

LOS VIDEOJUEGOS, UNA ALTERNATIVA DE CUIDADO EN EL PROCESO EDUCATIVO.

Carolina Realpe¹

carolinarealpe29@yahoo.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-2060-2796>

Institución Educativa

Distrital (IED)

Nicolás Buenaventura

Bogotá, Cundinamarca

Colombia

Fabian Urbano²

jfabianur1225@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6391-4435>

Institución Educativa

Distrital (IED)

Potrero Grande

Neiva, Huila

Colombia

Jazmín Albarracín³

jazmin051527@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1660-5783>

Institución Educativa

Técnica (IET)

Lisandro Cely

Mongua. Boyacá

Colombia

Recibido: 09/01/2026

Revisado: 12/02/2026

Aprobado: 16/03/2026

RESUMEN

El presente artículo analizó la evolución del juego y su impacto en la sociedad, con especial énfasis en las implicaciones sociales, culturales y personales del uso excesivo de los videojuegos. El problema radicó en el creciente uso patológico de los videojuegos

¹ Magister en Neuropsicología y Educación, Profesional en Filosofía, Directivo docente en la Secretaría de Educación del Huila, Colombia. Línea de investigación: Pedagogía motriz y ciencias aplicadas a la actividad física

² Magister en Educación con énfasis en Gestión, Especialista en Biometodología del Entrenamiento Deportivo, Licenciada en Educación física Recreación y Deporte, Docente en la Secretaría de Educación de Bogotá, Colombia. Línea de investigación: Pedagogía motriz y ciencias aplicadas a la actividad física

³ Magister en Educación, Licenciada en Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Docente en la Secretaría de Educación de Boyacá, Colombia. Línea de investigación: Pedagogía motriz y ciencias aplicadas a la actividad física

como una preocupación de salud pública. El objetivo del estudio fue generar una reflexión crítica sobre los videojuegos, reconociendo tanto su potencial como sus riesgos y se propuso un análisis equilibrado que superó las visiones simplistas sobre su uso y abuso. Se realizó una revisión teórica y documental de fuentes clásicas y contemporáneas acerca del papel del juego en el desarrollo humano. Asimismo, se revisaron estudios recientes que abordaron las consecuencias psicológicas, neuropsicológicas, físicas y económicas del uso excesivo de los videojuegos. Se evidenció un aumento en los casos de adicción a los videojuegos, respaldado por datos internacionales y ejemplos de casos extremos. Además, se destacó el reconocimiento por parte de la OMS del trastorno por uso de videojuegos como un problema de salud pública. También se identificó a la industria del videojuego como un sector económico en rápido crecimiento. Los hallazgos permitieron comprender que el uso problemático de los videojuegos puede constituirse en una patología, lo cual exige una mayor profundización en los estudios al respecto. Se concluyó que es necesario estar alerta frente al uso de los videojuegos en los distintos contextos sociales y culturales para tener una visión crítica de su impacto en cada una de las realidades.

Palabras clave: adicción, consecuencias sociales, OMS, salud pública, videojuegos.

VIDEO GAMES, AS A CARE ALTERNATIVE IN THE EDUCATIONAL PROCESS.

ABSTRACT

The article analyzed the evolution of the game and its impact on society, with special emphasis on the social, cultural, and personal implications of excessive use of videogames. The problem lay in the increasingly problematic use of videogames as a public health concern. The objective of the study was to generate a critical reflection on video games, recognizing both their potential and their risks, and a balanced analysis was proposed that overcame simplistic views on their use and abuse. A theoretical and documentary review of classical and contemporary sources on the role of play in human development was carried out. Recent studies that addressed the psychological, neuropsychological, physical, and economic consequences of excessive use of video games were also reviewed. An increase in cases of video game addiction was evidenced, supported by international data and examples of extreme cases. In addition, the WHO's recognition of video game use disorder as a public health problem was highlighted. The

videogame industry was also identified as a rapidly growing economic sector. The findings made it possible to understand that the problematic use of videogames can constitute a pathology, which requires further study in this regard. It was concluded that it is necessary to be alert to the use of video games in different social and cultural contexts in order to have a critical view of their impact on each of the realities.

Keywords: video games, addiction, public health, social consequences, OMS.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo se enmarca en una estructura teórica que va desde el análisis de la evolución del juego hasta llegar al impacto de los videojuegos en la sociedad, abordando la realidad de los videojuegos en la educación hasta llegar a concepción patológica de los videojuegos, a través de una revisión crítica de diferentes textos e investigaciones al respecto, tomando como guía a la OMS, para examinar las consecuencias Psicológicas, físicas, y sociales del uso excesivo de los videojuegos, con el único propósito de lograr un equilibrio frente a este problema de salud pública, que se avizora como una realidad inminente.

