

### **Valoración**

Considero que esta es una propuesta realmente interesante, ya que, en primer lugar, deconstruye la imagen banal que se suele tener acerca de estos dispositivos. En ese sentido, el estudiante les otorga una impronta cultural y artística, un aspecto además interesante si consideramos que se trata de un alumno de Artes, que se sitúa desde su propia disciplina para intentar validar una obra asociada a sus intereses. Para hacerlo, apela a las teorías estéticas clásicas y sus componentes (música, artes visuales y cinemática), incluso, y aunque no se logre del todo, hay un intento de analizar la narrativa de los videojuegos a partir de imágenes. En segundo lugar, el estudiante discute y trata de desmitificar las creencias asociadas a estos dispositivos, de quienes argumentan que tienen un impacto negativo en la salud mental. El estudiante argumenta que esto no es intrínseco a los videos mismos, sino que responde a su uso.

## **La valoración de los videojuegos como un producto cultural y artístico por parte de la sociedad**

**A245**

Los videojuegos son un medio de entretenimiento que, desde su concepción en los años 50, han ido evolucionando conforme al desarrollo de las nuevas tecnologías de la época. Las posibilidades que ofrecían, limitadas por sus características técnicas, han ido en aumento, dando lugar al surgimiento de historias, diseños, música y jugabilidad complejos, de ahí que hoy en día existan diversos equipos de desarrollo conformados por numerosos creativos y técnicos que trabajan durante años para poder crear un videojuego. Esto ha permitido que, con el paso del tiempo, un invento que en principio se pensó con fines lúdicos, empiece a ser considerado por distintos creativos como un medio de expresión para su arte (Hidalgo 2011). Sin embargo, su trabajo muchas veces ha sido menospreciado debido al estigma que la sociedad tiene de los videojuegos (Cortés 2020), viéndolos como un medio inferior a la música y el cine. Tras su masificación, el debate de si la sociedad debería valorar al videojuego como un medio artístico y un producto cultural se ha vuelto mucho más presente, llegando a ser polémico. Algunos afirman que el videojuego es una forma de ocio simple y banal que solo perjudica a la sociedad, afectando negativamente la salud mental de sus consumidores. Por otro lado, otros consideramos que el videojuego es mucho más que un medio de entretenimiento y que, contrario a lo que se piensa, beneficia a sus consumidores en distintos apartados. En el siguiente texto se mostrará como el proceso de creación y desarrollo de un videojuego no es sencillo, e implica el uso de distintas disciplinas artísticas; además de cómo puede ser una herramienta efectiva contra distintos trastornos mentales.

Los videojuegos deberían ser valorados como arte y un producto cultural en la sociedad, puesto que el proceso de creación y su desarrollo implica el uso de distintas artes, lo que genera como resultado un producto artístico. Estos elementos pueden ser observados en el diseño de personajes, creación de escenarios y ambientes, el diseño de texturas, la iluminación, las bandas sonoras y en la narrativa (Hidalgo 2011: 102) Sin embargo, los apartados mencionados previamente y el trabajo que implican llegan a pasar desapercibidos debido a “la tendencia de la sociedad a establecer prejuicios sobre los videojuegos, relacionándolos con la idea de pasatiempo infantil o de adolescentes ociosos, transmisores de antivalores, violencia o, simplemente, entretención banal” (Hidalgo 2011: 101). Estos prejuicios han ocasionado que se demerite el valor que pueden tener los videojuegos y el trabajo de muchos artistas que se encuentran detrás de ellos. Por ello, demostraré que los elementos más característicos e importantes que conforman el videojuego son

aspectos que se consideran artísticos, analizándolos en base a las teorías estéticas clásicas que definen el arte, como lo son la habilidad, la utilidad, la mimesis y la belleza (Tamayo 2013: 41).

