

REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN
EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN

ISSN: 1138-1663; eISSN: 2386-7418

2022, Vol. 9, No. 0, 74-89. Número Monográfico - Selected Papers
XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia
DOI: <https://doi.org/10.17979/reipe.2022.9.0.8901>



UDC / UMinho

Ubicación del centro educativo y uso de videojuegos

High school location and video games use

Gabriel Iglesias-Caride  <https://orcid.org/0000-0003-2666-924X>

José Domínguez Alonso  <https://orcid.org/0000-0002-1844-000X>

Rubén González-Rodríguez  <https://orcid.org/0000-0003-1806-1103>

Universidade de Vigo: <https://www.uvigo.gal/>

Vigo – España

Resumen

El presente estudio pretende conocer si la ubicación del centro educativo al que acuden los adolescentes determina el uso de videojuegos de esta población. Este trabajo se integra dentro de una investigación de carácter cuantitativo de tipo descriptivo, que cuenta con una muestra total de 708 adolescentes cursando o bien educación secundaria o bachillerato en el momento de la recolección de datos, con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años (M: 13.81; DT: 1.25). Se utilizó un cuestionario con ítems de variables personales, académicas y uso de videojuegos. Los resultados obtenidos muestran que aquellos jóvenes que acuden a un centro urbano refieren que los videojuegos son la principal ocupación de su tiempo libre en mayor medida que los que acuden a centros rurales. El primer colectivo refiere tanto más años dedicados como más horas invertidas a este tipo de divertimento, especialmente durante la semana lectiva. En lo referente a la plataforma preferida de juego, emergen preferencias similares, ocupando el primer lugar el móvil o Tablet y la consola conectada a televisión. Finalmente, los jóvenes rurales prefieren hacer uso del videojuego *Among Us*, mientras que los urbanos, *Fortnite*, mostrando ambos grupos gran preferencia por juegos online multijugador. A modo de conclusión, es interesante contrastar datos sobre uso de videojuegos en población rural y urbana para conocer cómo se interrelacionan dos realidades actuales: por un lado, la expansión paulatina del mundo de videojuego, y, por el otro, la realidad de la brecha digital entre los ámbitos urbano y rural.

Palabras clave: adolescencia, videojuegos, población rural, población urbana, metodología cuantitativa

Abstract

The aim of the present study is to know whether or not the location of the high school determines in any form the way teenagers use this kind of entertainment. This paper is integrated within a larger quantitative descriptive research, with a sample of 708 teenagers who were studying secondary education or higher in high schools, with ages between 12 and 18 years old (M: 13.81; TD: 1.25) A questionnaire of items about personal, academic, and video game use variables was used. The results show that playing video games is the first leisure choice for urban schoolers more often than for rural schoolers. The first group also reports more years in their history of playing with these games, and more hours dedicated to them, especially during the week from Monday to Friday. About the preferred platform, both urban and rural group show similar preferences, such as mobile phones or tablets and consoles with TV connection. Finally, rural adolescents prefer playing the video game *Among Us*, while urban ones prefer a more violent title like *Fortnite*, showing both groups preference for multiplayer online games. Studying this kind of social themes could be quite interesting because it confronts two current social realities: in one hand, the relentless video game industry expansion, and on the other, the digital breach between rural and urban spaces.

Keywords: adolescence, video games, rural population, urban population, quantitative methodology

El mundo del videojuego ha experimentado un crecimiento lento pero constante desde sus inicios, llegando a ser hoy en día un gigante, tal y como reflejan los datos recogidos por la Asociación Española de Videojuegos (Asociación Española de Videojuegos, 2019). En 2019, la industria del videojuego facturó en el Estado español 1.479 millones de euros, más que las industrias de TV y música grabada juntas, y aglutina a 15 millones de jugadores, que dedican una media de 6.7 horas a la semana al uso de videojuegos. A la hora de conceptualizar el término *videojuegos*, ante la ausencia de una definición ampliamente aceptada, tomamos la sencilla a la par que directa definición de Esposito (2005, p. 3): *“un videojuego es un juego al que jugamos gracias a un aparato audiovisual y que puede estar basado en una historia”*. A efectos de clasificación de los mismos, recurrimos a la clasificación propuesta por Fritts (n.d.): acción, aventura, acción-aventura, juegos de rol, simuladores, estrategia, casuales, y juegos online multijugadores.

En general, el cuerpo de conocimiento científico sobre los videojuegos concluye con cierto consenso que el uso de este divertimento se asocia frecuentemente con consecuencias de índole más bien negativa. Así, Männikkö, Mendes et al. (2014) y Campit (2015) exponen la existencia de una correlación negativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales. Por su parte, You, Kim et al. (2014) concluyen que el uso de videojuegos violentos promueve una reducción de comportamientos prosociales, al reducir tanto la empatía como la regulación comportamental. Asimismo, mayoritariamente se ha asociado su uso a un rendimiento académico más bajo (Anand, 2007; Burgess, Stermer et al. 2012; Hastings, Karas et al., 2009; Jackson, Von Eye et al., 2011; Jaruratanasirikul, Wongwaitawee Wong et al., 2009), y se infiere que el uso general de videojuegos disminuye la autoestima personal y social en los individuos (Dill y Dill, 1998; Jackson, Von Eye et al. 2011; Witt, Massman et al., 2011).

