

**MATERIALES**

**Videojuegos y Juventud**



## Selección de referencias documentales. Videojuegos y Juventud

Esta relación está formada tanto por libros, como por artículos de revista o documentos de distinta procedencia, ingresados recientemente y seleccionados en la base de datos de la Biblioteca del Instituto de la Juventud.

Caso de estar interesados en alguna de estas referencias pueden solicitar copia del material susceptible de reproducción, según la legislación vigente, así como la realización de otras búsquedas retrospectivas, dirigiéndose a: BIBLIOTECA DE JUVENTUD. Marqués de Riscal, 16.- 28010 MADRID. Tel.: 91 782 74 73; Fax: 91 782 74 27. E-mail: biblioteca-injuve@injuve.es.

Así mismo puede consultar ésta o anteriores Revistas de Estudios de Juventud, así como las Novedades de la Biblioteca en la página web del Instituto: <http://www.injuve.es>.

**Aprendiendo con los videojuegos comerciales: Un puente entre ocio y educación** / Pilar Lacasa... [et al.]; Grupo Imágenes, Palabras e Ideas UAH y Electronic Arts España. -- [S.I.]: Adese, 2007  
181 p.: gráf., fot.

El objetivo general del proyecto ha sido determinar qué habilidades, asociadas con el pensamiento y la acción, se desarrollan cuando los niños y niñas entre 7 y 11 años utilizan determinados videojuegos en el aula o en situaciones de ocio, apoyados por personas adultas. La investigación se ha desarrollado de acuerdo con una metodología etnográfica. [http://www.adese.es/pdf/informe\\_UAH](http://www.adese.es/pdf/informe_UAH).

**A11: Anuario de la industria del videojuego.** -- [S.I.]: Adese, 2011  
102 p.: tabl., il.; 30 cm.

Si bien es cierto que el consumo se ha ralentizado en términos generales en Europa, la penetración social del videojuego continúa en aumento. El videojuego sigue siendo la primera industria de ocio audiovisual e interactivo, con cuotas de consumo que superan a las del resto de sectores audiovisuales. Además, hay que tener en cuenta el nuevo mercado que se abre tras la consolidación de nuevas plataformas de juego como los smartphones o las tablets. [http://www.adese.es/images/stories/memoria\\_adese\\_2011.pdf](http://www.adese.es/images/stories/memoria_adese_2011.pdf)

Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción -CESyA-  
**Dibus para todos: El videojuego** / Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción. -- Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad, 2010  
1 CD-ROM; 21 cm

Videojuego dirigido a la población infantil con el objetivo de familiarizarla con el subtitulado y la audiodescripción.

Díaz Soloaga, Paloma

**Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EEUU: El consumo consciente como posible factor reductor de efectos nocivos** / Paloma Díaz Soloaga. -- Madrid: Icono 14, 2006  
22 p.: gráf.; 30 cm.

Publicado en la revista Icono 14 - nº 7, Junio 2006

En este estudio aplicado desarrollado por la autora con niños y adolescentes en Cambridge (Massachusetts) y Madrid, se investigaron los principales valo-

res y estereotipos presentes en videojuegos así como la influencia que estos tienen en sus conductas prosociales. El artículo demuestra la importancia del aprendizaje consciente en el juego como factor relevante en el proceso de configuración de las conductas prosociales. <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/paloma%20diaz.pdf>

Díez Gutiérrez, Enrique Javier

**El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela** / Enrique Javier Díez Gutiérrez

En: Revista de educación. -- n. 342 (enero-abril 2007); p. 127-146 . ISSN 0034-8082

1 disco CD-ROM

El contenido de los videojuegos está reproduciendo los tradicionales roles heredados, donde la violencia y el poder siguen siendo los "argumentos" básicos en las relaciones de género y consolidan unos valores que la educación no logra reconducir. [http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342\\_07.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_07.pdf)

**El sustrato cultural de la violencia de género: literatura, arte, cine y videojuegos** / Ángeles de la Concha (coord.) ; [Marta Cerezo Moreno... [et al.]]. -- Madrid: Síntesis, 2010

324 p.: Il.; 23 cm. -- (Perspectiva feminista; 1)

Analiza una amplia gama de manifestaciones culturales, examinando cómo se representa en ellas la violencia en las relaciones personales. Muestra cómo la tradición cultural occidental presenta el amor y el sexo en términos de descubrimiento, apropiación o conquista que un sujeto masculino lleva a cabo sobre un cuerpo femenino tratado como un objeto, así como la representación como algo erótico, placentero o hasta cómico, cuando no como manifestación de amor, de la violación, el rapto y otras formas de violencia contra las mujeres.