Uno de estos elementos importantes es la música; al igual que sucede en otros medios como en el cine, muchos videojuegos cuentan con piezas musicales propias que no solo complementan la imagen y la jugabilidad, sino también la narrativa. Su importancia es tal, que en el 2016 se fundó la Sociedad para el Estudio del Sonido y la Música en los Videojuegos (SSSMG), la primera sociedad internacional de esta índole y cuyas investigaciones son publicadas en una revista académica de su creación llamada *Journal of Sound and Music in videogames* (Cortés 2020: 184). La creación de este tipo de sociedades implica que la música presente en los videojuegos no es un elemento genérico, sino uno con profundidad y calidad. Por lo tanto, su composición requiere de gran habilidad y técnica, y según las teorías estéticas clásicas, el arte es todo aquello hecho con habilidad que denota técnica y destreza. (Tamayo 2013: 41). La música del videojuego también cumple con el concepto de utilidad: el arte debe de ser útil, debe de tener un propósito (Tamayo 2013: 42). El propósito en este caso es servir al videojuego, a sus escenarios, a sus personajes, a su historia, a su mundo. La música varía en distintos géneros y sonoridades con el fin de complementar los distintos elementos del videojuego y ofrecer una mayor inmersión al espectador. Uno de estos casos lo podemos observar con la música que se realizó para el videojuego *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, donde existen dos temas constantes que la música refuerza: La naturaleza y la tecnología. La naturaleza es representada por el uso de instrumentación tradicional o folclórica, en la que se busca la simplicidad; sin embargo, la tecnología es representada por el uso de instrumentos sintéticos y mecánicos, donde se busca un énfasis en las disonancias (Bradford 2020). Otro ejemplo sería el uso de los leitmotivs, un leitmotiv es una célula musical que posee significado y que puede asociarse a personajes, objetos, hechos y emociones (Alcalde 2007: 5). En este caso, el propósito de la música es brindar información al espectador con respecto a la historia mediante el uso de distintas melodías. La saga de juegos de *The Legend of Zelda* ha hecho uso del leitmotiv en muchas de sus entregas, al igual que videojuegos como *Celeste* y *Undertale*,

Otro aspecto importante en el desarrollo de un videojuego es el diseño de los personajes y escenarios. Su proceso de creación demuestra la gran habilidad de los artistas que se encargan de su composición: la técnicas de dibujo que usan, la forma en la que utilizan la luz y los colores, etc. Todo ello para dotarlos de personalidad, expresión y emociones (Bueno 2018: 63). En la imagen 1 y 2 se muestran ejemplos de la destreza que se requiere para poder realizar estos diseños que, según el concepto de habilidad en la teoría estética, son considerados arte.



3



*Imagen 1 - Boceto del personaje Link (Nintendo 2018)*

*Imagen 2 - Boceto de Lugar (Nintendo 2018)*

La armonía y el equilibrio también son una parte importante en el proceso de creación de escenarios y personajes. Tamayo menciona que, según las teorías estéticas pitagóricas, “en la creación y composición de sus escenarios, escenografías y personajes (...) nada queda suelto, todo se resuelve en un conjunto proporcionado, armonioso y equilibrado, con un adecuado uso de la perspectiva, con una excelente calidad gráfica.” (Tamayo 2013: 41). Evidenciando no solo la habilidad que tienen los artistas que se encargan de este trabajo, sino también la belleza de este mismo.

Otro concepto de las teorías estéticas clásicas que pueden encontrarse en el diseño de escenarios y personajes es la mimesis. La mimesis es, según la perspectiva aristotélica, “la construcción de imágenes irreales imitando la realidad” (Tamayo 2013: 43). El avance de las nuevas tecnologías permitió que los videojuegos tuvieran una mejora en su calidad de imagen y en su posibilidad gráfica, permitiendo una mayor creatividad al momento diseñar sus mundos. Algunos optaron por un estilo centrado en el hiperrealismo, tratando de que los escenarios y los personajes sean lo más parecidos al mundo real; mientras que otros, decidieron crear un estilo propio e irreal. En la imagen 3 podemos observar un videojuego con un estilo hiperrealista, y en la imagen 4 observamos un videojuego con un estilo cartoon propio.



*Imagen 3 – Videojuego Call of Duty Modern Warfare 3*



*Imagen 4 – Videojuego The legend of Zelda: Tears of the Kingdom*

Existen muchos videojuegos que, lejos del hiperrealismo, deciden crear un estilo propio: *Cuphead*, *Super Mario Bros*, *Tunche*, etc. Y muchos otros que tratan de recrear el estilo de videojuegos antiguos: *Celeste*, *Undertale*, *Paper please*, etc. Todos ellos deberían ser considerados arte según el concepto de mimesis, pues crean su propio mundo imitando a la realidad, pero con sus propias técnicas, reglas, referencias y medios.