Hoy en día los videojuegos son elementos digitales con cada vez más peso dentro de la sociedad (González y Martín, 2016), por lo que el propósito del presente estudio no es otro que conocer el uso que realizan de los videojuegos los jóvenes que acuden a centros rurales y urbanos, y observar si existen diferencias en base a esta diferente localización del centro educativo. Parece razonable esperar diferencias en ambos grupos, a favor del grupo de adolescentes que acude a centros urbanos, debido a la llamada brecha digital, que no es sino *“la distancia social que separa a quienes tienen acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de aquellos que no lo tienen”* (Cortés Vera, 2009, p. 234), y que en el Estado español está vigente en la actualidad, ya que vivir en el ámbito rural supone estar en riesgo de exclusión digital (Ferrío, 2015; Asociación Española de Videojuegos, 2021).

Tal y como se extrae de estudios del Instituto Nacional de Estadística (2020), los hogares ubicados en ámbitos rurales poseen en menor porcentaje tanto ordenadores (ya sean portátiles o de sobremesa) como conexión a internet que los hogares insertados en ámbitos urbanos.

En consecuencia, se establecen como hipótesis de investigación: H_{i1} : Los individuos matriculados en centros educativos urbanos utilizarán más asiduamente ordenadores para jugar a videojuegos; H_{i2} : los individuos matriculados en centros educativos urbanos utilizarán en mayor medida videojuegos online que los estudiantes de centros rurales.

Método

Este trabajo se integra dentro de una investigación de carácter cuantitativo de tipo descriptivo, de tipo *ex post facto*, ya que el objeto a estudiar es el uso de videojuegos en el ámbito natural, sin ningún tipo de manipulación experimental

Participantes

La muestra compuesta por un total de 708 adolescentes (51.3% mujeres, 48.7% hombres) que acudían a institutos de la comunidad autónoma de Galicia, de entre los 12 y los 18 años de edad ($M = 13.92$; $SD = 1.71$); el 30.1% cursaba 1º de ESO, el 24%, 2º de ESO el 8.3%, 3º de ESO, el 24.2%, 4º de ESO, el 3.5%, 1º de bachillerato, y el 9.9% restante, 2º de bachillerato.

Instrumento

La investigación se apoya en un autoinforme para recoger los datos. El instrumento utilizado para ello estuvo constituido por un cuestionario creado *ad hoc* con ítems de dos tipos:

- Sociodemográficos: diseñados para recabar información general sobre los participantes, combinando ítems abiertos (“Localidad de residencia”) y cerrados (“El centro en el que estudias es: Rural/Urbano”). Hai un total de seis ítems en esta parte del cuestionario.

- Relacionados con el uso de videojuegos: su cometido fue obtener información acerca del uso de videojuegos realizado por la muestra mediante ítems cerrados (“¿Es jugar a videojuegos la actividad principal de tu tiempo libre?: Si/No”, o “Plataforma más habitual de juego: Consola conectada a la televisión/Consola portátil/Ordenador/Móvil o Tablet/No juego nunca a videojuegos”) y abiertos (“Título del videojuego más jugado en el último mes (Si no juegas nunca a videojuegos, responde *ninguno*)”). Un total de seis ítems componen esta parte del cuestionario. El apartado de resultados está compuesto por siete subapartados, y esto es así debido a que de uno de estos seis ítems se extrae información doble: “Título del videojuego más jugado en el último mes (Si no juegas nunca a videojuegos, responde *ninguno*)” aporta

información directa -título del juego- e indirecta -género del videojuego-. Esta última información fue codificada sujeto a sujeto por el investigador a la hora de refinar la base de datos en el programa SPSS.

Procedimiento

A los participantes se les explicó que la investigación estudiaba el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de la población adolescente, para lo cual se les pedía responder a un breve cuestionario. Además de asegurarse su anonimato, con carácter previo a la recogida de datos se les envió a sus padres un formulario de consentimiento informado, con lo que la participación en el estudio se producía tras el beneplácito tanto de los progenitores como de los adolescentes. La realización del trabajo de campo se llevó a cabo mediante dos formas distintas:

- La primera consistió en la puesta en contacto con todos los centros de educación secundaria de Galicia. Como la tasa de respuesta fue del 0%, se recurrió a contactos privados (profesores, orientadores) para involucrar a los centros. Esto se llevó a cabo en cuatro centros de A Coruña y uno de Ourense durante los meses de septiembre y diciembre de 2020. Los datos recogidos en estos institutos tuvieron lugar en horario de clases, con la presencia tanto del investigador principal como de un profesor del centro educativo. En este caso el muestreo fue por conglomerados, al obtener los datos de alumnos de centros educativos completos.
- La segunda forma consistió en la creación de una encuesta online aprovechando las potencialidades que ofrece Google Forms; en este caso, el cuestionario estuvo activo en la web entre los meses de agosto de 2020 y enero de 2021. Esta encuesta no contaba con ningún ítem que permitiese localizar exactamente el centro de pertenencia, sólo su ubicación rural o urbana. El muestreo empleado fue de tipo aleatorio, al estar el cuestionario libre en la red.

Los datos obtenidos fueron tratados mediante el programa estadístico SPSS versión 22.

En primera instancia se depuró la base de datos obtenida del siguiente modo:

- Todos aquellos sujetos que no respondieron a alguna parte del cuestionario (por ejemplo, los seis ítems sobre videojuegos) fueron eliminados.
- Todos aquellos sujetos que respondieron con el mismo valor a todos los ítems sin distinción, fueron asimismo eliminados.
- Se imputaron los valores perdidos, siguiendo la moda.
- Se analizó la pertinencia de inclusión de valores atípicos caso a caso.

