, soy consumidora de videojuegos, pero no tengo un vicio horrible ni estoy al día con todos los videojuegos que hay ni las novedades muchas veces. Y, bueno, hay muchos juegos que no he jugado. Entonces no... no sabría... no sabría cómo la gente vería eso.

Pero yo creo que depende un poco del punto de vista de cada uno.

Gala: Sí. Sí, porque hay gente que va a pensar que si no juegas X horas o no has jugado X videojuegos y demás...

Ellie: Claro.

Gala: ... pues no eres *gamer*, pues según esa persona. Pero sí, luego hay diferencias más extensas y demás. ¿Y sientes que esta identidad como *gamer* es parte importante de tu percepción de ti misma? O sea, de tu personalidad, de ti misma.

Ellie: No. O sea, yo lo tengo como algo más la verdad.

Gala: Vale. Y, vale, pues ahora vamos a hablar sobre los estereotipos y percepciones sociales que existen alrededor de todos los videojuegos, de los *gamers* y demás. Entonces, ¿crees que existen estereotipos acerca de este grupo social?

Ellie: Si, los hay. O sea...

Gala: Y si es así, ¿te sientes... ¿Alguna vez te has sentido identificada con alguno que hayas escuchado?

Ellie: No, pero es verdad que, bueno, sí que hay gente que, sobre todo en el instituto y eso...

Porque es que además yo en ese momento me gustaba llevar camisetas de juegos, series y tal.

Gala: Sí.

Ellie: Y yo era rara, ¿sabes? Era la rara de la clase.

Gala: Ya.

Ellie: Junto a esas mismas personas que eran mis compañeros en aquel entonces, que les gustaba lo mismo, ¿sabes? Pero yo en aquel momento lo veía simplemente como si a mí me gusta, pues por qué no lo voy a llevar ¿sabes? Si puedo.

Gala: Ya, totalmente.

Ellie: Pero sí que me he sentido en ese estereotipo concreto, sí que me he llegado a sentir como rara, ¿sabes? Como eres la friki de la clase, básicamente.

Gala: Ya, o sea, que te han llegado a afectar estos estereotipos alrededor de los jugadores.

Ellie: Un poco en aquel momento, ya ahora me da igual. Y justo me hace gracia porque es lo que me habías preguntado antes con el tema de ¿te sientes *gamer*? ¿Y por qué? Y es que, claro, yo no consumía tantos, tantos videojuegos, pero quizás lo suficiente como para que entrar en ese estereotipo, ¿sabes?

Gala: Sí. Sí, sí, sí.

Ellie: Desde la perspectiva de los demás. Y justo también me parece curioso porque generalmente la mayoría de personas, yo creo que en su infancia ha tocado algún videojuego, ya sea un Mario Kart, yo qué sé un Kirby, cualquier cosa, y no los hace... o sea, no se perciben así, es como que están generalizados. Ahora, si ya entras en juegos más específicos o simplemente consumes mayor cantidad de videojuegos, cómo que entras ahí. Al menos desde mi punto de vista, es como yo lo he vivido.

Gala: Sí, totalmente. Es como que no... Como que dicen, sí, con que juegues a videojuegos eres *gamer*, pero luego realmente no te tratan como tal hasta que no cumples con otras características o juegas a otros juegos. Sí, totalmente. ¿Y cómo crees que es la imagen social

general de un *gamer*? Es decir, alguien desde un punto de vista externo, no desde el punto de vista de la comunidad. ¿Cómo crees que se percibe este grupo?

Ellie: Pues yo creo que se nos percibe como personas raras, es lo que estaba comentando antes.

Gala: Sí.

Ellie: Raras o fanáticos. La típica persona antisocial que no sale de su casa o no le gusta hacer planes así que no sean dentro de su casa. Y lo típico también, escucho mucho como que son personas descuidadas, ¿no?

Gala: Sí.

Ellie: Con falta de higiene incluso. Eso ya me parece un poco fuerte, pero bueno, lo he visto.

Gala: Ya, y también...

Ellie: También me hace... Ay, perdón.

Gala: No, dime, dime.

Ellie: Que también me parece curioso, ya cada vez lo veo menos, pero como que se relaciona el hecho de ser *gamer* con la obesidad. O sea, por la cara.

Gala: Eso iba a decir justo.

Ellie: Es como que quizás sí hay personas que tengan una vida más sedentaria, pero no tienen por qué. O sea...

Gala: Ya.

Ellie: Y son dos cosas que me parecen un poco... No sé, como que no tienen conexión, ¿sabes? O...

Gala: Sí, que no tienen fundamento.

Ellie: Que no me parece justificación. Claro.

Gala: Sí, totalmente. Hay un estereotipo súper, súper... Vamos, que viene desde hace muchos años que en las películas tú ves a... Que pintan al típico *gamer* como un niño gordito, no sé qué, y es como... O un adulto con sobrepeso, y sí.

Ellie: Con problemas sociales también.

Gala: Sí. Sí. Totalmente.

Ellie: Creo que eso ha ido cambiando... Bueno, y lo de los “niños ratas” también eh.

Gala: Ya.

Ellie: Ostras... pero...

Gala: Sí, sí, es que hay muchísimos... Y ¿alguna vez has sentido que esta afición por los videojuegos es vista como algo negativo o problemático, ya no por la sociedad, sino por tu entorno más cercano? Es decir, familia, amigos...