ISBN 978-84-9756675-9

**El uso de videojuegos activos entre los adolescentes** / Vicente Javier Beltrán Carrillo... [et al.]

En: CCD: Cultura-Ciencia-Deporte. -- Vol. 7 - n. 19 (Mar 2012); p. 19-24 . ISSN: 1696-5043

Se analiza el uso de videojuegos activos por parte de una muestra de 570 adolescentes de 4º de ESO. Los datos, recopilados a través de un cuestionario de autoinforme son de interés para conocer el grado de adherencia de los adolescentes a un ocio digital de última generación que representa una alternativa de práctica física en una sociedad sedentaria y tecnológica. [http://www.ucam.edu/ccd/numeros/volumen-7/vol.-7-num-19-mar-2012/El%20uso%20de%20videojuegos%20activos%20entre%20los%20adolescentes.pdf/at\\_download/file](http://www.ucam.edu/ccd/numeros/volumen-7/vol.-7-num-19-mar-2012/El%20uso%20de%20videojuegos%20activos%20entre%20los%20adolescentes.pdf/at_download/file)

**El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers** / Adese. -- [S.l.]: Adese, 2011

21 p.: principalmente gráf.

Estudio que aporta entre otras, las siguientes conclusiones: España es hoy la cuarta potencia de Europa; El perfil del jugador es mayoritariamente masculino, pero la presencia femenina es cada vez mayor (41%); El 43% de los videojugadores españoles juega entre una y cinco horas semanales; Los jugadores de videojuegos tiene más interés que el resto de los internautas por la tecnología, Internet y el cine...

[http://www.adese.es/pdf/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos\\_resumenpresentacion.pdf](http://www.adese.es/pdf/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf)

Álvarez Moreno, Mercedes

**Enseñar en la cibercultura: competencia digital, videojuegos, recursos abiertos y otras reflexiones** / Mercedes Álvarez Moreno. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo A-5: Adquisición de competencias para la ciudadanía digital

Analiza la necesidad de un desarrollo efectivo de la competencia digital en

el alumnado actual, nativos en la era de la cibercultura que, sin embargo, precisan del desarrollo de ciertas habilidades digitales, como la búsqueda, selección y tratamiento crítico de la información. Expone el papel que los videojuegos pueden tener como actividad lúdica a la par que educativa, aspecto aún poco explorado en el mundo de la enseñanza, y observa las limitaciones que tiene la implantación de las TIC en las aulas. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/ensenar--en-la-cibercultura-competencia-digital-videojuegos-recursos-abiertos-y-otras-reflexiones/813/>

Moral Perez, M<sup>a</sup> Esther

**Entretenimiento de los jóvenes en contextos virtuales: Aportaciones y riesgos de los videojuegos** / M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez

En: Padres y Maestros. -- n. 331 (marzo-abril 2010); p. 12-16. ISSN 0210-4679  
Muestra las aportaciones positivas y negativas que tienen los videojuegos en los jóvenes, analizando las principales temáticas de riesgo (la violencia, el sexo y el sexismo, realidad simplificada por estereotipos, etc.).  
<http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%203/Enrique%20Javier%20Diez%20Guitierrez.pdf>

**Estudio aDeSe 2009 “Usos y hábitos de los videojugadores españoles”** /

Adese. -- [S.l.]: Adese, 2009

48 p.: principalmente gráf.

En España una de cada cuatro personas se declara aficionada a los videojuegos y más del 30% de los hogares cuentan con, al menos, una consola, lo que convierte a los videojuegos en líder del sector audiovisual con una cuota de mercado del 57% superando en ventas a la suma de lo que registran el cine y la música en conjunto. El informe, elaborado por la consultora GFK, es la más completa radiografía sociodemográfica de los gamers españoles con la realización, en su fase cuantitativa, de 4.254 entrevistas y 709 en su fase cualitativa. Entre las principales conclusiones destaca el aumento de las mujeres aficionadas y que cerca de la mitad de los juegos son piratas. <http://www.adese.es/pdf/PPThabitosis22009.pdf>

**Guía didáctica para el análisis de los videojuegos** / Enrique Javier Díez Gutiérrez (dir.), Montserrat Grañeras Pastrana (coord.). -- Madrid: CIDE, Instituto de la Mujer, 2004

173 p: graf., tab. -- (Mujeres en la Educación; 6)

Precede al tit.: Investigación desde la práctica; contiene CD

La incorporación de nuevos métodos didácticos a la enseñanza pasa por el uso de los videojuegos como actividad complementaria a los programas establecidos en el curriculum.