El juego ha estado presente en la historia de la humanidad y en el desarrollo mismo de diferentes disciplinas, como el ámbito educativo, en el que ha sido parte constructiva de cada uno de los procesos de enseñanza aprendizaje. La evidencia factible de este contexto es que una de las disciplinas que abarca la educación es la didáctica, en cuya esencia se encuentra el juego como medio y fin en sí mismo del

proceso educativo, por esta razón es determinante acercarse a la esencia misma del juego y a la reflexión que trae consigo como afirma Schiller (1975) “el hombre es realmente hombre cuando juega” (p. 241).

En la evolución del juego es necesario acercarse a sus inicios, el juego es la esencia misma de la interacción humana como lo sugiere Sutton-Smith, B. (1997), la historia del juego es tan antigua como la humanidad misma y ha avanzado a lo largo del tiempo para reflejar las cambiantes necesidades y valores de la sociedad. No hay nada más genuino que el juego en lo que respecta a la construcción social y emocional del ser humano, ya que las implicaciones del juego se trasladan a la construcción cultural, política y social, por ejemplo, algunas culturas buscan realizar el proceso de educación como un acto de transmisión de formas de vida y cosmovisiones del mundo. Así lo refiere Avedon, E. & Sutton Smith (1971) “Los juegos han sido utilizados en diversas culturas para enseñar habilidades, transmitir valores y promover la cohesión social” (p.322), haciendo referencia a la necesidad imperante de cada cultura por solidificar sus principios y el juego como elemento educativo en cada uno de esos procesos, muestra de ellos es la existencia de aquellos juegos que se denominan autóctonos o ancestrales, que no es más que la muestra de que los juegos son determinantes en el contexto social de los grupos humanos.

Pero, así como el mundo se mueve y presenta su ser dialectico en cada uno de los aspectos económicos, políticos, sociales, culturales incluso evoluciones en el ser y

quehacer humano, es necesario acercarse al cambio que han tenido los juegos en todas sus aristas como se evidencian en la gran variedad de juegos que existen en el mundo entero; es de lo que se reconoce como los deportes, hasta los juegos que se arraigan en los entornos culturales, desde los que son físicos y materiales hasta los que requieren de destreza mental, para llegar a lo que hoy se conoce como los videojuegos.

El auge de los videojuegos, que se presenta en el siglo XXI trae consigo grandes desafíos, como se ha evidenciado en cada uno de los avances tecnológicos, aspectos a favor que hacen que sean fructíferos y repercusiones no tan acertadas, que implican un constante desafío, ya que, se inicia un trasegar por un mundo desconocido pero que apasiona al ser humano, los videojuegos, cada persona encontrará lo que busca en este laberinto de incertidumbre, que devela su esencia misma, la búsqueda de lo nuevo, la felicidad a partir de vivir las emociones.

En este sentido, es que la búsqueda de las implicaciones emocionales de los videojuegos cobra un papel determinante en la sociedad actual, en donde dejaron de ser la oportunidad de unos pocos con acceso a los elementos tecnológicos para convertirse en la realidad de cada persona que sostiene un celular y que tiene acceso a la red.

Al respecto Newzoo Game Market Report (2025), señalan que en la actualidad los videojuegos representan la opción más cercana para el 50% de la humanidad que busca acceder a ratos de ocio y esparcimiento.

Por tal motivo se ha buscado una forma de lograr que una herramienta tan popular y con un avance tan significativo, se convierta en una aliada de cada una de las

realidades humanas, desde el ámbito educativo hasta las complejas realidades laborales, los videojuegos mueven una gran cantidad de dinero y millones de personas en el mundo, sin contar la injerencia que tienen en la cotidianidad de cada una de las personas que poseen un dispositivo de tecnología y la conectividad a la red, inmersos en mundos ideales creados a su imagen y semejanza, hechos solo para el deleite y con el anhelo de cada individuo que en él se encuentra.

El presente artículo se desarrolló con el propósito de que mostrar las consecuencias negativas de los videojuegos en el ámbito social, cultural y personal de los individuos que se ven inmersos en cada una de estas realidades, evidenciando lo que se conoce como el trastorno de juego de internet, problemas de depresión, adicción y demás trastornos que ponen en riesgo la salud de los seres humanos.

Para profundizar en el tema se analizaron los documentos presentados por la Organización Mundial de la Salud, (OMS), además de los estudios que se realizan de este fenómeno, que se ha vuelto común en cada uno de los rincones del mundo entero, mediante un análisis de documentos encontrados en bases de datos como Redalyc, Dialnet y Scielo, además de repositorios de las principales universidades de Colombia y Venezuela, con el propósito de realizar un acercamiento objetivo a los diferentes puntos de vista.