Ellie: Sí. Mis padres, por ejemplo, sí que insistían bastante en que no nos viciáramos tanto a ese tipo de videojuegos. Bueno, a cualquier tipo, perdón. Porque es verdad que yo era, de más pequeña... Tenía una racha en la que me levantaba... me levantaba por la mañana en verano, que no tenía clases ni nada, y me ponía a jugar. O sea, y ya. Mi padre cuando se despertaba, porque me levantaba antes que ellos para poder jugar más. Y me veía y decía "ya puedes ir cortando porque no te puedes llevar todo el día así y tal". Y luego, por otro lado... por parte de los más mayores así de mi familia, ya sean mis abuelos o tíos abuelos... A ver, su mentalidad también es diferente y lo puedo entender.

Gala: Sí.

Ellie: Pero como que ver los juegos concretamente de tiros como si fuera algo, o sea, del demonio, prácticamente. O sea, lo tienen hiper demonizado. Y es verdad que para un niño a la edad en la que yo jugué, pues vale. Pero es que incluso he visto que a mi primo de 13 años, por ejemplo, le han llegado a echar la bronca por jugar a Fortnite. ¿Sabes? Que en Fortnite es que no hay ni sangre, o sea. Ni sangre, ni contenido yo creo explícito. O sea, cuando eliminás a un jugador, pues como que el avatar desaparece ya.

Gala: Sí, que es lo menos violento realista que hay ahora, o sea, así popular.

Ellie: Claro, o sea, no quiere decir que no tenga otro tipo de consecuencia porque sí que está el factor de que puede provocar como adicción. Al final, esa dopamina de "yo tengo el control en la partida y me siento bien al estar matando a otros jugadores". Quizás, pero en cuanto a lo que es lo explícito, no hay sangre ni se ve una imagen fuerte que tú digas "buah, a lo mejor es un niño, no debería de jugarlo".

Gala: Ya. ¿Y crees que es más peligroso, por así decirlo, la adicción que pueden generar ciertos juegos o el contenido violento que hay dentro de ellos?

Ellie: Uy es que esa pregunta es difícil... Es que yo veo ambas opciones bastante peligrosas...

Gala: Y vale, pues para entrar más en detalle y luego ya si eso, una vez que hemos reflexionado más, pues igual, ya te posicionas de un lado o de otro, pero ¿cómo percibes la violencia de los videojuegos? ¿Cómo la ves? ¿Qué opinas de ella?

Ellie: A ver, yo he jugado juegos violentos. Es que, claro, ¿esto es desde la perspectiva de un adulto? O te refieres ya tirando a menores de edad...

Gala: Ah, claro, de los jugadores, pues... Pues bueno, a ver, el pánico realmente de la sociedad es con respecto a los menores, yo pienso. Entonces, si quieres hablar con respecto a un menor jugando a videojuegos violentos.

Ellie: Vale... O sea, yo desde mi experiencia nunca me he traumado por ver un... o una muerte o algo así, o sangre por un videojuego. Siempre he tenido claro que eso es ficción.

Gala: Sí.

Ellie: Pero es cierto que lo que sí que me marcó un poco fue el juego que ya hace bastante que no juego, el... No sé si lo conoces, el Red Dead Redemption.

Gala: Sí, sí.

Ellie: Pues justo, o sea, en la parte en la que exploras un poco el mapa y vas por tu cuenta, yo no sabía que podías quitarle la piel a los animales.

Gala: Ay.

Ellie: Hasta que me di cuenta y como que me traumé, ¿sabes?

Gala: Ya.

Ellie: Fue como... Acabo de ver un caballo y le acabo de quitar la piel. O sea, he visto al caballo siendo puro músculo, directamente.

Gala: No sabía que se podía hacer eso en ese juego.

Ellie: Pues sí. No sé por qué me impactó mucho más eso, porque simplemente no me lo esperaba. Y dije, innecesario.

Gala: Ya.

Ellie: Que los juegos de tiros... Y mira que los juegos de tiros, estamos hablando incluso también de personas. Y yo creo que se ha normalizado la violencia también. O sea, es como que la tenemos normalizada. Y además que estamos, por ejemplo, volvemos a Call of Duty, en un entorno de guerra. O sea, yo creo que a la guerra no le gusta a nadie, sinceramente. En términos reales. Pero ahí es como que te da igual. Entonces no sé si es que no me afectó, por ejemplo, los juegos de tiros, porque lo tenía normalizado y sabía que eran ficción. A ver, por ejemplo, cómo le quito la piel a un animal, ¿sabes? Es como...

Gala: Ya, que como que en un aspecto estás más desensibilizada con respecto a, pues, esos tiros y violencia, más... lo que se ven todos los videojuegos, pero luego en cuanto salen de esas casillas, sorprende.

Ellie: Exacto.

Gala: ¿Y crees que esto puede ser lo que le pasa, por ejemplo, a los padres que no han jugado a videojuegos y de repente cogen y ven cómo su hijo está jugando a algo? Al fin y al cabo, ellos no están acostumbrados, entonces pueden sentir la misma reacción que tú cuando viste al caballo sin piel.

