

# LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y SALUD MENTAL



UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
CURSO 2019-2020

GRADO EN PERIODISMO



REALIZADO POR: **SARAY MUDARRA GARRIDO**  
TUTURA: **HADA M. SÁNCHEZ GONZÁLEZ**



## RESUMEN

Desde su sencillo origen en 1958 con *Tennis For Two* y su consiguiente auge en los años 80, la industria del videojuego se ha ido reinventando para hacer de la experiencia del jugador algo totalmente único.

Es más que evidente la gran trascendencia de los videojuegos en nuestra sociedad actual, llegando a ser una de las industrias con más ganancias en los últimos años y una de las que más consigue mantener fieles a sus seguidores, debido a todas sus capacidades y aspectos beneficiosos más allá del entretenimiento. Por todo ello, entendemos que, si los videojuegos son un medio tan consolidado y con tanta trascendencia social en el ámbito del ocio, también pueden llegar a tener aplicaciones en otros ámbitos o disciplinas.

Esta cuestión es la que va a ser tratada en nuestra investigación, exponiendo como objetivos el llegar a conocer las distintas aplicaciones de los videojuegos en otros ámbitos, debido a sus posibles aspectos beneficiosos (sin dejar de tener en cuenta los perjudiciales) y analizando el cómo son vistos a través de los ojos de una sociedad crítica. Para realizar la investigación nos hemos apoyado en juegos como *Life is Strange*, *Gris* o *Celeste*, así como en entrevistas y encuestas realizadas a una sección de la población.

La principal conclusión que podemos sacar de la investigación es que: aunque el uso de los videojuegos no es una metodología muy acogida por los profesionales de la psicología, tiene un gran efecto positivo entre las personas que padecen algún tipo de trastorno psicológico o que ha sufrido acoso.

## PALABRAS CLAVE

Comunicación, *Newsgames*, Videojuegos, Salud mental, Educación, Información.



## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>4</b>
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
<b>3. HIPÓTESIS</b>	<b>5</b>
<b>4. METODOLOGÍA</b>	<b>5</b>
<b>5. ESTRUCTURA DEL MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
5.1. Evolución de los videojuegos	7
5.2. Límites del entretenimiento	15
5.3. Aplicación de videojuegos en otras técnicas	16
5.3.1. Gamificación	16
5.3.2. Juegos formativos	19
5.3.3. <i>Proyecto CheckPoint</i>	22
<b>6. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE CASOS</b>	<b>23</b>
6.1. Videojuegos como denuncia social	23
6.1.1. La saga <i>Life is Strange</i>	23
<i>Life is Strange</i>	25
<i>Life is Strange: Before the Storm</i>	27
<i>Life is Strange 2</i>	29
6.2. Videojuegos como terapia	34
6.2.1. <i>Gris</i>	34
6.2.2. <i>Celeste</i>	35
6.3. Videojuegos en Comunicación	36
Newsgames	37
Docugames	37
6.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	38
6.4.1. Análisis y resultados	38
6.4.2. Opinión de los profesionales	41
6.4.3. Percepción de la audiencia	45
<b>7. CONCLUSIONES</b>	<b>50</b>
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>54</b>
8.1. Webgrafía	55
8.2. Videojuegos utilizados	59



## 1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos forman parte de la historia del mundo contemporáneo, ya que su origen se remonta a los años 50, concretamente a la creación de lo que se considera el primer videojuego de la historia: *Tennis For Two*, creado en 1958 por William Higinbotham (History, 2018).

Pero, aunque su creación se encuentre 62 años atrás, esto no evita el hecho de que los videojuegos se hayan convertido en una de las representaciones gráficas con más carga informativa, a nivel de otros géneros como el cine o el teatro. Solo en España, aproximadamente el 41% de la población era consumidor de videojuegos en 2016 (El Plural, 2017).

Cuando pensamos en el concepto “videojuego”, lo primero que asociamos a esta palabra es el entretenimiento. Actualmente, cualquier persona que tenga algún dispositivo inteligente, como un móvil o un ordenador, ha jugado, en mayor o menor medida, a algún videojuego durante su vida. Y es que, las nuevas tecnologías junto a Internet, son un factor fundamental para la reproducción y comercialización de este tipo de representaciones artísticas. (Sánchez Gonzales, Hada M., 2018).

El sector de los videojuegos ha ido ganando importancia con el paso de los años, pasando a generar 1479 millones de euros en España en el año 2019. (Redacción AV451, 2020).

Con cada entrega, las grandes compañías de videojuegos se han ido reinventando para intentar superarse entre ellas. Gracias a esta competencia, la industria de los videojuegos ha ido dando un giro de 360º en cuanto a su tecnología, sus gráficos o su narrativa de juego, creando grandes títulos hasta la fecha como lo son *The Last of us* o *The Legend of Zelda: Breath of the wild*.

El cambio entre estos dos videojuegos y sus antepasados de los años 80 es más que notable. Además, la industria ha ido cambiando hasta el punto de convertir al videojuego en un referente social que expone las diferentes problemáticas que se pueden encontrar durante la vida, para así crear una experiencia más cercana y única.

Es así cómo surge una nueva rama de videojuegos que exploran sus limitaciones para convertirse, no solo en un mero entretenimiento para el jugador, sino también en una fuente de información o un impulsor al cambio.

Dentro de este subgrupo, encontramos juegos con temáticas muy diversas que intentan ser normalizadas dentro de la sociedad, como puede ser la depresión, la ansiedad, la soledad y



las enfermedades físicas y mentales en general, así como la temática LGBT, el acoso escolar, la xenofobia o el suicidio.

Si nos basamos en cifras, según la Organización Mundial de la Salud, casi dos millones y medio de personas sufren depresión en los últimos años en España (Médicos y Pacientes, 2018). Además, casi el 40% de la población española sufre de ansiedad y, apenas la mitad de esas personas la tratan (20 minutos, 2014).

1 de cada 3 adolescentes de entre trece y dieciocho años sufre ansiedad o depresión, según el último estudio del Instituto Nacional de la Salud. (Healthychildren.org, 2020). Unas cifras muy alarmantes teniendo en cuenta que, de esta manera, España se posiciona en el cuarto país de la Unión Europea con el nivel más alto de personas con estas enfermedades.

Pero los datos no se quedan ahí, en 2018 aproximadamente un 60% de los alumnos españoles sufrieron algún tipo de acoso escolar (Roberto R. Ballesteros, 2018).

Además, desde 2015 hasta ahora, se han registrado más de 5.000 casos de jóvenes asesinados en Estados Unidos por la policía por culpa de la xenofobia arraigada en ese país (Amy Goodman, Denis Moynihan, 2020).

Debido a esto, los creadores de videojuegos han querido crear algunos que fomenten la aceptación de estas realidades de manera que generen un efecto de concienciación social en torno a estos temas.

## 2. OBJETIVOS

Una vez introducido el tema de nuestra investigación y todos los posibles aspectos a tratar, es necesario trazar los objetivos generales y específicos del trabajo de investigación.

### *Objetivo general*

- Analizar los diferentes usos en comunicación, educación y en salud mental que se pueden aplicar a los videojuegos, aparte de su función como medio de entretenimiento.

### *Objetivos específicos*

- Analizar los videojuegos de *Life is Strange*, *Gris* y *Celeste*.
- Analizar la percepción que tiene la sociedad en torno a los videojuegos y examinar los factores concretos que pueden afectar beneficiosa o perjudicialmente a los usuarios de los videojuegos.



- Identificar cómo influyen los videojuegos en las relaciones sociales de los jóvenes, y si fomentan la comunicación entre ellos.
- Analizar las diferentes técnicas de los videojuegos que se aplican en los ámbitos de la educación y de la salud mental.

### 3. HIPÓTESIS

Aunque los objetivos son totalmente necesarios a la hora de hacer una investigación, se deben complementar con unas hipótesis, unas afirmaciones que muestran nuestras expectativas para la obtención de los posibles resultados:

- Los videojuegos son herramientas útiles más allá del entretenimiento, como en los ámbitos educativo y laboral. Sin embargo, existe un desconocimiento generalizado sobre los beneficios de los mismos en otras disciplinas.
- Existen unos prejuicios por parte de la sociedad y de los profesionales que afirman que los videojuegos son perjudiciales más que un método de ayuda.
- Los videojuegos son una herramienta comunicativa que puede utilizarse para la denuncia social de diferentes colectivos. Los videojuegos son un medio por el que los jóvenes se comunican en la actualidad. No son herramientas asociales, sino que llevan al sujeto a pertenecer a un grupo social.

Consideramos que los videojuegos son un medio muy establecido en el ámbito del entretenimiento, también pueden ser aplicables a otros ámbitos de la sociedad como la comunicación, la educación y la salud mental.

### 4. METODOLOGÍA

Para la realización de la investigación es necesario mencionar el cómo se van a intentar llevar a cabo los objetivos planteados.

En primer lugar, se ha revisado y consultado material bibliográfico, numerosos estudios, libros y artículos relacionados con esta visión de las capacidades de los videojuegos.

En segundo lugar, para conocer la percepción que tiene la sociedad sobre el mundo que rodea a los videojuegos, se llevó a cabo una encuesta a la población con la herramienta de *Google Encuestas*. La misma se realizó desde los días 17 de mayo al 11 de junio de 2020 y sin límite de edad, de género ni de nacionalidad, puesto que nos interesa conocer las percepciones de todo tipo de personas. Se ha llegado a un mínimo de 100 encuestados.



Las preguntas que se realizaron en la encuesta fueron las siguientes:

1. ¿Tienes alguna videoconsola?
2. Si tienes, ¿cuánto tiempo pasas jugando con ella de media diariamente?
3. ¿Consideras a los videojuegos una forma de entretenimiento o de terapia?
4. ¿Tienes, o has tenido, ansiedad?
5. ¿Tienes, o has tenido, depresión?
6. ¿Has sufrido bullying?
7. ¿Consideras que se puede aprender con los videojuegos?
8. ¿Han influido en ti los videojuegos?
9. Si has respondido que sí. ¿Cuáles te han influido y de qué manera?
10. ¿Te has sentido identificado con algún videojuego?
11. ¿Acudes a un especialista psicólogo?
12. Si has jugado a videojuegos y has sufrido alguna de las tres circunstancias que hemos nombrado (depresión, ansiedad o acoso), ¿te han ayudado de alguna manera?

En tercer lugar, también se realizó el análisis de tres videojuegos: de la saga de *Life is Strange*, *Gris* y *Celeste* como principales sujetos de estudio, para extraer los diferentes problemas de salud mental y sociales que se encuentran en dichos juegos. En el análisis se utilizaron los siguientes indicadores: el resumen del juego, aportaciones y temas sociales o psicológicos que tratan.

Por último, para examinar los posibles factores beneficiosos de los videojuegos en cuanto a las enfermedades mentales y las relaciones sociales y comunicación de los jóvenes, se realizaron varias entrevistas tanto a profesionales de la Psicología y la Medicina como a profesionales en el mundo del videojuego. Las entrevistas se realizaron durante el mes de diciembre y el mes abril.

Los indicadores utilizados para dichas entrevistas fueron: efectos, enfermedades, terapia, comunicación y otros usos.

PROFESIONALES ENTREVISTADOS	
<b>PABLO LUQUE</b>	Desarrollador de videojuegos
<b>RAFAEL CANO</b>	Programador de <i>Trabuko Games</i>
<b>VÍCTOR NAVARRO</b>	Psiquiatra



<b>BERTA NIALET</b>	Farmacéutica
<b>ÁLVARO MUÑIZ</b>	Psicoterapeuta
<b>RAQUEL ALCÁZAR</b>	Profesora de iniciación a los videojuegos
<b>MARIO GARCÍA</b>	<i>Youtuber</i> de videojuegos y estudiante de Derecho
<b>ANTONIO SANTOS</b>	Desarrollador de videojuegos
<b>CRISTIAN (CRISTIANXCD13)</b>	<i>Youtuber</i> y <i>streamer</i>
<b>CIPRIANO CÁCERES</b>	Crítico de videojuegos

## 5. ESTRUCTURA DEL MARCO TEÓRICO

### 5.1. Evolución de los videojuegos

Para entender un poco más sobre el contexto que abarca al mundo de los videojuegos, debemos dar un salto en el tiempo hasta finales de los años 40 con el fin de la Segunda Guerra Mundial. Es en este momento, cuando surgen los primeros videojuegos. (Romero, S., 2020).

La carrera armamentística entre Estados Unidos y la Unión Soviética que se produce durante este periodo y que desemboca en la que conocemos como Guerra Fría, supuso un gran impulso en cuanto a creación de nuevas tecnologías y avances tecnológicos. Con estos progresos revolucionarios, comenzaron a aparecer los primeros ordenadores programables y con ellos los primeros juegos.

Aunque su origen todavía es un poco confuso, sabemos que sería durante los años 50 cuando salieran los primeros videojuegos de la historia. El primer hecho destacable en la historia de los mismos es el *Bertie the brain*, una inteligencia artificial que te permitía jugar contra ella al *Tres en Raya*, también conocido como el *OXO* y creada en 1952. Desarrollado por el estudiante de la Universidad de Cambridge, Alexander S. Douglas, este juego ha creado mucha controversia a la hora de categorizarlo como el primer videojuego de la historia o no, puesto que no cuenta con una video-animación, una de las principales características de este género. (Velasco, JJ., 2011).

Aunque la mayoría de los expertos lo consideran un juego electrónico más que un videojuego, podemos considerar que este es uno de los predecesores directos de los videojuegos actuales.

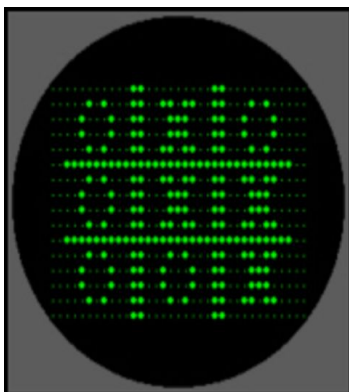




Años más adelante, en 1958, nacería *Tennis for two*, un juego muy rudimentario creado por el físico William Higginbotham. El físico utilizó un osciloscopio para presentar el juego al público como una demostración de la aplicación de la ciencia en la vida cotidiana. El juego se proyectaba en el tubo de rayos catódicos de 5 pulgadas que tenía la máquina y consistía en golpear un punto de un extremo al otro de la pantalla. Este juego tuvo un gran éxito en su exposición en el *Brookhaven National Laboratory* y los asistentes hacían largas colas para poder probarlo. Sin embargo, debido a que el equipo que requería para poder jugarlo era demasiado especializado, no tuvo la acogida esperada fuera de la exposición (A+E Networks Latinoamérica, 2019).

Lo que le diferenciaba de *OXO* es que tenía física, unos cuadros por segundo muy superiores para su época y controles separados que podrían ser utilizados por dos jugadores a la vez. Pero, sin embargo, también carecía de algunas características para acogerse a la definición de lo que entendemos por videojuego.

