## Antecedentes (borrador):

El tema de los videojuegos, aunque ampliamente extendido en nuestra sociedad, todavía está lleno de ideas erróneas y de falacias argumentales a la hora de defenderlo o de criticarlo. Aunque muchas veces asociamos el ocio con algo inocuo e incluso necesario para el desarrollo de una persona, lo cierto es que, en el caso particular de los videojuegos, se ha creado una imagen basada en lo malo, e ignorando lo que, posiblemente, pueda aportar de manera positiva a las personas, especialmente a las generaciones más jóvenes.

Para Ramos, un videojuego podría ser definido como “una obra de arte digital audiovisual e interactiva que requiere de un sistema de hardware electrónico tanto para hacer funcionar el software lógico que la compone como para interactuar con uno o más jugadores, a los que propone una o más metas que alcanzar a partir de unas mecánicas predefinidas que se presuponen divertidas para dicho jugador o jugadores.”[[1]](#footnote-1)

A pesar de la definición anterior, todavía sigue habiendo cierta controversia sobre lo que es y no es un videojuego. A efectos prácticos, a lo largo del presente estudio se entenderá como “todo aquel software interactivo que tiene como propósito crear un ambiente ficcional para contar una historia, y permite la participación de uno o más jugadores.” Esto debido a que, además de los videojuegos como un producto orientado al entretenimiento, también existen aquellos videojuegos orientados a la educación, y al desarrollo de ciertas habilidades específicas, lo que hace imposible ignorar estas aplicaciones para un término tan amplio como ‘videojuegos’.

Por otro lado, autores como Wolf y Perron[[2]](#footnote-2) han tratado de establecer los cuatro elementos más importantes que debe tener un videojuego:

* Algoritmos, que definen el comportamiento del juego.
* Participación del jugador.
* Interfaz, mediante la cual se le da información relevante al jugador.
* Gráficos, que transmitan las acciones del jugador.

Por ello, y añadiendo lo anterior al concepto planteado en un inicio, todo producto o pieza de software que no cumpla esos cuatro requisitos tampoco será considerado como un videojuego, y no formará parte de ninguna de las estadísticas mencionadas en el presente estudio. Asimismo, se usarán las palabras ‘videojuego’ y ‘juego electrónico’ de manera intercambiable.

Ya definido el concepto de videojuego, se tiene que hacer una aclaración con respecto a una de las ideas presentes en el tema de investigación: influencia. Cuando se habla de influencia, se hablan tanto de aspectos positivos como negativos que puede aportar un juego electrónico a la vida de una persona. Como mencionaron Villani, et. al, la dicotomía del “son buenos o son malos” en los videojuegos debería ser dejada a un lado si lo que se quiere es estudiar correctamente el impacto que estos tienen a la hora de influir en el comportamiento humano.

Con todo lo anterior en cuenta, a continuación se presentaran diversos casos ilustrativos que ejemplifican la influencia que tienen los videojuegos en la sociedad, y las diversas falacias de asociación que se pueden llegar a cometer en algunos aspectos, al asociar conductas que poco o nada tienen que ver con los videojuegos.

1. CARVAJAL, David. **El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo**. *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*, 2014, p. 163-178. Recuperado de: <https://www.academia.edu/30328663/El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page> [↑](#footnote-ref-1)
2. PERRON, Bernard y WOLF, Mark. **Introducción a la teoría del videojuego**. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, N.º. 4, 2005. Recuperado de: [(PDF) Introducción a la teoría del videojuego (researchgate.net)](https://www.researchgate.net/publication/28136344_Introduccion_a_la_teoria_del_videojuego) [↑](#footnote-ref-2)