Ellie: Pues probablemente. Además del vicio que puede producir eso, la adicción. Y luego también el lenguaje que utilizan los niños en... sobre todo cuando juegan a multijugador.

Gala: Ya, sí, sí, sí.

Ellie: Yo he visto cosas que digo “vaya boca tienes, hijo”.

Gala: Ya.

Ellie: Pero sí, yo creo que es un poco todo y sobre todo también eso, que creo que nuestros padres quizás, al ser de otra generación, lo ven como algo más violento y explícito aun.

Gala: Totalmente.

Ellie: Nosotros es que hemos crecido con eso también.

Gala: Ya, ya.

Ellie: La época de internet.

Gala: Entonces, sí, es como que hay una brecha generacional y hay varias opiniones asociadas.

Ellie: Sí.

Gala: Y con respecto a la violencia y todo lo que hemos hablado de que los padres lo ven como más... lo demonizan más. ¿Crees que los medios de comunicación han contribuido a generar esta imagen negativa?

Ellie: Creo que no. Pero sí es cierto que he escuchado sobre todo noticias y tal por el tema de la adicción.

Gala: Sí.

Ellie: Es como que preocupa mucho más a la sociedad que las propias imágenes que puedan llegar a ver los menores de edad.

Gala: Sí. O sea, ¿has escuchado más acerca de la adicción que sobre la violencia?

Ellie: Sí.

Gala: Entonces, volviendo a la pregunta de antes, ¿qué crees que es peor o más... peor en el sentido de más problemático a largo plazo, la adicción o el contenido violento?

Ellie: Pues, creo que la adicción.

Gala: Vale. Entonces, ¿crees que... Y bueno, claro, ¿crees que este pánico que difunden los medios está fundamentado? Es decir, no... o sea, ¿es real? ¿habría que preocuparse?

Ellie: Sí.

Gala: Vale.

Ellie: Sí, yo es algo que sí, la verdad, comparto.

Gala: Vale. Y con respecto al tratamiento mediático de los videojuegos, ¿cómo lo percibes? Es decir, ¿cómo crees que los medios en general hablan de los videojuegos?

Ellie: Pues creo que también un poco alimentando esos estereotipos que ya existen. Porque es verdad que, al menos de noticias también que he oído, sobre videojuegos o empresas y tal, es como que se habla incluso desde los salones, los festivales estos manga y, no sé, como entornos muy concretos. Entonces, yo creo que se ve desde los medios de comunicación como algo también raro, o simplemente de afición.

Gala: Ya.

Ellie: Como un hobby concreto de... estas personas.

Gala: Y siempre como desde un... con un manto de negatividad, ¿no?

Ellie: No sé si negatividad, pero al menos sí que te dan esa pincelada de friki, raro, excepcional, ¿sabes?

Gala: Sí, el estereotipo del que hablábamos antes.

Ellie: Claro.

Gala: Sí, totalmente, totalmente.

Ellie: Y eso no pasa, por ejemplo, con las pelis o a la gente que le gusta leer.

Gala: Ya, ya. Y ¿crees que todo este...? ¿Crees que esta visión o este pánico moral, si lo podemos llamar así, de los videojuegos está fundamentada?

Ellie: Eh... no del todo, pero entiendo que hay una preocupación grave que al final viene de un cúmulo de cosas, ¿no? Y son las consecuencias y el uso que se le dan y volvemos a lo mismo. Yo creo que también hay una culpa grave, hablando desde los menores de edad, con los padres, porque son los principales responsables de lo que ven sus hijos, al menos dentro de su casa. Porque los niños también van creciendo y llega un momento en el que es muy difícil controlar eso, pero igualmente yo creo que si le das una educación adecuada y le pones esa atención a los niños en el momento adecuado, hay cosas que se pueden evitar. Y luego, en adultos veo mucho más problemas de adicción que distorsión de la realidad.

Gala: Sí.

Ellie: Que también puede ser porque, por ejemplo, con la pornografía, que es un tema ya un poco aparte, eh... yo veo que hay adultos que tienen... O sea es que me veo muchos podcasts de sexólogos que hablan del tema y siempre hablan de la cantidad de adultos que hay con problemas a la hora de, por ejemplo, mantener relaciones, porque lo que ven en las páginas para adultos es ficticio y no saben cómo... O sea, como que... Adaptan esa ficción a su experiencia real. Entonces yo creo que con los videojuegos también puede que ocurra eso, pero quizás menos. O sea, yo con los adultos, bueno, desde esa perspectiva veo que hay más problemas de adicción que distorsión de esa realidad. Pero es cierto que también se puede llegar a ver así.

Gala: Sí, o sea que hay diferentes problemas en función de los grupos de edad. Estoy totalmente de acuerdo.

Ellie: Sí. Quizás para un niño la línea esa está un poco más difusa entre lo que es la adicción, porque los juegos son adictivos y también están hechos para eso.

Gala: Ya, sí.

Ellie: Pero es verdad que también distorsionan un poco la realidad de lo que ven o lo que hacen.

Gala: Sí, un niño pequeño igual no tiene la capacidad de distinguir que... pues eso, que lo que está haciendo es un videojuego y no sucede en la vida real, tal vez. Es complicado, es complicado con el tema de menores y la regulación y todo lo que hemos estado hablando. Pero sí es cierto que además del problema de la violencia, pues lo que has dicho, la adicción es otro problema muy grande.

