

Jóvenes y Videojuegos: Perspectivas sobre el Consumo de Videojuegos en Colombia

Young People and Video Games: Perspectives on the Consumption of Video Games in Colombia

https://doi.org/10.14195/2183-5462_45_3

Ricardo Andrés Becerra Agudelo

Universidad de Medellín, Facultad de Comunicación Colombia, Colombia
rbecerra@udemedellin.edu.co

Ángela Garcés Montoya

Universidad de Medellín, Facultad de Comunicación Colombia, Colombia
agarces@udemedellin.edu.co

Enviado: 2024-03-15 | Aceptado: 2024-07-25

Submitted: 2024-03-15 | Accepted: 2024-07-25

Resumen

Este artículo realiza un análisis crítico de los videojuegos *Narcos: Cartel Wars* y *CrisTales*, ambos inspirados en Colombia, considerando la conformación de la condición juvenil a través del consumo de videojuegos. *Narcos* se centra en el narcotráfico, mostrando asociaciones con la guerra y la violencia, mientras que *CrisTales* destaca por su estética femenina, con énfasis en los paisajes y la cultura colombiana, evocando una experiencia de juego fantástica y colorida.

La condición juvenil se explora desde una perspectiva de género, considerando la separación de las dimensiones femenina y masculina, que se basan en la conexión emocional y estética de los jóvenes con los videojuegos. Además, se destaca la importancia de los videojuegos en la formación cultural y social de los jóvenes, ofreciendo medios para explorar narrativas complejas y expresar identidades.

Palabras clave

juventud, condición de juventud, videojuegos, consumo de videojuegos

Abstract

This article conducts a critical analysis of the video games *Narcos: Cartel Wars* and *CrisTales*, both set in Colombia, considering the shaping of the youth condition through video game consumption. *Narcos* focuses on drug trafficking, showing associations with war and violence, while *CrisTales* is noted for its feminine aesthetic, with an emphasis on Colombian landscapes and culture, evoking a fantastic and colorful gaming experience.

The youth condition is explored from a gender perspective, considering the separation of feminine and masculine dimensions, which are based on the emotional and aesthetic connection of the youth with video games. Moreover, the importance of video games in the cultural and social formation of young people is highlighted, offering means to explore complex narratives and express identities.

Keywords

youth, youth condition, video games, video game consumption

Introducción

Este artículo se sitúa en la encrucijada de la cultura contemporánea para revisar la relación tecnología digital y juventud, considerando que los videojuegos se han erigido como una plataforma dominante de entretenimiento y consumo juvenil. Lejos de ser solo pasatiempos, los videojuegos encarnan relatos digitales que moldean la percepción y las actitudes de sus audiencias juveniles, sirviendo como espejos de la sociedad y como constructores de mundos alternativos. Este artículo explora la "condición de juventud" desde la perspectiva de género, considerando la separación de dimensiones femeninas y masculinas, que tienen como trasfondo la vinculación emocional y estética de los jóvenes con los videojuegos.

El consumo de videojuegos por parte de la población juvenil ha adquirido un papel central en la formación de sus experiencias culturales y sociales y logra configurar un escenario de estructuración de la "condición de juventud". Consideramos que la inmersión en mundos virtuales proporciona a los jóvenes no solo un medio de entretenimiento, sino también una vía para explorar narrativas complejas y expresar su identidad a través de la interacción con los escenarios digitales y los personajes femeninos y masculinos que promueven.

En esta ruta de investigación se eligen dos videojuegos inspirados en Colombia, *Narcos: Cartel Wars* y *Cris Tales*, cuya imagen gráfica captura la atención y encierra narrativas inmersas en el ethos colombiano. Además, estos videojuegos encarnan dos facetas diametralmente opuestas del país: *Narcos: Cartel Wars* expone crudamente las heridas ocasionadas por el flagelo del narcotráfico, rememorando a Pablo Escobar y su ejército de sicarios; mientras que *Cris Tales* acude a la imaginación y fantasía, creando una joven aventurera que llega a ser una exploradora de la belleza y misticismo de los paisajes colombianos.