Figura 1. Bertie the Brain (OXO)



Fuente imagen:

<http://soyouwannaplaytheclasics.blogspot.com/2015/12/oxo-one-that-may-or-may-not-have.html>

Figura 2. Computadora con el juego *Tennis for two*



Fuente imagen:

<https://www.muycomputer.com/2018/10/22/tennis-for-two-primer-videojuego-60-anos/>

No fue hasta 1962 cuando se creó el primer videojuego que desarrollaría todas las peculiaridades que definen este género. Producido por Steve Russell, Martin Graetz y Wayne Wiitanen, *Spacewar!* consistía en el manejo de una nave espacial que disparaba cohetes a otras naves, reproducido en un vanguardista ordenador DEC PDP-1. En 1961, sus autores ya tenían creado un prototipo de lo que sería el primer videojuego capaz de ser replicado en múltiples ordenadores. Un año más tarde serían Dan Edwards, Peter Samson y Martin Graetz los que les añadirían otra serie de complementos, como mejores gráficos, ambientación, un fondo fijo y un centro de gravedad para incrementar la dificultad y el



atractivo del juego. El videojuego debutó en el evento Open House de MIT, el Instituto de Tecnología de Massachusetts donde estudiaban sus creadores, y fue todo un éxito.

A diferencia del problema que presentaba *Tennis for two*, ya que requería un equipo muy especializado para jugarlo, sus creadores pusieron una solución a esta cuestión y lo desarrollaron para que se pudiera reproducir fácilmente en cualquier ordenador, por lo que se hizo muy popular en las universidades y laboratorios que tenían el PDP-1. (Velasco, J.J., 2015).

A pesar de ello, ninguno de estos juegos llegó a comercializarse puesto que, a pesar de que podía reproducirse en otros ordenadores, había un total de cincuenta ordenadores PDP-1 en los que se pudieran utilizar, la mayoría en laboratorios o universidades, por lo que no tenía un fácil acceso. Además, para poder comercializarlo a gran escala para que más gente pudiera jugarlo, se necesitaría algún tipo de ordenador modificado para que se pudiera reproducir el juego, una tecnología que no era demasiado asequible para un uso individual fuera del ámbito profesional. Es decir, se necesitaría lo que conocemos hoy día como una consola.

No fue hasta 1972 cuando se crearía la primera videoconsola de la historia a manos del ingeniero germano - estadounidense Rudolf Heinrich Baer. La consola *Magnavox Odyssey* fue la primera en producirse en masa y comercializarse, primero en Estados Unidos y después, con versiones de esta, en el resto del mundo. Esta invención supuso un gran avance en el mundo de los videojuegos porque no sólo llegaba a muchos hogares de una forma más práctica y accesible, sino que abriría al mundo una nueva puerta hacia una industria de creación de videojuegos. Aunque, a pesar de esto, seguía siendo muy cara para que la pudiera comprar cualquier persona (Llaca, M., 2017).

Figura 3: Juego *Spacewar!*



Fuente imagen:

<https://www.nytimes.com/2012/12/15/arts/video-games/spacewar-video-games-at-museum-of-the-moving-image.html>

Figura 4: Videoconsola *Magnavox Odyssey*



Fuente imagen:

<https://elretronostalgico.wordpress.com/2018/06/26/breve-mirada-a-las-consolas-de-1a-generacion-i-magnavox-odyssey/>



Con el paso del tiempo, la marca ha ido produciendo nuevas versiones de esta consola pionera en su campo, ampliando el abanico de videojuegos y retroalimentando la industria.

Con el auge de este sector, se crearon nuevas necesidades y puestos de trabajo, con lo que muchas personas, viendo que era un nicho sin explotar, se animaron a aprender a programar y a crear videojuegos.

Ante el problema de lo caro que era el mercado de las videoconsolas, los ingenieros estadounidenses Nolan Bushnell y Ted Dabney quisieron perfeccionar la versión del videojuego *Spacewar!* de 1962, para después intentar comercializarla en una máquina de videojuegos que se pudiera usar con monedas, al cual llamaron *Computer Space*. Es decir, en 1971 surgieron las primeras máquinas recreativas que podían llegar a la población de una manera más barata y accesible (Velasco, J.J., 2011).

A finales 1972, Nolan Bushnell fundó la compañía *Atari*, la primera empresa en comercializar con juegos arcade. Con la ayuda del programador Al Alcorn, copiaría un rudimentario juego de tenis que se presentó en una inauguración de la recién estrenada *Magnavox Odyssey*, el cual tomarían como inspiración para el *Pong*, el primer juego que tuvo gran éxito comercialmente. Todo el mundo quería jugar al *Pong*, por lo que se instalaron unas 19.000 máquinas a lo largo de Estados Unidos (Pong Game).

Este éxito hizo que muchas compañías lanzarán sus propias versiones del *Pong*, incluso en aparatos caseros diseñados únicamente para jugar a este título. Así que Bushnell tuvo que buscar diferentes formas de innovar. Para ello, decidió encomendar la tarea de crear un nuevo tipo de *Pong* vertical a un empleado de 20 años que le prometió tenerlo lo antes posible, su nombre era Steve Jobs.

Figura 5: Máquinas arcade con el *Computer Space*



Fuente imagen:  
<https://wow.mx/12550/>

Figura 6: Juego *Pong*



Fuente imagen:  
<https://hoventec.com/tecnologia/pong-com-o-este-videojuego-puede-diagnosticar-enfermedades/>



El joven empresario no sabía cómo hacer un videojuego, así que recurrió a su mejor amigo Steve Wozniak para que hiciera el trabajo con la promesa de dividir a la mitad de las ganancias que Bushnell le prometió por el proyecto. Wozniak se puso a trabajar y, en 4 días sin dormir, logró hacer el trabajo que regularmente tenían que hacer seis personas en un mes.

El nombre de este juego sería *Breakout* y fue un éxito inmediato gracias a su modo de juego. Pero lo que lo hace ser parte de la historia es que, mientras todos los demás juegos de la época tenían nombre genérico, *Breakout* fue el primero en tener un nombre y concepto interesante fuera de lo ordinario y que atrapaba la imaginación: un escape de prisión. Este concepto lo diferenciaba del resto pues al juego se le añadía un sentido o un propósito (Gaming History).

Tras el éxito de *Breakout*, Bushnell quería expandir su negocio, así que le vendió la operación de la compañía en Japón a Masaya Nakamura, fundador de una pequeña compañía llamada Nakamura Manufacturing Company, que después se convertiría en Namco.

Nakamura tenía todos los derechos para distribuir *Breakout* en Japón pero Bushnell quería que las máquinas fueran americanas así que había un largo tiempo de espera por el proceso de importación. Desafortunadamente, para Nakamura había un competidor sorpresa que no tenía que esperar por nada y que empezó a hacer contrabando de máquinas piratas. Estamos hablando de los *Yakuza*, el clan de crimen organizado de Japón.

La proliferación de estas máquinas ilegales se convirtió en un factor importante para el éxito temprano de los videojuegos en el país asiático.

Figura 7: Juego *Breakout*



Fuente imagen:

<https://www.neoteo.com/la-historia-de-breakout-el-juego-que-influyo-el/>

Figura 8: Arcade con *Gun Fight*



Fuente imagen:

<https://www.pinterest.cl/pin/299982025171320464/>



Una nueva compañía de videojuegos surgió en Japón suponiendo un nuevo horizonte hacia los videojuegos. Uno de los juegos que Taito tenía en mente era *Gun Fight*, que fue distribuido por Midway en 1975. Este título no solo tenía un concepto de western americano muy fácil de identificar, sino que se convertiría en el primer juego en tener combate entre humanos así, como gráficos más avanzados que representaban personas, cactus, árboles y carretas, algo que contrastaba fuertemente con la tendencia de la época de usar figuras geométricas como representaciones de minimalismo forzado, de naves espaciales lineales o pelotas abstractas. Incluso, musicalmente fue un paso más allá al incorporar la “marcha fúnebre” de Chopin en versión digital (Reverendhunt, 2019).

Los logros de *Gun Fight* no solo fueron de software sino también de ingeniería, pues la versión de Midway fue el primer juego de arcade en dejar al lado los circuitos integrados para dar paso al microprocesador, lo que hacía que todo el juego se desarrollara mejor gráficamente hablando. Esto sentó las bases para un nuevo título de Taito que conquistaría el mundo.

*Space Invaders* fue el primer juego en ser un rotundo éxito comercial al vender 300.000 arcades sólo en Japón y unas 60.000 en Estados Unidos.

El arcade *Space Invaders* no solo incluía figuras simples o personajes que imitaban la realidad, sino que tenía un diseño de personajes acompañados de animaciones sencillas y un *gameplay* frenético que se hacía cada vez más veloz. Pero a pesar del sorprendente éxito de *Space Invaders*, este no sería nada comparado al de un nuevo juego que debutaría en 1981 (García, 2020).

Creado por Toru Iwatani de *Namco*, *Pac-Man* rápidamente se convertiría no solo en un juego que tendría una base de jugadores activos de 30.000.000 en todo el territorio norteamericano, sino que increíblemente sobre pasaría las ganancias de la película más importante de la época, *Star Wars*. Esto lo convertiría en uno de los iconos más importantes de toda una generación, e incluso lo colocaría en la portada de la revista Times (Ros, L., 2020).



Figura 9: Arcade de *Pac-man*



Fuente imagen:

<https://www.etsy.com/es/listing/467102038/pac-man-fully-restored-origin-al-video>

Figura 10: Juego de *Pac-Man*



Fuente imagen:

<https://www.milenio.com/virales/pac-man-coronavirus-crean-version-covid-19-mitico-videojuego>

La PAC-manía había atrapado al mundo. El éxito de *Pac-Man* se debió, en gran medida, a su magnífico diseño: simple, inigualable e inconfundible. *Pac-Man* tuvo un enorme impacto e influencia en los videojuegos que se puede atribuir a que el concepto de este juego era totalmente innovador y no se limitaba a imitar formas existentes de entretenimiento que dominaban el mercado en la época.

*Pac-Man* presentó un concepto totalmente innovador que pertenecía única y exclusivamente a los videojuegos, y que solo era posible de entender en su totalidad a través de este nuevo medio. También resaltó por tener personajes con identidad entre los que, por supuesto, resaltaba el personaje principal y los cuatro fantasmas, controlados por inteligencias artificiales individuales que los hacían comportarse de manera diferente. Este juego también tuvo una de las primeras secuencias animadas que mostraba a los personajes en diversas situaciones simples y que ayudaba a fortalecer la imagen de *Pac-Man*.

Nolan Bushnell no podía desaprovechar la oportunidad que *Pac-Man* representaba y decidió ponerse manos a la obra y, mandó a hacer su versión de *Pac-Man* para su reciente consola casera, el Atari 2600. La calidad no importaba, lo fundamental era que este juego estuviera de inmediato en las casas de todo el mundo. Así que Atari hizo su nuevo juego en un par de semanas y, como era de esperarse, los resultados fueron desastrosos. El juego no solo carecía del carisma de su oponente de arcade, si no que era un mal juego por dónde se viera. Tenía una pésima jugabilidad y gráficos espantosos.



Todo esto ayudó a erosionar la credibilidad de la compañía y de los videojuegos en general que, cada vez era más pobre pues, desafortunadamente, el éxito de *Pac-Man* y de otros juegos de la época hizo que el mercado creciera más rápido de lo que estaba preparado para resistir. Así que se haría una oleada de malos juegos para consolas caseras, hechos de forma apresurada para poder hacer dinero rápido sin importar sacrificar la calidad. La saturación de mercado terminó matando el interés de las consolas y causó una pérdida del 97% del mercado de 1983-85 que se conocería como la Crisis del videojuego de 1983.

Figura 11: Saga *Life is strange*



Fuente imagen:

[https://as.com/meristation/2018/12/20/noticias/1545316882\\_689373.html](https://as.com/meristation/2018/12/20/noticias/1545316882_689373.html)

Figura 12: *Gris*



Fuente imagen:

<https://www.3djugos.com/33038/gris/>

Figura 13: *Celeste*



Fuente imagen:

<https://vandal.elespanol.com/juegos/ps4/celeste/44239#p-73>

Muchos expertos de la época aseguraron que los videojuegos eran una simple moda pasajera que estaba muriendo, pues había pasado de generar 3.200.000.000 de dólares anuales a solo 100.000 en un par de años. Pero afortunadamente, no todo estaba perdido pues muy pronto el mundo conocería estricto control de calidad e increíble creatividad que no solo reviviría la industria de los videojuegos, sino que por sí sola los colocaría en el pedestal más alto y marcaría a toda una generación que crecería con sus increíbles títulos y personajes para los que no estábamos para nada preparados. Estamos hablando de *Nintendo* (Nintendo, 2020).

A partir de ese momento, surgirían otras compañías como *Sony* o *PSP* que le harían competencia a *Nintendo*. La historia de los videojuegos es realmente reciente puesto que comprende unos 60 años aproximadamente.

El auge de los videojuegos siguió creciendo con el paso de los años y las compañías competían entre ellas con nuevas características en los lanzamientos de los nuevos títulos de sus videojuegos, como mejores gráficos, mejor audio o mejores historias.



Tanto es así que ya no solo se centraban en crear una historia que buscara entretener a sus jugadores. Se empezaron a crear historias que de verdad calaran de algún modo a las personas que jugaban a sus títulos.

Se comenzaron a introducir temáticas más reales quisiera de la experiencia del jugador algo todavía más sensorial, hablando de temas como el acoso escolar, la depresión, el suicidio, las violaciones, las drogas e introduciendo cierto activismo de temática feminista, LGTB, defendiendo los derechos de los inmigrantes y fomentando el aprendizaje de la persona.

De otra manera, los videojuegos se han ido extendiendo a otras disciplinas como la comunicación o la educación, apareciendo nuevas técnicas como los *newsgames*, los *docugames*, la gamificación o los *Serious Games*, por ejemplo. Estas técnicas entre otras se tratarán en profundidad a lo largo de este trabajo.

Se crearon muchos títulos de videojuegos que han sido grandes éxitos en el mundo de los videojuegos de los que hablaremos a lo largo de este Trabajo de fin de Grado que nos ocupa en este momento, como la saga de *Life is strange*, *Celeste*, *Gris* entre otros.

## 5.2. Límites del entretenimiento

Si pensamos en las adicciones, normalmente lo primero que nos viene a la mente es en drogas como el cannabis, alcohol, heroína o cocaína. En los últimos años, investigadores han demostrado que hay otras adicciones que vienen dadas por comportamientos o conductas y que son muy parecidas a las adicciones a sustancias psicotrópicas. En principio, estas conductas no tendrían por qué ser nocivas ya que puede ser desde hacer una apuesta online a jugar a un videojuego.

La Organización Mundial de la Salud ha identificado el peligro potencial que pueden suponer los videojuegos para la salud mental y lo ha incluido en la última versión de la Clasificación Estadística Internacional de enfermedades y problemas relacionados con la salud. (Centro de Psicología de Madrid, 2020).

El “engancharnos” se debería a una serie de síntomas que generarían una importante dependencia dificultando a la persona su desligamiento con este comportamiento. Si hay adicción o no hay adicción a los videojuegos es una de las teorías sobre las que se está trabajando y todos los estudios afirman lo mismo: no hay ningún fundamento del que se pueda partir, que marque cuántas horas son necesarias para saber si la persona se está enganchando al juego o no.





Hay enfermedades como la ludopatía que se relacionan con la necesidad incontrolable del individuo de jugar a juegos con los que se obtienen una buena recompensa en un corto espacio de tiempo.

Según el psicólogo sevillano, Víctor Navarro, la mejor forma de prevención que se puede tomar es un modelado conductual y emocional, es decir, comunicar siempre las emociones que tengamos para evitar cerrarse en los videojuegos como forma de evadir esos sentimientos (Álvaro Muñiz, 2020, Comunicación Personal).

Es bueno, ser conscientes en todo momento de las limitaciones que se deben poner para que el uso de estas plataformas no perjudique otros aspectos de la persona como su ámbito social o laboral. Un uso sano y responsable de los videojuegos puede ser muy beneficioso para los jugadores (Ledo Rubio, A.I.; Gándara Martín, J.J.; García Alonso, M.I.; Gordo Seco, R., 2016, págs. 72-83).