- Se analizó caso a caso la congruencia de respuesta de los participantes.

Después de depurar la base de datos obtenida, se distinguieron dos etapas:

- Recodificación de variables: algunas variables fueron tratadas para poder extraer datos útiles de las mismas. Un ejemplo de ello sería la variable edad, siendo en el cuestionario un ítem abierto, pero de cara a los análisis estadísticos, pasa a ser categorizado, con tres valores distintos: "12 y 13 años/14 y 15 años/16 a 18 años".

Tratamiento estadístico de los datos: en esta etapa se realizó un análisis descriptivo mediante tabulación cruzada para relacionar las variables de estudio -uso de videojuegos y ubicación del centro educativo.

Resultados

Entrando a analizar las diferencias encontradas en cuanto a la ubicación del centro con relación al divertimento principal de la muestra (figura 1), encontramos que el 26.4% de los jóvenes que acuden a un centro rural tienen los videojuegos como forma de ocio principal, frente al 35.7% de los jóvenes que acuden a centros urbanos.

Como se observa en la tabla 1, el valor de chi cuadrado es significativo, con lo que las diferencias entre ambos grupos son significativas: los jóvenes que acuden a centros urbanos catalogan con mayor frecuencia a los videojuegos como su primera opción de ocio.

Figura 1

Actividad de ocio principal / Localización del centro.

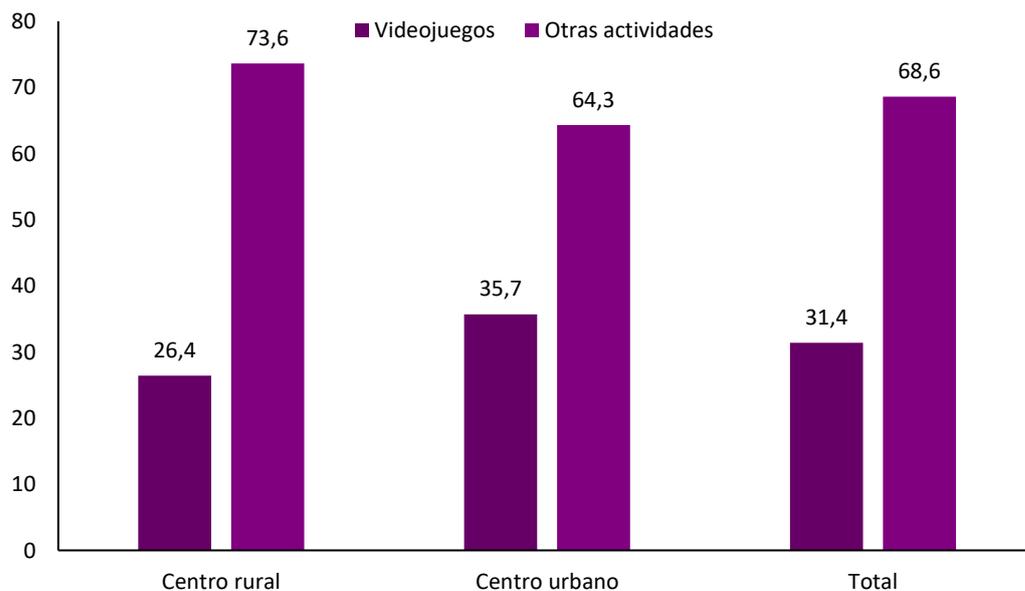


Tabla 1*Prueba de chi cuadrado*

	Valor	Gl	Sig. asintótica
χ^2 de Pearson	7,098	1	0,008

Menos diferencias emergen comparando el número de años que lleva la muestra haciendo uso de este tipo de entretenimiento (figura 2). Los jóvenes que acuden a centros rurales exponen con más frecuencia que su historia con los videojuegos comenzó entre 4 y 6 años atrás (31.5%), seguida por las categorías de entre 7 y 9 años (22.2%), 0 años de juego (19.8%), entre 1 y 3 años (18.3%), y ya por último, hace más de 9 años (8.1%). Por su parte, los jóvenes que reciben formación reglada en centros urbanos refieren una historia de entre 4 y 6 años (29.3%), seguida de entre 7 y 9 años (23.2%), entre 1 y 3 años (17.9%) 0 años (15.2%), y por último, pero con mayor porcentaje, más de 9 años (14.4%).

Como se puede apreciar en la tabla 2, el valor de chi cuadrado es superior al valor de corte de 0,05, por lo que podemos extraer que no existen diferencias significativas entre ambos grupos en función de los años que llevan jugando a videojuegos