ISBN 84-688-9968-2 <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/guidadidactica.pdf>

García Martínez, Antonio

**Hábitos de consumo de drogas, alcohol y tabaco entre videojugadores y no videojugadores (jóvenes y adultos)** / Antonio García Martínez. -- Madrid:

Universidad Complutense de Madrid: Asociación de Videojugadores, 2007  
23 p.: gráf.; 30 cm

Por medio de 2070 cuestionarios realizados a jóvenes españoles de 18 a 35 años a través de Internet, este estudio revela que los videojugadores tienen, por regla general, un hábito de consumo de drogas, de alcohol y de tabaco ligeramente inferior al de los no videojugadores. En este sentido, los principales lugares de consumo de estas sustancias son las discotecas y los lugares de copas, seguidos de los amigos, mientras que el entorno de los videojuegos aparece escasamente asociado con este tipo de hábitos, sobre todo en lo relativo a las drogas y al alcohol. <http://www.adese.es/pdf/estudiodrogasyvideojuegos.pdf>

DeMaria, Rusel

**High score!: la historia ilustrada de los videojuegos** / Rusel DeMaria, Johnny L. Wilson. -- Madrid: McGraw-Hill/Osborne, 2003

328 p.

Recorrido general por la historia de los juegos electrónicos, desde los pioneros del siglo XIX hasta el presente, teniendo en cuenta todos los pasos que han sido fundamentales para llegar a la situación actual. Partiendo de las primeras iniciativas japonesas y holandesas se llega a los primeros aparatos de utilización pública hasta llegar a los ordenadores personales de hoy. ISBN 84-481-3704-3

**Influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrolla en los mismos** / Investigador principal: Joaquín Pérez Martín. --

Madrid: Universidad Europea de Madrid, 2005

24 p.: gráf.; 30 cm.

Este estudio, llevado a cabo con más de tres mil cuestionarios, se planteó como un primer paso de un largo camino a recorrer que, a este respecto, casi no se ha iniciado en España. No sólo trata de ampliar los conocimientos sobre los hábitos de los videojugadores, sino de comprobar si las conclusiones a las que han llegado científicos de otros países analizando individuos europeos y norteamericanos, sobre todo, son extrapolables a los españoles.

<http://comunicacion.uem.es/myfiles/comunicacion/EstudioInfluenciaVideojuegos1.pdf>

**Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos** / Elena Rodríguez [coordinadora]. -- Madrid: INJUVE, 2002

350 p.: gráf., tab.

Incluye cuestionario

Bibliogr.: p. 257-272

Investigación llevada a cabo para caracterizar, cuantitativa y cualitativamente, el uso de videojuegos en la población española entre 14 y 18 años, a través, entre otros análisis, el de una encuesta muestral y de grupos de discusión con jóvenes usuarios habituales y no usuarios de videojuegos. Del estudio se deduce la importancia del videojuego como fenómeno cultural imparable en la adolescencia, a pesar de la polémica que suscita su uso.

ISBN 84-95248-18-2 <http://www.injuve.es/contenidos.item.action?id=1355306986>

Iskander, Elsa

**La cyberdépendance chez les jeunes** / par Elsa Iskander. -- Québec: Info-bourg, 2009

2 h.; 30 cm

Según un sondeo se prevé que entre un 0'5 y un 2 % de la población padezca dependencia a Internet. Esta adicción se observa sobre todo en jóvenes de entre 14 y 20 años, fundamentalmente enganchados a juegos on line en los que pueden competir a tiempo real con jugadores de todo el mundo. La "ciberdependencia", tiene una serie de síntomas físicos y psicológicos que pasan por los trastornos del sueño y por el aislamiento social, entre otros.

<http://www.infobourg.com/sections/editorial/editorial.php?id=14465>

**La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos** / Enrique Javier Díez Gutiérrez (coord.). -- Madrid: CIDE; Instituto de la Mujer, 2004

468 p. tab. -- (Mujeres en la Educación; 5)

La incidencia de los videojuegos en la educación de los jóvenes se debe encauzar en la transmisión de valores positivos que no interfieran en un normal desarrollo social.

ISBN 84-688-9969-0 <http://www.inmujer.es/documentacion/Documentos/DE0253.pdf>

Esnaola Horacek, Graciela Alicia

**La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional** / Graciela Alicia Esnaola Horacek y Diego Levis. -- Salamanca: Universidad, 2008

[20] p.; 30 cm

En: Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. -- Vol. 9 nº3 pp 48-68

Bibliografía

Ha quedado demostrado a través de diversas investigaciones psicopedagógicas que los videojuegos intervienen en los procesos de construcción de la identidad de los jóvenes. Como objetos culturales que son, los videojuegos poseen una narrativa particular en la que se reflejan las características del contexto social en el que han sido creados. Se recomienda que los pedagogos comprendan el espacio cultural simbólico representado en los videojuegos para incorporar propuestas educativas.