Narcos: Cartel Wars presenta un escenario que evoca la era turbulenta del narcotráfico en Colombia, confrontando al jugador con la cruda realidad que tiene el país con este flagelo. La estética de su portada, teñida de realismo y virilidad, sugiere la intensidad del crimen organizado y los conflictos armados, presentando a sus cabezillas principales, donde resalta Pablo Escobar, el jefe supremo del narcotráfico. Por su parte, *Cris Tales* ofrece una estética orientada a lo fantástico, llevando al jugador hacia un mundo de colores vibrantes, a una imaginación lúdica y fantástica de la cultura colombiana que se aleja de los estereotipos violentos.

La selección de los videojuegos *Narcos: Cartel Wars* y *Cris Tales* para este estudio no es arbitraria, pues consideramos en especial las diferencias significativas en

sus narrativas, que permite indagar por la configuración de las identidades femeninas y masculinas, en condiciones bien contrastadas y divergentes. Además, estos dos títulos se encuentran entre los más descargados y utilizados por los jóvenes, permitiendo considerarlos como objetos de estudio relevantes y representativos del consumo juvenil de videojuegos. A su vez, esta elección permite una comparación rica y detallada en el marco de la tesis doctoral de Becerra (2024) enfocada en el análisis de los estereotipos de género presentes en las narrativas de los videojuegos ambientados en Colombia.

Para explorar el consumo de videojuegos entre la población juvenil de la ciudad de Medellín, abordamos en primera instancia la estética de las portadas de los juegos *Narcos: Cartel Wars* y *Cris Tales* debido a que éstas influyen en las expectativas y experiencias de los jugadores. Luego se examina la condición de juventud a través de la lente de género, permitiendo un amplio contraste y reflexión crítica, pues este estudio destaca la importancia de las portadas como textos culturales que comunican valores, creencias y normas sociales. En la era de la Economía Naranja, donde la creatividad y la innovación son esenciales para el desarrollo cultural y económico de América Latina (Buitrago Restrepo, 2013), los videojuegos se posicionan como un vehículo poderoso para la narración y la construcción de identidades. La demografía del consumo de videojuegos en la región refleja una juventud activa y diversa, con un rango de edad que se extiende más allá del estereotipo del adolescente jugador (Pérez, 2022).

Al profundizar en las portadas de estos videojuegos, se revela de qué manera estas imágenes estéticas pueden reforzar o desafiar los estereotipos de género, reflejando también las complejidades del consumo juvenil de videojuegos. A través de este análisis, se busca comprender cómo los jóvenes negocian su identidad y sus valores en la interacción con estos mundos virtuales, y cómo los videojuegos pueden servir como espacios para la reflexión crítica y el aprendizaje.

Contexto Industrias de Videojuegos y consumo juvenil

En la era de las Industrias Culturales y Creativas en América Latina, sobresalen las empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos, con un notable auge y crecimiento en la región. Además, se han posicionado en el mercado con una importante participación en la economía, lo que ayuda a generar nuevas fuentes de ingresos y de empleo. Estas industrias adquieren un gran significado dentro de las políticas culturales regionales y les brinda un desarrollo visible en áreas sociales y económicas (Rodríguez Oliva, 2018). La producción de videojuegos en Latinoamérica ha emergido como una disciplina competitiva, generando visibilidad y fortaleza económica para aquellas empresas capaces de llevar sus productos a los clientes finales.

La contribución económica de estas industrias culturales, tienen que ver con la creación de productos digitales, enfocados en el desarrollo de software, que son clave para los indicadores económicos de la región. Los videojuegos, por ejemplo, están aportando a este sector de la economía un porcentaje que crece cada vez más. Para el año 2021, América Latina ocupa el 4% de la industria global en la producción de videojuegos, generando ganancias de \$5.6 mil millones de dólares anuales (Volk Games Noticias, 2021).