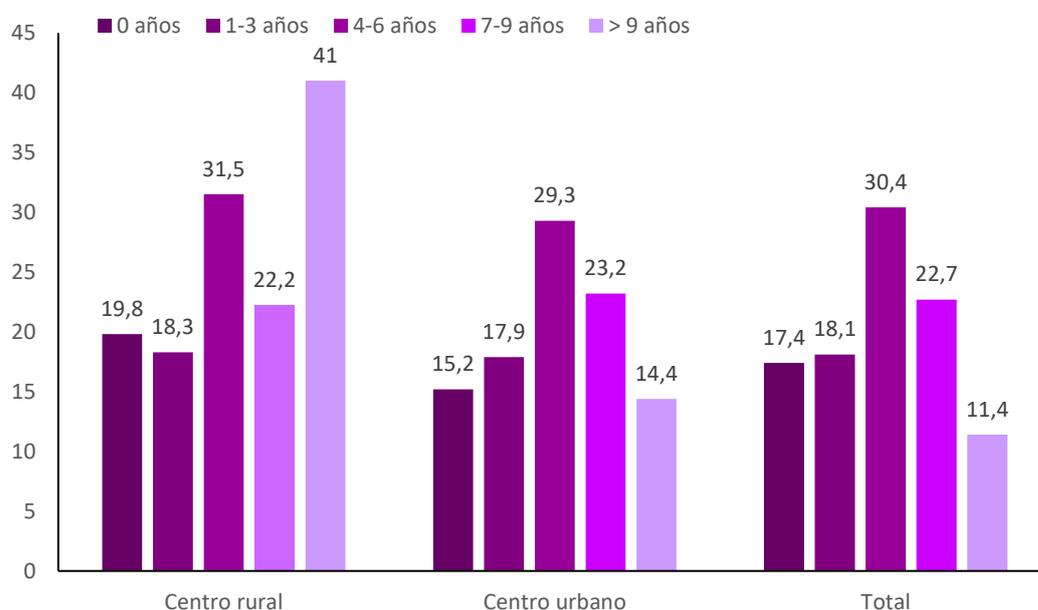
Figura 2*Años de juego / Localización del centro.*

Tabla 2*Prueba de chi cuadrado*

	Valor	Gl	Sig. asintótica
χ^2 de Pearson	8,645	4	0,071

Analizando el número de horas dedicados a los videojuegos durante los días lectivos de la semana (figura 3), parece que son los jóvenes que acuden a centros urbanos quienes más tiempo les dedican. Los jóvenes que acuden a centros rurales obtienen en dos categorías los porcentajes más altos: 0 horas de juego y entre 1 y 3 horas de juego (28.5%), seguidas por entre 4 y 6 horas de juego (18.9%), más de 9 horas de juego (16.5%), y entre 7 y 9 horas (7.5%). Por otro lado, aquellos jóvenes que acuden a centros ubicados en una ciudad refieren en primer lugar dedicar entre 1 y 3 horas (30.1%), más de 9 horas (25.1%) y 0 horas de juego (23.2%); más alejadas aparecen las dos categorías restantes: entre 4 y 6 horas (12.3%), y entre 7 y 9 horas (9.3%).

Tal y como se desprende de la tabla 3, las diferencias obtenidas por ambos grupos con relación a las horas de juego semanales son significativas. Así, los jóvenes que acuden a centros de carácter rural refieren jugar significativamente más entre 4 y 6 horas, mientras que el grupo que acude a centros urbanos juega en mayor proporción más de 9 horas.

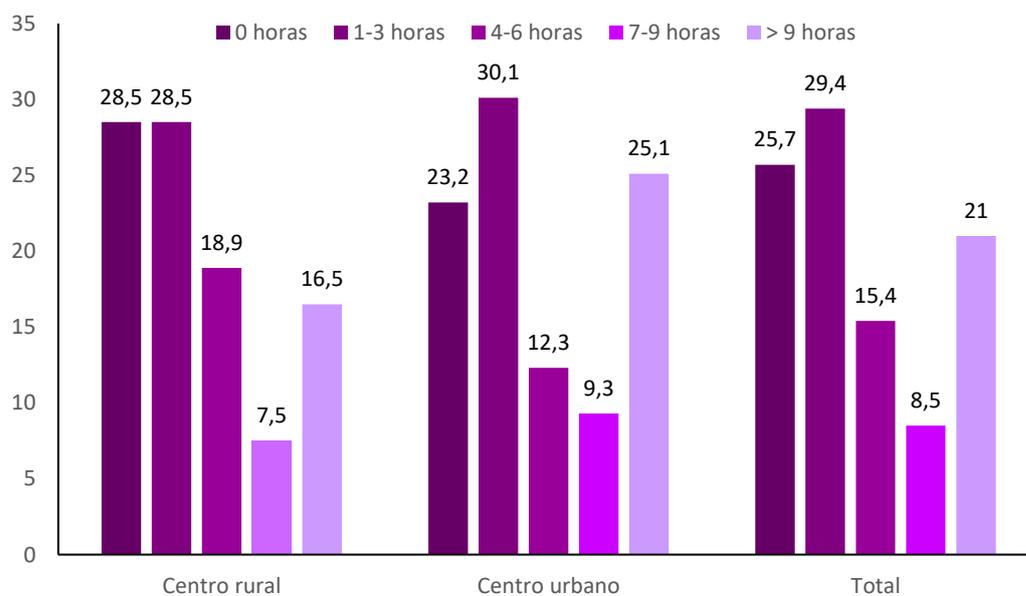
Figura 3*Horas de juego semanales / Localización del centro*

Tabla 3*Prueba de chi cuadrado*

	Valor	Gl	Sig. Asintótica
χ^2 de Pearson	13,993	4	0,007

En lo referente a las horas de juego dedicadas a los videojuegos durante el fin de semana (figura 4), las diferencias entre ambos grupos no son tan pronunciadas. El primer grupo puntúa más alto en la categoría de entre 1 y 3 horas de juego (31.2%), seguida por entre 4 y 6 horas (21.6%) y 0 horas de juego (20.1%); más lejos aparecen más de 9 horas (16.8%), y entre 7 y 9 horas (10.2%). El otro grupo, por su parte, refiere jugar más entre 1 y 3 horas (33.1%), seguida por entre 4 y 6 horas (23.2%); las dos siguientes categorías aglutinan un similar porcentaje: más de 9 horas (19.7%) y 0 horas de juego (17.9%), dejando claramente en último lugar a entre 7 y 9 horas de juego (6.1%).