[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_esnao-la\\_levis.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnao-la_levis.pdf)

Tejeiro Salguero, Ricardo

**La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación** / Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Río. -- Archidona (Málaga): Aljibe, [2008] 177 p.; 24 cm

Bibliografía: p 171-177

Estudio de los videojuegos como fenómeno social, su situación en la industria, su influencia sobre los jóvenes y la opinión de los adultos sobre ellos, así como la legislación vigente. Por otra parte, se analizan las prácticas relacionadas con el uso de los videojuegos: cuánto dinero se gasta en videojuegos, tiempo dedicado a esta actividad, rasgos característicos de la personalidad de los jugadores, y causas por las que juegan, entre otras. Por último, los autores revisan los aspectos negativos y positivos atribuidos a los videojuegos. ISBN 978-84-9700-440-4

**La violencia en los videojuegos** / Sindicatura de Greuges. -- Valencia: Sindicatura de Greuges, 2006

56 p.; 30 cm

Bibliografía

Ante el aumento de la violencia juvenil y tomando como referencia un estudio previo llevado a cabo por Amnistía Internacional, se realizó este análisis del papel de los videojuegos en la consolidación de actitudes sexistas y violentas de los adolescentes. El videojuego, como elemento lúdico usado por niños y niñas, desempeña un papel muy importante en su desarrollo y puede potenciar o no el respeto de determinados valores. Se recoge además el marco normativo de ámbito comunitario, estatal y autonómico sobre videojuegos y protección de menores, el código de autorregulación PEGI y se analizan los valores mostrados en una serie de juegos gratuitos de Internet y comerciales [http://www.sindicdegreuges.gva.es/Informes/La\\_Escuela/Violencia\\_videojuegos.pdf](http://www.sindicdegreuges.gva.es/Informes/La_Escuela/Violencia_videojuegos.pdf)

Feliu, Joel

**Líneas de investigación en videojuegos y género: presente de desigualdad ¿futuro de ?** / Joel Feliu y Jordi Heredia Molina. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo D-49:

Videojuegos y ocio digital

Reflexiona sobre la relación del mundo de los videojuegos con el género, con el objetivo de contribuir a detectar algunos elementos que pueden alejar a las chicas de los videojuegos y por lo tanto del uso intensivo de estas y otras tecnologías. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/lineas-de-investigacion-en-videojuegos-y-genero-presente-de-desigualdad-futuro-de/997/>

Gee, James Paul

**Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo** / James Paul Gee, traducción de J.M. Pomares. -- Málaga: Enseñanza Abierta de Andalucía, 2004

270 p

Las nuevas tecnologías son unas fuentes de aprendizaje paralelas a las llamadas tradicionales y se pueden considerar como las nuevas herramientas de la pedagogía del futuro.

ISBN 84-9700-168-0

Gil Juárez, Adriana

**Los videojuegos** / Adriana Gil Juárez, Tere Vida Mombiola. -- Barcelona: UOC, 2007

124 p.; 18 cm. -- (Tic.cerø; 14)

Bibliografía: p. 117-124

Aproximación general al mundo del videojuego que comprende su historia y tipología, su potencial como juguete y como agente socializador y educativo. Por otro lado se responden a cuestiones controvertidas como hasta que punto está justificado que se acuse de causar adicción, conductas violentas y aislamiento. De esta manera se llegará a conocer algo más sobre uno de los juguetes más populares de la actualidad y a través de él conoceremos más sobre la sociedad moderna y sus valores.

ISBN 978-84-9788-681-9

Gil Juárez, Adriana

**Los videojuegos dentro del proceso de socialización** / Adriana Gil Juárez y Montse Torné Novell. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo D-49:

Videojuegos y ocio digital

Muestra la importancia de los videojuegos como elemento constitutivo para la socialización en el mundo de las nuevas tecnologías. A través de los videojuegos, se adquieren y desarrollan capacidades y habilidades que facilitan el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. No jugar, significa quedarse al margen de la apropiación efectiva (y afectiva) del espacio tecnológico. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/los-videojuegos-dentro-del-proceso-de-socializacion/992/>

**Mujeres y videojuegos: Hábitos y preferencias de las videojugadoras** -- Madrid: Universidad Europea de Madrid, 2006

50 p.: gráf., tabl.

A partir de una determinada muestra de la población femenina española, este estudio quiere conocer la relación que establece la mujer con los videojuegos: cómo se inicia, tiempo de dedicación, preferencias y carencias que detectan en los videojuegos distribuidos en España, qué plataformas son las que más utilizan... Por último, recoge la impresión de las mujeres sobre la existencia de manifestaciones discriminatorias hacia su género, tanto en los contenidos como en la publicidad. <http://www.adese.es/pdf/EstudioMujeres-yvideojuegos.pdf>

**PEGI Compliance Report: 21 Nov 11 - 02 Jan 12: United-Kingdom, France, Spain, Italy, Netherlands.** - Bruselas: PEGI, [2012]

19 p.: gráf.