La creciente industria del entretenimiento digital, enmarcada dentro de la llamada Economía Naranja, que representa el conjunto de actividades o productos donde las personas desarrollan ideas y actividades creativas (Buitrago Restrepo, 2013). Por su parte, Peña Ríos & Forero Garzón (2018) han visto cómo los videojuegos se han posicionado como uno de los principales motores de innovación y creatividad. Al considerar el valor simbólico que estos juegos representan para los consumidores, se destaca una nueva forma de relación cultural que trasciende el tradicional valor de uso de los productos. Además, Calderón-Gómez & Gómez-Miguel (2023) evidencian en su investigación una creciente desigualdad de género y violencia en los videojuegos desde las experiencias de la juventud, conectando las prácticas de juego de hombres y mujeres con sus actitudes hacia los videojuegos y las experiencias vividas, entre las que se encuentran situaciones de ocultación de la identidad, acoso e intimidación, pero también una enorme centralidad de los videojuegos en la vida cotidiana de la juventud y su consolidación como una de sus principales formas de entretenimiento.

Los patrones de consumo de videojuegos entre los jóvenes reflejan tendencias sociodemográficas específicas. En Latinoamérica, y particularmente en Colombia, los jóvenes de entre 16 y 24 años constituyen el segmento más activo, seguido por los grupos de 25 a 34 y de 35 a 44 años (Pérez, 2022). Este perfil demográfico evidencia la necesidad de que la industria de los videojuegos ajuste sus estrategias para satisfacer las expectativas y los hábitos de estos consumidores, que buscan experiencias inmersivas, narrativas atractivas y mecánicas de juego innovadoras.

Autores como Green & Bavelier (2012) han explorado cómo los videojuegos afectan las habilidades cognitivas de los jugadores, destacando que ciertos tipos de juegos pueden mejorar la atención visual y las habilidades espaciales. Por otro lado, investigaciones como las de Bushman & Anderson (2023) indican que muchas organizaciones profesionales y científicas se han pronunciado sobre los efectos nocivos de los medios violentos en niños y adolescentes. Además, identificaron que la mayoría de los pediatras, investigadores de medios de comunicación y padres también creen que los medios violentos pueden ser perjudiciales, esto examinando las posibles correlaciones entre el consumo de videojuegos violentos y el aumento de comportamientos agresivos entre los jóvenes (Bushman & Anderson, 2023). En este sentido, la relación entre el uso de videojuegos y los comportamientos agresivos entre los jóvenes es un tema complejo y ampliamente debatido en la literatura académica. Ferguson (2015) encontró que la relación entre videojuegos violentos y comportamientos agresivos es, en el mejor de los casos, débil y no se puede generalizar a toda la población juvenil. Mientras, Kühn et al. (2019) indican que investigaciones con neuroimágenes no encontraron diferencias significativas en la actividad cerebral entre jóvenes que juegan videojuegos violentos y aquellos que no lo hacen, sugiriendo que el impacto de estos juegos puede ser menor de lo que algunos temen.

El rol de los videojuegos como herramientas educativas también ha sido objeto de estudio. Gee (2003) ha argumentado que los videojuegos poseen potencial educativo al promover el aprendizaje basado en la resolución de problemas y el pensamiento crítico. En contraste, la preocupación por el tiempo excesivo dedicado a los juegos y su impacto en el bienestar físico y mental de los jóvenes es un área que requiere atención y ha sido analizada por autores como Gentile et al. (2009), quienes

advierten sobre los riesgos de la adicción a los videojuegos y sus efectos en la vida cotidiana de los adolescentes.

La noción de "consumo excesivo de videojuegos" a menudo se asocia con la adicción, pero esta relación no siempre es tan directa o simple. La mayoría de los jóvenes no desarrollan una adicción patológica a los videojuegos, y aquellos que sí lo hacen, frecuentemente se limitan a jugar solo unos pocos títulos específicos. Además, es crucial considerar que las adicciones tecnológicas no se limitan a los videojuegos, sino que también incluyen el uso de redes sociales, lo cual se ha convertido en una preocupación significativa en el ámbito de la salud mental. Según el estudio publicado en *Addictive Behaviors*, las autoras Thombs & Osborn (2019) indican que la prevalencia de la adicción a videojuegos en adolescentes es relativamente baja. Aunque en algunos estudios muestran que no existe una definición clínica consensuada de la adicción a videojuegos, aunque sí se han desarrollado instrumentos para detectar el uso perjudicial. Jugar a videojuegos tiene implicaciones neurobiológicas y psicosociales beneficiosas y perjudiciales. Según su estudio, un mal funcionamiento psicosocial parece el factor fundamental para el desarrollo de patrón adictivo de uso, que también se ha relacionado con el sexo masculino, juego online, tiempo de juego y factores sociofamiliares (Buiza-Aguado et al., 2017).