Ellie: Yo creo que es incluso peor que las imágenes que puedan ver, porque al final tú puedes regular lo que ve tu hijo, o no ve, por ejemplo. Pero en algún momento va a ser incontrolable eso, porque ponte tú la situación hipotética de que va a casa de un amigo o queda con sus colegas y a esas edades pues aquí lo que te interesa es tus amigos y poco más. Entonces yo creo que en momentos así sí que puedes quedar vulnerable a ver cosas o aprender cosas que están fuera de tu entorno familiar o fuera de tu casa. Entonces...

Gala: Ya.

Ellie: Me estoy yendo un poco con la rama, pero...

Gala: No, no no. Pero es verdad que sí, los grupos de amigos también te pueden fomentar esta peligrosidad de todo.

Ellie: Claro.

Gala: Que al final los padres puedan controlar lo que llegan a controlar.

Ellie: Entonces, por eso decía lo de la educación. Que yo creo que si tienes buena base de educación en tu casa y te llevan inculcando eso desde pequeño, pues creo que se puede mejorar mucho eso.

Gala: Pues sí. Y ahora para cambiar como la visión y para hablar del lado positivo de los videojuegos...

Ellie: Vale.

Gala: ... ¿crees que estos pueden tener algún impacto positivo a nivel social o cultural?

Ellie: Sí, a nivel social y cultural sí. Puedes aprender... Hablando de cultura justamente, puedes aprender cosas de otras culturas mediante los videojuegos. Y ahora están muy de moda también, no sé por qué, Japón.

Gala: Sí.

Ellie: Como que veo que es un tema que causa mucho interés, una sociedad que causa curiosidad. Y como que este tipo de videojuegos japoneses, incluso chinos, como que apoyan un poco a aprender sobre eso, sobre su cultura.

Gala: Sí, totalmente. Te ayudan a...

Ellie: Por el hecho también...

Gala: Perdón, te he cortado.

Ellie: Nada, nada.

Gala: Pero sí, te ayudan a descubrir todo. Pues eso, la cultura y al final vives como experiencias que no podrías vivir realmente porque te metes en otro siglo o en otros contextos históricos y en otros países.

Ellie: Sí, justo.

Gala: De acuerdo, pues por mi parte hemos tratado todos los temas que yo quería tratar, todas las preguntas. Entonces, no sé si te gustaría añadir algo más.

Ellie: Pues, no lo sé la verdad... Yo creo que para mí está bastante bien también.

Gala: Vale, pues muchísimas gracias por haberme dicho todo lo que has dicho. Me ha servido mucho y me va a servir muchísimo en la investigación. Y nada, decirte que gracias por tu tiempo y por tus palabras.

Ellie: Nada, gracias a ti por contar conmigo y de verdad para lo que sea pues yo encantada de participar.

Gala: Muchísimas gracias, de verdad. Ha sido un placer.

Ellie: Igualmente, espero que vaya muy bien tu investigación y ya le preguntaré quizás a tu hermano qué tal te ha ido.

Gala: Vale, si quieres, cuando lo tenga todo redactado y demás, te puedo mandar el pdf por si te apetece leerlo o lo que sea. Porque al final es mi tfg, entonces yo te lo puedo mandar perfectamente. Si te interesa.

Ellie: Qué guay, claro, por mí vale.

Gala: Vale, perfecto.

Ellie: Pues muchas gracias Gala.

Gala: Gracias a ti de verdad. Hasta luego, gracias.

Ellie: Pues nada, hasta luego.

g. Transcripción de la entrevista vivencial a Aloy.

Gala: Hola.

Aloy: Hola, ¿qué tal?

Gala: Hola, ¿qué tal? ¿Cómo estás?

Aloy: Bien.

Gala: Me alegro. Muchísimas gracias por acceder a hacer la entrevista.

Aloy: Nada.

Gala: Bueno, pues si te parece, empezamos.

Aloy: Sí, sí.

Gala: Vale. Perfecto. Pues primero voy a empezar haciéndote unas preguntas demográficas para entrar en contexto. Y lo primero sería, ¿cuántos años tienes?

Aloy: Tengo 22. Cumplio 23 en verano.

Gala: De acuerdo. ¿Con qué género te identificas?

Aloy: Femenino.

Gala: Vale. ¿Y cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos?

Aloy: Pues desde que era pequeña, no sabría decirte exactamente. Desde siempre.

Gala: Vale.

Aloy: Diez años o así.

Gala: De acuerdo. Vale, pues ahora entrando en el primer bloque, que es acerca de tu experiencia de juego, me gustaría que me contases un poco qué significa para ti jugar a videojuegos.

Aloy: Pues... Es una forma de escapar de la realidad un poco. Eh... de entretenerte. Sobre todo para mi suele ser como un espacio de confort.

Gala: Entiendo. Vale.

Aloy: Vale. ¿Y qué es lo que más te gusta de esta experiencia, de este momento de juego?

Aloy: Pues... Pues eso, ese... ese escapar de la realidad, como esa forma de... pues hacer cosas que tampoco harías en la vida real. Pues, pues la distracción, sobre todo.

Gala: Vale. Y dentro de todos los géneros que hay de videojuegos, ¿cuáles son tus favoritos?