La tabla 4 muestra que no existen diferencias de carácter significativo entre ambos grupos al respecto de las horas dedicadas a videojuegos durante el fin de semana.

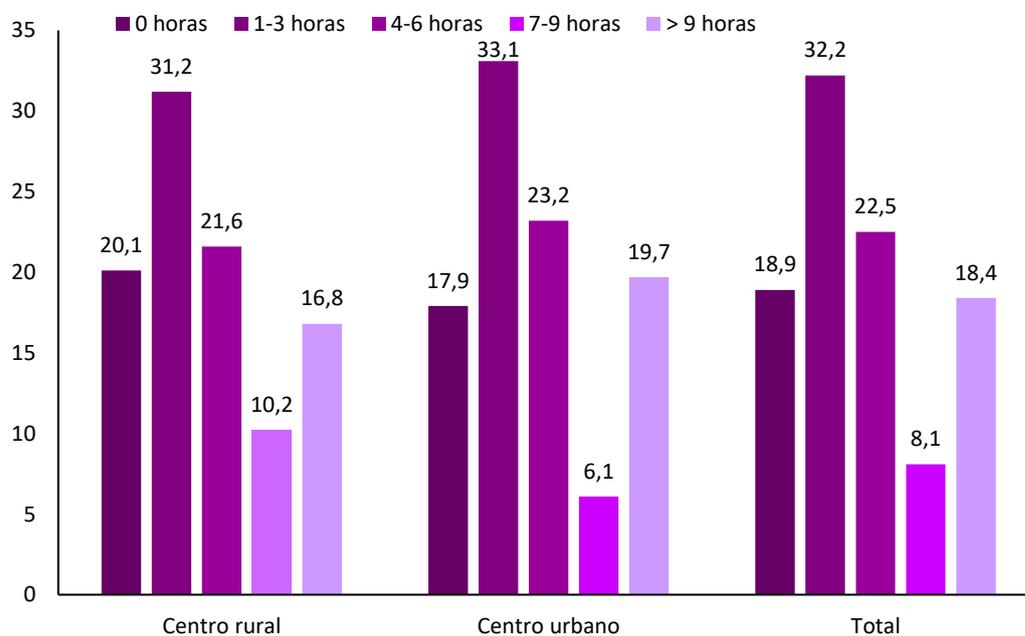
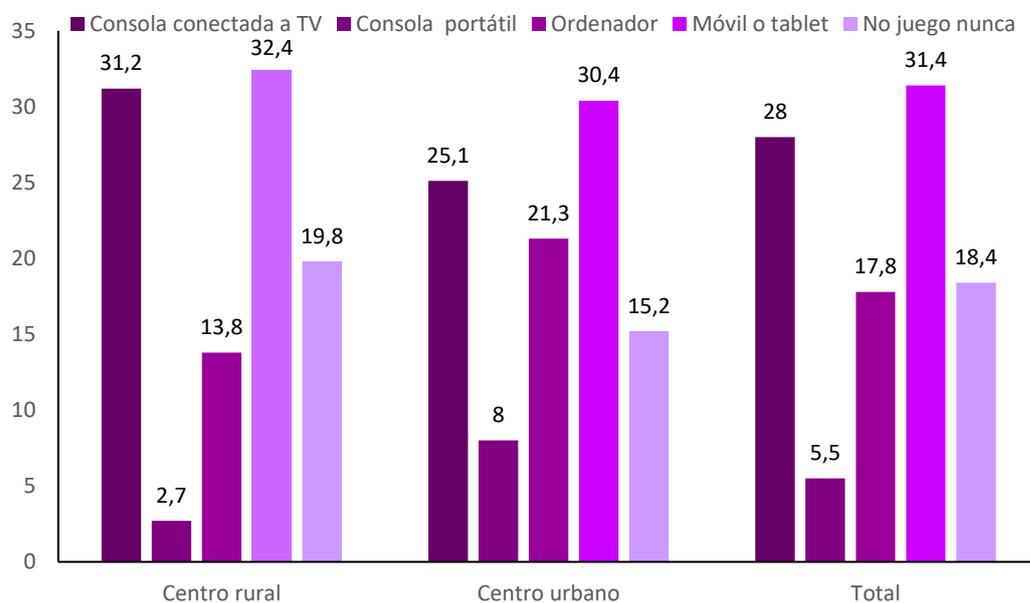
Figura 4*Horas de juego fin de semana / Localización del centro*

Tabla 4*Prueba de chi cuadrado*

	Valor	Gl	Sig. Asintótica
χ^2 de Pearson	5,312	4	0,257

En lo tocante a la plataforma de juego preferida (figura 5), el primer grupo prefiere tanto móvil o Tablet (32.4%), como consolas conectadas a TV (31.2%), dejando lejos tanto a ordenadores (13.8%) como a consolas portátiles (2.7%). Un 19.8% afirma no jugar nunca a videojuegos. El segundo grupo prefiere asimismo móviles o Tablets (30.4%), categoría seguida de consolas conectadas a TV (25.1%), y ordenadores (21.3%). Como última opción encontramos a las consolas portátiles (8%), mientras que un 15.2% refiere no jugar nunca a videojuegos.