El sistema de clasificación por edades establecido por Pan-European Game Information (PEGI) y desarrollado por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE) se estrenó en 2003 y se utiliza ya en 30 países europeos, respaldado por los principales fabricantes de consolas. Este año se ha logrado una tasa de cumplimiento del 90,3%, y un 96,3% en los anuncios impresos. <http://www.pegi.info/es/index/id/1077/nid/media/pdf/368.pdf>

Gil Juárez, Adriana

**Pensando los videojuegos como una vía para reducir la segunda brecha digital** / Adriana Gil Juárez y Montse Vall-Ilovera. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Tabl.

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo D-49: Videojuegos y ocio digital

El menor uso y apropiación de las TIC que presentan las mujeres, jóvenes y niñas, se repite y reproduce en algunos campos específicos para el aprendizaje y la socialización de los niños y las niñas como el de los videojuegos. Reflexiona sobre cómo las tecnologías del género se articulan en la producción del género tecnológico, resaltando posibles estrategias de acción y comunicación que puedan transformar sus relaciones, usos y productos, y mostrando evidencias de la brecha digital de género, así como soluciones aportadas

por las políticas de género. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/pensando-los-videojuegos-como-una-via-para-reducir-la-segunda-brecha-digital/897/>

Vida, Tere

**Poden educar els videojocs?** / Tere Vida

En: Barcelona educació. -- n. 60 (setembre/octubre 2007); p. 13-14 . ISSN 1135-2655

El uso de materiales audiovisuales por parte de los jóvenes debería de estar condicionado por la vigilancia responsable de los adultos, con el fin de evitar consecuencias negativas en su proceso formativo. <http://www.bcn.es/imeb/revista/revistes/revista60.pdf>

**Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players** / Héctor Fuster... [et al.]

En: Anales de psicología. -- vol. 28, nº 1 (enero 2012); p. 274-280 . ISSN edición web 1695-2294

Evalúa, por medio de un cuestionario, las motivaciones psicológicas para jugar al World of Warcraft (WoW) y las relaciona con variables sociodemográficas y estilos de juego. Los resultados indican que una de las motivaciones más importantes es la socialización y el estilo de Jugador contra Jugador, lo cual indica en gran parte que el uso de este juego se hace de forma psicológicamente adaptativo. <http://revistas.um.es/analesps/article/download/140752/126832>

**Usuarios de videojuegos en Europa - 2008: resumen ejecutivo** / Elaborado para la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE) por Nielsen Games. -- [S.I.]: ISFE, 2008

19 p.: gráf.; 30 cm.

Resultados de una investigación que reflejan las tendencias cambiantes entre los jugadores de videojuegos europeos. Los encuestados, procedentes de 15 mercados y con edades comprendidas entre 16 y los 49 años, afirmaron que dedican tanto tiempo a los videojuegos como a ver la televisión o a relacionarse con la familia y los amigos, e indicaron que optan por los juegos como una forma divertida de pasar el tiempo mientras estimulan la imaginación y agilizan la mente. [http://www.adese.es/pdf/Executive\\_Summary\\_Spanish.pdf](http://www.adese.es/pdf/Executive_Summary_Spanish.pdf)

Newman, James

**Videogames** / James Newman. -- London: Routledge, 2004

198 p.

La aparición de los videojuegos ha supuesto un cambio cultural en el ocio de los jóvenes, a la vez que ha traído consigo el nacimiento de una estructura industrial y comercial que representa uno de los mayores sectores productivos del mercado.

ISBN 0-415-28191-1 (hbk)

ISBN 0-415-28192-X (pbk)

Montagnana, Vincent

**Videojuegos: una nueva forma de cultura** / Vincent Montagnana. -- Barcelona, [etc.]: Robin Book, D.L. 2008

141 p.: il.col.; 19 cm

Historia de los videojuegos en la que se da a conocer el proceso de creación de sus personajes más famosos, quiénes fueron sus desarrolladores, la repercusión posterior, las consolas de videojuegos más vendidas desde su invención, las transformaciones que ha experimentado esta industria, que se ha convertido en una cultura de masas capaz de superar a otros entretenimientos más tradicionales como el cine, y que tiene una enorme influencia sobre los jóvenes.

ISBN 978-84-96924-24-6

Mairena García de la Torre, Javier

**Videojuegos accesibles, por qué y cómo hacerlos** / Javier Mairena García de la Torre. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

II.

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo D-49: Videjuegos y ocio digital

Los videojuegos accesibles dan la oportunidad de disfrutarlos a un sector de la población que actualmente no puede y que por ello se encuentra excluido de una de las formas de ocio preferidas por la sociedad actual. Además, hay que tener en cuenta que los videojuegos son mucho más que una forma de ocio: son un medio de transmisión de conocimientos, información, educación, concienciación, e incluso de tareas de rehabilitación. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/videojuegos-accesibles-por-que-y-como-hacerlos/317/>

**Videjuegos comerciales y aprendizaje escolar: Análisis de las creencias del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria** / Grupo Imágenes, Palabras e Ideas UAH y Electronic Arts España. -- Alcalá de Henares: Universidad, 2010 60 p.: tabl., fig.

