

Subdirección de Capacitación y Desarrollo



E-SPORTS: DIVERSIÓN SIN ADICCIÓN



Módulo 1:
**Videojuegos: conceptualización,
ventajas y desventajas**

Agencia
CÓRDOBA
DEPORTES



CÓRDOBA
entre todos



Módulo 1: Videojuegos: conceptualización, ventajas y desventajas

Objetivo específico del Módulo

- Adquirir conocimientos generales sobre los conceptos de videojuegos e E-Sports en el contexto actual.
- Identificar las ventajas y desventajas de su uso.

Temario

1. Introducción a los videojuegos
2. Definiciones útiles
3. Contexto actual de los juegos en línea
4. Beneficios del uso de videojuegos
 - Videojuegos y Aprendizaje
5. Ventajas y desventajas de los E-Sports
6. Videojuegos y Adicciones
7. Videojuegos y Emociones – Conclusión

Introducción a los videos juegos

Los videojuegos son dispositivos digitales que constituyen actualmente, la principal forma de entretenimiento de los/as adolescentes y jóvenes (Marco y Chóliz, 2014). Además el número de niñas que juega con videojuegos se encuentra en un continuo aumento, acercándose más al porcentaje de niños que gozan de estos dispositivos (McLean y Griffiths, 2013).

Es importante destacar el hecho indiscutible de que:

“Los videojuegos son la puerta de entrada al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación”

Mediante el videojuego los niños y niñas y jóvenes adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, de las cuáles las más importantes son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio; que deben

pensarse también como herramientas de relación y no de aislamiento. Es decir, al entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros.

Los videojuegos se juegan en espacios que pueden ser públicos o privados, y sobre todo, varias tipologías de lugares y diferentes modalidades de videojugar. Se trata de "Compartir" estos espacios para los videojugadores o gamers, entendiendo a dichos espacios como lugares para la socialización del conocimiento entre ellos y lugar donde tener la oportunidad de expresar las emociones reales en un contexto virtual.

Definiciones útiles

Antes de continuar, resulta importante detallar algunas definiciones sobre terminología que será incorporada en el presente Módulo:

- **Videojuego:** es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.
- **Deportes electrónicos:** también llamados ciberdeportes o E-Sports. Son una novedad en el campo de los videojuegos. Este concepto se utiliza para nombrar las competiciones organizadas a nivel profesional. Son competencias multijugador de diferentes disciplinas de videojuegos que, para ser considerado E-Sports., el juego debe permitir el enfrentamiento entre dos o más participantes en igualdad de condiciones, deben existir ligas y competencias oficiales con reglas claras y, por último, necesitará alcanzar una cifra significativa de aficionados que jueguen o sigan las competencias para crear demanda informativa. Los E-Sports pueden ser jugados de forma amateur o profesionalizada y de forma presencial u online.
- **Juegos en línea u online:** Hace referencia la modalidad de juego. Las personas jugadoras se conectan a internet, ingresan en un juego de su elección y juegan en tiempo real; dependiendo del juego, lo hacen de manera solitaria o en paralelo con otros jugadores (juego multijugador). Podría decirse entonces que los E-Sports se juegan bajo esta modalidad.

- **Gamers:** Son aquellas personas que juegan diferentes tipos de videojuegos o pueden especializarse en uno concreto, suelen formar parte de equipos profesionales de videojuegos e ir a competiciones y eventos relacionados con los videojuegos. Se pueden clasificar en:
 - **Profesional:** se caracteriza por ser un gamer con habilidades extraordinarias para jugar, y por ello, es considerado un jugador experto por la comunidad. Un gran grupo de estos jugadores logran ganar dinero por sus habilidades, integrarse a un equipo y participar en torneos. Este es el caso de personas que participan profesionalmente de Competencias de deportes electrónicos
 - **Duro o hardcore:** se caracteriza por ser un jugador que dedica muchas horas al día a jugar videojuegos. Busca mejorar constantemente y tener puntuaciones máximas. Este jugador no queda satisfecho con terminar un videojuego de manera habitual pues busca siempre conseguir todo lo que se pueda en una alta dificultad y con grandes retos. Es competitivo y busca demostrar sus habilidades para así poder ganar dinero o en campeonatos. Este jugador es verdaderamente aficionado a los videojuegos, no busca solo un medio de entretenimiento sino un reto o una aventura y de ser posible hacerlo un estilo de vida. A veces es considerado despectivamente nerd o persona sin vida social.
 - **Regular:** muchas personas no consiguen encajar en la categoría de jugador duro, pero a su vez tampoco en jugadores casuales, para estos se asigna el término de jugador regular, el cual se refiere a un jugador que juega de manera habitual, tiene ciertos conocimientos de los videojuegos, pero no busca un gran reto como el jugador duro. Es competitivo pero no tienen interés en ser el mejor.
 - **Casual:** se denomina así a aquel individuo que no está comprometido propiamente a conseguir todos los objetivos posibles en un juego. Además, este jugador no suele emplear mucho tiempo en un juego dado, caracterizándose, en muchos casos, por jugar a muchos juegos, pero durante poco tiempo o en intervalos irregulares. Un gran grupo de ellos no tienen interés en mejorar sus habilidades ya que lo consideran solo un pasatiempo.