La tabla 5 muestra que existen diferencias significativas entre ambos grupos. En este caso concreto, los jóvenes matriculados en centros urbanos utilizan en mayor medida tanto consolas portátiles como ordenadores que sus homólogos que acuden a centros rurales.

Figura 5*Plataforma / Localización del centro***Tabla 5***Prueba de chi cuadrado*

	Valor	Gl	Sig. Asintótica
χ^2 de Pearson	19,385	4	0,001

Pasando a escrutar el título de juego más utilizado durante el último mes (figura 6), aparecen importantes diferencias: el primer grupo prefiere a *Among Us* (20.4%), seguido de *Fortnite* (14.4%) y *FIFA* (6.9%), dejando un porcentaje de 38.4% para aquellas personas que juegan a varios títulos simultáneamente o a otros juegos distintos; por su parte, el segundo grupo prefiere el *Fortnite* (15.5%), seguido de *Among Us* (11.2%), y *FIFA* (3.2%), apareciendo un porcentaje más elevado para aquellos adolescentes que juegan a más de un título con asiduidad o a otros títulos (54.9%).

Las diferencias obtenidas entre ambos grupos son de carácter significativo, tal y como aparece reflejado en la tabla 6. Concretamente, los adolescentes matriculados en centros rurales juegan más asiduamente a títulos como *Among Us* y *FIFA* que los jóvenes que acuden a centros urbanos. Por otra parte, es este último grupo el que refiere jugar a más de un juego simultáneamente o a otros títulos con una mayor frecuencia.

Figura 6

Videojuego más jugado / Localización del centro

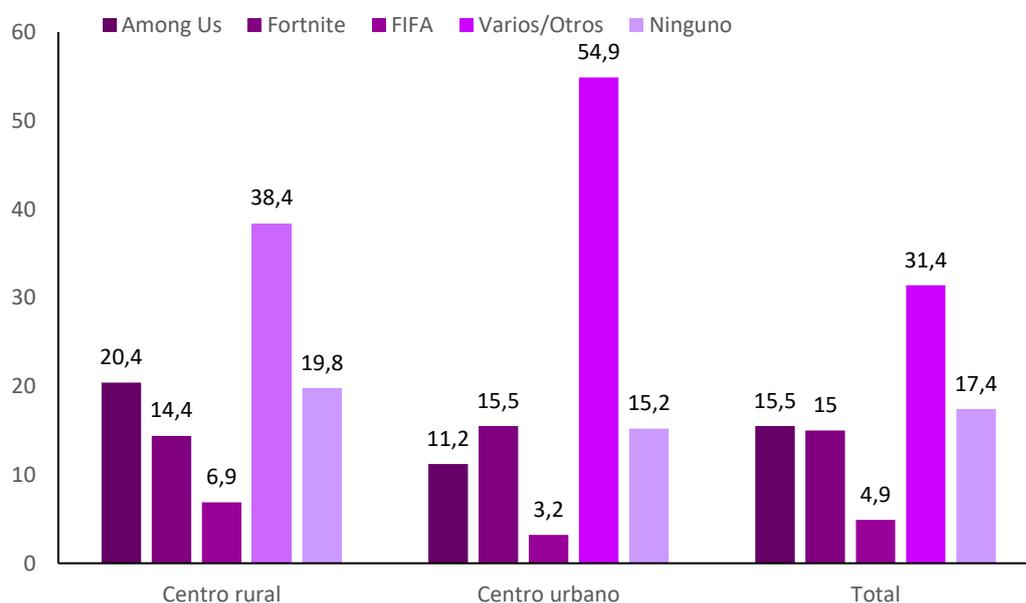


Tabla 6

Prueba de chi cuadrado

	Valor	Gl	Sig. Asintótica
χ^2 de Pearson	27,024	4	0,000

Poniendo el foco en el tipo de juego preferido por la muestra (figura 7), el primer grupo se decanta por juegos multijugadores online (44.1%), seguido por acción, aventura y acción-aventura (15.6%), simuladores (11.4%), y rol, estrategia y casuales (4.2%). Un 4.8% de los participantes de este grupo no especifica su tipo de juego preferido. Por otra parte, el segundo grupo obtiene las mismas preferencias en el mismo orden, pero con distintos porcentajes: prefieren los juegos multijugadores online (40%), seguidos de acción, aventura y Accio-aventura (17.6%), simuladores (11.5%), y rol, estrategia y casual (4%). El porcentaje de participantes que no especifican su tipo de juego más utilizado es algo mayor, del 11.7%.

Las pruebas de chi cuadrado expuestas en la tabla 6 muestran que existen diferencias significativas intergrupales. Aquellos jóvenes matriculados en centros ubicados en ciudades no especifican el género de los videojuegos que utilizan más habitualmente en mayor medida que los adolescentes que acuden a centros rurales.