En este complejo panorama, el análisis del consumo juvenil de videojuegos debe contemplar una perspectiva multidimensional que incluya el contexto cultural, las dinámicas sociales y las particularidades del desarrollo tecnológico que configuran esta forma de entretenimiento. Las implicaciones de estos elementos para la formación de la identidad juvenil y su influencia en la conducta social son aspectos que merecen una exploración detallada en la investigación académica.

El crecimiento acelerado de la tecnología y su influencia en la vida cotidiana juvenil, ha llevado consigo una proliferación masiva de videojuegos, convirtiéndose en una parte integral de la vida juvenil. Este fenómeno ha suscitado inquietudes significativas sobre cómo la inmersión constante en los videojuegos afecta el desarrollo de la vida juvenil. Este contexto plantea la necesidad de comprender de manera integral las repercusiones que el uso intensivo de videojuegos tiene en la juventud contemporánea. El uso extremo de videojuegos en los jóvenes hace que afronten cambios relacionados con los estilos de vida y las nuevas tecnologías, lo que ha conferido modificaciones en el ámbito de la salud, la interacción social, y la adicción a Internet y los videojuegos (Molano-Tobar et al., 2023). Es por esto, que para el desarrollo de este análisis se realiza una encuesta donde se tienen en cuenta elementos sobre la condición de juventud y el consumo de videojuegos.

Los jóvenes *gamers* colombianos se caracterizan como fuertes consumidores de videojuegos, mostrando preferencia por ciertos títulos que no solo capturan su atención, sino que también reflejan diversos aspectos de su cultura y pasiones. En Colombia, más del 60% de los colombianos interactúan con algún videojuego (Cifuentes, 2024). Esta cifra se corrobora con la búsqueda de los juegos más descargados por el público juvenil colombiano, destacando su popularidad, calidad y jugabilidad. El estudio *La batalla épica del gaming en Colombia*, realizado por Cuartas (2024) evidencia que, en términos de género, las mujeres representan el 52,2% de los jugadores, mientras que los hombres constituyen el 47,8%. La edad predominante de los jugadores es de 25 a 34 años, seguida por el rango de 35 a 44 años y el de

16 a 24 años. Esto indica que la actividad no está limitada a los más jóvenes. En la búsqueda, sobresalen los siguientes títulos:

- **Age of Empires III: Definitive Edition:** juego de estrategia, con batallas históricas y tácticas de guerra. En este juego el jugador puede elegir a Colombia para desarrollar su colonia y poder combatir a los conquistadores que desean obtener su territorio.
- **Conflict: Global Terror:** en este título el jugador controla a varios soldados que hacen misiones en todo el mundo para combatir el terrorismo. Al comienzo son secuestrados por guerrilleros en Colombia, por lo que deben escapar usando sigilosamente.
- **Cris Tales:** los escenarios de este videojuego colombiano fueron inspirados en distintas zonas del país. Su historia gira en torno a Crisbell quien debe proteger el reino de Crystallys de la Emperatriz de las Eras.
- **Global Operations:** en este videojuego la única misión consiste en ir hasta Colombia y dar de baja a un capo de la droga.
- **Narcos: Cartel Wars:** este videojuego está inspirado en la serie Narcos de la plataforma streaming Netflix, donde Pablo Escobar es el personaje principal, y guía al jugador a convertirse en el jefe de su propio cártel de la droga.
- **Tombo Survivor:** este videojuego trata de ser un policía perteneciente al ESMAD (Escuadrón Móvil Antidisturbios) que debe controlar hordas de ciudadanos molestos que lanzan empanadas.