Pero no todo es negativo, los videojuegos han ido evolucionando y creciendo con la sociedad, adaptándose a las nuevas necesidades que se iban presentando, por lo que, con ello, la representación de las diferentes enfermedades mentales se está convirtiendo en más que en el solo hecho de nombrarla en el juego, sino que muchos de ellos son juegos inmersivos que permiten comprender al jugador, al menos una parte pequeña de lo que son este tipo de trastornos.

En una entrevista al psicólogo fundador de la web Nivel Oculto que versa sobre videojuegos, Javier Alemán, expuso que "los videojuegos tienen el potencial para hacerlo mucho mejor que el cine y la literatura porque pueden ser más inmersivos y experienciales". (Trivi, M., 2019).

A continuación, explicaremos de qué manera pueden ser beneficiosos y las ramas en las que se dividen los videojuegos como herramienta más allá del entretenimiento.

### **5.3. Aplicación de videojuegos en otras técnicas**

#### **5.3.1. Gamificación**

Según la definición que propone la Universidad de Alicante en "Gamificar una propuesta docente: diseñando experiencias positivas del aprendizaje", la gamificación, o también conocida como ludificación, es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el fin de difundir un mensaje o unos contenidos para así lograr cambiar un comportamiento, a través de una



experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversificación (Gallego F., Molina R., Llorens F., 2014, Pág. 2).

Hoy día se han creado videojuegos con una gran capacidad comunicativa, que les permite transmitir gran cantidad de información de forma óptima de tal manera que le llegue al jugador y que este quiera profundizar en ella. Es el caso de *Life is Strange 2*, por ejemplo. Este videojuego se centra en temas como la xenofobia en Estados Unidos, dejando una sensación amarga al jugador por lo real que puede llegar a ser. El juego invita a buscar más información sobre estos casos llevándolo a un terreno reivindicativo.

El objetivo principal de esta estrategia consiste en trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad recompensando acciones concretas dando estímulos positivos que fomentan el aprendizaje.

Para llevar a cabo esta dinámica lúdica se utilizan una serie de mecánicas extraídas de los juegos:

- **Técnica mecánica.** Se trata de la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son: la acumulación de puntos, la superación de diferentes niveles o fases, la obtención de premios o regalos, utilización de clasificaciones que fomentan la competitividad, misiones o retos...
- **Técnicas dinámicas.** Este tipo está ligado a la motivación del propio jugador para participar y seguir adelante en la persecución de sus objetivos. En este caso, las técnicas dinámicas que más se suelen utilizar son: las recompensas, los logros y/o la competición.

En función de la dinámica que se persiga dependiendo de los objetivos que queremos cumplir, se podrían utilizar unas técnicas u otras.

La idea que persigue y defiende la gamificación no es crear un juego para que sea más entretenido para el estudiante, sino construir un método de aprendizaje basado en los sistemas de puntuación, recompensa y objetivo de los videojuegos para que los contenidos se asimilen más fácilmente y de una forma más dinámica y entretenida.

Actualmente, existen muchas plataformas que simulan entornos en las que se utilizan las diferentes mecánicas las cuales pueden servir de referencia para aplicar estas técnicas. Algunas de las plataformas más populares utilizadas pueden ser:



- **Badgeville:** Se trata de una de las plataformas más utilizadas hoy día. Pone en mano del consumidor una herramienta de búsqueda especializada que permite gamificar diferentes situaciones partiendo de unos objetivos y/o recompensas totalmente personalizables.
- **Bunchball:** Fue una de las primeras aplicaciones de gamificación que se desarrolló con el auge de estos métodos de formación enfocada para distintos negocios. Fundada en 2007, se ha convertido en una de las plataformas más utilizadas por los equipos de ventas que utilizan Salesforce.
- **Big door:** Se trata de una de las escasas plataformas con precios públicos que ofrecen una versión beta gratuita dirigida a usuarios que deseen implementar su página web y hacerla mucho más vistosa y dinámica.
- **Gigya:** Consiste en una de las grandes aplicaciones corporativas con productos de gamificación comerciales.
- **Openbadges:** Se trata de las pocas plataformas gratuitas que comercializan con productos de gamificación. Desarrollada por la compañía de Mozilla, proporciona al usuario una variedad de utilidades de una forma muy visual e intuitiva, como un resumen de vida laboral, por ejemplo.
- **ClassDojo:** Otro de los sistemas más sofisticados para la utilización de la gamificación en el ámbito educativo. Con una serie de mecánicas muy sencillas y atractivas, este sistema fomenta la participación tanto del profesorado, el alumnado como a su familia.

Figura 14: Versión educativa del videojuego multiplataforma Minecraft.



Fuente imagen:

<https://www.vidaextra.com/otros-generos/puedes-jugar-gratis-al-minecraft-original-tu-navegador>

Hay que hacer una distinción, puesto que no todo lo que tiene que ver con los juegos es gamificar. En esta definición se deben excluir los juegos que no se han diseñado para el aprendizaje, pero que se utilizan para finalidades educativas. Es el caso de la nueva versión educativa de *Minecraft*. En julio de 2016, *Microsoft* lanzó una nueva versión del popular



videojuego de cubos como herramienta de aprendizaje basada en los principios de la gamificación.

La utilización de estas técnicas puede ser muy beneficioso para los alumnos, puesto que aumentan la motivación, mejora las habilidades y conocimientos, promueve de igual manera la participación activa por parte del alumnado en el proceso de aprendizaje, permite aumentar la dificultad progresivamente evitando la frustración y la sensación de sedentarismo y estimula las habilidades sociales de los participantes.

Por otro lado, no siempre es positiva puesto que si se lleva a cabo un mal uso de estas técnicas podría conllevar que la motivación sea momentánea y acabe siendo contraproducente, que genere un desequilibrio entre lo lúdico y lo formativo o incluso una competitividad prejudicial entre los participantes.

La gamificación como método formativo no es siempre exitoso en todos los ámbitos a los que lo queramos extrapolar. Hay algunos casos, como es el del ámbito laboral, que no tienen resultados positivos porque las circunstancias en las que se plantean son diferentes entre sí. Mientras que el único objetivo del trabajador, por lo general, es obtener su salario a cambio de su trabajo, el estudiante se comporta de manera diferente puesto que su objetivo es aprender y si es de una forma más accesible y fácil tiene mucho más éxito.

En su artículo *Gamificar y transformar la escuela*, Natalia Díaz Delgado explica que “Jugar es provechoso para adquirir cualquier tipo de aprendizaje. Llevar a las aulas juegos o elementos lúdicos adaptados a nuestros contenidos es altamente beneficioso, no solo para nuestros alumnos, sino para nosotros profesores que entendemos el aprendizaje como algo que debe darse de manera natural. Si lo lúdico nos ayuda a motivar e interesar a nuestros alumnos es claro que debemos tenerlo presente en nuestro trabajo” (DÍAZ DELGADO N., 2018).

### 5.3.2. Juegos formativos

Los Juegos formativos, también conocidos como *Serious Games*, son juegos diseñados con un propósito principal distinto su función como entretenimiento, conteniendo un vínculo evidente entre el mundo real y el virtual. Habitualmente, la función principal de los *Juegos formativos* es la formación de adultos en diferentes materias (Gestionet, 2019).

La principal diferencia que se plantea ante su similitud con la Gamificación es que, en el caso de los *Serious Games* se tratan de juegos con el objetivo principal y prioritario de la formación por encima del entretenimiento. Sin embargo, la Gamificación es una técnica extraída de los videojuegos para aplicarla a la formación.



A pesar de ser un término, relativamente novedoso, se ha podido utilizar con éxito en numerosos casos aportando beneficios en el aprendizaje. Estos juegos promueven la formación del conocimiento y el desarrollo de capacidades por medio de la exposición a diferentes situaciones, casos o problemas haciendo una simulación real de manera que el usuario puede interactuar con dicha situación en un entorno seguro. Para ello, utilizan diferentes tecnologías y están desarrollados para múltiples plataformas: ordenadores, consolas, mundos virtuales y redes sociales.

Podemos hacer una división en varios grupos de estos juegos lúdico-formativos dependiendo del objetivo final que quieran alcanzar:

- **Edutainment games o juegos educativos:** Es una de las subdivisiones más ocurrente puesto que es la más simple. Básicamente se basa en la estructura de enseñanza a través del videojuego. Por ejemplo, *The World starts with me (2003)*, con el que se pretende enseñar educación sexual a sus jugadores. Es un juego producido por la ONG *Butterfly Works* y la *Rutger World Popular Foundation* para concienciar sobre el ámbito de educación sexual: violencia, coacciones, prevención del VIH, etc.
- **Advergaming:** Juegos destinados a la promoción de un mercado o producto. Es el ejemplo de *The McDonald 's Videogame (2006)*, con el que el jugador forma parte de la directiva de la empresa y tiene que sacar adelante, de la mejor manera posible, el restaurante.
- **Simulación:** Estos juegos se caracterizan porque realizan una serie de actividades de la vida real para preparar al jugador ante las diferentes dificultades que se les puede plantear. Es el ejemplo de *Food force (2005)*, un juego de simulación en el que el usuario tiene que realizar las diferentes tareas que deben realizar los trabajadores de la ONU, de esta forma los jugadores pueden saber de forma más cercana la misión tan importante que ejercen estos profesionales. Este juego creado por el Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas, consta de unos gráficos atractivos similares a los de sagas famosas de videojuego como las de *Indiana Jones* o *Tomb Raider* con el fin de construir un producto competitivo que pudiera atraer a los jóvenes.



Figura 15: Food Force



Fuente imagen:

<https://www.levante-emv.com/tecnologia/2008/10/31/food-force-lanza-version-espanol/513195.html>

Figura 16: The world starts with me



Fuente imagen:

<https://www.facebook.com/pages/category/Community/The-World-Starts-With-Me-Ethiopia-982004588476488/>

- **Persuasive games:** Se trata de un tipo de videojuegos cuyo objetivo es influenciar en el jugador de alguna manera para que cambie un comportamiento o actúe de una forma determinada. Uno de los ejemplos dentro de este bloque es *Honoloko (2005)*. Es un videojuego promocionado por la Agencia Europea del Medioambiente y la Oficina Regional para Europa de la Organización Mundial de la Salud que se basa en la toma de decisiones para mantener un mundo más limpio y saludable.
- **Games for health:** Estos videojuegos se caracterizan por ser utilizados como métodos de tratamiento o rehabilitación de pacientes que sufren alguna enfermedad tanto física como mental. *Get well* es uno de los ejemplos de este tipo de juegos. Consiste en la manipulación de un personaje que es un joven con cáncer que lucha contra la enfermedad.

Figura 17: The McDonald's Videogame



Fuente imagen:

<https://www.portalprogramas.com/mcdonalds-vidеоgame/>

Figura 18: Honoloko



Fuente imagen:

[https://www.eea.europa.eu/highlights/Ann1124961719/honoloko-multilingual\\_large.jpg/image\\_view\\_fullscreen](https://www.eea.europa.eu/highlights/Ann1124961719/honoloko-multilingual_large.jpg/image_view_fullscreen)



Los *Serious Games* pueden ayudar a la comprensión de conceptos o materias o trabajar como medio de comunicación o publicitario, sin dejar atrás su función de entretenimiento y simulación de diversas actividades.

### 5.3.3. Proyecto CheckPoint

El *Proyecto Checkpoint* (2019) forma parte de una organización benéfica cuyo objetivo es informar y proporcionar los recursos necesarios para ayudar a las personas con problemas de salud mental que lo necesiten a través de los videojuegos.

Esta organización pretende reinventar el concepto de videojuego, el estigma social y desarraigar los prejuicios entorno a ellos para que se consideren también una forma positiva de tratar los problemas mentales además de dar una visibilidad muy importante a diferentes realidades sociales.

A través de cursos educativos entre otras maneras, pretenden informar y formar a las personas sobre diferentes cuestiones sobre la salud mental, el bienestar y la resiliencia. Además, promueve el uso responsable de los videojuegos y su uso para tratar a personas con diferentes enfermedades mentales.

Figura 19: Imagen de la Organización CheckPoint sobre la salud mental



Fuente imagen: [checkpointorg.com](http://checkpointorg.com)

Analizaremos en profundidad este concepto durante el desarrollo del Trabajo de Fin de Grado, en gran parte en el punto de videojuegos como terapia.



## 6. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE CASOS

### 6.1. Videojuegos como denuncia social

#### 6.1.1. La saga *Life is Strange*

*Life is Strange* es una saga de videojuegos de aventura gráfica que desarrolla su trama a lo largo de episodios en los que, como se advierte en cada capítulo, todas las elecciones que tome el jugador durante el transcurso de la historia pueden influir en cómo se desarrolle la trama.

Dentro de esta franquicia, actualmente se encuentran cuatro títulos que componen el mundo ficticio creado para la saga. Estos títulos son: *Life is Strange*, *Life is Strange: Before the Storm*, *Captain Spirit* y *Life is Strange 2*. Aunque relacionados entre ellos, cada una de estas entregas, tienen una historia independiente y diferentes protagonistas.

Figura 20: *Life is strange*



Fuente imagen:

<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-life-strange-episodio-1-chrysalis-107854>

Figura 21: *Life is strange: Before the storm*



Fuente imagen:

<https://www.hd-tecnologia.com/un-nuevo-episodio-para-life-is-strange-before-the-storm/>

Figura 22: *The Awesome Adventures of Captain Spirit*



Fuente imagen:

<http://lojueguito.es/the-awesome-adventures-of-captain-spirit-analisis/>

Figura 23: *Life is Strange 2*



Fuente imagen:

<https://rpp.pe/blog/mas-consolas/analisis-de-life-is-strange-2-lo-bueno-lo-malo-y-lo-fco-noticia-1267001>





Aunque pueda camuflarse detrás de unos gráficos espectaculares y su singular mecánica de juego, *Life is Strange* tiene un trasfondo mucho más oscuro de lo que parece a simple vista. Y es que, este videojuego no deja indiferente al jugador, puesto que muestra de una forma cruda y sin tabúes diferentes realidades y problemáticas sociales que se dan en la vida real como son la xenofobia, el maltrato infantil, el consumo de drogas, la visibilidad LGTBI+, las enfermedades mentales, el acoso escolar, el suicidio o las violaciones.

En 2015, *Donnod Entertainment* y *Square Enix* lanzaron el primer de los 5 episodios que compondrían la primera entrega de la franquicia para varias plataformas como PC o Xbox, entre otras. Tuvo una gran acogida en el mercado y consiguió muy buenas críticas, tanto es así que consiguió varios galardones: el premio BAFTA (British Academy Games Awards) a la **mejor historia** y seis nominaciones en los People's Gaming Award a juego por el cambio, mejor narrativa, mejor juego original, mejor audio, videojuego del año y mejor momento de juego por la escena de la salvación de Kate.

Pero la trayectoria de esta saga no queda ahí. Dos años más tarde, en 2017, se publicó la segunda entrega, *Life is Strange: Before the storm*, la precuela de *Life is Strange* que consiguió nueve premios, y diecinueve nominaciones durante 2017 y 2018.

Durante el año de estreno de este título, ganó el título a **Mejor GamesRadar** de los premios del E3, el premio a **Mejor Banda Sonora** y al **Momento más Impactante** (con la obra de teatro *La Tempestad*) por el informe de juego publicado por Los Premios del Año de Juegos de Aventura, también ganó el premio a **Mejor Juego de aventura** de los Premios Reader's Choice Best del 2017.