Finalmente, tenemos el apartado cinematográfico. Los videojuegos comparten una relación con el cine, utilizan algunas de las técnicas del séptimo arte para narrar la historia del mismo. Muchos diseñadores tratan de emular el aspecto de una película mediante el uso de cinemáticas, escenas donde se indican las misiones que debe cumplir el jugador y partes de la trama (Smuts 2005: 9). Para la creación de las cinemáticas, se realiza la creación de un guión usando como base el argumento del videojuego. Luego, distintos artistas utilizarán dicho guión para la creación de un storyboard o guión visual que servirá como una guía para la historia y las cinemáticas que se vayan a realizar (Hidalgo 2011: 134). En la imagen 5 podemos ver el storyboard que se realizó para las cinemáticas del videojuego Super Mario Odyssey.

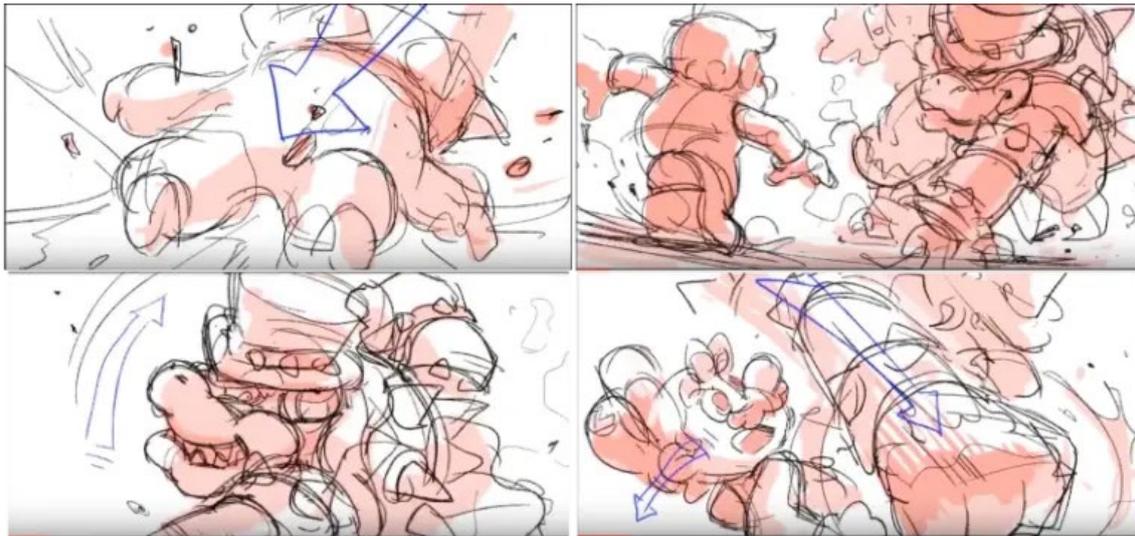


Imagen 5 - Storyboard del videojuego Super Mario Odyssey (Nintendo 2017)

La fotografía también es parte importante de las cinemáticas, a pesar de que los videojuegos no utilizan una cámara real, sino que simulan el uso de una, los diseñadores utilizan distintas técnicas de plano y encuadre para transmitir distintas emociones al jugador: Plano general, plano general conjunto, plano medio, plano americano, plano medio corto, primer plano, etc (Hidalgo 2011: 139). La variedad de planos que se utilizan en el videojuego pueden observarse en la imagen 6 y 7.



Imagen 6 y 7 - Ejemplos de los distintos planos usados en videojuegos (Hidalgo 2011: 139 y 140)

Muchas veces estos planos y encuadres se construyen bajo cánones de belleza establecidos en nuestra sociedad y, al igual que en el diseño de escenarios y personajes, buscan una armonía y equilibrio entre todas sus partes, siendo parte del concepto de belleza según las teorías estéticas.

Sobre las distintas técnicas que se utilizan Doménech menciona: “los videojuegos incorporan para sí elementos tanto formales como materiales de la industria y teoría del cine, tales como el uso de planos cinematográficos, el estudio de los distintos ángulos y encuadres, las distintas escalas y la relación entre los personajes y el escenario (también ambientación), la iluminación, y la tonalidad cromática” (Citado en Ocaña 2021: 225). Todos estos trabajos son realizados por profesionales habilidosos, siendo fundamentales para la inmersión del jugador en el mundo del videojuego y en el desarrollo de su historia. Por ello, y compartiendo la misma idea que Smuts, cualquier teoría histórica del arte que valide al cine como una, debería considerar validar al videojuego también (Smuts 2005: 9).