De los juegos localizados en la búsqueda, se destaca que la gran mayoría tienen como temática central las tácticas de guerra, enfrentamientos armados y temáticas de narcotráfico, donde los jugadores deben defenderse o atacar a sus enemigos. Esta tendencia hacia los juegos de estrategia y disparos se ha convertido en una fuerza dominante en la industria de los videojuegos, y su influencia sigue creciendo con el tiempo. Bissell (2010) argumenta que estos juegos ofrecen una experiencia única que permite a los jugadores sumergirse en escenarios de combate realistas, tomar decisiones tácticas y experimentar una forma de entretenimiento interactiva que desafía su ingenio y habilidades estratégicas.

El creciente interés de los jóvenes colombianos por los videojuegos de tácticas de guerra y disparos refleja una tendencia global, pero con matices locales que destacan la interacción entre cultura, historia y entretenimiento. Estos videojuegos, caracterizados por su intensidad y dinamismo, no solo ofrecen una experiencia de juego inmersiva, sino que también permiten a los jugadores explorar complejas narrativas de conflicto y estrategia. La popularidad de este género entre la juventud colombiana puede entenderse como una forma de procesamiento y reinterpretación de los conflictos históricos y actuales del país, a través del lente de la ficción y la simulación. Según Paredes-Otero (2019), la representación de conflictos bélicos ha sido un pilar en el desarrollo de la industria de los videojuegos, mientras que Lee & Robinson (2021) enfatizan cómo estos juegos no solo generan ingresos significativos, sino que también abordan temáticas militares con una profundidad que va más allá del entretenimiento, invitando a la reflexión sobre la guerra, la paz y la resolución de conflictos. Este fenómeno subraya la importancia de los videojuegos como medio cultural y pedagógico,

que moldea las percepciones y el entendimiento de los jóvenes colombianos sobre la complejidad de los conflictos armados y sus repercusiones en la sociedad.

Configuración de la condición de juventud en la historia reciente de Colombia

Si damos una mirada retrospectiva sobre los enfoques investigativos en la relación juventud y condición de juventud, se constata que el interés académico por las juventudes en Colombia tiene una fecha reciente (1985) y sus búsquedas mantienen un sesgo en poblaciones y problemáticas marcadas por jóvenes vulnerables o en medio del conflicto armado colombiano. Así, en el acumulado de investigaciones prevalecen los estudios de jóvenes relacionados con pandillas (Perea, 2008; Riaño, 2006; Salazar, 1998) y organizaciones juveniles (Escobar, 2009; Vega y Pérez, 2010). Estas orientaciones temáticas tienen como contexto las distintas manifestaciones del conflicto armado en Colombia, que vinculan a los jóvenes con narcotráfico, guerrilla y violencia armada (urbana y rural). En ese sentido, la investigadora Pilar Riaño manifiesta:

Para los jóvenes marginados, las bandas y las actividades criminales se convirtieron en una opción atractiva que prometía dinero y prestigio. En Medellín, en el transcurso de cinco años (1985-1990), se reportó la existencia de 150 bandas barriales, las cuales tenían vínculos directos con el cartel. La imagen de joven violento se instala a partir de dos tipos de organizaciones. El primero fue la guerrilla que usó la violencia con propósitos políticos o "revolucionarios". El segundo tipo fueron las organizaciones del narcotráfico, Ambas organizaciones resultaban atractivas a los jóvenes, o a su vez, eran forzados a engrosar sus filas. (2006, p. 35)

En este contexto de violencia, los jóvenes de Medellín recrean otras formas de consumo juvenil vinculadas por elecciones estético y también culturales; pues en la rutina de los videojuegos es posible configuran espacios-tiempos juveniles que renuevan las imágenes de "jóvenes violentos" y "jóvenes sin futuro" fuertemente vigente en la historia reciente de Medellín. Resulta entonces oportuno pensar las identidades femeninas y masculinas vigentes en los videojuegos, pues en ellas se evidencian diversos elementos de reconfiguración de las subjetividades juveniles que se resisten al contexto de guerra presente en los barrios populares. Estos procesos de configuración de identidades juveniles (femeninas y masculinas) "en medio de la guerra" urbana, provistos de contenidos de resistencia estética, son una vertiente novedosa y reciente en Colombia.