En 2018, el segundo título de la saga siguió acumulando premios como al **Mejor Repertorio de Canciones** de los Premios NAVGTR, así como el premio a **Mejor guión** y al de **Servicio Público y Activismo** de los Premios People's Voice. Los últimos galardones que se llevaría este juego durante el año fueron los premios a **Mejor Juego del Año** y a **Mejor Impacto social** de mano de los Premios Games for Change.

A mediados de 2018, se publicó un spin-off de la saga llamado *The Awesome Adventures of Captain Spirit* que introduciría un nuevo personaje en la franquicia. Unos meses después, a finales de septiembre, se publicó el primero de los cinco episodios que componen la trama de *Life is Strange 2*. Este juego consiguió un total de 2 premios y 12 nominaciones desde 2018 hasta 2020. En 2019 recibió su primer premio a **Mejor Guion Original** durante el Festival de Cine Internacional de Etna Comics y, en 2020, consiguió el premio de BAFTA Games Award a la **Mejor ejecución del papel principal** gracias a Gonzalo Martín, el actor de doblaje que daría la voz a Sean Díaz.



*Life is strange* es uno de los títulos en el mundo de los videojuegos que más temáticas sociales retratan para darles visibilidad desde un punto de entretenimiento.

- **Life is Strange**

*Life is Strange* es un juego de aventura gráfica en tercera persona que se divide en cinco episodios los cuales se van definiendo acorde a las decisiones que se vayan tomando durante el tiempo de juego.

En este juego encarnamos a Max Caulfield, una estudiante de fotografía que se traslada en su primer año a la Academia Blackwell, de Arcadia Bay. Allí se reencontrará con su amiga de la infancia, Chloe Price.

Todo comienza el primer día de instituto en el que ve cómo disparan a una chica en el lavabo de la escuela. Es en ese momento cuando descubre que tiene poderes para poder retroceder en el tiempo, así que sin saber cómo poder controlarlo, salva a la chica y retrocede unos minutos atrás. La chica a la que salva es Chloe Price, una vieja amiga de la infancia de la que llevaba tiempo sin saber tras mudarse años atrás con su familia Oregón. Al principio Max no consigue reconocer a su amiga puesto que ella había cambiado bastante, su padre había muerto y se había convertido en una persona totalmente distinta.

La trama se desarrolla dentro de un contexto que refleja muchas realidades que se pueden reproducir en la vida cotidiana de cualquier alumna de instituto. En el videojuego se muestran muchas problemáticas, como el acoso escolar que sufren dos de sus compañeras y amigas, Kate Marsh y Alyssa Anderson. Durante el transcurso de la historia, Kate se enfrentará a un fuerte acoso en las redes sociales debido a un vídeo en el que la habían drogado, y que la llevaría a querer quitarse la vida saltando desde el tejado de la Academia. Una de las misiones principales de Max es conseguir salvar a su amiga.



Figura 24: Max ayudando a bajar de la cornisa del tejado a Kate tras intentar suicidarse



Fuente imagen:

<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/11/veja-com-o-salvar-kate-no-segundo-episodio-de-life-strange.html>

También se reflejan otras realidades como el uso de drogas y la depresión, representada principalmente en el personaje de Chloe Price. La chica se verá envuelta en el mundo de las drogas tras la muerte de su padre y la desaparición de su interés romántico, Rachel Amber, su único apoyo después de que falleciera su progenitor y su mejor amiga tuviera que marcharse de la ciudad, a la cual busca durante todo el juego.

Otro de los grandes puntos que toca este gran videojuego, es el de las violaciones y los abusos sexuales. Con el transcurso de la historia, se descubrirán una serie de hechos que llevarán a Chloe y a Max a sospechar que uno de los profesores de fotografía de la protagonista es un perturbado pedófilo que abusa, viola y fotografía a chicas de la Academia.

Es así como descubrimos que una de sus víctimas fue Rachel Amber, a la cual encuentran asesinada al final de la historia en un vertedero a las afueras de la ciudad de Arcadia Bay.

Figura 25: Señor Jefferson, profesor en Arcadia Bay, haciéndole fotos atada y drogada a Max



Fuente imagen:

<https://lifeiskorrasami.tumblr.com/post/139496297815/rachel-amber-mark-jefferson-and-toxic>



Durante el transcurso de la historia, Max se da cuenta de que si usa sus poderes hay consecuencias y al final, al cambiar tantas veces el transcurso natural del tiempo, hace una brecha temporal que se refleja como un huracán que pretende arrasarlo con todo el pueblo. En esta coyuntura, la decisión final que debe tomar nuestra protagonista es salvar a su mejor amiga, Chloe, o salvar al resto de personas del pueblo volviendo a través de una foto con sus poderes al pasado y de esta manera evitar la muerte en el baño de su amiga en el instituto. Es el jugador el que toma la decisión final que no solo servirá como cierre del juego, sino que sembrará un precedente en el inicio de *Life is strange 2*.

Ante la relevancia que estaba teniendo el juego en el mercado, sus creadores decidieron crear una página web que, además de promocionar sus títulos y el merchandising de la marca, pudiera funcionar como una plataforma de ayudas para las personas que estuvieran pasando por alguna situación similar a las que se representan en el juego.

Además, la propia desarrolladora del juego, en su página web, consta de un apartado en varios idiomas con distintos números de teléfono y páginas web de muchos países para que las personas que tengan problemas de salud mental o de cualquier otro tipo tengan a dónde acudir (<https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-gb/talk>).

- **Life is Strange: Before the Storm**

*Life is Strange: Before the Storm* se trata de la precuela de la primera entrega de esta serie de videojuegos desarrollada por *Donnod Entertainment*. En este caso, la protagonista es Chloe Price, por lo que una de las principales características del primer juego, la capacidad de Max para volver en el tiempo, no es posible. En esta ocasión, se le da un tono a la historia mucho más realista sin la distracción de los poderes sobrehumanos de Max, contando la vida de Chloe tras la marcha de su mejor amiga a Oregón y la muerte de su padre. Siguiendo el mismo formato de juego que el anterior, el juego se basa en la toma de decisiones y la resolución de pequeños puzzles para desarrollar la historia.

La trama comienza cuando Chloe, una joven rebelde y desorientada por todas las cosas que le habían ocurrido durante algunos años atrás, se escapa de casa para ir a una fiesta. Es en este lugar donde entabla amistad con Rachel, una joven popular que estudia en su instituto.

La historia gira en torno a la evolución de Chloe y cómo supera el trauma de la muerte de su padre y el abandono de uno de sus pilares principales desde pequeña, que era su amiga Max.



Vemos cómo en Chloe se encarnan dos grandes problemas reales que se pueden encontrar en cualquier situación en la vida cotidiana: la ansiedad y la depresión. La protagonista busca en las drogas y el vandalismo un refugio donde sentirse segura. Después de algunos años, su madre había rehecho su vida y se había casado con otro hombre, convirtiéndose esto en otro de los conflictos a los que se tenía que enfrentar la joven. Se presenta una visión más cercana de Chloe para que, sobre lo que ya sabíamos de ella en el anterior juego, se pudiera entender cómo los acontecimientos que le habían sucedido habían moldeado su personalidad.

La aparición de Rachel en su vida supone un nuevo tronco donde aferrarse para sobrellevar todos los cambios que estaban sucediendo en su vida, por lo que pronto se hacen grandes amigas.

Figura 26 y 27: Dos de los sueños recurrentes de Chloe con su padre, ambos relacionados con su coche



Fuente imagen:

<https://etgeekera.com/2017/11/10/life-is-strange-before-the-storm-episode-two-brave-new-world-pc-review/>



Fuente imagen:

<https://venturebeat.com/2017/12/13/life-is-strange-before-the-storm-episode-3-hands-on-love-and-loss/>

A pesar de que su vida estaba reconduciéndose gracias a su nueva amiga, la sombra del trauma de la muerte temprana de su padre debido a un accidente de coche se hace muy presente en el juego. Aún varios años después de lo ocurrido, Chloe tiene pesadillas recurrentes en la que habla con su padre, las cuales siempre acaban de la misma manera, viéndolo morir.

El personaje de Rachel Amber también ejerce una gran influencia en la historia. Caracterizada por ser una de las mejores alumnas de la Academia y por su popularidad y simpatía con todos los estudiantes, Rachel es el prototipo de persona que aparenta ser un modelo a seguir para los demás. Pero esto no es siempre así, puesto que en ella se representa la inestabilidad emocional, la agresividad y el trastorno de bipolaridad. Rachel



descubre cosas sobre ella misma y su familia que afloran todos estos problemas internos en ella.

Figura 28: Rachel a punto de provocar un incendio que asolaría gran parte del bosque de Arcadia Bay.



Fuente imagen:

<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/life-is-strange-before-the-storm>

Figura 29: Obra de teatro de *La Tempestad* premiada a la Escena más conmovedora.



Fuente imagen:

<https://www.youtube.com/watch?v=4KU7ZSeWV3s>

Por otra parte, entre ellas empieza a surgir una relación de mucho más que una simple amistad entre esta situación tan complicada que las hace unirse la una a la otra mucho más, exponiendo lo importante que era Rachel para Chloe, entendiendo así su reacción cuando desaparece y la encuentran muerta como ocurre en el primer juego, siendo su desaparición el final de esta segunda entrega. La novedad de esta entrega es que, a pesar de lo mucho que pueden modificar la trama las decisiones que tome el jugador, los finales no son tan diferentes entre ellos, a diferencia de *Life is Strange*, puesto que la decisión final podía cambiar totalmente el desenlace de la historia.

Este juego apela en gran medida y ha tenido el gran éxito que tuvo en tan poco tiempo por la necesidad empática que se establece con el personaje principal. Chloe es uno de los personajes más queridos de la saga y, adentrarnos de tal forma en su cerebro para saber por qué es cómo es, reinventa el concepto de inmersión en la narrativa del videojuego.

Como el modelo anterior, busca exponer la realidad más cruda de la sociedad para que los jugadores aprendan y se puedan sentir identificados con la situación que se narra, y de esta manera poder enseñar al mundo y crear conciencia de estas situaciones son totalmente posibles en la vida real.

- **Life is Strange 2**

*Life is Strange 2* vuelve a los orígenes de la saga dándole poderes sobrenaturales a uno de sus protagonistas principales. Pero este no es su principal atractivo. A pesar de lo llamativo de la jugabilidad que aporta el poder de la telequinesis (mover objetos con la mente) a la



trama, la historia que narra es tan dura y desgarradora que opaca un poco la existencia de ese don. Y es que, la tercera entrega de la saga ha ido sacando y mejorando las mejores partes de cada una de las ediciones anteriores para crear uno de los mejores juegos de la saga por la historia.

Aunque toca diferentes temáticas, la más desarrollada y la que se trata con más profundidad es la xenofobia existente en Estados Unidos. Una problemática que tenemos desgraciadamente a la orden del día después de las revueltas que se han registrado durante las últimas jornadas por la muerte de un ciudadano estadounidense negro a manos de la policía.

Figura 30: Imagen de la muerte del padre de los hermanos Díaz al comienzo de la historia



Fuente imagen:

<https://www.youtube.com/watch?v=4KU7ZSeWV3s>

La historia, situada varios años después de lo acaecido en *Life is strange*, trata sobre dos hermanos, Sean y Daniel Díaz, de origen latinoamericano por parte de padre y estadounidense por el de madre, que residían en un barrio de Seattle junto con su padre. Sus vidas pasaban con cierta normalidad hasta que un día, uno de sus vecinos más conservadores con el que solían tener algunos problemas decidió acosar mientras jugaba en su jardín a Daniel, el hermano más pequeño con tan solo 9 años.

Sean, al escuchar que estaban intentando agredir a su hermano pequeño, salió a su encuentro para defenderlo. La discusión fue subiendo de tono hasta que empezaron a pelearse, con la mala suerte de que el agresor caería hacia atrás y se daría un golpe en la cabeza que lo dejaría inconsciente en el suelo. Para ese entonces, el padre de los protagonistas había salido al escuchar el alboroto que había en su jardín y una patrulla de policía estaba llegando al lugar.



Aquí es donde entra más aún la representación de la xenofobia en el juego, puesto que el policía al ver al chico en el suelo dio por hecho que la familia había atacado al joven y, a punta de arma, se dispuso a llevarse al padre de Sean y Daniel. El señor Díaz quiso explicarle la situación al agente, pero este le disparó sin más. Este fue el detonante que haría que Daniel descubriera su don. Ante la situación estrés y sin saber ni siquiera manejar sus poderes, que recordemos que todavía no sabía que tenía, la fuerza de Daniel literalmente explotó arrasando todo a su alrededor. Los únicos supervivientes fueron los dos hermanos.

El juego trata en su forma más dura y detallada, cómo los dos hermanos son perseguidos por las autoridades y son empujados a huir para cruzar la frontera hasta la ciudad de nacimiento de su padre, Puerto Lobos.

El jugador vivirá esta experiencia desde el punto de vista de Sean, el hermano mayor, un adolescente que tiene que mantener a salvo a su hermano tras el asesinato de su padre, mientras huye de la policía atravesando el país a pie y sin más que una mochila como única pertenencia.

En cada capítulo en los que se desarrolla la historia, tendrán que hacer frente a diferentes adversidades cada una más complicada que la anterior, mientras intentan sobrevivir.

Figura 31: Sean y Daniel en su huida de Seattle hacia Puerto Lobos



Fuente imagen:

[https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Sean\\_and\\_Daniel](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Sean_and_Daniel)

Solos, sin tener dónde dormir y qué comer, la vida para los hermanos se va haciendo cada vez más complicada. Sean es consciente que tiene que cuidar de su hermano y que las decisiones que tome afectarán a las vidas de ambos.

Con la llegada de los meses más fríos y sin tener un techo dónde dormir, Daniel enferma y Sean decide cambiar su ruta y hacer una parada en casa de sus abuelos maternos para





poder cuidar de su hermano. Daniel comienza a experimentar con los límites de sus poderes y deciden ocultar al mundo este don. La policía les pisa los talones así que pronto tienen que huir de allí y retomar su marcha hacia México.

Durante la estancia en casa de sus abuelos, ambos hermanos conocen a un grupo de personas que viven en una comuna alejada del pueblo. Sean y Daniel se esconden allí durante algún tiempo mientras trabajan en un secadero de marihuana para conseguir algo de dinero para poder subsistir.

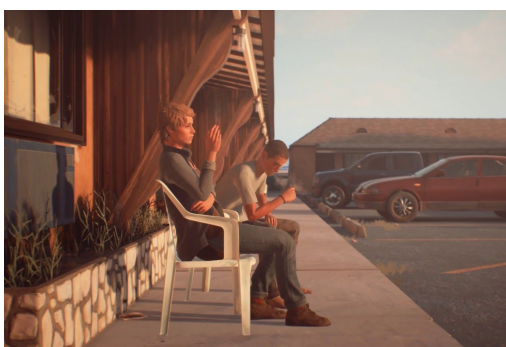
Figura 32: Sean con Cassidy en la comuna



Fuente imagen:

<https://malditosnerds.com/life-is-strange-2/como-se-hizo-la-mejor-escena-sexo-la-historia-los-videojuegos-n14464>

Figura 33: Sean y su madre en la búsqueda de Daniel



Fuente imagen:

[https://www.youtube.com/watch?v=Dwl\\_-v\\_ckD4](https://www.youtube.com/watch?v=Dwl_-v_ckD4)

La situación se vuelve a complicar, y varios miembros de la comuna deciden asaltar la cabaña del narcotraficante para el que trabajan con la ayuda de los poderes de Daniel. Se produce un tiroteo y Sean acaba gravemente herido. En un hospital y bajo arresto, Sean descubre que su hermano ha desaparecido, por lo que huye para encontrar a su hermano.