Contexto actual de los juegos en línea¹

“La industria de juegos en línea ha mostrado un rápido crecimiento en los últimos años (Oxford Analytica, 2019), causando que los juegos en línea se hayan convertido en una actividad habitual entre jóvenes adultos y adolescentes. Un fenómeno más reciente es el proceso de profesionalización competitiva de esta práctica, denominados deportes electrónicos o E-Sports, la cual se constituyó también en un horizonte profesional al cual los jóvenes pueden aspirar (Balakrishnan, Griffiths, 2018) o su extensión en el área de la educación, donde cada vez se pueden encontrar más juegos en línea serios o serious games (Zhonggen, 2019), diseñados con el objetivo de facilitar la adquisición de ciertos aprendizajes.

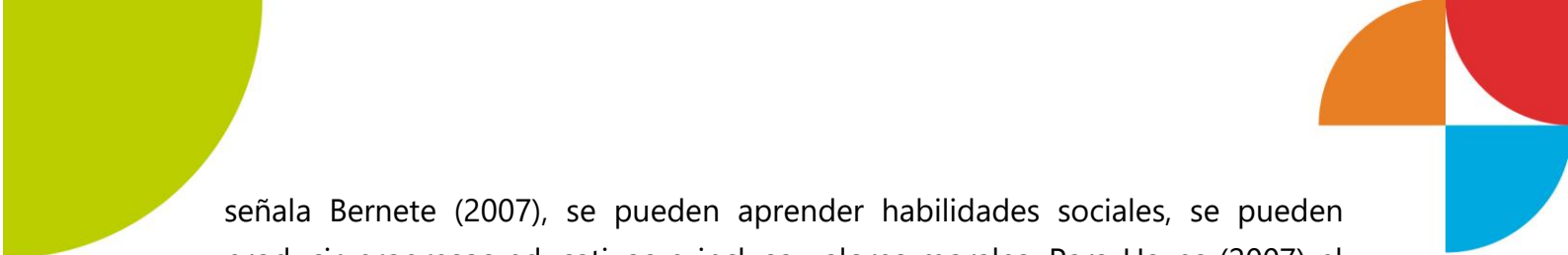
En el contexto local, la Argentina es uno de los países con mayor participación en la industria de juegos en línea en la región y, si bien el mercado latinoamericano todavía no representa mucho en proporción a nivel mundial (Gala, 2019), los datos de la última Encuesta Nacional de Consumos Culturales (2018) reflejan que el 56.8% de los jóvenes de 12 a 17 años consume juegos en línea en alguna de sus formas en Argentina.

En Córdoba, el gobierno de la provincia en conjunción con instituciones y empresas del ámbito privado ha generado espacios e iniciativas para potenciar el desarrollo y la expansión de los deportes electrónicos, como también la generación de nuevas empresas desarrolladoras de videojuegos, propiciando y auspiciando eventos de alcance provincial y regional, posicionando a la provincia como referente en cuanto a la difusión y expansión de la práctica de E-Sports, y también las buenas prácticas y consumo responsable de los mismos”.

Beneficios del uso de videojuegos

El mundo del videojuego, que cómo hemos visto incluye desde el PC hasta las consolas en todos sus formatos, es un espacio simbólico colectivo de inclusión en el cual aparecen formas de socialización que van más allá del juego. Como

¹ Título elaborado por la Secretaría de Prevención y Asistencia de las Adicciones - Ministerio de Salud de la Provincia de Córdoba.



señala Bernete (2007), se pueden aprender habilidades sociales, se pueden producir progresos educativos e incluso valores morales. Para Hayes (2007) el videojuego es la introducción de los niños a las tecnologías digitales y por lo tanto la puerta para la adquisición de un gran rango de herramientas y aplicaciones digitales que pueden conllevar a ciertas aptitudes y a un interés especial para dedicarse a las ciencias de la computación y otros campos afines.