En la historia reciente de Medellín prevalecen los ejes conceptuales "condición de juventud" y "consumo juvenil", se reconoce que en la década del 90, se instala la figura del "joven violento", ampliamente difundida en los medios de comunicación masiva (noticieros de tv, radio y prensa), a la vez que las líneas de investigación de las universidades y las ONG se concentran en atender al "joven vulnerable" o "joven en riesgo". Tales representaciones se encarnan en la imagen del "sicario",

Un joven que no es narcotraficante, pero interviene en la guerra de los carteles contra el Estado; no es activista político, pero tercia en la pugna entre los actores

políticos; no pertenece a ninguna organización desde la cual reivindicar una causa justa, pero aparece como actor cuyas acciones alteran la vida colectiva; y para rematar no estudia, poco le interesan los asuntos escolares y apenas pasa de los 15 años de edad. Esta figura de joven determinó el curso de la investigación en juventud en Colombia, pues la preocupación por las expresiones violentas se convirtió en la pregunta ordenadora y obligante. (Perea, 2008, p. 266)

La imagen preponderante del “joven popular” como sicario determinó el curso de las investigaciones en juventud durante las décadas de los 80 y 90. Además, tuvo una gran fuerza en la producción audiovisual cinematográfica en Colombia, al prevalecer imágenes y expresiones de jóvenes asociadas a pandillas y milicias populares urbanas. Las películas *Rodrigo D: no futuro* (1989), *La vendedora de rosas* (1998), *La Virgen de los sicarios* (2000), *Rosario Tijeras* (2005) y el documental *La Sierra* (2004) son producciones representativas donde se generaliza un imaginario nacional de violencia juvenil en las comunas de Medellín.

De otro lado, también se instala la figura “mujer prepago”, una mujer joven (casi adolescente) vinculada al tráfico sexual en un mundo propiciado por los hombres duros del narcotráfico. Su mejor representación se halla en la novela *Sin tetas no hay paraíso* (2006), la cual relata la historia de una jovencita llamada Catalina, de 14 años de edad, vive en un barrio popular de Pereira (ciudad ubicada en centro occidente de Colombia que sufre fuerte influjo de los narcos) y cree que sus amigas del barrio que “viven y se enriquecen de los narcos” pudieron “prosperar” gracias al tamaño de sus tetas. De modo que quienes las tienen pequeñas, como ella, están destinadas a vivir en la pobreza. Ante tal situación, se propone, como única meta, seguir los pasos de sus amigas: instalarse implantes de silicona en los senos para lograr conseguir novios “traquetos”, término de uso común en Colombia para hacer referencia a los narcotraficantes y a los asuntos relacionados con su estilo de vida. Los términos cultura traqueta y moda traqueta aparecen de forma reiterada en esta telenovela.

Metodología

Para investigar el consumo de videojuegos y la configuración de la condición de juventud se realiza el análisis estético de las portadas o caratulas de los videojuegos seleccionados para la muestra, *Narcos: Cartel Wars* y *Cris Tales*, donde sus narrativas están inspiradas en situaciones y escenarios colombianos y además permiten una exploración esencial para comprender cómo estas imágenes influyen en la decisión de los jóvenes al consumir estos productos digitales. Las portadas, al ser la primera impresión visual que los jugadores tienen del juego, desempeñan un papel crucial en la comercialización y promoción de los videojuegos, contribuyendo significativamente a la formación de expectativas.

Para la elección de los títulos del estudio, se llevó a cabo una búsqueda de videojuegos cuyo tema central sea Colombia, además que su calidad y jugabilidad sean importante para los jóvenes colombianos. De los juegos localizados, se seleccionaron los dos más descargados y mejor valorados por este grupo: *Narcos: Cartel Wars* y *Cris Tales*.