Solo y malherido, decide ponerse en contacto con su madre para pedirle ayuda en la búsqueda de su hermano. En este punto de la historia, aparece un personaje de una de las anteriores entregas, David el padrastro de Chloe, que ayudará a buscar a Sean a su hermano y hará de nexo de unión entre los dos juegos. Dependiendo de la decisión que eligieras en el primer juego, podrían aparecer a Chloe y Max de forma paralela a la historia.

Unos días después, descubren que Daniel está con una secta en la que lo tratan como un dios por sus poderes. Tras rescatar a Daniel, pasan un tiempo viviendo con su madre, pero pronto deben reanudar su marcha para llegar al final del camino.



Figura 34: Daniel con una de los líderes de la secta



Fuente imagen:

<https://www.rockpapershotgun.com/2019/09/06/life-is-strange-2-episode-4-verdict-o-chat/>

Figura 35: El episodio de *Captain Spirit*.



Fuente imagen:

<https://www.vidaextra.com/aventura-plataformas/captain-spirit-precuela-life-is-strange-2-se-puede-descargar-gratis-xbox-ps4-pc>

Sin lugar a dudas, este es el juego que mayor número de finales tiene de toda la saga, una de las características que lo hace más único aún. El final no solo tiene en cuenta la última decisión que pueda tomar el jugador como en el caso del primer juego, sino que dependiendo de todo el conjunto de decisiones que se ha ido tomando a lo largo de los cinco episodios del juego, el juego podrá tener uno de los siete finales disponibles. Y es que, no hay un final que se pueda entender como el correcto o el más favorable, sino que mantiene la crudeza de su historia hasta el final dejando un sabor de boca agriado al jugador.

Por otro lado, como un episodio independiente dentro de este juego se encuentra *The Awesome Adventures of Captain Spirit*. Se trata de un niño de 10 años, Chris, al que conocerán Sean y Daniel durante su estancia en casa de sus abuelos maternos. Chris es un niño huérfano de madre que vive con un padre borracho y maltratador que le pega. Al inicio del juego vemos que el protagonista tiene uno de los brazos liados y que su padre le pide disculpas por haberle hecho daño.

En este videojuego, manejaremos a Chris que, con la inocencia característica de un niño, sueña con ser un superhéroe. Aunque corto, el episodio contiene una gran carga reivindicativa. Se ve como el niño, con el propósito de que su padre se sienta orgulloso de él y no le “regañe”, realiza varias tareas de la casa como poner la lavadora, encender la caldera o lavar los platos, mientras que su padre duerme borracho en el sofá.



## 6.2. Videojuegos como terapia

### 6.2.1. *Gris*

El videojuego de *Gris*, salido a la venta a finales de 2018, es una de las mejores experiencias audiovisuales y psicológicas representadas en un juego hasta la fecha. El juego creado para *Nintendo Switch*, se trata de un videojuego hecho por y para influir diferentes sensaciones y/o emociones en el jugador, recurriendo para ello tanto a sus maravillosos gráficos como a su banda sonora.

Uno de los grandes puntos fuertes de *Gris* para crear ese ambiente tan característico y embriagador del juego es sus dinámicas: saber cuándo mantener la calma y la tempestad.

El juego mantiene una estructura en la que todo el funcionamiento de su narrativa gira en torno al concepto de la pérdida del color, dividiendo el juego en varias fases en los que se buscan cada tono primario como el rojo, el verde o el azul, teniendo para cada uno de estos niveles, un aspecto y música diferentes del resto.

Sin lugar a dudas, es un juego que busca la belleza como fin mismo, pero mantiene un mensaje mucho más intenso. *Gris* extrapola la ausencia de color para hacer referencia a la depresión, teniendo una importante carga tanto simbólica como narrativo que define el concepto de este videojuego. Sin hacer una referencia clara, *Gris* fomenta una continua lluvia sensorial muy abierta a interpretaciones, aparcando la narrativa convencional de los videojuegos actuales.

No solo transmite la sensación de depresión, desesperación o soledad a través de sus dos principales canales: el visual y el musical, sino que también adapta los controles a cada situación para que la experiencia sea más completa. De esta forma, si unas ráfagas de viento impiden avanzar al jugador, tanto musical y visualmente como de forma técnica, será complicado avanzar o incluso, el uso de algunos controles durante ese momento podría perjudicar el progreso del juego.

Durante el juego, el personaje que se controla es una joven que lucha contra la depresión por haber perdido su voz. El jugador observa el mundo a través los ojos de la protagonista, con los que al principio solo veía de color gris y, con el progreso del juego, va consiguiendo nuevos colores. El juego se podría interpretar como el viaje, como un proceso por el que la protagonista pasa para afrontar la pérdida y, al final, aceptar su nueva condición.



Figura 36: Juego “Gris” durante sus créditos, anterior a la pérdida del color



Fuente imagen:

<https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20191121/471778812901/gris-the-game-awards-nominaciones-nomada-studios.html>

### 6.2.2. Celeste

*Celeste* es un videojuego publicado en 2018 compatible para diferentes plataformas como PC, *Nintendo Switch*, *PlayStation 4* o *Xbox One* desarrollado por Matt Thorson y Noel Berry.

El juego se basa en una mecánica centrada en la escalada de montaña, en la que se encontrará diferentes obstáculos que deberá superar para continuar. El concepto en el que se basa el videojuego se puede interpretar como una analogía de una persona que intenta superar una enfermedad mental.

Figura 37: Portada del videojuego Celeste



Fuente imagen:

<https://www.vidaextra.com/analisis/celeste-y-la-obsesion-por-la-fruta-o-como-matt-ha-vuelto-a-crear-otro-plataformas-exquisito>



Durante la historia en la que nos adentramos, controlamos a una chica llamada Madeline en su ascenso por una montaña que alberga un poder oculto que consiste en manifestar la confusión interna y exteriorizar el yo oculto.

Fuera de las interpretaciones alegóricas que se puedan hacer de este videojuego, hay obstáculos dentro de la propia mecánica del juego que son, literalmente, que la protagonista puede llegar a sufrir ataques de pánico y ansiedad o depresión, a los que se tiene que enfrentar y anteponerse para continuar en su viaje.

Más que un juego, es una lucha de superación por la que la protagonista y los jugadores tienen que pasar para enfrentarse cara a cara con sus enfermedades mentales. Podemos considerar que *Celeste* es un reflejo que nos adentra en un mundo de miedos e inseguridades que nos afectan mentalmente.

Se trata de un juego de plataformas que va incrementando su nivel de desafío dependiendo enteramente del jugador. Con un aspecto audiovisual bastante simple, *Celeste* hace gran hincapié en las mecánicas del juego y en el concepto de superación más que en cualquier otro aspecto.

Figura 38: Nivel del juego de Celeste



Fuente imagen:

[https://as.com/meristation/2018/03/05/noticias/1520266380\\_173686.html](https://as.com/meristation/2018/03/05/noticias/1520266380_173686.html)

### 6.3. Videojuegos en Comunicación

Llegados a este punto podemos ver la versatilidad que tienen los videojuegos y cómo se pueden adaptar a diferentes disciplinas. En este caso, queremos profundizar e indagar sobre



el papel que presentan en el ámbito de la comunicación. Para ello vamos a hablar sobre los dos grandes protagonistas de este apartado: los **newsgames** y los **docugames**.

### **Newsgames**

Por un lado, encontramos los **Newsgames**, videojuegos creados expresamente para transmitir una realidad o una información periodística de una manera lúdica y didáctica que sumerge al jugador dentro de la historia haciendo que el público se interese por un tema que puede ser que, en un primer momento, no les llame la atención. (Cortés, J., 2017).

Los **newsgames** tienen muchas cosas en común con la gamificación, sobre la cual hemos hablado con anterioridad, pero hay que hacer una distinción entre ambas disciplinas para no llevarnos a confusión. En el caso de la gamificación, su objetivo principal es influir en ámbitos como la educación o la formación. Sin embargo, los **newsgames** se centran en el hecho de comunicar, es decir, es una herramienta más cercana al periodismo que a la enseñanza.

El mundo del periodismo necesita reciclarse y evolucionar continuamente puesto que, gracias a las nuevas tecnologías y a los avances, cada vez los formatos clásicos de periodismo como la televisión, la radio o el periódico quedan cada vez más obsoletos. Es por este motivo por el que, viendo los resultados de la gamificación en la enseñanza, se toman medidas similares en el ámbito periodístico para hacer más atractivas y accesibles informaciones complejas o con muchas ideas.

### **Docugames**

El **docugame** es una creación audiovisual entre el documental interactivo y el periodístico, al que se le agrega el factor lúdico de los videojuegos, siempre teniendo en cuenta una narrativa transmedia que abarque un tema de la realidad y, por supuesto, la interactividad y participación que se busca en la audiencia. (Sánchez, H., 2017).

Es decir, el **docugame** es un híbrido entre documental interactivo (*webdoc*) y el **newsgame**, Tiene características de ambos géneros lo que lo hace ser muy semejante a ellos, pero teniendo características propias. Los **docugames** no tienen la necesidad de seguir un tema de rigurosa actualidad, pero sí que sea de interés público, haciendo que la audiencia forme un papel activo dentro de la información que se le proporciona. Sin embargo, la temática del **docugame** es más acotada puesto que principalmente se utiliza para concienciar sobre el poder político y económico. (Villegas Jiménez, C. Coord. Sánchez González, H.M., 2019).



## 6.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### 6.4.1. Análisis y resultados

Tras haber realizado un análisis en profundidad de esta lista de videojuegos mostrada, es necesario resumirlo todo visual y concretamente en unas breves tablas para su consiguiente visión más global:

<b>LIFE IS STRANGE</b>	
<b>DESARROLLADORA Y FECHA</b>	Dontnod Entertainment, 2015
<b>GÉNERO</b>	Aventura
<b>DURACIÓN</b>	15 horas aprox.
<b>SINOPSIS</b>	Max Caulfield, de 18 años, empieza a estudiar Fotografía en la Academia Blackwell cuando descubre que tiene el poder de rebobinar el tiempo. Al encontrarse con su amiga de la infancia, Chloe Price, decide usar su nuevo poder para resolver el misterio de la desaparición de Rachel Amber, pero sus acciones pueden tener consecuencias.
<b>PROBLEMAS SOCIALES QUE TRATA</b>	Drogas, armas, muerte, violencia, acoso escolar, bullying, familia disfuncional, embarazo joven, problemas psicológicos.

<b>LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM</b>	
<b>DESARROLLADORA Y FECHA</b>	Dontnod Entertainment, 2017
<b>GÉNERO</b>	Aventura
<b>DURACIÓN</b>	9 horas aprox.
<b>SINOPSIS</b>	Se remonta tres años antes de los acontecimientos del primer juego, con una joven Chloe Price y su nueva amiga Rachel Amber. Ambas incomprendidas harán frente a los problemas típicos de la adolescencia y a otros no tan típicos, llegando a descubrir secretos sobre su familia.
<b>PROBLEMAS SOCIALES QUE TRATA</b>	Drogas, armas, violencia, discriminación, familia disfuncional, problemas psicológicos.



THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT	
DESARROLLADORA Y FECHA	Dontnod Entertainment, 2018
GÉNERO	Aventura
DURACIÓN	2 horas aprox.
SINOPSIS	Christopher Eriksen, un niño de 9 años, desea con todas sus fuerzas ser un superhéroe. En este breve pero intenso juego podemos descubrir los problemas familiares que acontecen en su vida y cómo utiliza su gran imaginación para lidiar con ellos. Los hechos de este juego están directamente relacionados con los de <i>Life is Strange 2</i> .
PROBLEMAS SOCIALES QUE TRATA	Drogas, violencia doméstica/infantil, familia disfuncional, problemas psicológicos.

LIFE IS STRANGE 2	
DESARROLLADORA Y FECHA	Dontnod Entertainment, 2018
GÉNERO	Aventura
DURACIÓN	12 horas aprox.
SINOPSIS	Tras un extraño suceso que acaba con la vida de su padre, los hermanos Sean y Daniel Díaz deciden emprender un viaje de huida a México, para empezar una nueva vida. Sin embargo, el camino estará lleno de peligros, decisiones, personas muy interesantes y un extraño súper poder al alcance de Daniel.
PROBLEMAS SOCIALES QUE TRATA	Discriminación, racismo, xenofobia, clasismo, drogas, violencia, muerte.

GRIS	
DESARROLLADORA Y FECHA	Nomada Studio, 2018
GÉNERO	Plataformas
DURACIÓN	3 horas aprox.
SINOPSIS	Gris es una chica que se adentra en su propio mundo interior tras haber pasado una experiencia muy dolorosa. Empezará un viaje dentro del color, viendo cómo este se desvanece poco a poco.





<b>PROBLEMAS SOCIALES QUE TRATA</b>	Ansiedad, depresión, problemas psicológicos, pérdida de motivación y alegría, recuperación.
-------------------------------------	---

<b>CELESTE</b>	
<b>DESARROLLADORA Y FECHA</b>	Matt Makes Games, 2018
<b>GÉNERO</b>	Plataformas
<b>DURACIÓN</b>	5 horas aprox.
<b>SINOPSIS</b>	Con Madeline nos embarcamos en un viaje de ascensión para que se encuentre a ella misma y consiga superar todos los obstáculos de la salud mental, representados en este juego de plataformas con una montaña que se hace cada vez más difícil de superar, pero que promete una cima resplandeciente.
<b>PROBLEMAS SOCIALES QUE TRATA</b>	Ansiedad, pérdida de uno mismo, recuperación, salud mental.

La mayoría de los juegos que hemos analizado trata, en mayor o menor medida, desde diferentes puntos de vista temáticas relacionadas con la ansiedad y la depresión.

Son los videojuegos de la saga *Life is Strange* los que abarcan una mayor cantidad de temas como las drogas, el acoso o la temática LGBT. Esta saga podemos compararla con las técnicas que utilizan los juegos de formación de los que hemos hablado con anterioridad, puesto que, aunque su propósito inicial no es principalmente este, contiene un vínculo evidente entre el mundo real y el virtual. Es decir, pretende concienciar y formar al jugador, de manera que sea consciente de que se producen los diferentes sucesos que se plantean en el juego. Podríamos compararlos con el juego de simulación *Food Force*, en el que el jugador realiza en primera persona diferentes actividades que realizan los profesionales que trabajan en la ONU.

Por otro lado, la página web de esta saga también tiene un papel fundamental en el juego puesto que, aunque de una forma más rudimentaria que los *Newsgames*, está creada para transmitir y facilitar el acceso a la información o contactos para pedir ayuda en el caso de personas que pasen por un momento difícil e incluso se puedan plantear quitarse la vida. (*Life is Strange*, 2015).