Asimismo, se realizó un recorrido por pensadores como Aristóteles, Vygotsky, Freud, Piaget, Bauman entre otros, que hacen referencia a la transformación del juego y

las implicaciones de pasar del juego como un encuentro físico y personal, a la realidad de los videojuegos como una actividad que acapara el tiempo y las fuerzas de una generación que ha nacido con las pantallas en sus manos.

Finalmente, este artículo busca determinar los riesgos y consecuencias asociados al uso de los videojuegos por parte de personas que terminan convirtiéndolos en su única referencia de realidad, desconociendo el mundo en el que habitan. Esta situación reduce el quehacer humano a una interacción permanente con las pantallas y limita la relación del individuo con su entorno a la realidad que ofrece el ciber espacio. Para ello, se analizan algunos casos cuyos desenlaces fueron trágicos y estuvieron relacionados con el uso problemáticos de los videojuegos.

El recorrido propuesto en este artículo parte de la evolución histórica del juego, desde la antigua Grecia hasta la actualidad, para posteriormente abordar la irrupción de los videojuegos como una de las principales expresiones del entretenimiento contemporáneo y como una de las formas más significativas mediante las cuales la tecnología se incorporó a la vida cotidiana. Así mismo, se examina la incursión de los videojuegos en el ámbito educativo, donde se han consolidado como una herramienta pedagógica innovadora y altamente atractiva, al tiempo que plantea alguno de los desafíos más relevantes para la educación contemporánea. En este contexto el propósito del artículo es ofrecer una visión integral de los videojuegos, destacando tanto sus potencialidades como los retos que implican, sin incurrir en juicios éticos preconcebidos.

Por el contrario, se busca promover una reflexión crítica que permita al lector construir sus propios juicios de valor.

EL JUEGO Y SUS INICIOS

Se hace absolutamente necesario iniciar con las definiciones de juego que permitan el descubrir en sí mismo las bondades y los aportes determinantes del juego en cada uno de los aspectos de la vida del ser humano, pero de manera especial en el contexto educativo que es donde se enmarca este trabajo.

En la perspectiva de la filosofía, el juego llamó profundamente la atención de los filósofos clásicos de la antigüedad, Platón por su parte hace referencia a que el juego es necesario en los procesos educativos, no se debe obligar a los niños a estudiar, sino hacer que aprendan jugando (La República, libro VII); por su parte el discípulo de Platón, el Estagirita, menciona que el juego es fundamental en el proceso educativo de los niños, dando especial importancia a la relación humana que proporciona el juego en todo el ser mismo del hombre, el juego es propio de los niños y también de los hombres en tanto que son niños en cuanto su alma. Aristóteles (Política, libro VII) el sentido mismo del juego, según el estagirita, es un elemento esencial al ser humano por ser parte del alma, muestra la importancia de este para el desarrollo social, político y emocional de los hombres.

Jean Piaget (1946) presenta la realidad misma del juego como la esencia de descubrir el mundo, poniendo de relieve que la tarea de los hombres es descubrir el mundo, tarea que se cumple cuando se es niño, al afirmar, Cada vez que se enseña algo a un niño, le privamos la oportunidad de descubrirlo por sí mismo, de la misma manera que, cada vez que se habla de descubrir el mundo, el juego se encuentra implícito en el quehacer del descubrimiento.

Por su parte, Vygotsky plantea “En el juego, un niño siempre se comporta por encima de su edad promedio, por encima de su comportamiento diario; en el juego, es como si fuera una cabeza más alta que sí mismo”. (1978, p. 102). Como referencia a que el juego es una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que les permite la interacción y la cooperación que son esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje para que sea significativo, es en ese acto de encontrar sentido que el juego se constituye en un proceso creador y recreador de conocimiento, por tal motivo el juego siempre será parte importante en el desarrollo del niño.

En el trasegar del recorrido conceptual del juego, se encuentra Sigmund Freud, quien manifiesta “El niño en su juego, se comporta como un poeta: crea un mundo propio o, mejor dicho, reordena las cosas del mundo a su manera, que le gusta” Freud, S. (1908, p. 127). Freud mediante el psicoanálisis hace tal vez el aporte más significativo al análisis de las consecuencias del juego en todo el ser de los niños y jóvenes, enfatizando que el juego es para el niño una experiencia que despierta deseos, sentimientos y emociones mediadas por el placer que pueda experimentar en el ejercicio mismo de jugar.

Esta visión trae consigo implícita la noción de estar alerta ante cualquier situación frente a la estimulación que pueda producir un juego, ya que es necesario tener siempre presente que en los procesos formativos y de desarrollo debe darse la justa medida de las cosas, es decir una construcción racional de cada acto.