Figura 7

Tipo de videojuego / Localización del centro

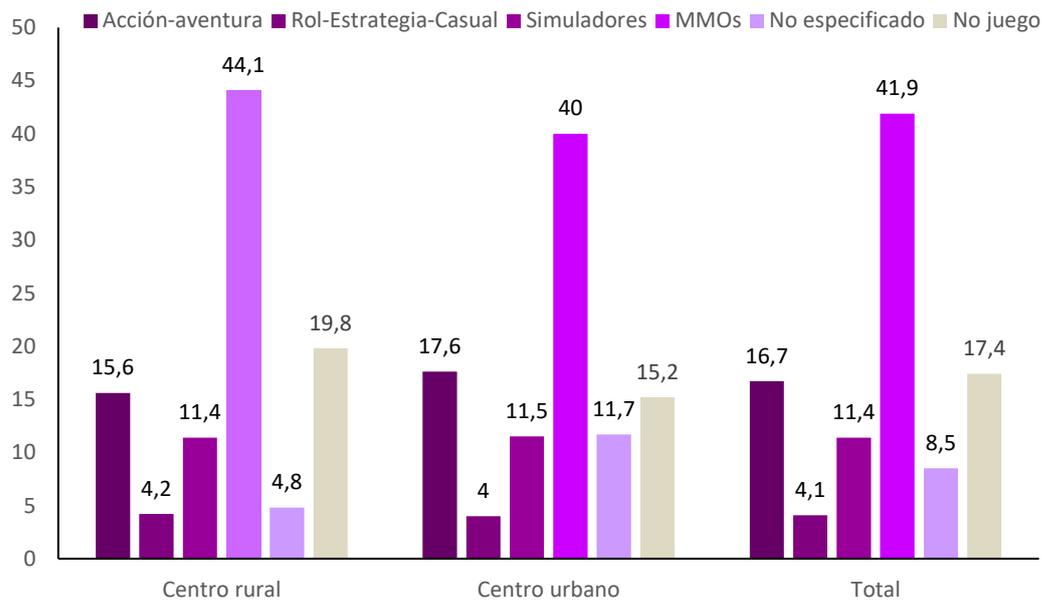


Tabla 7

Prueba de chi cuadrado

	Valor	Gf	Sig. Asintótica
χ^2 de Pearson	13,315	5	0,021

Discusión

El objetivo del presente estudio no era otro que conocer los hábitos de uso de videojuegos que tiene la población adolescente gallega, y observar si estos presentan diferencias según la ubicación del centro al que acuden los jóvenes. En general, puede apreciarse que el uso de videojuegos en esta cohorte etaria goza de buena salud y está bastante arraigado.

En lo tocante a la primera hipótesis, podemos afirmar que se cumple. Algo más de uno de cada cinco adolescentes de la muestra que acude a centros urbanos refiere un uso frecuente de ordenadores para jugar a videojuegos, pero este porcentaje disminuye a poco más de uno de cada diez adolescentes que acuden a centros rurales. A nivel porcentual es la mayor brecha entre ambos grupos en lo tocante a la plataforma preferida para hacer uso de este popular divertimento. Estos datos parecen mostrar coherencia con los publicados por el Instituto Nacional de Estadística (2020), en los que muestran cómo la población rural posee en menor porcentaje ordenador personal en sus hogares, algo que también expone el Gobierno de España (2010). Al haber menor porcentaje de penetración de ordenadores en hogares del ámbito rural, podría ocasionar que la población que viva en estos entornos utilice otros dispositivos en mayor medida para hacer uso de videojuegos, en comparación con adolescentes que vivan en zonas urbanas.

En lo tocante a la segunda hipótesis, podemos afirmar que no se cumple. Los jóvenes que acuden a un centro de ámbito rural refieren hacer uso de juegos online multijugador con mayor frecuencia que los que acuden a otro urbano. Esto podría contradecir los postulados de la brecha digital, o bien, podría realizarse una lectura alternativa que parece ciertamente plausible: menos adolescentes que acuden a centros rurales juegan a videojuegos, pero dentro de esos menos que juegan, gran parte lo hace a juegos online multijugadores. De esta forma, se cumplen igualmente los postulados de la mentada brecha digital urbana-rural, y cobran sentido los datos obtenidos. Los jóvenes que acuden a centros urbanos juegan más a videojuegos en general, pero a nivel de género de videojuego más utilizado, los multijugadores online no tienen tanto peso como en sus coetáneos rurales. El motivo por el cual la población que acude a centros rurales tiene predilección por los juegos multijugador online puede tener su razón de ser -entre otros muchos factores- en la despoblación del medio rural: para poder jugar con otra gente, un joven residente en una ciudad, lo tendría sencillo: es ciertamente posible que tenga a más personas de su cohorte etaria viviendo cerca, y por lo tanto, puedan compartir aparato audiovisual y así jugar; mientras que, para el mismo propósito, habría altas probabilidades de que un joven de ámbito rural no tenga opción de jugar con ningún compañero en persona, porque es posible que

no haya demasiados candidatos viviendo en su mismo pueblo o zona geográfica concreta. El estereotipo del uso de videojuegos como algo solitario parece algo que comienza a dejarse atrás, tal y como muestran numerosas investigaciones que exponen cómo gran porcentaje de *gamers* utilizan este divertimento con tanto amigos de su vida cotidiana, como otros amigos virtuales, conocidos por el hecho jugar a este tipo de juegos, (Uz y Cagiltay, 2015; Eklund, 2015; López y San Román, 2006).

Limitaciones

Este estudio no está carente de limitaciones que conviene tener en cuenta a la hora de interpretar y generalizar los resultados obtenidos. Las dos limitaciones más importantes encontradas tienen que ver con la composición final de la muestra: esta no es todo lo amplia y diversa que podría. Sería interesante haber contado con un mayor número de participantes, y que estos no estuviesen cursando en su totalidad o bien educación secundaria obligatoria o bachillerato. De este modo podría obtenerse una radiografía de la realidad más fidedigna, al contar con jóvenes de todos los ámbitos, incluidos aquellos cursando alguna FP, insertados ya en el mundo laboral o no realizando ninguna actividad educativa o laboral.