#### 6.4.2. Opinión de los profesionales

En esta investigación también hemos realizado diferentes entrevistas a profesionales del sector psicológico y de los videojuegos:

##### **Entrevistado 1: Pablo Luque, desarrollador de videojuegos**

*-¿Qué piensas de la gente que dice que los videojuegos tienen más efectos negativos que positivos?*

-Yo creo que son un tipo de gente que no considera los videojuegos como una forma de arte, y es muy normal pero, ¿vas a los museos, ves un cuadro y dices: “este cuadro promueve la violencia”? Porque es algo que está ya lo que es puesto en la sociedad. Hay muchos videojuegos sobre muchas cosas. Los hay educativos, los hay... en fin, de otro tipo de muchas cosas. Y si te vas solo a juegos como *GTA* o lo que sea, los que ponen ahí en lo que son los medios para hacerte pensar: “oh, es violento, ya todos los juegos son violentos”. No, es sólo gente que no se ha molestado en explorar el mundo. En eso básicamente se basa la ignorancia: gente que no ha visto toda la perspectiva sobre ello.

*-A las personas que dicen que los videojuegos causan violencia, robos, absentismo escolar, introversión, que la gente se aíse... ¿qué les dirías?*

-Les diría que miren un poquito más porque, lo que es el mundo de los videojuegos, no es sólo *GTA*. No es sólo eso, que hay muchas más cosas. Como he dicho antes, el arte: No todos los cuadros son sangrientos, no todos los libros son eróticos, no todos los videojuegos son sangrientos y violentos. Tienes que mirar más en ellos, tienes que explorar más... Esa es mi opinión.

##### **Entrevistado 2: Rafael Cano, Trabuko Games**

*-A las personas que dicen que los videojuegos causan violencia, robos, absentismo escolar, introversión, que la gente se aíse... ¿qué les dirías?*

-Tenemos que pensar que los videojuegos son como cualquier otro arte. Los videojuegos pueden ir tanto para un lado como para otro. Una persona violenta puede tener problemas, y el problema que hay con los videojuegos es que, uno que está calificado para mayores de 18, no puede ser comprado por un padre a su hijo aunque sea un videojuego. Todavía está la mentalidad de que los videojuegos son para niños, y no es el caso.

Hay muchísimos videojuegos que son para adultos, y por eso está la mentalidad de “No, es que los videojuegos son violentos y provocan que los niños lo sean y tal”. Por otro lado, los videojuegos, como cualquier otra obra de arte, se pueden usar para lo contrario. Ahora mismo hay muchas terapias basadas en videojuegos. Yo trato con niños que tienen daño cerebral y para temas de rehabilitación con videojuegos se lo pasan muchísimo mejor que si fuese directamente hacer los ejercicios.

**Entrevistado 3: Víctor Navarro, psiquiatra**

*-¿Qué es la ansiedad?*

-El Trastorno de Ansiedad generalizada, en Medicina y Psicología lo definimos como la presencia de unos niveles de miedo, de ansiedad, superiores a los que parecen lógicos en base a la situación y a la forma de ser que tiene ese individuo con un hecho muy importante, y es que, el propio individuo, es consciente de que no es lógico su estado. No sabe atribuir su estado a hechos y cosas que le están sucediendo en la vida.

**Entrevistada 4: Berta Niolet, farmacéutica**

*-¿Qué son la ansiedad y la depresión?*

-El sentimiento que se asocia a la ansiedad es el miedo, y el que se asocia a la depresión es la tristeza. Todos nos podemos enfrentar a este miedo y a esta tristeza por situaciones que se nos pueden presentar en la vida (pérdidas, problemas familiares, problemas profesionales, etc). Lo importante es que sepamos distinguir cuándo este miedo o esta tristeza se convierten en patológicos.

**Entrevistado 5: Álvaro Muñiz, psicoterapeuta**

*-¿Los videojuegos pueden tener consecuencias positivas?*

-Como un refugio... tenemos que tener cuidado. ¿Consecuencias positivas? Yo no veo consecuencias negativas si hacemos un uso responsable. Al final en lo que nos tenemos que basar es en ser responsables y no tanto en la socialización. De vista a la sociedad, está más que implantado (los videojuegos) y hay que hacerlo, es decir, no podemos ir en contra de lo que la sociedad va marcando y según su evolución normal tendremos que adaptarnos un poco.

**Entrevistada 6: Raquel Alcázar, profesora de iniciación a los videojuegos.**

*-¿Qué beneficios crees que pueden tener tus alumnos al crear videojuegos?*

-Están potenciando su creatividad muchísimo, o sea, se están dando cuenta de que, con la herramienta de *Unity* pueden crear el mundo que quieran, hacerlo que quieran, la historia sobre lo que quieran y, en general, todo lo que prefieran.

*-¿Crees que los videojuegos pueden servir de terapia para, por ejemplo, la ansiedad?*

-De hecho, actualmente, conozco proyectos que se dedican a ayudar a los proyectos de rehabilitación de ictus, de personas con problemas mentales y cerebrales. Les ayudan a apaciguarse y a calmarse... y está demostrado que es más efectivo que algunos métodos que se utilizaban anteriormente.

**Entrevistado 7: Mario García, youtuber de videojuegos y estudiante de Derecho**

*-Las personas que critican los videojuegos es, sobre todo, porque dicen que causan aislamiento social, ¿qué opinas sobre eso?*

-Yo he conocido a mucha gente que juega a videojuegos. Me los he encontrado en algún sitio tipo *Game* o en alguno de estos locales de juegos, y algunos sí que son más "cerraítos",



que no se relacionan tanto. Piensas que seguramente esa persona se centra mucho en algunos juegos porque le dan mucha vida, en realidad, y mucho que hacer. No vas a ponerle a alguien que tiene problemas con la agresividad un juego de peleas, pero sí que es verdad que hay juegos que no son tan agresivos. Hay juegos que simplemente son muy sencillitos y agradables de jugar.

#### **Entrevistado 8: Antonio Santos, desarrollador de videojuegos**

*-¿De qué manera pueden ayudar los videojuegos a personas con enfermedades mentales?*

-Yo, cuando era pequeño, sufrí bastante bullying y lo pasé bastante mal en el colegio, por lo que estuve en una época en la que estaba siempre aislado y la gente no me quería a su alrededor. Estaba solo, estaba fatal, estaba sufriendo. Entonces, mi madre me regaló una *Nintendo DS*, cuando tenía 5 añitos, y ahí es cuando empecé a jugar a videojuegos. Cuando jugaba, me animaba, me olvidaba del colegio, me olvidaba de todo aquello que me ponía triste.

#### **Entrevistado 9: Cristian (CristianXCD13), youtuber y streamer**

*-¿Qué crees que te han aportado más los videojuegos: cosas positivas o cosas negativas? ¿Y cuáles de cada una?*

-Cosas positivas, me vengo a referir... Cuando llegas un día del colegio, y ese día no había sido bueno o, simplemente, el típico abusón había decidido que ese día me tocaba a mí pues coger, llegar y encender una consola y jugar un rato a algo... No digo jugar 6 o 7 horas, sino sólo un rato antes de ponerme con la tarea, siempre era un "Aquí estoy seguro, aquí estoy feliz". No en el sentido de aislamiento social, sino en el sentido de "Has tenido un mal día, necesitas despejarte, vamos a ir a *Animal Crossing*, por ejemplo, y pescas un rato y te relajas".

*-¿Crees que pueden usarse los videojuegos para algún tipo de terapia?*

-Directamente: sí. Ejemplos: Si no fue el año pasado fue el anterior, no sé la fecha exacta, salió a la venta *Hellblade Senua's Sacrifice*, que te pone en la piel de una chica con esquizofrenia, y es un juego para el que trabajaron con enfermedades mentales de cara a intentar, a través de ese videojuego, que la persona que lo juegue comprenda un poco mejor a estas personas.

#### **Entrevistado 10: Cipriano Cáceres, crítico de videojuegos**

*-¿Cómo te han ayudado los videojuegos en relación a problemas mentales o sociales?*



-Yo tengo TDHA (Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención). Es una falta de concentración, y los videojuegos, básicamente, me hacen estar pendiente de una tarea concreta durante un periodo de tiempo relativamente largo.

-¿Conoces algunos videojuegos que ayuden a personas con enfermedades mentales o similares?

-Hay un muy interesante trabajo del año pasado o el anterior sobre un videojuego que se hizo pensando concretamente en personas con esclerosis múltiple, con la idea de que sirviera para aliviar los síntomas de la enfermedad. Y como este, miles. Hay un proyecto que se llama “2 P.M” creo recordar, y otro que se llama “Checkpoint”, que son, básicamente, videojuegos que se hacen con la intención de que sean terapéuticos a nivel psicológico.

Tabla nº 1. Indicadores utilizados en las entrevistas.

INDICADORES UTILIZADOS EN LAS ENTREVISTAS					
Responde	Respuestas				
	Efectos	Enfermedades	Terapia	Comunicación	Otros usos
Pablo Luque	X				X
Rafael Cano	X				X
Víctor Navarro		X			
Berta Nialet		X			
Álvaro Muñiz	X	X	X	X	X
Raquel Alcázar	X	X	X		X
Mario García	X		X	X	X
Antonio Santos	X	X	X	X	X
Cristian	X		X	X	X
Cipriano Cáceres	X	X	X		X

Fuente. Elaboración propia.



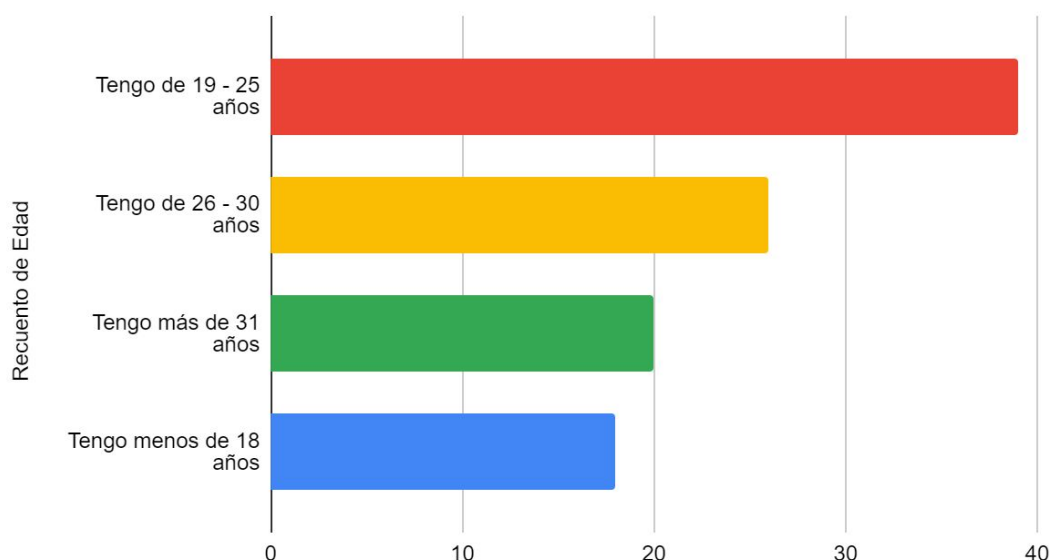
Como podemos observar a simple vista en la anterior tabla, casi todos los entrevistados hablan, en menor o en mayor medida, sobre los efectos de los videojuegos en las personas y sus diversos usos en otras disciplinas como en educación, comunicación o salud mental. Así como, que el tema más evitado ha sido el uso de los videojuegos como terapia y en comunicación, este último por desconocimiento sobre la cuestión.

### 6.4.3. Percepción de la audiencia

Como hemos mencionado con anterioridad, pretendemos analizar la relación que tienen determinadas enfermedades, como la ansiedad o la depresión, o haber pasado por diferentes circunstancias (acoso, xenofobia, machismo y homofobia) con el uso de los videojuegos. Para ello, hemos realizado una encuesta online con la herramienta de *Google Encuestas*, entre los días 17 de mayo y 11 de junio, a distinto tipo de personas voluntarias, alcanzando un total de 103 encuestados.

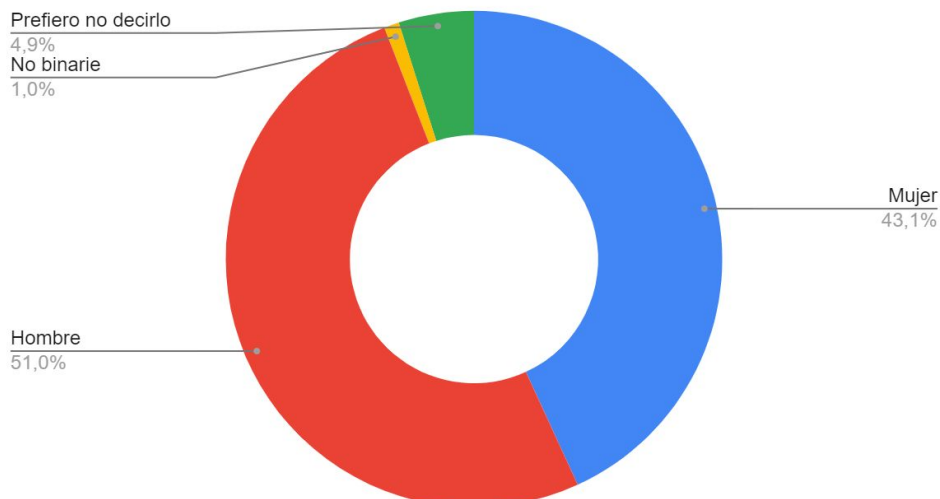
En un primer vistazo, podemos notar una leve diferencia entre las edades y el género de los encuestados, siendo los más participativos los hombres (51%) entre 19 y 25 años (37'9%). Posiblemente, esto se deba a que el target más numeroso de la industria de los videojuegos es este tipo de perfil.

Recuento de Edad





Recuento de Género



Para averiguar los hábitos de consumo de videojuegos de nuestra sociedad, se les lanzó preguntas en relación a consolas y tiempo de juego medio diario. El 70'6% afirmaba tener una videoconsola, y la mayoría juega menos de 2 horas diarias (38'6%), aunque otro numeroso grupo lo hace entre 2 y 4 horas (26'1%).

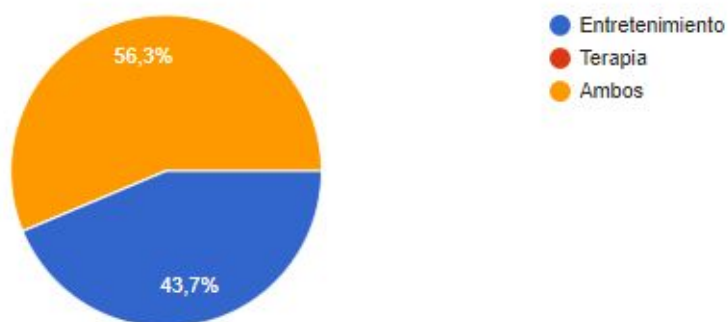
La tercera pregunta que se plantea es la perspectiva que presenta sobre los videojuegos, en cuanto a si podrían ser considerados como más que un entretenimiento o no. En esta ocasión, se daba a elegir entre tres posibles respuestas: que se consideraba sólo como entretenimiento, sólo como terapia o ambos al mismo tiempo. El resultado no ha sorprendido, puesto que nadie ha mencionado que los videojuegos sólo se usen a modo de terapia, dejando claro que no podemos obviar su perfil de ocio y entretenimiento.

El 43'7% no ve otra aplicación que no sea esta, así que optan por responder que los videojuegos sólo son una forma de entretenimiento. Sin embargo, podemos observar que más de la mitad de los encuestados (56'3%) afirman que los videojuegos sirven para el entretenimiento, pero también a modo de terapia, lo que nos lleva a pensar en la versatilidad de los juegos y en su aplicación en otros ámbitos.



3. ¿Consideras a los videojuegos una forma de entretenimiento o de terapia?