Aloy: Eh... yo soy *cozy gamer*. También así, un poco de aventuras, un escape así tontorrón. Pues eso, que tampoco sean excesivamente complicados, pero ese puntito de distracción. De puzzles también me gustan mucho.

Gala: Vale. De acuerdo. ¿Y alguna vez has sentido esta inmersión de cuando te metes dentro del mundo del videojuego?

Aloy: ¿Inmersión? Sí. Sobre todo... Sí, con los juegos de aventuras y demás tipo... Así... Que se me ocurra así la última vez que fue en el Zelda Tears of The Kingdom.

Gala: Sí.

Aloy: Eh... Eso con la ambientación, el mundo abierto y demás. Sí.

Gala: ¿Y cómo la describirías esta sensación?

Aloy: Pues de... Pues eso, como tampoco juego... O sea como son juegos así de confort pues eso, como una sensación tranquila y desasociada de la realidad porque estás dentro de otro mundo.

Gala: Sí.

Aloy: Y... Y eso.

Gala: Vale. Pues ahora vamos a hablar un poco sobre la relación entre el videojuego y el jugador y demás. Entonces, tú como jugadora, ¿consideras que los videojuegos son una forma de entretenimiento simplemente o los consideras como algo más?

Aloy: Pues depende del juego y de la actitud con la que te metas ahí. Porque hay juegos que son casual para jugar un rato y que no necesariamente intentan transmitir un mensaje más profundo, o tú no estás en el momento de escucharlo. Y juegos que sí que claramente están hechos con esa intención. Y que si tú te metes en el juego y te dejas toda tu atención, pues sí que... Que son más que un juego, ¿sabes?

Gala: Sí. Sí que depende del juego.

Aloy: Sí, depende del juego y cómo te enfrentes tú a él, ¿sabes?

Gala: Entiendo. Y, dentro de, pues, en todos los tipos de juegos y demás que hay, hay una... Como que hay mucha gente que sostiene que los videojuegos te ayudan a desarrollar ciertas habilidades, ya sea resolución de problemas o reflejos y demás.

Aloy: Sí.

Gala: ¿Y a ti ha pasado esto de desarrollar una habilidad que luego puedas extrapolar a tu día a día?

Aloy: Así una habilidad concreta no sabría decirte la verdad. Es verdad que sí, la resolución de puzzles es lo que dices pues agiliza eso. Pero así una habilidad concreta tampoco sabría decirte.

Gala: No, es que como más que nada hay jugadores que afirman yo qué sé que tienen muchos más reflejos a raíz de jugar un videojuego...

Aloy: Sí, claro, sí.

Gala: ... pues por conocerse pero ya has tenido esta experiencia. Y... antes has hablado que los videojuegos pues es como escapar de la realidad y vivir como experiencias diferentes, entonces ¿crees que los videojuegos te ofrecen una oportunidad para explorar diferentes roles?

Aloy: Sí, lo creo. Eh... Sí, sí te permite tener experiencias de cosas que no tienes en tu vida cotidiana.

Gala: ¿Y esto lo ves como algo positivo o algo negativo?

Aloy: Depende de qué manera lo enfoques. O sea si son juegos así tranquilos, pero si ya lo que sacan de ti. Porque ya lo que sacan de ti es lo más violento, que estás jugando al Fortnite cagándose en la madre de quien sea jugando, pues a lo mejor ya no, ¿sabes?

Gala: Ya, totalmente. Y con respecto a esto de la violencia que mencionas, la frustración y demás, ¿a ti te ha sucedido alguna vez sentir esta frustración al jugar?

Sí. Alguna vez que me he enganchado, pero lo puedo... Es como tu dices, no es algo tan serio, en plan, no es para tanto. Pero sí, un momento así de frustración que te quedas enganchado en algún juego. Que es normal, pero hay que saber extrapolar, ¿sabes?

Gala: Sí, sí, sí Y no sé si juegas online o te gusta más jugar en solitario.

Aloy: Me gusta más jugar en solitario. Porque al final... O sea, si juego con amigos no me importa tanto jugar online, pero si me voy a meter en una partida con desconocidos... Es que yo soy muy mala eh. Entonces, eh... Y si no voy a ser mejor, jugando... Que estás jugando con gente que no va a entender esa curva de aprendizaje, pues es que se te quitan las ganas de jugar.

Gala: Ya.

Aloy: Entonces pues si es con amigos pues sí, pero si son juegos así de competitividad online, no. Porque no es agradable. Y es justo lo contrario de lo que busco cuando juego a un videojuego.

Gala: Ya, ya. Sí, estoy de acuerdo que hay gente que va a lo que va y no respeta tus ritmos...

Aloy: Exactamente.

Gala: ... sí, es más complicado. Y cuando juegas online ¿Los videojuegos crees que te ayudan a conectar con estas personas o sentirte parte de un grupo y demás, aunque juegues con tus amigos?

Aloy: Sí, sí. Te hacen sentirte pues unido a un grupo. Sí que es una forma guay para, aunque no les veas, pues ya pues eso, sentirte en comunidad. Una forma sencilla y que también te aporta mucho

Gala: Sí, sí. Para mantener el contacto.