Informe que analiza las creencias que manifiesta el alumnado de educación secundaria respecto al valor de los videojuegos comerciales como instrumentos de aprendizaje: Si se puede aprender o no con estos instrumentos de ocio, en la escuela o en el instituto; Qué puede aprenderse con videojuegos comerciales y cómo puede lograrse cuando entran en las aulas; Que características valoran los adolescentes de los videojuegos. [http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe\\_UAH\\_2010.pdf](http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2010.pdf)

**Videjuegos de deporte: trabajo en grupo y prácticas deportivas** / Coordinación: Pilar Lacasa. -- Madrid: Grupo de Investigación Imágenes, Palabras e Ideas, 2009

II.

Investigación llevada a cabo en aulas de secundaria con videojuegos deportivos que, por su estrecha conexión con la realidad inmediata del deporte profesional y por la identificación de los jugadores con sus equipos o deportistas preferidos, suponen una atractiva herramienta de aprendizaje. <http://uah-gipi.org/tag/deporte/5.htm>

Pérez Martín, Joaquín

**Videjuegos educativos** / Joaquín Pérez Martín

En: Padres y Maestros. -- n. 330 (febrero 2010); p. 23-25. ISSN 0210-4679

Analiza el consumo audiovisual e interactivo en España durante el año 2008, ofreciendo guías de recursos gratuitos para desarrollar un hábito sano en el manejo de los videojuegos.

Sereno, Eva

**Videjuegos educativos para una Navidad muy tecnológica** / Eva Sereno. -- [S.l.]: Aprendemas.com, 2011. -- (Reportajes)

Los videojuegos cada vez tienen más aceptación entre los niños y jóvenes y también en los adultos. La posibilidad de entretenerse y disfrutar de momentos de ocio mientras se aprende es su principal ventaja, a pesar de que su uso sigue poniéndose en entredicho. No obstante, cada vez se están haciendo videojuegos con contenidos más educativos y que permiten adquirir una serie de conocimientos y habilidades. [http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R2184\\_F12122011\\_1.html](http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R2184_F12122011_1.html)

Felicia, Patrick

**Videjuegos en el aula: Manual para docentes** / Patrick Felicia. -- [S.l.]: European Schoolnet, 2009

46 p.: gráf., fot.

Elaborado en el marco europeo del proyecto "European Schoolnet" para analizar la situación de 8 países (Austria, Dinamarca, España, Francia, Italia, Lituania, Países Bajos y Reino Unido) en materia de videojuegos aplicados al aprendizaje. Aporta la información necesaria para entender los beneficios pedagógicos de los videojuegos y la forma de utilizarlos como recurso educativo y motivacional, para que los docentes puedan tomar decisiones fundamentadas sobre la elección y uso de los videojuegos y disfrutar de los beneficios que estos aportan.

ISBN 9789078209911 [http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_ES.pdf](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf)  
[http://games.eun.org/upload/gis\\_handbook\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf) - Texto original en inglés

**Videojuegos en el instituto: Ocio digital como estímulo en la enseñanza: Informe de investigación** / Universidad de Alcalá de Henares con la colaboración de Electronic Arts España. -- Alcalá de Henares: Universidad, 2009  
110 p.: Il., gráf.

Identifica prácticas educativas innovadoras cuando los videojuegos comerciales, combinados con otras tecnologías, están presentes en las aulas de enseñanza secundaria. Muestra los resultados de una investigación cuyo objetivo es generar nuevos conocimientos desde los que diseñar escenarios que contribuyan a formar una ciudadanía responsable y crítica ante los nuevos medios de comunicación. [http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe\\_UAH\\_2009.pdf](http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2009.pdf)

**Videojuegos y comunicación: hacia el lenguaje del videojuego**

En: Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura. -- n. 7 (2009); 307 p. ISSN 1989-600X  
Monográfico

El primer bloque de artículos: "Discurso y estética del videojuego", se centra en analizarlos desde los contenidos, y comprende estudios de diseño de juegos y ludología, semiótica y análisis textual, etc. En el segundo: "Industria, recepción y estudios culturales" se abordan aspectos como la evolución tecnológica del videojuego y su desarrollo industrial, los procesos de producción, las dinámicas socioculturales del juego on-line, las "metaculturas" de los videojugadores, los efectos psicosociales y los usos educativos del videojuego. [http://www.revistacomunicacion.org/comunicacion\\_numero\\_7.htm](http://www.revistacomunicacion.org/comunicacion_numero_7.htm)

**Videojuegos y educación** / Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga; Coordinadores: Miguel de Aguilera Moyano, Alfonso Méndiz Noguero. -- [S.l.]: Ministerio de Educación y Ciencia, [2007?] (Informes; 2)