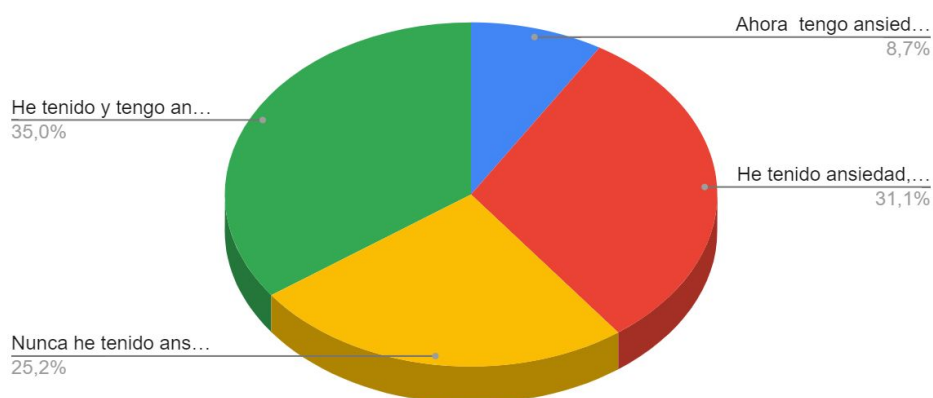
103 respuestas



A partir de esta, las siguientes tres preguntas están asociadas al ámbito de la salud mental. Con ellas se pretende hacer una estimación del porcentaje de personas que sufren o han sufrido durante lo largo de su vida ansiedad, depresión o han soportado algún tipo de bullying o acoso.

Tan solo el 25'2% de los encuestados afirman no haber sufrido nunca ansiedad y, un 62'1% afirma que nunca ha tenido depresión. Entendemos, por tanto, que la ansiedad es más común que la depresión, pero no por ello es menos importante. El 35% afirma que ha tenido y tiene ansiedad, lo que quiere decir que actualmente es un problema muy común. Además, podemos crear una cierta relación de estas dos preguntas con la número 6, puesto que, el 37'9% de los encuestados afirman haber sufrido bullying, aunque sea en cierta medida. Creemos que muchos de los casos de ansiedad y depresión, sobre todo en personas jóvenes, tienen su causa en el rechazo y discriminación escolar.

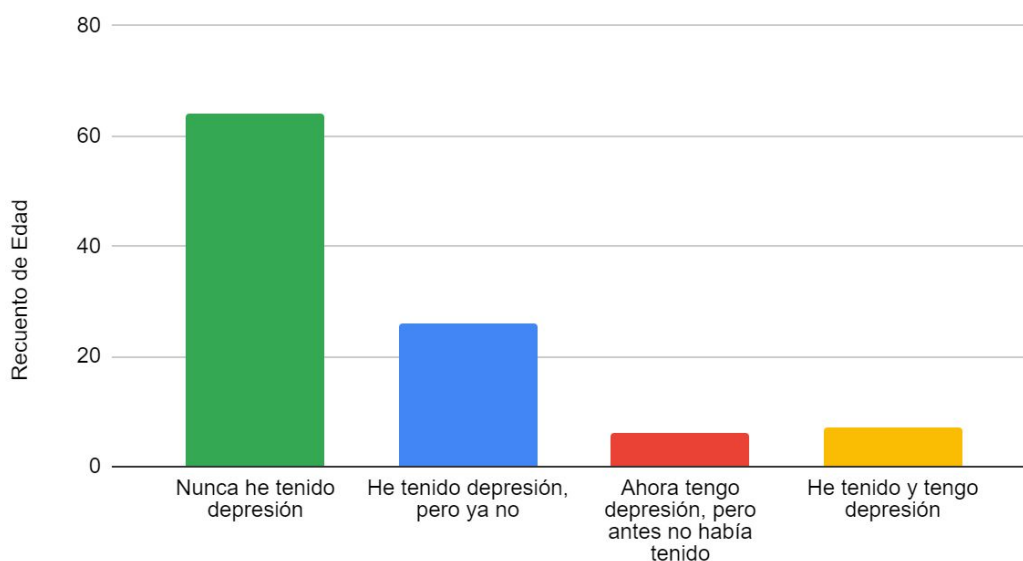
¿Tienes, o has tenido, ansiedad?





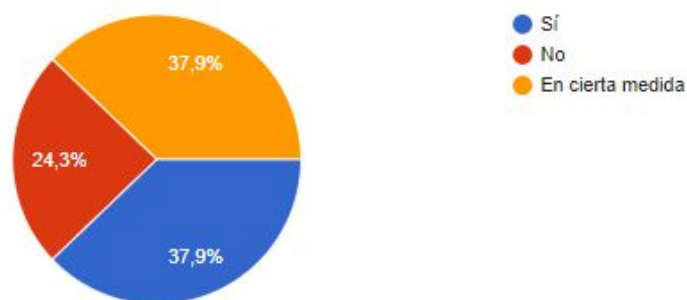


### ¿Tienes, o has tenido, depresión?



### 6. ¿Has sufrido bullying?

103 respuestas



Debido a que gran parte de nuestros encuestados (56'3%) piensan que los videojuegos pueden usarse como terapia, además de como entretenimiento, entendemos que la mayoría de los que han tenido o tienen ansiedad o depresión han utilizado a los videojuegos como un método para sobrellevarlo mejor. Esta razón explica las respuestas y porcentajes de las siguientes preguntas.

Estas cuestiones pretenden relacionar directa o indirectamente la salud mental con los videojuegos. El 91'3% de nuestros encuestados consideran que sí se puede aprender con los videojuegos, por lo que su aplicación a la Educación es más que evidente. Esta aparente educación lúdica que pueden tener los juegos es la consecuencia de que la mayoría de los

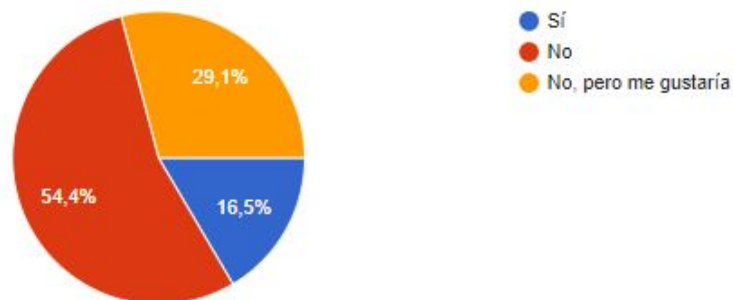


jugadores hayan sido influenciados por ellos (59'2%) y de que la gran parte (63'4%) se hayan sentido identificados con la historia y los personajes del juego.

Esta "identificación" posibilita y hace más factible el hecho de aprender algo, lo que hace de los videojuegos un medio muy útil dentro de la rama de Educación.

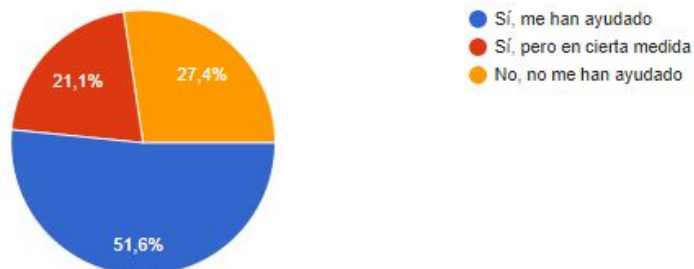
11. ¿Acudes a un especialista psicológico?

103 respuestas



12. Si has jugado a videojuegos y has sufrido alguna de las tres circunstancias que hemos nombrado (depresión, ansiedad o acoso), ¿te han ayudado de alguna manera?

95 respuestas



Además, teniendo en cuenta los resultados respecto a las cuestiones de la salud mental, es más que apreciable que muchas personas sufren ansiedad, además de depresión, y los videojuegos les ayudan en cierta medida. Esto sumándolo al hecho de que el 54'4% de los encuestados no acuden a un especialista psicológico, ya sea porque no les hace falta o debido al estigma negativo que hay en la sociedad respecto a este tema. Podemos apreciar, en relación a esta cuestión, que al 29'1% le gustaría acudir.

Por ello, muchas veces no es posible acudir a un especialista, ya sea por estigma social o por limitaciones monetarias, pero la última de las cuestiones nos muestra el gran poder que tienen los videojuegos en este tema, ya que el 51'6% de los encuestados afirman que los juegos les han ayudado con sus problemas de salud mental.



Esto nos muestra la versatilidad, el poder y la influencia de los videojuegos, y toda la trascendencia que pueden adquirir en nuestra sociedad. Nos permiten comunicarnos entre nosotros, entablar nuevas relaciones de confianza, sentirnos identificados y olvidarnos del mundo exterior. Todo esto hace de los juegos algo muy importante en nuestra sociedad.

## 7. CONCLUSIONES

En general, podemos afirmar que las herramientas de indagación utilizadas (encuesta y entrevistas) nos han ayudado para conseguir los objetivos planteados al principio.

Para el primer objetivo, identificar los diferentes usos de los videojuegos en otras ramas, hemos obtenido una respuesta positiva por parte de los profesionales del mundo del videojuego, ya que nos contaban sus experiencias personales y nos hacían saber que pudieron hacerle frente, o por lo menos sobrellevar mejor, algunos de los problemas que se encontraron a lo largo de sus vidas, sobre todo al bullying y a la discriminación, gracias a los videojuegos. Los expertos en Sanidad y Psicología nos cuentan lo que son, técnicamente, la ansiedad y la depresión y cómo detectarlas.

Uno de los psicólogos entrevistados nos explica su opinión al respecto, y es que, aunque no ve consecuencias positivas ni posibles aplicaciones de los videojuegos como algún tipo de terapia, entiende que no se puede evitar la inminente evolución de la sociedad y el cómo los videojuegos están adentrándose en la misma. Esto se puede percibir con los resultados de nuestra encuesta, donde el 70'6% nos confirma que posee una videoconsola y el 59'2% que los videojuegos les han influido en su vida. En definitiva, observamos que, aunque no es una metodología muy acogida por los profesionales de la psicología, tiene un gran efecto positivo entre las personas que padecen algún tipo de trastorno psicológico o que ha sufrido acoso.

A modo de discusión con lo que dice el psicólogo entrevistado, el cual no ve consecuencias positivas que puedan generar los videojuegos ni sus aplicaciones en terapias, en nuestra encuesta obteníamos que la gran mayoría ha tenido o tiene ansiedad y que han sufrido bullying, y los videojuegos les han ayudado a sobrellevarlo (51'6%).

Además, a esto se le suman los múltiples proyectos mencionados por algunos de nuestros entrevistados, videojuegos que se relacionan con enfermedades mentales y que intentan ayudar de alguna forma (*Checkpoint*, *2 P.M*, *Hellblade Senua's Sacrifice*) junto a los analizados en este Trabajo de fin de grado (*Life is strange*, *Gris* y *Celeste*).



Mencionamos también las palabras de la entrevistada Raquel Alcázar, profesora de iniciación a los videojuegos. Nos habla indirectamente del uso que pueden tener los videojuegos en la rama de la Educación, ya que según dice sobre sus alumnos: “Están potenciando su creatividad muchísimo y con herramientas como Unity pueden crear el mundo que quieran, hacerlo que quieran, la historia sobre lo que quieran y, en general, todo lo que prefieran”.

Con todo esto, podemos dar por conseguido el primer objetivo, ya que podemos observar que la aplicación de los videojuegos en otra rama como es la Psicología se encuentra respaldada.

Para el segundo objetivo sobre el análisis de la percepción de la sociedad en torno a los videojuegos utilizaremos las respuestas a nuestra encuesta. En general hemos obtenido resultados muy positivos acerca de los juegos. Como ya hemos mencionado, el 70'6% posee una videoconsola y el 38'6% juega alrededor de 2 horas diariamente. Esto nos hace divisar la gran aceptación de los videojuegos en nuestra sociedad. Sin embargo, podemos ir más allá.

Los videojuegos no sólo son considerados como entretenimiento, sino también como terapia (56'3%), así que la gente es consciente de la versatilidad de los juegos. También los ven como un muy buen medio educativo (91'3%), han influido mucho en ellos (59'2%), se han sentido identificados (63'4%) y les han ayudado con sus problemas psicológicos (51'6%). Todo esto, en su conjunto, nos hace verificar que, ciertamente, la sociedad acepta positivamente a los videojuegos dentro de ella.

En el tercer objetivo, nos propusimos examinar los aspectos beneficiosos y perjudiciales de los videojuegos. Los beneficiosos están más que mencionados en los dos objetivos anteriores, por lo que ahora cabe mencionar los aspectos más negativos.

Aunque la mayoría de nuestros entrevistados (principalmente los profesionales del mundo de los videojuegos) confirman los aspectos positivos, ninguno nos habla del lado contrario. Esto sí que lo hace Álvaro Muñoz, psicólogo. Menciona que tenemos que tener cuidado con considerar a los videojuegos como un refugio, porque hay que hacer un uso responsable de ellos. Esto nos hace entrever el gran dicho de que “todo en exceso es malo”, por lo que un uso abusivo de los videojuegos es un aspecto negativo, como en otros tantos ámbitos de la vida.

Podemos mencionar también, la supuesta gran violencia implícita que contienen algunos videojuegos, pero como nos han comentado nuestros entrevistados, las obras de arte de los museos no pasan el filtro de ser “violentos o sangrientos”, simplemente pueden serlo o no, y nadie se alborota por ello. Los videojuegos pueden ser considerados arte según algunos de



sus aspectos, así que el estigma negativo de no ser “recomendables” puede controlarse con las necesarias regulaciones.

Y, por último, nos propusimos identificar el cómo influyen los videojuegos en las relaciones sociales y la comunicación entre los jóvenes. Ciertamente, este punto no ha sido tan tratado como los anteriores en las entrevistas. Mario García, *youtuber* de videojuegos y estudiante de Derecho, nos comentaba que ve a muchos jugadores aficionados ser bastante callados, pero que, por eso mismo, disfrutaban mucho de los videojuegos porque “les da vida”.

Para este objetivo nos gustaría sacar a la luz algunas de las respuestas individuales de los encuestados sobre los videojuegos que les han marcado y por qué:

R1. “Juego mucho a *Overwatch* porque me permite conectar con mis amigos y conocer a más gente que no hubiera conocido de otra forma”.

R2. “Juegos como *The Last of us*, *Life is Strange*, *Detroit become human*, etc... donde tienes que elegir las decisiones de los personajes, te hacen ver la vida desde otro punto de vista y enfrentarte a situaciones que en la vida real no te encontrarías”.

R3. “Juego mucho al *Fortnite* o al *Minecraft* con mis amigos. Con estos juegos puedo jugar y hablar con ellos aunque ahora no se pueda”.

R4. “*Animal Crossing*. Me ayuda a entretenerme y no pensar en mi carencia de relaciones amistosas”.

R5. “Aunque este juego no lo he llegado a jugar yo, cuando era pequeña mi padre jugaba mucho a *Tomb Raider*. Siempre que jugaba me ponía a mirarle y le ayudaba (o por lo menos lo intentaba). Esos buenos momentos de mi infancia me han influenciado en la forma de ver los videojuegos como algo más que mero entretenimiento, sabiendo que pueden tener sentimientos que te marcan toda la vida”.

R6. “*Fortnite* para poder jugar con mis amigos aunque no los pueda ver en persona”.

R7. “Juego a *Minecraft*, *Fortnite*, *The last of us*, *Overwatch*, *Apex Legends*.... me ayudan a distraerme y pasar el tiempo. Los videojuegos me han acompañado desde siempre, y forman parte de mí. Me han ayudado a conectar con gente que vive en otros sitios y a no sentirme tan sola”.