Aloy: Claro

Gala: Vale, pues ahora vamos a hablar de tu identidad como *gamer*, por así decirlo Y con respecto a este término podrías decirme qué significa para ti ser *gamer*

Aloy: O sea, no sé... Jugar a videojuegos a lo mejor de manera no tan casual como una persona normal, digamos. Eh... pero sí, que te interesen un poco más allá de eso.

Gala: ¿O sea que el mero hecho de jugar videojuegos no te haría *gamer*?

Aloy: a lo mejor como un jugador 100% casual que juega muy de vez en cuando y tal, no. Pero pues podría. Pero sí, lo siento como algo un poco más... Que te metes un poco más, ¿sabes?

Gala: Sí, que tienes más idea de la comunidad y demás.

Aloy: Sí.

Gala: Vale. ¿Y tú te identificas con este término?

Aloy: Pues a ratos. Es que si tengo tiempo para jugar, juego mucho, pero últimamente tampoco estoy teniendo muchísimo tiempo.

Gala: Ya.

Aloy: Pero sí... Depende. Depende de esa etapa de mi vida.

Gala: Claro, depende de tu... de tu actividad como jugador...

Aloy: Claro.

Gala: Vale. ¿Y crees que esta identidad como *gamer* es parte importante de la percepción que tienes de tí misma?

Aloy: Eh... Complicada la pregunta. No sé. O sea, a mi me gustan mucho los juegos pero tampoco sé si son... Bueno sí, en cierto modo supongo que sí. Pero también... No excesivamente, pero sí que es parte... O sea al final estoy estudiando cosas de videojuegos así que quiera o no, sí que es parte de mi identidad.

Gala: Sí.

Aloy: Eh.. diría que sí.

Gala: Y con respecto a este grupo, pues hay muchos estereotipos asociados. Entonces, bueno, lo primero es preguntarte si crees que realmente existen estereotipos asociados a los *gamers*.

Aloy: A ver, yo creo que sí que existe eh... los estereotipos, y hay veces que se cumplen. Pero también hay mucha gente que no es así y mucha diversidad de gente que juega. Hay muchos juegos, mucha gente eh... Hay estereotipos con casi todo.

Gala: Ya.

Aloy: Pero no creo que la amplia mayoría sí... o sea se rige por el estereotipo. O sea, jugadores hay muchos...

Gala: Ya. ¿Y cuál crees que es el estereotipo mayoritario de los *gamers*?

Hombre pues yo creo que el estereotipo mayoritario es “niños rata” super agresivo, jugador que te encuentras en unos servidores randoms y te... Pero si, diría eso, chaval de mediana edad blanco, que solo juega a juegos hasta las 4 de la mañana.

Gala: Sí. Sí, la verdad que ese es como el más recurrente.

Aloy: Claro.

Gala: Y alguna vez, porque este es como el mayoritario, pero ¿alguna vez te has sentido tú identificada con algún estereotipo que se haya mencionado con respecto a los *gamers*?

Aloy: Yo creo que no. No.

Gala: Vale. Bueno, ya hemos mencionado la imagen general que tiene la sociedad de los *gamers*, que es lo que has dicho antes. Pero con respecto... como tu entorno más cercano, es decir, familia y amigos, ¿alguna vez has sentido que tu afición por los videojuegos es vista como algo negativo o problemático?

Aloy: Eh... Bueno, o sea, con mis amigos diría que no. Pero por ejemplo con mis abuelos eh... Hombre, que es normal a esas edades. Al ser más mayores pues no lo entienden...

Gala: Ya.

Aloy: Pero fuera de eso diría que no. Que no... No sé, no hay motivo.

Gala: ¿Y crees que esta visión negativa tiene que ver con como una brecha generacional?

Aloy: Diría que sí. También por como creo que son las sociedades ¿sabes? Cuando mis abuelos pues estaban... eran jóvenes, tenían otras prioridades, ¿sabes?

Gala: Claro. ¿Y crees que, pues como al final es lo que has dicho, depende de la época y de la sociedad en la que hayas crecido, crees que este estereotipo acabará pues desapareciendo conforme a las nuevas generaciones vayan siendo más adultas?

Aloy: Yo supongo que sí. Ciento que el estereotipo se seguiría quedando porque es verdad que ese tipo de jugador existe y es el que más se escucha. Pero... Pero yo creo que sí. O sea cada vez son más mujeres las que juegan, eh... Yo creo que sí.

Gala: Y con respecto a las mujeres *gamers*, ¿alguna vez has sentido algún sesgo o algún prejuicio por ser mujer jugadora?

Aloy: Sí, sobre todo por el tipo de juegos que yo juego. Que son, pues son juegos más *cozys*, más...

Gala: Sí.

Aloy: ... que juegas tú sola. Pues sí que... Los Sims, la cantidad de gente que juega a Los Sims no es normal. Pero "Los Sims no es un juego de verdad porque solo lo juegan las mujeres", ¿sabes lo que te quiero decir?

Gala: Ya, ya.

Aloy: Sí, sí lo he notado, pero bueno.

Gala: Ya... Sí, hay mucho prejuicio todavía. Y bueno pues ahora entrando en el último bloque, que ya es más respecto a la violencia dentro de los videojuegos. ¿Cómo...? Porque bueno tú juegas a juegos más tranquilos y relajantes pero ¿cómo percibes la violencia que se representa dentro de los videojuegos?