Se han presentado diferentes posturas del juego como una herramienta fundamental en el proceso de la educación del ser humano, al igual que en el desarrollo motor al referirse al juego, como ese proceso de interacción física que reclama de los individuos el desarrollo de capacidades motrices, sociales, culturales y sobre todo humanas, culmina la aparición de los videojuegos.

LA IRRUPCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos según el proceso histórico, Kent, S. L. (2001) inician su aparición en escena en el año 1947 con el juego Tennis Fortul, posteriormente en 1958 aparece el juego Computer Space, seguidamente en 1972 aparece la primera consola de video juegos Odyssey, el Atari hace su aparición en 1977, y es hasta 1980 que aparece uno de los juegos más exitosos el Pag Man, en 1985 en lo que se considera la edad de oro de los juegos aparece el juego súper Mario Bross y en 1989, Nintendo lanza la primera consola portátil. En la década de 1990 al 2000 se desarrolla la tecnología 3D consolidando la aparición en el mercado de Play Station y Nintendo 64, posterior a ello

cada una de las actualizaciones ha buscado lograr una interacción con mayor calidad y realidad de los juegos.

Hasta este momento los videojuegos habían sido algo muy alejado de la cotidianidad, haciendo que el acceso a los mismos fuera algo muy complejo y difícil, sobre todo para las personas de las clases sociales menos favorecidas, pero con la aparición de los teléfonos inteligentes, cuyo desarrollo trajo consigo el acceso a un mundo ilimitado de información y de herramientas, se logró, por decirlo de alguna manera, la popularización de los videojuegos y de muchas herramientas que hasta el momento eran solo una idea lejana o una inversión distante de la realidad coloquial de las personas.

Los videojuegos irrumpen en la vida cotidiana de las personas como una alternativa ante las posibilidades de ocio y de entretenimiento, pero también como una opción en diferentes procesos humanos, como la educación, evidenciada en lo que se menciona como la gamificación, que implica esa relación imperativa entre los juegos y los desarrollos tecnológicos en los procesos educativos, llevando la lúdica misma a otro nivel de comprensión, otro parte la socialización mediante los juegos se ha convertido en la alternativa de las generaciones más jóvenes que encuentran en la red, la posibilidad no solo de acceder a planes de ocio sino a realizar procesos de interacción social mediante estas herramientas. Junto con esto hoy en día es una forma de negocio ya que ha irrumpido en la economía mundial como un determinante en los procesos macroeconómicos.

Es preciso mencionar que a los videojuegos en sí no se les puede hacer un juicio ético, determinando como buenos o malos, ya que no lo son en sí mismos, hacer un análisis de las consecuencias en los videojuegos es algo que ha llamado la atención de diferentes autores, Mariño (2022), quien presenta los videojuegos como una alternativa positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, por otra parte Toledo (2020) presenta un panorama más complejo al vislumbrar las posibles consecuencias adictivas de los videojuegos, presentando una realidad que poco a poco se vuelve más evidente en el mundo actual.

Como se afirmó antes, el objetivo no es hacer un juicio ético de los videojuegos, ni de satanizarlos, pero se hace necesario hacer un acercamiento menos romantizado de los videojuegos, asumiendo las consecuencias personales y sociales que ha traído consigo la irrupción de los videojuegos como una realidad de adicción y de repercusiones sociales en el entorno en el que se aplican. Por ende, los videojuegos desde la categorización de la OMS, presenta las consecuencias de las adicciones a los video juegos, las implicaciones psicológicas y neuropsicológicas del uso inapropiado de los videojuegos, las consecuencias físicas de la adicción a los video juegos, al igual que las consecuencias sociales y culturales de los videojuegos.

La OMS en su actualización de 2018 determinó que las adicciones a los videojuegos hacen parte de los trastornos. Fue Vladimir Poznyak (2018) miembro del Departamento de Salud Mental y Abuso de Sustancias de la OMS, quién con un amplio

recorrido investigativo propuso la adicción a los video juegos como un trastorno de salud mental, a su vez determinó que existen tres factores determinantes en este proceso, para catalogar el uso de los videojuegos como un desorden.