Sin embargo, si bien en este ensayo se argumenta a favor de que los videojuegos deberían ser valorados como un producto cultural y artístico por parte de la sociedad, debido a la polémica que los rodea desde su aparición y su masificación, existe una postura contraria que los considera un medio de entretenimiento perjudicial y una forma de ocio banal. Sus opositores sostienen que valorar a los videojuegos como arte incrementará su difusión, de hecho, ya existen algunos museos, festivales y centros culturales (como el centro de arte y tecnología en Alemania) que han empezado a reconocer el trabajo creativo que poseen los videojuegos, dándoles una mayor exposición frente al público (Hidalgo 2011: 103). Para ellos, dicha exposición podría ser perjudicial, pues expondrá a muchas más personas a las consecuencias negativas que los videojuegos generan en la salud mental. Una de estas consecuencias sería la adicción y dependencia que pueden generar, la OMS (CIE – 11 2019) ha reconocido la adicción a los videojuegos como un trastorno mental; y especialistas, como el psicólogo Marc Massip, asocian a los videojuegos con las drogas y el alcohol, afirmando que causan una adicción similar y que tienen la misma trascendencia (Vázquez 2022). También, el psiquiatra López Gómez, hace mención que su uso excesivo llevaría no solo a una adicción, sino también al desarrollo de enfermedades mentales como lo son la depresión y la ansiedad (Gómez 2022). Por estas razones, para los detractores, los videojuegos son una droga con propiedades adictivas intrínsecas y que comprometen seriamente la salud mental de sus consumidores, valorarlos como un producto artístico y cultural ocasionaría una mayor difusión que ignoraría sus efectos negativos y aumentaría los casos de adicción, ansiedad y depresión en la sociedad. Sin embargo, existen estudios que ponen en duda el potencial adictivo de los videojuegos y, algunos más recientes, mencionan como pueden utilizarse como una herramienta terapéutica para tratar enfermedades mentales, problemas de comunicación e incluso como una herramienta educativa. Por ello, empezar a valorar a los videojuegos como arte incrementará su difusión, lo que permitirá

reevaluar los prejuicios con los que se les asocia respecto a la salud mental y una mayor divulgación de los beneficios que pueden brindar a las personas en este apartado.

Aunque los videojuegos muchas veces son considerados por la sociedad como una droga debido a su potencial adictivo, lo cierto es que no se sabe con certeza si tiene propiedades intrínsecas adictivas, esto debido a que no es una adicción química, sino una adicción comportamental. Cualquier comportamiento normal que causa placer en el individuo puede volverse una adicción comportamental si esta empieza a causar dependencia y consecuencias negativas en la salud mental del individuo (Anaya 2021: 13). Aunque el jugar videojuegos genere placer y aumente la dopamina en el cerebro, muchas otras actividades cotidianas también lo hacen y también pueden volverse adicciones comportamentales: adicción al deporte, al trabajo, al sexo, etc. A pesar de ello, la adicción a los videojuegos ha sido vista como un problema mayor debido al aumento de casos y las distintas investigaciones que respaldan su potencial adictivo. Sobre ello, Tejeiro argumenta que muchas veces se ha utilizado criterios erróneos en las investigaciones: “Los estudios tienden a apoyarse en un frágil soporte teórico, adolecen de una visión global de la cuestión, muestran notables diferencias metodológicas, y las replicaciones son escasas, por lo que los resultados son parciales y sujetos a múltiples interpretaciones” (Tejeiro 2001: 412). En ocasiones incluso se realizan diagnósticos utilizando los mismos criterios que se usan para la dependencia de sustancias (Tejeiro et. Al 2009: 237). Esto ha generado que los resultados de estas investigaciones sean variados, con falsos positivos que confunden la adicción con un abuso y sin conclusiones claras. Incluso algunos autores han concluido que gran parte de los sujetos de sus investigaciones que consideran posibles adictos, utilizan los videojuegos como un medio para reducir el estrés (Tejeiro 2001: 412). Veían en los videojuegos una forma de lidiar con los problemas familiares, educativos y sociales que tenían en sus vidas. En resumen, no se puede mencionar con seguridad que los videojuegos son una droga con propiedades adictivas, se puede desarrollar una adicción hacia ellos, pero esta dependencia surge de una búsqueda de placer en un estado mental vulnerable para poder lidiar con los problemas que la persona sufre, no por el placer en sí. Esto puede comprobarse con la investigación que realiza Anaya, donde gran parte de los factores de riesgo para desarrollar una adicción comportamental están vinculadas a una inestabilidad emocional: trastornos del estado de ánimo, conductas depresivas, impulsividad, etc (Anaya 2021: 43).