Eh... Depende del juego como en todo, pero sí que... O sea sí que juego juegos con violencia, digamos. O sea de toda la vida el Zelda es un tipo de violencia, que está normalizada porque se entiende que es muy del mundo en el que estás, no se extraña. Es que es un mundo de fantasía o no sé que. Sí que es verdad que juegos como el GTA, yo es que... O sea no, no me gusta ese tipo de violencia. Además violencia sexual también... Es que lo veo super innecesario. Y también, no en el fondo peligroso pero... Normalizar conductas y cosas que no verías normal...

Gala: Ya. Entonces ¿crees que hay como... hay videojuegos donde la violencia se justifica por porque es como en el propio mundo como has dicho en Zelda?

Aloy: Sí, y siempre... Nunca idealizándola ¿sabes?

Gala: Sí, sí, sí. Y hay otros donde sí que es más injustificada y gratuita.

Aloy: Sí.

Gala: Vale. ¿Y crees que esta violencia en algún momento ha influido en tu comportamiento o en tu forma de pensar fuera del juego?

Aloy: Yo diría que no. No, pues por lo que te digo por el tipo de juegos que yo juego. Diría que no

Gala: Vale

Aloy: A lo de antes añadir que también depende de cuál sea el lore el juego, o sea cuál es el objetivo del juego. Si el juego es violencia por violencia y no hay ningún motivo, una historia ni nada más, y es solo pegar tiros...

Gala: Ya.

Aloy: ¿Sabes? No es como...

Gala: Sí, como muy gratuita.

Aloy: Sí. O sea falta algo más, ¿sabes? Un trasfondo...

Gala: Sí. Sí, que hay juegos al final que son históricos...

Aloy: Claro.

Gala: ... y te enseñan pues que hay un conflicto entre dos bandos. Pero luego hay juegos que simplemente es violencia en una guerra que no sabes ni por qué...

Aloy: Exactamente

Gala: Sí, estoy de acuerdo. Y con lo de que te influye en tu forma de pensar fuera del juego...

En tu caso no, pero ¿crees que puede haber gente que sí que le pueda llegar a influir en su forma de pensar o de actuar?

Aloy: Yo creo que sí. Sobre todo chavales jóvenes que... que no deberían jugar a esos juegos pero que cuando sus padres se los compran... Pues normalizan a una edad muy temprana comportamientos que no... O sea a lo mejor una persona adulta jugando al juego puede... entiende que no son correctos, que es un juego.

Gala: Ya.

Aloy: Pero gente joven... pues sí puede perfectamente influir. Yo qué sé, como, socialmente aceptable o justificado.

Gala: Totalmente. Y has mencionado que... pues que al final como son menores pues son los padres los que compran el juego entonces ¿hasta qué punto crees que la responsabilidad de... pues que los menores consumen este tipo de violencia, realmente recae sobre los adultos responsables?

Aloy: Depende de la edad del niño, pero al final yo creo que prácticamente toda. O sea entiendo que hay padres pues que compran lo que sea porque se lo pide su niño y no sé qué, sin informarse primero. Y al final pues es su responsabilidad asegurarse de que su hijo esté

consumiendo un contenido apropiado para su edad. Eh... A lo mejor no toda la responsabilidad, pero en su mayoría sí. Sobre todo si es un niño de 12 años.

Gala: Ya.

Aloy: Si ya tiene 16, bueno... 17... No es lo mismo. Pero eso, 12 años.. 13, eh... no deberían estar jugando a ciertas cosas. Pero es que está tan normalizado todo sobre las tecnologías y demás que en cierto modo es normal que se les vaya de las manos a los padres pero al final es su responsabilidad.

Gala: Ya.

Aloy: Un niño de 12 años va a querer jugar al juego que estén jugando sus amigos. Y es normal, porque es como funcionamos como sociedad pero... eso no significa que esté bien.

Gala: Totalmente. Y para esto pues estará la regulación PEGI pero ¿crees que esta regulación se respeta?

Aloy: ¿Que perdona?

Gala: Que... La... Para esto pues la regulación de edades y demás está la regulación PEGI que es lo de las edades...

Aloy: Sí, sí. Eso te lo he escuchado bien.

Gala: Entonces pues ¿crees que se respeta esta regulación en España?

Aloy: Ah. O sea yo creo que eso es cierto porque a lo mejor sí que hay gente que lo... o sea se fija en ello y lo sigue como una guía, como debería ser. Y que es necesario, que a lo mejor no hay mucha mejor forma de controlarlo pero sí que hay gente que dice... Que a lo mejor no se lo toma tan en serio como debería.

Gala: Ya. Y vale... Ahora volviendo a la representación de la violencia. Ahora con respecto a los medios de comunicación ¿crees que estos contribuyen a generar una imagen negativa de los *gamers*?

Aloy: Eh... Yo creo que hubo un tiempo donde estaban, los medios de comunicación, obsesionados con que los videojuegos son el demonio. Pero yo creo está ya un poco menos... un poco menos la impresión que dan. O sea hace tiempo es lo que te digo, hace unos años, estaban obsesionados, pero que ya, según ha ido avanzando, y han ido surgiendo juegos con bastante impacto en la sociedad que no son violentos eh... Esa visión un poco de los medios de comunicación ha cambiado. Sigue estando ahí, pero a lo mejor un poco menos que antes.