Esta capacidad mejorada de enfrentarse a entornos informacionales interactivos puede suponer también una capacidad mejorada para usar las tecnologías de la información para la organización y para la toma de decisiones en entornos complejos (Southwell y Doyle, 2004).

Así mismo Kennewell y Morgan (2005) señalan que los niños se convierten en usuarios competentes de múltiples aparatos sin una formación formal sobre ellos. **Estos aprendizajes, que además son vistos más como juego que como aprendizaje en sí**, se producen a través de sucesivas exploraciones no dirigidas, creatividad, ensayo-error, y sobre todo a través de la cooperación con amigos, preguntando a quién más sabe o descubriendo conjuntamente con el otro el funcionamiento del aparato.

Videojuegos y Aprendizaje

El potencial educativo de los videojuegos se orienta hacia la motivación para el aprendizaje y hacia su utilización con fines didácticos. La "Red "es el elemento tecnológico que mayor impacto tiene en los videojuegos, al multiplicar las opciones del usuario para acceder a nuevos tipos y formas de juego. Además, permite interactuar simultáneamente con otros usuarios, independientemente de su localización geográfica.



Los videojuegos favorecen los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y la autonomía, pudiéndose introducir en la educación con una finalidad didáctica, para contribuir al logro de determinados objetivos educativos.

Por otra parte, los aspectos potenciadores del aprendizaje y beneficiosos para nuestros jóvenes pueden agruparse en:

a) Aspectos cognitivos: memorización; observación hacia los detalles; percepción y reconocimiento espacial; descubrimiento inductivo; capacidades lógicas y de razonamiento; comprensión lectora y vocabulario; conocimientos geográficos, históricos, matemáticos; resolución de problemas y planificación de estrategias.

b) Destrezas y habilidades: autocontrol y autoevaluación; implicación y motivación, instinto de superación; inversión de esfuerzo que es reconocido de forma inmediata; habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas; percepción visual, coordinación óculo-manual y percepción espacial; curiosidad e inquietud por probar y por investigar.

c) Aspectos socializadores: aumenta la autoestima, proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento, debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas; interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia).

d) Alfabetización digital: suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática: manejo de ventanas, comprensión de iconos, velocidad en el manejo del mouse.

Ventajas y desventajas de los E-Sports

La era de los E-Sports llama la atención y planea expandirse hacia nuevos horizontes. Se presentan a continuación las principales ventajas y desventajas a tener en cuenta.

Ventajas

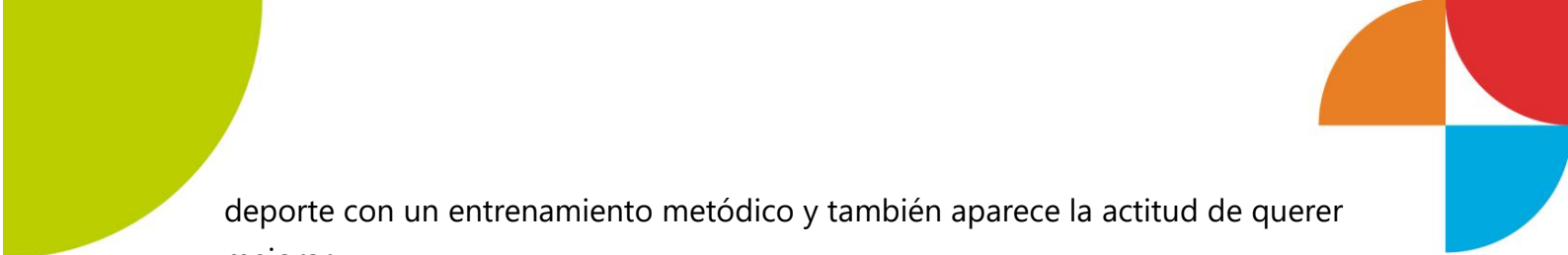
A través de los E-Sports, las personas pueden mejorar u obtener muchas habilidades que de otra manera no podrían lograrlo; entre ellas:

Trabajo en equipo: para obtener la victoria en la competencia se necesita de la cooperación, de la organización y de una adecuada comunicación de todos sus integrantes. La clave está en la planificación previa de todos los elementos antes de la competencia. Es por eso que un equipo siempre está comandado por un líder que sobresale por los demás y es el encargado de la toma de decisiones “claves” en la competencia tanto desde lo estratégico como de lo emocional.