Así mismo, la ansiedad y la depresión son consecuencia de la propia adicción y no enfermedades que el videojuego genera. Anaya comenta cómo la impulsividad, la culpabilidad, la obsesión, la depresión y la baja autoestima son parte del ciclo de una adicción comportamental (Anaya 2021: 13), es decir, forman parte de cualquier adicción de este tipo y son una consecuencia de esta; por lo tanto, asociar estos trastornos como una consecuencia de jugar videojuegos sería erróneo. Es

más, estudios recientes han investigado cómo los videojuegos pueden usarse como una herramienta para mitigar síntomas de depresión y ansiedad. En el contexto de la pandemia ocasionada por el Covid 19, algunos investigadores han descubierto que juegos como *Minecraft* y *Animal Crossing: New Horizons*, ayudaron a luchar contra la soledad causada por el aislamiento, permitiendo que los jugadores interactúen entre ellos y mantengan una conectividad social (Kowal et. Al 2021: 5). Otro tipo de juegos, conocidos como exergames, se caracterizan por mantener al jugador en constante actividad física. Videojuegos como Just Dance o Ring Fit: Adventure ayudan a combatir el sedentarismo, motivan al jugador a hacer ejercicio, pueden reducir los síntomas de depresión y funcionar como un Ansiolítico. En palabras de Viana et al: “estos juegos proporcionan un resultado similar comparándolos con tratamientos de rehabilitación y cuidados habituales, adicionalmente traen felicidad y diversión a los individuos ansiosos que los usan” (citado de Kowal et. Al 2021: 6). Irónicamente, el sistema de objetivos y recompensas de los videojuegos que muchas veces ha sido criticado por generar adicción, también puede contribuir a combatir síntomas de depresión como lo son la fuerte indecisión constante y el sentirse inútil y sin valor. En general, trabajar en base a metas y objetivos por cumplir, contribuye a sentirse realizado y satisfecho en la vida; no obstante, en la vida real, muchas veces los logros pueden ser poco frecuentes, poco reconocidos o incluso imposibles de alcanzar. El videojuego plantea objetivos específicos que los jugadores deben decidir si quieren y como quieren realizarlos, ofreciéndoles una recompensa instantánea que sirve como una motivación para cumplir la tarea. El proceso de intentar, fracasar y lograr el objetivo, contribuye al jugador con experiencias positivas que mejoran su autoestima (Jones et Al 2014: 6). Finalmente, una rama que ha empezado a estudiarse más recientemente es el uso de los videojuegos de realidad virtual como una herramienta para lidiar con el trauma. Gracias a su naturaleza inmersiva, estos videojuegos podrían ser muy útiles en las terapias de exposición para tratar pacientes con trastornos de ansiedad, pero aún es necesario que se hagan muchas más investigaciones (Kowal et. Al 2021: 6).

Como se ha demostrado, no existe evidencia que sustente que los videojuegos ocasionan adicción en sus consumidores, mucho menos que sean los causantes de enfermedades mentales como lo son la depresión y la ansiedad, por el contrario, una mayor difusión de ellos podría popularizar su uso en el tratamiento de enfermedades mentales gracias a los beneficios que ofrecen, beneficios que se sustentan con las investigaciones mencionadas previamente en este ensayo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que, aunque los videojuegos puedan ser usados como una herramienta para tratar síntomas de distintas enfermedades mentales, tal como menciona Ruiz: “los videojuegos no deben reemplazar ningún tratamiento psicofarmacológico y psicoterapéutico” (Ruiz 2022: 33). Los videojuegos no reemplazan a la terapia, pero pueden hacerla mucho más llevadera siempre y cuando se utilicen con moderación.

En resumen, los videojuegos deberían ser valorados por la sociedad como producto artístico. Como se ha evidenciado, la creación y el desarrollo de un videojuego implica el uso de distintas artes y profesionales en el rubro, exigen un trabajo creativo y en muchas ocasiones utilizan distintas culturas como fuente de inspiración. Además, darle esta valoración podría ayudar a una mayor difusión que beneficiaría muchas personas; tal y como se ha visto en este ensayo, el potencial que tienen los videojuegos como una herramienta para distintos problemas mentales es algo innegable. Hay que tener en cuenta que los videojuegos son una invención reciente y, como sucede con cualquier avance tecnológico, toma cierto tiempo que empiece a ser aceptado y valorado por la sociedad, tal y cómo pasó con el cine. Sin embargo, existen cada vez más investigaciones que demuestran que el videojuego tiene un valor artístico, poco a poco los prejuicios a los que se les asocian van desapareciendo, y no cabe duda que en un futuro la sociedad verá en los videojuegos un producto de la cultura de nuestro tiempo y una forma válida de arte.