Una, explicó el experto, es que el comportamiento del juego tenga prioridad sobre otras actividades en la medida en que otras actividades se llevan a la periferia. La segunda característica es el 'control alterado' de estos comportamientos, incluso cuando ocurren consecuencias negativas, que lleven a que este comportamiento continúe o se intensifica, La tercera característica es que la condición conduce a una angustia y un deterioro significativos en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo u ocupacional, como: patrones del sueño alterados y problemas de dieta, como una deficiencia en la actividad física. (ICD 11) (International Classification of Diseases, 11th Revision)

A partir de este documento en donde la OMS, pone la lupa sobre una realidad que aparentemente era inofensiva para la salud de los ciudadanos del mundo, se hace necesario ahondar un poco más en las consecuencias tanto psicológicas como neurológicas del uso inapropiado de los video juegos, para ello recurriremos a los estudios citados por Rodríguez & García (2021) en donde se presentan las repercusiones psicológicas de las personas que hacen mal uso de los videojuegos evidenciando alteraciones en el comportamiento y en los hábitos de vida, sobre todo en lo que compete a videojuegos que son violentos o que inducen a disparar, golpear o herir, uno de los casos más mediático es el de un adolescente en Brasil que mató a sus padres y a su hermana debido a una presunta adicción a los videojuegos. Al respecto, Galarraga (2024), en un reporte para el periódico El País, señala que, si bien actualmente no existen estudios que evidencien con certeza la realidad de la adicción a los videojuegos a nivel

mundial, y menos aún en países en desarrollo, se vuelve fundamental considerar los tres puntos claves que menciona la OMS.

Dentro de los datos que presentan Rodríguez & García (2021), en su texto: el uso de los videojuegos, un tema de salud pública, evidencian el creciente problema del uso patológico de los videojuegos, evidenciando los siguientes datos

En Europa, en Checoslovaquia, el 11% de la muestra comprendida por adolescentes de 16 años mostró un uso excesivo de los juegos de internet. Si hablamos de la problemática de videojuego en Francia, un 8,8% de los adolescentes presentaron juego patológico y en Suecia, el 1,3% de los adolescentes presentó una adicción al juego online, reconocida por ellos mismos (a través del cuestionario GAIT), frente al reconocimiento de la adicción por parte de un 2,4% de los padres (a través del cuestionario GAIT-P). En España, teniendo en cuenta los adolescentes con edades comprendidas entre 12 y 17 años, un 33% de los jugadores online (en línea) y un 6,8% de los jugadores offline (fuera de línea) presentaron juego patológico. Al hablar de Asia, un 11,4% de los adolescentes, en Corea del Sur y un 30,4% de los adolescentes, en China, admitieron ser adictos a los videojuegos 11, mientras que, en Turquía, entre el 4,32% y el 28,8% de los adolescentes reconocieron la adicción a los videojuegos. (p. 45)

El nacimiento de un tema de salud público es tratado de diferentes maneras dependiendo de la realidad de los países, la evidencia es la existencia de estudios que muestran la preocupación por el aumento de casos y consultas por la adicción a los videojuegos. En el rastreo de la información, los estudios al respecto en los países de América Latina son inexistentes, por lo que los datos de referencia son de países con niveles sociales y educativos muy diferentes a los de los países latinoamericanos, lo que podría resultar en una variación de las incidencias de la adicción a los video juegos.

Los resultados expuestos por, Rodríguez & García (2021), manifiestan un creciente número de adictos a los videojuegos, en países como España, Francia y sobre todo China, todos ellos países desarrollados, entre los factores relevantes están el acceso a la tecnología y el acceso a internet, así como el tiempo y espacio para su uso, la relación directamente proporcional en cuanto al aumento de casos patológicos y el acceso a los video juegos, presenta el desafío más importante, debido a que el acceso a los videojuegos y al internet son cada día menos limitados.

Por otro lado existen países que ya han actuado frente a este desafío, blindando los espacios educativos a partir de prohibir el uso del celular, sin que ello implique el acceso y la formación en nuevas tecnología, sino en una priorización de lo elemental que es mantener la concentración de los estudiantes y permitir el desarrollo psicológico, físico y social, mientras en las realidades latinoamericanas, ese es uno de los problemas crecientes, el uso inadecuado de los celulares, ante esta realidad varios sectores en el contexto colombiano se han pronunciado al respecto, solicitando una legislación pertinente frente a los celulares en los colegios y en los espacios educativos.

Entre las consecuencias en el ámbito psicológico y neuropsicológico Rodríguez & García (2021), manifiestan:

El hecho de que la temática del juego fuera el escapismo, indicaba que existían necesidades psicológicas y, por tanto, los síntomas del juego patológico se agravaban. Los rasgos de personalidad como: neuroticismo, búsqueda de sensaciones y agresión pudieron conducir a los individuos hacia el juego patológico. Los máximos niveles de impulsividad se relacionaron con los niveles más altos de juego patológico y con los niveles más bajos de regulación emocional y autorregulación. Los adolescentes con un sentido de la coherencia débil

tendieron a dedicar más tiempo a los videojuegos y a reportar un uso excesivo de estos, siendo más probable que, a la larga, desarrollaran un juego problemático. (p. 314).