Futuras líneas de investigación

De cara al futuro, podría ser interesante profundizar acerca de los resultados obtenidos concernientes a la segunda hipótesis, e indagar sobre los hábitos de los adolescentes en lo relativo a jugar con algún amigo físicamente a su lado. De acuerdo con lo postulado más arriba, podría ser esperable que los adolescentes matriculados en centros urbanos jugarían de forma más habitual en la presencia de amigos que los jóvenes matriculados en centros rurales. Asimismo, sería interesante analizar cómo influye el jugar con amigos al lado en comparación con jugar con amigos online, y con jugar en soledad a juegos para un solo jugador.

Conclusión

A modo de colofón, podría exponerse que la población adolescente hace uso en gran medida de esta forma lúdica, especialmente por parte de aquellos jóvenes que acuden a centros urbanos; por otro lado, los jóvenes que acuden a centros rurales utilizan en menor medida ordenadores, y hacen ligeramente un mayor uso de juegos online multijugadores, aunque ambos grupos muestran su predilección por los mismos. Esto parece indicar que el uso de videojuegos no es una actividad tan solitaria como podría presuponerse, y que los adolescentes usan este divertimento para mantenerse en contacto con sus pares. El mundo de los videojuegos

ha llegado para quedarse, y poco a poco sigue expandiéndose, por lo que es interesante conocerlo a fondo, y, en especial, conocer el uso que de ellos hace una población tan vulnerable como la adolescente.

Referencias

- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 552-559.
- Asociación Española de Videojuegos (2019). <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>
- Asociación Española del Videojuego (2021). <http://www.aevi.org.es/aevi-ayuda-accion-se-unen-reducir-la-brecha-educativa-digital-genero-la-infancia-mas-vulnerable-espana/>
- Burgess, S. R., Stermer, S. P., y Burgess, M. C. (2012). Video game playing and academic performance in college students. *College Student Journal*, 46(2), 376-388.
- Campit, J. B. (2015). Differences on the Level of Social Skills between Freshman Computer Gamers and Non-Gamers. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(1), 65-72.
- Cortés Vera, J. (2009). ¿Qué es la brecha digital?: una introducción al nuevo rostro de la desigualdad. *Investigación bibliotecológica*, 23(48), 233-239.
- Dill, K. E., y Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and violent behavior*, 3(4), 407-428.
- Eklund, L. (2015). Playing video games together with others: Differences in gaming with family, friends and strangers. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7(3), 259-277.
- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game Is*. Proceedings of DiGRA 2005. Conference: Changing Views - Worlds in Play, Vancouver, British Columbia, Canada.
- Ferrío, J. V. (2015). *La brecha digital en España: estudio sobre la desigualdad postergada*. Comisión Ejecutiva Confederal de UGT, Secretaría de Participación Sindical e Institucional.
- Fritts, J. (n.d.). *Computer & Video Game Genres*. <https://docplayer.net/20868001-Computer-video-game-genres-csci-130-computer-game-design-prof-jason-fritts.html>
- Gobierno de España (2010). Programa de desarrollo rural sostenible (2010-2014): Situación y diagnóstico del medio rural en España. Recuperado de <https://www.mapa.gob.es/es/desarrollo-rural/planes-y-estrategias/ley-para-el-desarrollo-sostenible-del-medio-rural/prog-desarrollo-rural-sostenible/>
- González, L., y Martín, M. (2016). Creación de videojuegos en la asignatura 'TIC aplicadas a la

- Educación'por. estudiantes del Grado de Maestro de Educación Infantil. Livro de atas da Conferència Ibérica em Inovação na. Educação com TIC (ieTIC 2016), 219-234.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., y Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in mental health nursing*, 30(10), 638-649.
- Instituto Nacional de Estadística. (2020). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado de https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=resultados&idp=1254735976608
- Jackson, L. A., Von Eye, A., Fitzgerald, H. E., Witt, E. A., y Zhao, Y. (2011). Internet use, videogame playing and cell phone use as predictors of children's body mass index (BMI), body weight, academic performance, and social and overall self-esteem. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 599-604.
- Jaruratanasirikul, S., Wongwaitawee Wong, K., y Sangsupawanich, P. (2009). Electronic game play and school performance of adolescents in southern Thailand. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 509-512.
- López, M. F., y San Román, J. A. R. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *Icono14*, 4(1), 205-216.
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F., y Reis, L. P. (2014). Health determinants related to digital game playing: A systematic review. *Journal of Health Science*, 4(3), 53-63.
- Uz, C., y Cagiltay, K. (2015). Social Interactions and Games. *Digital Education Review*, 27, 1-12.
- Witt, E. A., Massman, A. J., y Jackson, L. A. (2011). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 763-769.
- You, S., Kim, E., y No, U. (2014). Impact of violent video games on the social behaviors of adolescents: The mediating role of emotional competence. *School psychology international*, 36(1), 94-111.

Fecha de recepción: 15 de julio de 2021.
Fecha de revisión: 25 de febrero de 2022.
Fecha de aceptación: 28 de febrero de 2022.
Fecha de publicación: 29 de abril de 2022.