## BIBLIOGRAFÍA

ALCALDE DE ISLA, Jesús

2007 “Pautas para el estudio de los orígenes de la música cinematográfica”. *Área Abierta*. Madrid, número 16. Consulta: 28 de septiembre de 2023.

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0707130006A>

ANAYA, Nathalie

2021 *Adicciones conductuales: Una revisión bibliográfica para su definición, características y consecuencias*. Tesis de pregrado en Psicología. Bolívar: Universidad Tecnológica de Bolívar, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Consulta: 21 de octubre del 2023

<https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/10579>

BRADFORD, Wesley

2020 “Exploring the narrative implications of emerging topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild”. *Journal of Sound and Music in Games*. Oakland, volumen 1, número 4, pp. 1 – 21. Consulta: 28 de septiembre de 2023.

<https://online.ucpress.edu/jsmg/article/1/4/1/111972/Exploring-the-Narrative-Implications-of-Emerging>

BUENO GUTIÉRREZ, Darío

2018 *El diseño y el arte en los videojuegos*. Proyecto de fin de grado para el grado en Ingeniería de Software. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Consulta: 9 de septiembre del 2023

<https://oa.upm.es/50803/>

CORTÉS, Juan Pablo

2020 “Ludomusicología: Normalizando el estudio de la música de los videojuegos”. *Anuario Musical*. Barcelona, número 75, pp. 181 -199. Consulta: 10 de septiembre del 2023

<https://anuariomusical.revistas.csic.es/index.php/anuariomusical/article/view/365>

GOMEZ, David

2022 “Adicción a los videojuegos”. En *menteamente*. Consulta: 21 de octubre del 2023

<https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>

HIDALGO, Ximena

2011 *Videojuegos un arte para la historia del arte*. Tesis de doctorado en Historia del Arte. Granada: Universidad de Granada , Departamento de Historia del Arte. Consulta: 28 de agosto de 2023.

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/21727>

JONES, Christian y otros

2014 “Gaming well: links between videogames and flourishing mental health”. *Frontiers in Psychology*. Volumen 5, pp. 1 – 8. Consulta: 28 de octubre del 2023

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2014.00260/full>

KOWAL, Magdalena y otros

2021 “Gaming your mental health: A narrative review on mitigating symptoms of depression and anxiety using commercial video games”. *JMIR Serious Games*. Volumen 9, número 2, pp. 1 – 13. Consulta: 28 de octubre del 2023

<https://games.jmir.org/2021/2/e26575/>

NINTENDO COMPANY, LTD

2018 *The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion*. Milwaukee: Dark Horse Books. Consulta: 10 de septiembre del 2023

<https://archive.org/details/TheLegendOfZeldaBreathOfTheWildCreatingAChampion/page/n5/mode/2up>

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD

2021 *CIE – 11*. Consulta: 21 de octubre del 2023

<https://icd.who.int/es>

RUIZ, Marta y otros

2022 “Winning the game against depression: A systematic review of video games for the treatment of depressive disorders”. *Current Psychiatry Reports*. Volumen 24, pp. 23 – 35. Consulta: 28 de octubre del 2023

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35113313/>

SMUTS, Aaron

2005 “Are Video Games Art?”. *Contemporary Aesthetics*. Wisconsin, volumen 3, artículo 6. Consulta: 31 de agosto de 2023

[https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol3/iss1/6/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6/)

TAMAYO, Mónica

2013 “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética.” *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Colima, volumen 19, número 38, pp. 29 – 46. Consulta: 20 de noviembre del 2023

<https://www.redalyc.org/pdf/316/31629858003.pdf>

TEJEIRO, Ricardo

2001 “La adicción a los videojuegos. Una revisión”. *Adicciones*. Madrid, volumen 13, número 4, pp. 407 – 413. Consulta: 21 de octubre del 2023

<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555>

TEJEIRO, Ricardo, Manuel PELEGRINA y Jorge GÓMEZ

2009 “Efectos psicosociales de los videojuegos”. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*. Madrid, volumen 1, número 7, pp. 235 – 250. Consulta: 21 de octubre del 2023

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3723062>

VÁZQUEZ, Luis

2022 “Los videojuegos son la droga del siglo XXI”. En *Alfa y Omega*. Consulta: 21 de octubre del 2023

<https://alfayomega.es/los-videojuegos-son-la-droga-del-siglo-xxi/>