Las consecuencias en el ámbito psicológico de la patología de los videojuegos son evidentes, ya que afectan directamente al comportamiento y la conducta de las personas que padecen dicha adicción y se ve reflejado en su interacción con las personas que están al rededor, al igual que la forma como se asume la realidad frente a diferentes situaciones cotidianas.

Por tal motivo es necesario precisar que el juego en cuanto patología es un problema de salud mental que está ligado y enmarcado en el desarrollo de la personalidad y por ende al ámbito emocional que implica la formación estructural de la persona, llevándonos a un escenario en donde las adicciones a los juegos deben ser tratadas con el inmenso respeto de una patología, y no simplemente como la visión miope de una simple acción o reacción, que se puede superar a partir de las prohibiciones o simplemente procurando hacerlas.

De igual manera es necesario realizar un análisis de las consecuencias físicas de la adicción a los videojuegos que los autores Rodríguez & García (2021) nos ponen de manifiesto:

Los adolescentes con adicción al juego en internet tuvieron unos niveles en plasma de epinefrina y norepinefrina significativamente inferiores a los del resto, además de unos niveles de dopamina ligeramente mayores a los del grupo sin adicción, lo que demostró que la adicción a juegos de internet podía causar estrés fisiológico. (p.566)

Lo anterior evidencia que las alteraciones en lo físico se verán reflejadas en la falta de sueño, el cansancio permanente, la irritabilidad, el estrés entre otras muchas consecuencias físicas y fisiológicas que terminaran repercutiendo en la salud de los que padecen la adicción.

Es necesario precisar que los videojuegos se han convertido en una gran industria que mueve miles de millones de dólares en el mundo, por lo que los que los promueven y sus detractores podrían estar respondiendo a diversos interés, desde un interés meramente mercantil del juego hasta una posición netamente anticapitalista del mismo, como lo manifiestan autores como Kent y Wolf (2010) quienes exponen el crecimiento exponencial de la industria del juego, presentando una gran variedad en cuanto a géneros, estilos, temas y conceptos mismos, logrando que esta industria este a la vanguardia de las empresas del mundo. Lo que evidencia una realidad que se entremezcla entre lo social y económico.

Las cifras que se manejan en la actualidad sobre los videojuegos son exorbitantes, Leal (2023) en Crítical. cl se estima que en 2023 alcanzó los \$215.5 mil millones y se proyecta que alcance los \$576.2 mil millones para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 11.70%. China, Estados Unidos y Japón son los principales mercados, generando más de \$115 mil millones en 2022

Estas cifras, son evidencia de que es una industria en pleno desarrollo y apogeo, cuyo crecimiento se da de manera acelerada, debido al acceso cada vez más popular mediante los teléfonos inteligentes en cuyas funciones esenciales están los videojuegos.

Además, la globalización y el acceso más rápido y económico a las consolas, impulsado por la reducción de precios en el mercado en línea, han popularizado estos dispositivos. En consecuencia, la industria del videojuego se vislumbra como una gran alternativa económica para los países, beneficiando tanto a desarrolladores como a consumidores.

Ante este panorama se hace necesario precisar que existen concepciones que hablan de las bondades de los videojuegos, en todos los aspectos, pero es propicio resaltar que en medio de las oportunidades de los videojuegos se encuentran los riesgos que deben ser tomados de manera crítica y haciendo un uso responsable de cada una de las herramientas que proporcionan, por tanto, se debe establecer reglas claras en el uso de los videojuegos.

LOS VIDEOJUEGOS Y LA EDUCACIÓN.

Incorporar los videojuegos al proceso educativo va más allá de puros aspectos metodológico o técnicos, proponiendo un diálogo que pasa por el ser mismo del proceso educativo que se enmarca en la filosofía como elemento estructural, que se debate entre la emancipación del aprendizaje y los nuevos mecanismos de control social. En consecuencia, pasar de ser una mera herramienta lúdica o de distracción a un elemento determinante en los procesos educativos.