Anexo: Relación de videojuegos ludo-educativos en el mercado español  
A través de la opinión pública se ha transmitido una visión, cuanto menos preocupante, de la práctica de esta actividad, sobre todo en lo que a violencia, adicción y aislamiento se refiere. Esta inquietud palpable ha sido la promotora de muchos de los estudios científicos que han mostrado interés por este tema. Sobre este punto hay que señalar dos aspectos, en primer lugar, ninguno de estos estudios científicos ha logrado confirmar las tesis negativas defendidas desde los medios sociales de comunicación y, en segundo lugar, se observa la falta de fuentes científicas en los trabajos transmitidos por la opinión pública. <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

Boldova Pasamar, Miguel Ángel

**Videojuegos y menores: Aspectos jurídicos, perspectivas de derecho comparado y propuestas de "lege ferenda" en relación con el marco normativo español** / Miguel Ángel Boldova Pasamar, Asier urruela Mora, Arantza Libano Beristain. -- Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2008  
45 p.: gráf.; 24 cm.

Bajo el parámetro de determinar en nuestro país la fórmula más adecuada para conseguir la mejor y más eficaz protección de los niños, niñas y adolescentes en el uso de los videojuegos se elabora este informe, con el objetivo de conocer cómo se ha tratado esta materia en nuestro entorno europeo y hacer un análisis comparativo de las iniciativas legislativas formuladas, tanto por la Unión Europea, como por las legislaciones de otros países de nuestro entorno.

<http://www.mtas.es/inicioas/observatoriodeinfancia/documentos/Videojuegos.pdf>

**Videojuegos y Redes Sociales en el Instituto.** -- [S.l.]: RTVE, 2012  
Video: 18'27"

Fecha de emisión: 13-01-2012

Programa de televisión acerca del estudio sobre los videojuegos como herramienta de trabajo en las aulas realizado por el Grupo de Investigación Imágenes, Palabras e Ideas, en un proyecto coordinado por profesores y catedráticos de la UNED y la Universidad de Alcalá. En tres colegios de la Comunidad de Madrid han introducido videoconsolas y los resultados han sido sorprendentes para alumnos, profesores e investigadores. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/uned/uned-videojuegos-redes-sociales-instituto-13-01-12/1293343/>

## Colaboran en este número:

### **M<sup>a</sup> José BUSTO MARTÍNEZ**

Licenciada en Medicina y Cirugía, especialista en Medicina Familiar y Comunitaria, médico de Atención Primaria del Servicio Madrileño de Salud, profesora asociada de la Facultad de Ciencias Biomédicas (Universidad Europea de Madrid).

### **Eurídice CABAÑES**

Filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología, escribe su tesis doctoral sobre Creatividad Computacional en el Posgrado oficial de Lógica y Filosofía de la Ciencia, motivo por el cual en 2010 fue miembro visitante del Computational Creativity Group del Imperial College of London.

Ha organizado y participado como ponente en diversos congresos y seminarios relacionados con Filosofía, sinestesia, arte y videojuegos, tanto a nivel nacional como internacional.

Como miembro fundador y co-coordinadora de ARSGAMES en 2012, ha sido la presidenta del comité de organización de la 6th International Conference on the Philosophy of Computer Games, y es coordinadora (Junto con Luca Carrubba y Carlos Padiál) del proyecto AudioGames, una instalación sonora interactiva que ha sido expuesta en la VII edición de In-Sonora en abril de este mismo año y que actualmente se encuentra en residencia en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial

### **Mar CANET**

Ingeniero informático de videojuegos y diseñador. Después de estar dos años como becario de docencia e investigación en ESDI, Escuela Superior de Diseño, amplió sus estudios en Inglaterra en el campo del diseño de videojuegos en University of Central Lancashire. Actualmente se encuentra como artista residente en Hangar. Entre sus campos de interés están la visualización interactiva de grandes volúmenes de información y los videojuegos. Dentro de sus trabajos destaca NodeMail.org, un proyecto artístico basado en un software para la visualización de redes por los envíos masivos de e-mail.

### **Giuditta DE PRATO**

Entró a formar parte de la IS Unit del IPTS (Joint Research Center de la Comisión Europea) como investigadora postdoctoral en Enero de 2009 para contribuir en proyectos sobre aspectos económicos de la Sociedad de la Información, principalmente enfocados en I+D+i, el sector del software, las patentes y la innovación. Cuenta con un doctorado en Económicas e Instituciones por la Universidad de Bolonia (Italia)

### **Flavio ESCRIBANO**

Antólogo del presente volumen, es Presidente y Fundador de ARSGAMES ([www.arsgames.net](http://www.arsgames.net)), colectivo dedicado al Game Art y los Games Studies.