Creatividad y habilidad: sucede en determinado momento de la competición en donde el competidor debe apelar a su creatividad para resolver el problema que tiene enfrente suyo. Puede ser que el problema sea por un planteo del equipo rival o del mismo videojuego en el que está compitiendo. Además, aparece otra cuestión clave que es la habilidad del jugador para superar esa dificultad bajo presión y estrés.

Fomento de la educación: en algunos videojuegos los gamers no solo topan retos y niveles que pasar sino también se encuentran con el propósito de la enseñanza. Especialmente en aquellos que están relacionados con la historia y geografía, entre otros que además tienen la ventaja de poder descargarse gratuitamente. Estos juegos además de requerir de una estrategia, también producen una ambientación histórica y aprendizajes del período siendo más agradables y divertidos que los juegos didácticos.

Similitud con un deporte: muchos videojuegos se han convertido de ser un simple pasatiempo a ser un verdadero reto en los E-Sports. La práctica que requieren los gamers para la competencia no difiere demasiado de cualquier



deporte con un entrenamiento metódico y también aparece la actitud de querer mejorar.

Amistades: estos tipos de juegos en equipo permiten a los gamers conocer personas con intereses y gustos afines. A veces, la conexión es cara a cara o a través de foros, o de chats o páginas especializadas en E-Sports.

Dinero: en los E-Sports no solo se compite por diversión o aprendizaje sino también por el premio económico que se obtiene en cada competencia. Años tras años los E-Sports generan más millones, se calcula que unos 20 millones de dólares se reparten en premios en competencias internacionales anuales de los E-Sports.

Desventajas

Prejuicio social: para el común de la sociedad la definición de gamer está asociada a una persona ociosa que se pasa todo el día pegado a su silla con la vista pegada a la pantalla. Es decir, el gamer carga con el preconceito de que es un tonto e inservible por el hecho de que no se dedican a otra actividad como el trabajo en una oficina o en una fábrica.

Desconexión con el mundo: al estar muchas horas frente a la pantalla, el gamer pierde noción del tiempo y del espacio generando un exceso contraproducente para su salud como la adicción al juego, dolores de cabeza, problemas en la vista, dolores en la espalda y/o en la columna por la postura. Además, genera un ambiente de encierro al no poder salir de su casa y perderse de varias actividades al aire libre. Sin mencionar, la pérdida del contacto familiar y de comunicación con los amigos.

Límite de edad: Hasta ahora la vida promedio de un gamer arranca desde los 15 hasta años hasta los 30 aproximadamente. Un tiempo muy acotado y un período de edad muy decisivo en la etapa de crecimiento personal. Hacer una carrera en los E-Sports requiere tener un plan alternativo o una planificación definida para el futuro.

Videojuegos y Adicciones

Los videos juegos “atrapan” a los usuarios/as, en particular en la etapa de la adolescencia en la que es necesario consolidar, con mayor solidez, la identidad personal y social.

De hecho, es esencial que mejoren, entre otros aspectos, el pensamiento reflexivo y crítico con/para el uso de estos medios, pues de lo contrario, como usuarios/as jóvenes, podrían verse proyectados en los mismos personajes con los que interactúan en los videojuegos.

Las controversias que pueden derivar del uso de los videojuegos se deben, en mayor medida, a factores tales como el tiempo de juego y/o la frecuencia de utilización del mismo. Además, una personalidad con escaso control puede desencadenar conductas compulsivas, generando mayor o menor grado de adicción ante cualquier objeto y, por lo tanto, es una posibilidad del sujeto y no solo una consecuencia de su contacto con el dispositivo.

Según McLean y Griffiths , las tres formas de relacionarse con el videojuego se resumen en:


- El uso
- El abuso
- La dependencia

Se señala así que:

- Cuando el consumo no es continuado, la persona es capaz de interrumpir la dinámica del juego en cualquier momento para dedicar su tiempo de ocio a otra actividad, sin problema alguno (uso);
- Cuando el consumo es desadaptativo se dedica todo el tiempo posible a los videojuegos, y es probable que se abandonen otras prácticas para dedicarse exclusivamente a los mismos(abuso) ;
- Cuando el consumo es reiterativo, el/la usuario/a adapta sus necesidades a la máquina supliendo algunas de las mismas como comer o dormir (dependencia).