Aquellos que defienden la gamificación como la panacea del siglo XXI presentan los entornos virtuales como la fórmula para romper la rigidez y monotonía de la escuela tradicional, desde la perspectiva de Michel Foucault (2012) se podría decir que los videojuegos son la forma más efectiva para romper los paradigmas determinados por la educación alienante y la sociedad que solo busca disciplinar. En su obra clásica *Vigilar y castigar*, Foucault (2012) presenta de una manera extraordinaria como las aulas se asemejan a los manicomios y cárceles cumpliendo la función de homogenizar conductas, formas de ser, pensar y hasta vestir, es decir homogenizando individuos:

Estos espacios materiales permiten a la vez el aislamiento y el mapa. Garantizan la obediencia de los individuos, pero también una mejor utilización del tiempo y de las fuerzas. La escuela se convierte en un aparato de examen ininterrumpido que duplica la operación de enseñanza. (p. 167)

Ante este panorama de una escuela punitiva y panóptica, aparecen los videojuegos como una alternativa que le permite al estudiante superponerse a la rigurosidad de las calificaciones sesgadas del error como elemento excluyente remplazándolo por el deseo de la superación, acrecentando en el estudiante el deseo de superación motivado por el sentimiento de poder alcanzar cada una de las metas propuestas en el video juego como un desafío autónomo y constructivo.

Sin embargo, este mundo ideal que se presenta, es evidenciado por uno de los filósofos contemporáneos y vigentes más determinantes, Byung-Chul Han, como una dimensión sombría, ya que el pensador surcoreano, advierte que el paso de la disciplina expuesta por Foucault a la de las dinámicas digitales está lejos de ser la solución, por el

contrario presenta una forma de dominación sutil que es más peligrosa y alienante, como lo presenta, en su ensayo *Psicopolítica*, Han (2014) resaltando que la sociedad actual se mueve a partir de los impulsos más que las acciones físicas dejando como elemento determinante la seducción que no solo manipula el cuerpo del ser humano sino que lo vuelve esclavo de sus instintos.

El poder inteligente se amolda a la psique en lugar de someterla y disciplinarla. No nos impone el silencio. Al contrario, nos exige que compartamos, que comuniquemos, que participemos y que expresemos nuestros deseos. (p. 28). Desde la perspectiva de Han (2014), introducir de manera fortuita y no pensada de los videojuegos en las aulas de clase, en los colegios, los hogares, en todos los contextos, se podría convertir en una amenaza para el desarrollo psicológico y social de los estudiantes, ya que se pasa de responder por la motivación externa sino que se somete al imperativo de alcanzar mejores puntuaciones, conquistar competencias u obtener los mejores avatares, recayendo en sus manos el control de su propio rendimiento.

Asimismo, esta hiperconectividad es el desafío de las nuevas generaciones, ya que asegura. Han (2014) refiere que la sobreestimulación de los entornos interactivos destruye la atención profunda, sustituyéndola por una hiperatención dispersa que limita la capacidad humana para la contemplación, el análisis crítico y el pensamiento abstracto. Presentando un universo infinito de posibilidades en donde las barreras ya no se miden en paredes sino mediante algoritmos que regulan, limitan y determinan las

emociones de los individuos que se abandonan completamente a la ilusión de libertad que venden los video juegos.

En conclusión, son los videojuegos en la educación la muestra fehaciente del paso del control físico enmarcado en los principio de Foucault en su amalgama de formas de poder reflejado en las instituciones homogenizantes, al control psicológico y social mediante el mundo de la internet, los videojuegos y la hiperconexión de un mundo ocupado para encargarse de la tarea de formar las nuevas generación, por lo que plantear que es un acierto o despropósito los videojuegos sin la visión crítica de su uso es un riesgo que no debería correrse.

CONCLUSIONES

El valor del juego en los procesos educativos y culturales es innegable, por lo cual es necesario abordarlo con la seriedad que ameritan, buscando siempre que los aportes trasciendan a la mera recreación o diversión, proporcionando espacios de formación integral por lo que es necesario tratarlos con el cuidado y precisión que requieren, ya que no es posible que el proceso educativo se reduzca a una percepción netamente recreativa sino que el juego debe llevarnos a la conceptualización misma en el contexto educativo.

La aparición de los videojuegos en el entorno educativo y social debe posibilitar a la sociedad la identificación de los riesgos a los que se enfrentan los niños y jóvenes en

cada una de las pantallas a las que tienen acceso, sin satanizar su existencia, pero tampoco romantizándola y dejar al libre arbitrio de los menores de edad. Los aportes de los videojuegos en el proceso de gamificación son innegables como lo evidencian múltiples estudios, pero también lo son los riesgos como lo menciona la OMS, por tanto, es necesario buscar la justa medida y tratar con cuidado la alternativa que brindan los videojuegos.

La determinación de la OMS de catalogar la adicción a los videojuegos como un trastorno, debe de concientizar a las personas de los riesgos que trae implícito el uso de los videojuegos, pero además de establecer estrategias que eviten el hecho de que se vuelva patológica una herramienta común en la sociedad actual, por lo que es necesario instar a las autoridades competentes sobre la legislación pertinente y oportuna sobre el uso de los elementos tecnológicos en los entornos educativos.