La observación realizada a las portadas de estos videojuegos se convierte en un punto de partida fundamental para abordar la presencia de roles y estereotipos sexistas en su diseño. Además, ayudan a cuantificar si a través de estas imágenes los jóvenes se sienten atraídos para consumir los videojuegos. Las representaciones visuales en las portadas no sólo capturan la esencia del juego, sino que también transmiten mensajes subyacentes sobre los roles de género presentes en el universo del juego. Para el análisis, se desarrolló una encuesta con 23 jóvenes que consumen videojuegos, con edades comprendidas entre los 18 y 28 años. De los cuales, 5 son mujeres, 17 son hombres, y una persona prefirió no revelar su género. Con este instrumento, se profundiza en la relación que existe entre la condición de juventud y el uso de videojuegos. Además, su diseño tiene el propósito de obtener datos clave que permitan realizar un análisis detallado del consumo de los videojuegos seleccionados para la muestra. Además, se busca investigar cómo la interacción con estos productos digitales influye en la construcción de la identidad de los jóvenes y en las experiencias derivadas de su uso.

Análisis y hallazgos

En la era digital que actualmente estamos viviendo, los videojuegos se han convertido en un componente esencial del entretenimiento juvenil, ejerciendo una influencia significativa en la cultura, el ocio y, ocasionalmente, la educación de adolescentes y jóvenes adultos. Estos juegos no solo sirven como forma de entretenimiento, sino también como medios para explorar críticamente eventos históricos y culturales, como se ve en juegos como *Narcos: Cartel Wars*, que invita a los jugadores a reflexionar sobre el narcotráfico en Colombia, y *Cris Tales*, que rinde homenaje a los juegos clásicos japoneses y conecta a los jugadores con tradiciones culturales a través de ricos elementos narrativos y estéticos, inspirados en Colombia, mostrando paisajes y lugares emblemáticos del país. Al analizar cómo estos juegos reflejan y moldean las percepciones, valores y comportamientos de los jóvenes, se revela el complejo impacto de los videojuegos en las diversas dimensiones de la sociedad, subrayando tanto sus aspectos como los desafíos que representan en el panorama contemporáneo.

Narcos: Cartel Wars es un videojuego creado por *FTX Games*, empresa desarrolladora de videojuegos con sede en San Diego, California. El videojuego, ambientado en la zona rural colombiana, con el fin de emular las acciones de Pablo Escobar y su acelerado ascenso entre los magnates de la droga en Colombia. En la narrativa, el jugador debe formar parte del imperio de la droga siguiendo las órdenes de Escobar, denominado por algunos El Patrón.

El juego logra recrear de manera realista los acontecimientos históricos de la guerra del narcotráfico vividas en Colombia. Los jugadores se sumergen en el mundo del crimen organizado, tomando el control utilizando soldados de sicarios y una variedad de armas y vehículos, para convertirse en narcotraficantes y triunfar en este mundo. Esta inmersión en el conflicto permite a los jugadores experimentar de manera interactiva los desafíos y las complejidades que enfrentaron las partes involucradas en las guerras del narcotráfico, brindando una perspectiva única y entretenida de estos eventos históricos.

Este videojuego está inspirado en la serie “Narcos” de la plataforma de streaming Netflix. La serie está enfocada en temas relacionados con economías ilegales, como tráfico de droga, mafias y procesos relacionados con el narcotráfico en distintos territorios del Colombia. Estas series han tomado como referencia para sus historias hechos asociados al narcotráfico ocurridos en países como Colombia y México, generando imaginarios sobre la realidad para la pantalla televisiva (Alzate Giraldo et al., 2021).