Por otra parte, un elevado tiempo de exposición a los videojuegos de niños/as y adolescentes se asocia, según Luque y Aguayo (2013), a conductas sedentarias y

adictivas que se encuentran vinculadas con un bajo rendimiento escolar y otros trastornos conductuales.



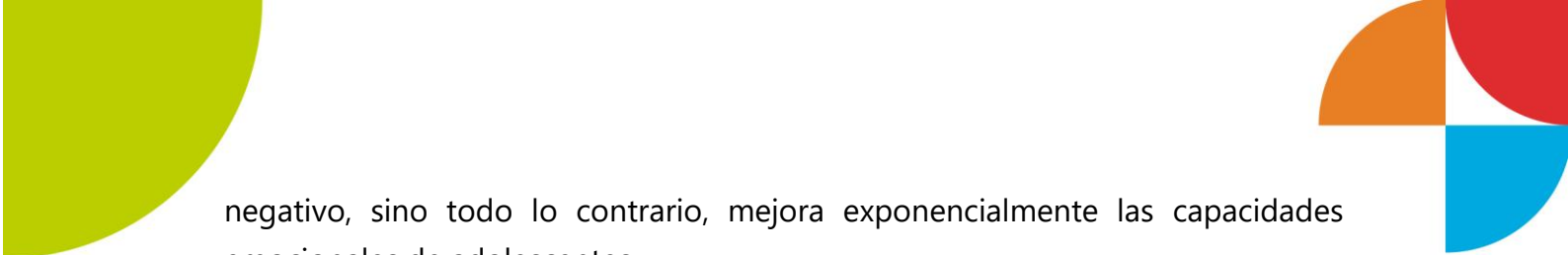
Son diversos los efectos negativos que se relacionan con un uso inadecuado de los videojuegos. Su abuso puede anular la personalidad, y que el adicto a los videojuegos acabe confundiendo realidad y ficción.

También Muros, Aragón y Bustos (2013) indican que el problema de la adicción empeora cuando el placer que desempeña el juego a los videojuegos no llega a saciar a los/as jugadores/as y que estos problemas se agravan cuando dichos hábitos de consumo se producen en edades tempranas, ya que éstos son fácilmente aprendidos y difíciles de modificar a causa de la precocidad e intensidad desencadenada por estos dispositivos.

Videojuegos y Emociones - Conclusión

Tal como se abordó en el presente módulo los videojuegos son una pieza esencial en la vida de muchas/os niñas, niños y adolescentes, y estos pueden tener efectos positivos o negativos sobre ellos, por lo que poder identificar qué efectos negativos provocan y actuar rápidamente sobre ellos es una de las soluciones para evitar trastornos emocionales.

En cuanto al tiempo de exposición al juego, podemos encontrar que una implicación de juego duradera o extensa al día puede provocar muchos efectos negativos en las emociones de quienes los usan, mientras que un uso más adecuado en el que se ajusta a las actividades diarias no provoca ningún efecto



negativo, sino todo lo contrario, mejora exponencialmente las capacidades emocionales de adolescentes.

Sobre los prejuicios emocionales que presentan los videojuegos, vale destacar que los juegos violentos y los de azar, son aquellos que, aunque provoquen efectos positivos según el tiempo de juego, afectan negativamente a los adolescentes en una mayor medida .

Con relación a los beneficios emocionales, los videojuegos que están excluidos de los anteriormente nombrados provocan grandes efectos emocionales positivos , destacando entre ellos a los deportes electrónicos o E-Sports.

La presencia constante del núcleo familiar, el acompañamiento de la escuela, y la ejecución de actividades deportivas presenciales son factores cruciales que deben coexistir para hacer un uso responsable de los videojuegos y evitar el abuso y la dependencia a estos por parte de nuestros jóvenes, temática que será abordada en el siguiente Módulo del presente curso.

Material Bibliográfico

- Piccolotto Carvalho D. (2016) - Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán De Honduras- Honduras
- Rodríguez M; Padilla F. (2021) El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública – Enfermería global - Bilbao. España.
- Castellano A. (2019) Factores Asociados A La Adicción A Los Videojuegos En Adolescentes -Universidad de La Laguna C
- Vazquez, E. E-Sports- Ventajas y desventajas (2021)
<https://losaficionados.com.mx/2021/03/esports-ventajas-y-desventajas/>
- Sánchez Rodríguez, P. A. Alfageme, M. B. & Serrano, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3268981>