Según el estudio Rodríguez & García (2021), los videojuegos traen consigo consecuencias físicas y psicológicas por ende necesario la realización de estudios particularmente en los países subdesarrollados o en vía de desarrollo, mucho más en Latinoamérica y Colombia, con el fin de evidenciar las consecuencias reales de una práctica cada vez más generalizada en entornos escolares que reclaman el cuidado necesario para que no desborde las capacidades de las entidades competentes.

La industria de los videojuegos seguirá creciendo de forma exponencial, pero no se debe caer en el mercantilismo absurdo sin propósito y bajo la premisa de todo vale,

por tanto es necesario realizar una un discernimiento de lo que están consumiendo los niños y jóvenes en el entorno de los videojuegos, para no sucumbir en las realidades liquidas a las que hace referencia Bauman (2000), o el desconocimiento mismo del mundo existente por la creación de realidades alternas, como lo muestra el metaverso. Por esta razón, los videojuegos son una alternativa de cuidado en la sociedad y principalmente en el contexto educativo.

Los padres de familia juegan un papel protagónico en la regulación de los videojuegos en los procesos educativos, ya que son ellos los que hacen posible la accesibilidad de los elementos tecnológicos a los menores de edad; por tal motivo es necesario hacer uso de las herramientas tecnológicas que permiten la regulación en el uso y consumo de los elementos tecnológicos, de manera puntual el de los videojuegos.

En el mundo tendiente a la digitalización es imposible hablar de la marginación de los elementos tecnológicos, por lo que la alternativa será la búsqueda del uso consciente y racional de los medios e instrumentos que la tecnología ofrecen, lo que involucra a todos los actores sociales, en donde cada uno es responsable según el rol que desempeñe, desde los padres de familia hasta las personas que se encargan de legislar en cada uno de los países, pasando por aquellos que tienen en sus manos los procesos educativos y los procesos de crianza.

REFERENCIAS

- Aristóteles. (s.f.). *Política* (Libro VII). Traducido por Patricio de Azcárate. Madrid: Espasa Calpe, 1997 [https://upcndigital.org/~ciper/biblioteca/Filosofia%20 griega/ Aristoteles%20-%20Politica.pdf](https://upcndigital.org/~ciper/biblioteca/Filosofia%20griega/Aristoteles%20-%20Politica.pdf)
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En *Obras completas* (Vol. IX, p. 127). Amorrortu Editores.
- Foucault, M. (2012). Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión (A. Garzón del Camino, trad.). Siglo XXI Editores. (Obra original publicada en 1975).
- Galarraga Gortázar, N. (2024, May 21). El adolescente brasileño que mató a sus padres y hermana y pasó tres días con los cadáveres confesó que estaba “influenciado por los videojuegos violentos”. *El País*. <https://elpais.com/internacional/2024-05-21/el-adolescente-brasileno-que-mato-a-sus-padres-y-hermana-y-paso-tres-dias-con-los-cadaveres-confeso-que-estaba-influenciado-por-los-videojuegos-violentos.html>
- Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder* (A. Ciria, trad.). Herder Editorial.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press.
- Leal, J. (2023). La industria del videojuego y su crecimiento económico. *Crítica.cl*. <https://www.critical.cl>
- Mariño Rincón, L. (2023). *Los videojuegos, una EdTech de alto impacto en el aprendizaje*. DIALÉCTICA, 2(20). <https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i20.2132>
- Mariño, C. (2022). Los videojuegos como alternativa positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Newzoo. (2025). *Game Market Report 2025*. https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf

- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). *Clasificación Internacional de Enfermedades (11.^a rev., CIE-11)*. OMS. <https://icd.who.int>
- Piaget, J. (s.f.). *Cita en*: “Cada vez que enseñamos algo a un niño, le privamos la oportunidad de descubrirlo por sí mismo.”
- Platón. (380 a. C.). *La República* (Libro VII). <https://proletarios.org/books/Platon-Republica.pdf>
- Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557–591. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Schiller, F. (1795/2018). *Cartas sobre la educación estética de la humanidad* (E. Gil Bera, trad.). Acantilado. (Obra original publicada en 1795)
- Sutton-Smith, B. (1997). *La ambigüedad del juego*. (J.L. Sánchez, Trad). Editorial Gedisa. (Obra original publicada en 1997)
- Toledo, J. (2020). Videojuegos y adicción: una visión crítica. <file:///D:/WIN-10/Downloads/Dialnet-UsodeVideojuegosYSuIncidenciaEnLaJuventudActual-9075847.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wolf, M. J. P. (2001). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.
- World Health Organization. (2018, June 18). *WHO releases new International Classification of Diseases (ICD-11)*. [https://www.who.int/news/item/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/news/item/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))
- World Health Organization. (2020, October 22). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>