Gala: O sea que volvemos a la brecha generacional que mencionábamos antes.

Aloy: Sí, sí.

Gala: Y también, como hay medios de comunicación que son más antiguos por así decirlo por ejemplo las noticias ¿crees que hay...? O sea, ¿notas que hay una diferencia cuando se habla de los *gamers* en noticias o por ejemplo en redes sociales como Instagram y demás?

Aloy: Sí, claro, sí, sí, sin duda. Porque, o sea... cada uno se informa de dónde considera y por generaciones nos informamos por sitios distintos. Y es verdad que eso en las noticias, lo de la brecha generacional, pues se nota porque las noticias las dirigen gente que a lo mejor no ha jugado a videojuegos en su vida. Y pues al final la gente joven se entera en otros sitios y en los foros que son sitios donde comparten más o menos su opinión. Entonces sí que, depende de donde mires, la visión es distinta.

Gala: Ya.

Aloy: Pero digamos que en los medios tradicionales sí que sigue habiendo pues esa Gala: Y has dicho que es porque pues hay gente que no ha jugado en su vida de videojuegos entonces ¿crees que como que esta imagen tan negativa es por más bien desinformación y falta de conocimiento?

Aloy: Sí, yo creo que sí. Porque al final pues eso, hay muchos juegos, muchísimos, muchísimos juegos. Sin duda hay un juego para cada persona mínimo. Y al final si no es algo que te interese, o algo de lo que verdaderamente te hayas informado, pues es normal que lo que más se co... lo que más se hace, que son los juegos pues violentos y demás, pues sea con lo que te quedes.

Gala: Sí.

Aloy: Sí yo creo que es falta de... A lo mejor sí, desinformación o que ya te has hecho una idea preconcebida de lo que es y no te interesa mirar que es otra cosa.

Gala: Sí, prejuicios

Aloy: Sí

Gala: Sí, totalmente. Y pues según tu perspectiva y lo que has podido ver y leer y demás en los medios de comunicación ¿cómo percibes este tratamiento mediático de los videojuegos? es decir ¿cómo lo describirías así a grandes rasgos?

Aloy: Eh... en los medios tradicionales diría que se trata de... Como algo bastante ajeno a ellos, como algo que sucede y no... Y contiene una connotación negativa a grandes rasgos.

Gala: Vale ¿y en los medios más nuevos cómo lo ves?

Aloy: Pues como algo más... Como un tema más que explorar. No como algo que es de una manera, sino como algo que sí que evoluciona más y con mucha más diversidad de temas.

Gala: Vale. Y ya pues por último para darle un toque más positivo por así decirlo ¿crees que los videojuegos pueden tener algún impacto positivo a nivel social o cultural?

Aloy: Hombre sí, yo creo que sí. Pueden tener muchos impactos positivos. Ya tanto como juegos que yo qué sé, te enseñan culturas que no son la tuya y te enseñan cómo funcionan otras sociedades eh... Como para aprender, para niños, aprender mil millones de cosas. Para poder relacionarte con gente a miles de kilómetros.

Gala: Sí

Aloy: Si existen los videojuegos tratados como una buena herramienta y como algo positivo, yo creo que pueden tener un impacto buenísimo en la sociedad. Es verdad que sigue habiendo cierto miedo que bueno... Pero sí pueden serlo, claro.

Gala: Sí, empleados de buena manera, por así decirlo...

Aloy: Sí, claro.

Gala: ... son una buena herramienta, estoy de acuerdo.

Aloy: O sea más allá de lo de divertirte, pueden ser una buena herramienta.

Gala: Totalmente. Pues a ver por mi parte ya he tratado todas las preguntas y todos los temas que quería tratar y me has dado información muy relevante para mi estudio pero no sé si te gustaría añadir algo más.

Aloy: Eh... No, preguntarte que cómo te ha surgido la idea de.. de hacer este estudio. Por curiosidad.

Gala: Pues bueno a mí me gusta mucho jugar a videojuegos la verdad y también llevo jugando desde pequeña y eso entonces como que siempre me he dado cuenta de que en la sociedad pues todo el mundo es como... que le echan la culpa a los videojuegos en cuanto pueden, ¿sabes? Por ejemplo con el caso de Columbine y todos los tiroteos escolares a la mínima era como “es que juega a videojuegos”. Y yo he leído mucho y he visto que realmente pues sí tal vez juegan a videojuegos pero no... Luego tenían un entorno problemático o padres... O simplemente acceso a armas entonces como que veía que había muchos factores entonces pues estudiar si realmente como que existe este pánico... Pero quería simplemente ir más allá, entrevistando a gente que juega y contrastar un poco... para no sé, investigar más. Porque como que en mi caso nunca... los videojuegos no me han hecho violenta, no he sentido eso, entonces quería saber si realmente sucedía.

Aloy: Ver si realmente es la causa o...

Gala: Sí, exacto.

Aloy: Qué guay.

Gala: Sí, entonces, pues eso, gracias a ti por tu tiempo y por tus palabras.

Aloy: Gracias a ti.

Gala: Y nada, pues que tengas un buen día.

Aloy: Igualmente, muchas gracias y mucha suerte con el estudio.

Gala: Muchas gracias, hasta luego.

Aloy: Hasta luego.