Además de ponente y profesor en diversos másters, congresos, workshops y seminarios relacionados con el género, los videojuegos y el arte colabora con organizaciones como la Comisión Europea, AMAZE y DIGAREC (Berlín), MediaLab-Prado, Intermediae-Matadero, Zemos98, Universidad Europea de Madrid, Universidad Complutense... y otras instituciones tanto Nacionales como Internacionales en labores de investigación y gestión cultural. Actualmente también colabora con el Ministerio de Educación en el proyecto sobre videojuegos del portal Leer.es

### **Clara FERNÁNDEZ VARA**

Está realizando su investigación postdoctoral en el Singapore-MIT GAMBIT Game Lab. Sus intereses investigadores se centran en la aplicación de métodos de comentario de texto y *performance* al estudio de videojuegos y otros textos intermediales. Su trabajo se enfoca en los juegos de aventuras, y en las estrategias para integrar la narrativa en entornos digitales a través de la interacción y de integración de la narrativa integrada en el espacio. Como investigadora, su objetivo es construir puentes interdisciplinares, entre las letras y las ciencias, la teoría y la práctica, para hallar métodos de innovación y abrir camino en el campo del estudio y el diseño de videojuegos. Clara se licenció en Filología Inglesa en la Universidad Complutense de Madrid, donde también obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados en Literatura Inglesa; posteriormente obtuvo el título de Masters en Comparative Media Studies en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), y se doctoró en Digital Media en el Georgia Institute of Technology. Actualmente da clases y diseña videojuegos en el MIT.

### **Mar MARCOS**

Profesora Titular en la Universidad Complutense de Madrid (Facultad CC de la Información) donde imparte las asignaturas de Narrativa Audiovisual, Fotografía de Moda y Dirección de Actores. Ha impartido seminarios sobre análisis de la imagen fotográfica y cinematográfica en cursos y congresos nacionales e internacionales y ha publicado libros como "Historia general de la imagen" (2007), "Elementos estéticos del cine" (2009) o "Historia del cine" (2011). En 2007 incorpora las nuevas tecnologías a su investigación a través del estudio del videojuego desde los ámbitos de la narrativa, la retórica, la puesta en escena y la vinculación con el usuario, dirigiendo en 2010 el "I Congreso Internacional de Videojuegos" de la UCM.

### **Joaquín PÉREZ MARTÍN**

Responsable del Observatorio del Videojuego y de la Animación desde 2003 y director del Master en Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad Europea de Madrid desde el 2004.

### **María RUBIO MÉNDEZ**

Licenciada en Filosofía por la Universidad de Valencia desde el año 2009. Cursó el Master de Formación del Profesorado en 2010 en la Universidad Com-

plutense de Madrid. Actualmente cursa el Master interuniversitario de Lógica y Filosofía de la Ciencia y prepara la tesis de fin de master bajo el título “El cyborg como paradigma de identidad”.

A lo largo de sus estudios universitarios, estuvo especialmente interesada en la formación interdisciplinar, por lo que cursó el programa de Postgrado de Teoría de Sistemas e Investigación Operativa y el de Teoría del Caos (año 2008), ambos en la Universidad de Valencia a cargo del profesor emérito Lorenzo Ferrer. Asimismo, obtuvo el título de Fotografía por la escuela Abad Foto de Valencia (año 2008), y el de dirección de cortometrajes por la escuela OFF de la misma ciudad (año 2009).

Sus intereses de investigación giran en torno a los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad, así como a la Innovación Pedagógica a través del uso de la Tecnología, en concreto de los videojuegos. Es miembro de ARSGAMES desde 2010 como investigadora en game studies, especialmente en el ámbito de Filosofía y Videojuegos y de Pedagogía con videojuegos

### **Javier SÁNCHEZ**

Lleva más de una década ejerciendo periodismo cultural, con especial atención al videojuego. Miembro del colectivo Mondo Pixel, ha publicado varios libros y colaborado para un sinfín de medios, géneros y plataformas buscando un enfoque digno y articulado sobre cultura digital y cultura pop. A pesar de todo, sigue creyendo en la crítica como género literario.

### **Michael SANTORUM**

Licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad del País Vasco. En el 2006 defiende y obtiene en la UCM el Diploma de Estudios Avanzados con un trabajo sobre Narrativa y Videojuegos. Su carrera profesional comienza en Pyro Studios con los proyectos Commandos 2 y Commandos 3. Posteriormente se incorpora a Mercury Steam, donde participa en Clive Barker's Jericho y Castlevania: Lords of Shadow, donde sigue actualmente trabajando en nuevos proyectos mientras continúa su tesis doctoral y su interés por la narración en los videojuegos.

### **Peter ZACKARIASSON**

Profesor en la University of Gothenburg, School of Business, Economics and Law

Lleva investigando sobre la industria del videojuego desde hace más de 10 años, siendo el primero en publicar una disertación sobre el tema dentro del ámbito de la administración de negocios. Desde entonces ha continuado publicando en diferentes diarios, capítulos y libros completos y dando conferencias sobre la producción y consumo de videojuegos.