R8. “Por el coronavirus he estado mucho tiempo sin ver a mis amigos y quedar con ellos, así que gracias a algunos videojuegos he podido seguir en contacto con ellos y echar un buen rato :)”.

R9. “Cuando he jugado con otras personas, soy más sociable”.



Hemos seleccionado las respuestas que mencionan de algún modo las relaciones sociales y la comunicación, para demostrar el poder de los videojuegos en este tema. Como podemos apreciar, muchas personas se han sentido, irónicamente, más cerca de sus seres queridos gracias a ellos, ya sea durante su infancia, adolescencia o con la actual pandemia por la *Covid-19*.

- Los videojuegos son herramientas útiles más allá del entretenimiento, como en los ámbitos educativo y laboral. Sin embargo, existe un desconocimiento generalizado sobre los beneficios de los mismos en otras disciplinas.

-En este caso, la hipótesis es cierta. Los videojuegos son herramientas útiles en otros ámbitos, sin embargo, la sociedad es consciente de ello, como ya hemos mencionado.

- Existen unos prejuicios por parte de la sociedad y de los profesionales que afirman que los videojuegos son perjudiciales más que un método de ayuda.

-Por parte de la sociedad no hemos observado que existan prejuicios precisamente negativos, ha sido más bien por parte de un solo psicólogo, pero que a su vez explicaba que los videojuegos, con responsabilidad, no tienen porqué ser malos, aunque tampoco los veía como un método de ayuda.

- Los videojuegos son una herramienta comunicativa que puede utilizarse para la denuncia social de diferentes colectivos. Los videojuegos son un medio por el que los jóvenes se comunican en la actualidad. No son herramientas asociales, sino que llevan al sujeto a pertenecer a un grupo social.

-La denuncia social a través de videojuegos ha quedado más que evidenciada sólo con analizar la saga de *Life is Strange*, *Gris* y *Celeste*, donde problemas sociales y mentales han sido expuestos para llegar a un amplio público. Por todo ello, también son usados de forma comunicativa, sobre todo por los jóvenes, para permanecer en contacto con sus más allegados y sintiéndose pertenecientes a un grupo social.

Así que, expuesto todo esto, llegamos a la conclusión global.

Los videojuegos unen personas, al igual que también unen recuerdos. Nos permiten ser más sociables en un mundo donde las distancias personales son cada vez más grandes. Los videojuegos son evolución, y nosotros evolucionamos con ellos. Nos ayudan a comunicarnos y a sobrellevar los problemas que se nos plantean a lo largo de nuestra vida. Los recordamos con cariño y aprecio ya que nos hicieron sentir justo eso mientras los jugábamos. Nos hacen ser los protagonistas de sus historias y, por tanto, nos hacen ver que podemos ser los protagonistas de nuestras propias vidas.



Los videojuegos pueden usarse como terapia para muchos problemas sociales y mentales si se hace debidamente, al igual que las personas que se han encontrado o se encuentran en una época de discriminación o bullying, así como de ansiedad o depresión, pueden encontrar en ellos una salida, aunque sea mínima, siempre con responsabilidad y sin excesos.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁGUILA SOTO, C. *Sobre el Ocio y la Posmodernidad. Un análisis sociocrítico*. Editorial Wanceulen, S.L., 2008.

DÍAZ DELGADO N. *Gamificar y transformar la escuela*. Revista Mediterránea de Comunicación, 9 (2), XIX-XX, 2018.

GALLEGO F., MOLINA R., LLORENS F. *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Universidad de Alicante, año 2014.

BRITISH ACADEMY OF FILM AND TELEVISION ARTS. *British Academy Games Awards. Rules and Guidelines 2016*.

L. KENT, C. *La gran historia de los videojuegos*. S. A. Ediciones B, 2016

LOPEZ REDONDO, I. *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Héroes de Papel, 2014.

MORALES MORAS J., SAN CORNELIO ESQUERDO G. *La jugabilidad educativa en los serious games. Pautas para el diseño de videojuegos con un propósito educativo y de cambio social*. Escuela Artediez, Paperback, nº. 10, noviembre de .

RODRÍGUEZ PRIETO, R. *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel, 2016.

RUIZ GARCÍA, A. *Videojuegos, una narrativa en evolución*. Universidad de Sevilla, 2014.

RAMOS SERRANO, M. *Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego*. Universidad de Sevilla. Comunicación, Nº7, Vol.1, año 2009, PP. 1-5.

SÁNCHEZ GONZALES, HADA M. (2018). "WORLD WIDE WEB". En 50 Imágenes para entender la comunicación en el siglo. Tirant Humanidades. Valencia.



SAN NICOLÁS ROMERA, C. *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015.

TEJEIRO, R., PELEGRINA, M. y RODRÍGUEZ PRIETO, R. *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Universidad de Málaga y Cádiz, 2009.

TEIXES F. *Gamificación. Motivar jugando*. Editorial UOC. 27 de septiembre del 2015.

VILLALOBOS, J. M. *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Héroe de Papel, 2015

WOLF, MARK J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Greenwood Publishing Group. pp. XV-7, 16 de agosto de 2012.

## 8.1. Webgrafía

20 minutos, 2014. “Un 40% de la población española padece ansiedad o depresión y sólo la mitad se trata”.

<https://www.20minutos.es/noticia/2058098/0/40-espanoles/pacede-ansiedad-depresion/mitad-se-trata/#:~:text=> .

A+E NETWORKS LATINOAMERICA, 2019. Historyplay.tv. *Se lanza “Tennis for two”, considerado el primer videojuego de la historia*.

<https://latam.historyplay.tv/hoy-en-la-historia/se-lanza-tennis-two-considerado-el-primer-videojuego-de-la-historia>

ABIGAIL ORÚS, 2020. Es.statista.com. *Porcentaje de videojuegos por edad y género en España 2018*.

<https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/>

ALEX CD, 2015. Vidaextra.com. *Análisis de Life is Strange, una aventura gráfica imprescindible*.

<https://www.vidaextra.com/analisis/life-is-strange-analisis>

AMY GOODMAN, DENIS MOYNIHAM, 2020. Lamarea.com. *Racismo, brutalidad policial y COVID-19 en Estados Unidos*.

<https://www.lamarea.com/2020/05/30/racismo-brutalidad-policial-y-covid-19-en-estados-unidos/>





Canales, C. *WEBDOC: el nuevo género que revoluciona la narrativa audiovisual*. Creatika, Audiovisual, 2018.

<http://www.creatika.cl/webdoc-el-nuevo-genero-que-revoluciona-la-narrativa-audiovisual/>.

Centro de Psicología de Madrid. *Videojuegos y salud mental*. Centro de Psicología de Madrid, Blog, 15 de abril de 2020.

<https://centrodepsicologiademadrid.es/videojuegos-y-salud-mental/>.

Cortés, J. *La información en juego: "newsgames", otra manera de hacer periodismo*.

Elpais.com, Comunicación, Retina, Madrid, 2 abril del 2017.

[https://retina.elpais.com/retina/2017/03/29/innovacion/1490784877\\_695768.html](https://retina.elpais.com/retina/2017/03/29/innovacion/1490784877_695768.html).

DÍAZ DELGADO N. *Gamificar y transformar la escuela*. Revista Mediterránea de Comunicación, 9 (2), XIX-XX, 2018.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76608/6/ReMedCom\\_09\\_02\\_19.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76608/6/ReMedCom_09_02_19.pdf).

Elplural, 2017. "El 41% de los españoles juega a videojuegos".

<https://www.elplural.com/politica/espana/el-41-de-los-espanoles-juega-a-videojuegos-99978102>.

Gallego F., Molina R., Llorens F. *Gamificar una propuesta docente: Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Universidad de Alicante, julio 2014. Pág. 2.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(definicio%cc%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(definicio%cc%81n).pdf)).

Gaming History. *Breakout: videojuego arcade publicado hace 44 años por Atari*. Gaming History. <https://www.arcade-history.com/?n=breakout&page=detail&id=3397>

García, A. *Space Invaders: Los "marcianitos" cumplen 40 años*. Lavanguardia.com, Videojuegos, 21 de enero del 2020.

<https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20180725/451089770519/space-invaders-40-aniversario-marcianitos-arcade.html>.

Gestionet. *Serious games, características y ejemplos*. Gestionet.net, Jugar es serio, 3 de diciembre del 2019 <https://gestionet.net/jugar-es-serio/serious-games/>).



Healthychildren.org, 2020. “La ansiedad en los adolescentes va en aumento: ¿qué está pasando?”

<https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/emotional-problems/Paginas/Anxiety-Disorders.aspx>.

History, 2018. *Hoy en la historia*. “Se lanza ‘Tennis For Two’, considerado el primer videojuego de la historia.

<https://latam.historyplay.tv/hoy-en-la-historia/se-lanza-tennis-two-considerado-el-primer-videojuego-de-la-historia#:~:text=El%2018%20de%20octubre%20de,hac%C3%ADa%20las%20veces%20de%20monitor>.

JOSEP MARIA SEMPERE, 2015. Eurogamer.es. *Último día para votar en los Golden Joystick Awards*.

<https://www.eurogamer.es/articles/2015-10-15-ultimo-dia-votaciones-golden-joystick-awards>

Llaca, M. *Magnavox Odyssey, la primera consola de la historia y sus demandas judiciales*.

Parceladigital.com, Videojuegos, 9 de junio del 2017.

<https://parceladigital.com/2017/06/09/magnavox-odyssey-la-primer-consola-de-la-historia-y-sus-demandas-judiciales>.

Ledo Rubio, A.I.; Gándara Martín, J.J.; García Alonso, M.I.; Gordo Seco, R. *Videojuegos y salud mental. De la adicción a la rehabilitación*. ISSN 1695-4238, Nº 117, 2016, págs. 72-83

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>.

MédicosYPacientes, 2018. “España, cuarto país de Europa con más casos de depresión”.

<http://www.medicosypacientes.com/articulo/espana-cuarto-pais-de-europa-con-mas-casos-de-depresion>.

Nintendo. *La historia de Nintendo*. Nintendo.es, 2020.

<https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>.

PAULA CROFT, 2019. As.com. *Life is Strange 2: identidad, inspiraciones y decisiones creativas*.

[https://as.com/meristation/2019/05/18/noticias/1558172960\\_922096.html](https://as.com/meristation/2019/05/18/noticias/1558172960_922096.html)

Pong Game. *Pong Game: sobre pong*. Ponggame.org. <https://www.ponggame.org/>.



Redacción AV451, 2020. *Audiovisual451*. “El sector de los videojuegos en España en 2019 facturó 1479 millones de euros, un 33 por ciento menos”. <https://www.audiovisual451.com/el-mercado-de-videojuegos-en-espana-en-2019-facturo-1-479-millones-de-euros-un-33-por-ciento-menos/>.

Reverendhunt. *Gun Fight*. Giantbomb.com, Game, Arcada, 17 de noviembre del 2019. <https://www.giantbomb.com/gun-fight/3030-32574/>.

Roberto R. Ballesteros, 2018. *Elconfidencial.com*. “Mapa del acoso escolar: España supera por primera vez las mil víctimas en un año”. [https://www.elconfidencial.com/espana/2018-10-18/mapa-acoso-escolar-espana-mil-victim-as-ano\\_1631192/](https://www.elconfidencial.com/espana/2018-10-18/mapa-acoso-escolar-espana-mil-victim-as-ano_1631192/).

Romero, S. “Los inicios de los videojuegos”. Muyinteresante.es. Muy gamer. Junio 2020. <https://www.muyinteresante.es/muy-gamer/articulo/los-inicios-de-los-videojuegos-341539687021>

Ros, L. *40 años de Pac-Man, uno de los videojuegos más influyentes de la historia*. Lavanguardia.com, Videojuegos, 18 de mayo de 2020. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200518/481223155150/pacman-40-a-niversario.html>.

Sora, C. *Radiografía del webdoc a Catalunya. Obres i autors*. Barcelona: Departamento de Comunicación (Universidad Pompeu Fabra). Serie Editorial Digidoc, 2016. [https://www.upf.edu/es/web/e-noticies/archivo/-/asset\\_publisher/wEpPxsVRD6Vt/content/id/6825402/maximized#.XvUh1igzblU](https://www.upf.edu/es/web/e-noticies/archivo/-/asset_publisher/wEpPxsVRD6Vt/content/id/6825402/maximized#.XvUh1igzblU).

Trivi, M. *Inmersivos y experienciales: las ventajas de los videojuegos para hablar de salud mental*. ElPaís.com, Verne, Videojuegos, 26 de mayo de 2019. [https://verne.elpais.com/verne/2019/05/17/articulo/1558083352\\_651254.html](https://verne.elpais.com/verne/2019/05/17/articulo/1558083352_651254.html)

Velasco, J.J. *Historia de la tecnología: OXO, un videojuego para uno de los primeros computadores de la historia*. Hipertextual.com, Curiosidades, 15 de julio de 2011 <https://hipertextual.com/2011/07/oxo-un-videojuego-para-uno-de-los-primeros-computadores-de-la-historia>.

Velasco, J.J. “Spacewar!, el videojuego que nació en la cultura hacker del MIT”. *ElDiario.es*, Tecnología y sociedad, 30 de marzo de 2015.



[https://www.eldiario.es/turing/Spacewar-videojuego-cultura-hacker-MIT\\_0\\_372012796.html](https://www.eldiario.es/turing/Spacewar-videojuego-cultura-hacker-MIT_0_372012796.html)

Velasco, J.J. *Historia de la tecnología: Computer Space, los orígenes de Atari*. Hipertextual.com, Videojuegos, 8 de agosto de 2011. <https://hipertextual.com/2011/08/computer-space-origenes-de-atari>.

Villegas Jiménez, C. Coord. Sánchez Gonzáles, H.M. *Docugames: nueva herramienta para fomentar la concienciación y el aprendizaje de los jóvenes sobre la influencia del poder político y económico de la sociedad*. Universidad de Sevilla, junio 2019. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/90887/TFG%20%20Cristina%20Villegas%20Jimenez%20-%204%20Periodismo%20-%20Grupo%201.pdf?sequence=1>.

## 8.2. Videojuegos utilizados

- *Life is Strange* (2015) - <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-gb/talk>
- *Life is Strange: Before the storm* (2017)
- *The awesome adventures of Captain Spirit* (2018)
- *Life is Strange 2* (2018)
- *Gris* (2018) - <https://nomada.studio/>
- *Celeste* (2018) - <http://www.celestegame.com/>
- *OXO* (1952)
- *Tennis for two* (1958)
- *Computer Space* (1971)
- *Spacewar!* (1961)
- *Pong* (1972)
- *Minecraft* (2009) - <https://www.minecraft.net/es-es/>
- *Pac-Man* (1980)
- *The Legend of Zelda: Breath of the wild* (2017) - <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/es/media/>
- *Last of us* (2013) - <https://www.playstation.com/es-es/games/the-last-of-us-part-ii-ps4/>
- *Last of us 2* (2020)
- *Breakout* (1976)
- *Gun fight* (1975)
- *The world starts with me* (2004) - <https://www.rutgers.international/what-we-do/comprehensive-sexuality-education/depth-world-starts-me>
- *The McDonald's videogame* (2005) - <https://molleindustria.org/mcdonalds/>



- *Food force* (2005) - <https://www.food-force.com/>
- *Honoloko* (2005) - <https://www.eea.europa.eu/es/quicklinks/educational/honoloko-zona-infantil>
- *Get well*