Así que la narrativa del videojuego invita a los jugadores a crear y administrar su propio cártel, el cual es una organización criminal que se dedica al tráfico ilegal de drogas. Estas organizaciones son responsables de la producción, distribución y venta de sustancias ilícitas, como la cocaína, la heroína, la marihuana y otras drogas ilegales, en mercados nacionales e internacionales. También, los jugadores pueden disponer de ejércitos de sicarios, quienes se encargan de defender su propio espacio, y atacar territorios vecinos. La actividad de los sicarios en el videojuego es similar a la que se vivió en Colombia en la década del 90, donde la figura del sicario se representa como un joven violento, ampliamente difundida en los medios de comunicación masiva: noticieros de tv, radio y prensa, (Garcés, 2015), pertenecientes en su mayoría a una región empobrecida, sin ocupación y con un nivel deficiente de estudios (si lo tienen) y en general con una historia familiar bastante desalentadora (Martínez & Martínez, 1993) y que tienen como tarea la de ser asesinos a sueldo, generalmente contratados por un cártel de la mafia. La falta de oportunidades que tienen este tipo de jóvenes los lleva a tomar la decisión de atacar contra la vida de otro ser humano por unos cuantos pesos. De esta manera, el narcotráfico surge como una alternativa que les permite, por un lado, sobrevivir económicamente y por otro lado, tener la posibilidad de disfrutar por un momento cierto tipo de comodidades que otro trabajo no les podría brindar (Martínez & Martínez, 1993). Además, ser un sicario, también lleva a estos hombres jóvenes que se agrupan en bandas sicariales, a tener respeto en su entorno social, visibilizándolos como personas determinadas, sin escrúpulos y sin temor a morir jóvenes.

En el videojuego los sicarios son los encargados de atacar a los demás jugadores para obtener recursos, ampliar su territorio y mejorar su cártel. En la narrativa del juego, los personajes de los sicarios, en su mayoría son hombres, pero también estos sicarios, pueden ser personajes femeninos. Es aquí donde se observa que los personajes femeninos no tienen un papel protagónico dentro de la narrativa del juego, pero sí tienen presencia para dirigir los ejércitos de sicarios y perpetrar los ataques a los demás jugadores, haciendo que tomen acciones generalmente realizadas por hombres.

Por otro lado, *Cris Tales* es creado por la empresa Dreams Incorporated, con sede en Colombia, es un videojuego que ha recibido reconocimientos a nivel internacional en la industria del entretenimiento, acumulando galardones como el mejor juego independiente, mejor calidad de arte, mejor juego hardcore y la distinción de ser la propiedad intelectual más prometedora del momento. Esta serie de premios subraya la excelencia del juego y su contribución al panorama de los videojuegos.

Cris Tales es un sentido y precioso homenaje a los videojuegos JRPG (*Japanese Role-Playing Games*) clásicos, los cuales son originarios de Japón y se centran en la narrativa de la fantasía, donde sus mundos contienen elementos fantásticos, má-

gicos y épicos. Sus aventuras se caracterizan por estar protagonizadas por héroes que con frecuencia habitan mundos duros y violentos, donde luchan con malvados que usan la magia y poderes ocultos.

En este videojuego el jugador ayuda a *Crisbell*, la protagonista de la historia, a explorar el pasado, actuar en el presente y observar cómo las decisiones cambian dinámicamente el futuro, todo en la misma pantalla del juego. *Crisbell* es una mujer joven viajera, que descubre su identidad a medida que va explorando mundos y demostrando sus habilidades para defender el reino donde habita.

Su diseño se basó en las raíces y cultura colombiana, mostrando lugares emblemáticos del país, propios del patrimonio arquitectónico de Colombia, buscando un amplio contraste, entre arquitectura religiosa, estatal y también riqueza ambiental y natural, como El Santuario de Nuestra Señora de las Lajas, La Torre del Reloj de Cartagena o la Rana Dorada endémica del Pacífico colombiano.

Análisis estético de las portadas de los videojuegos seleccionados

Este estudio examina el impacto estético de las portadas de los videojuegos seleccionados, teniendo en cuenta la percepción y expectativas de los jugadores. Mediante el análisis de elementos visuales en portadas seleccionadas, se investiga la presencia de roles y estereotipos sexistas, así como el tratamiento de los personajes femeninos tanto en las portadas como en la mecánica del juego. Los videojuegos tienen la capacidad de estimular en los jugadores ciertos tipos de emociones, por las imágenes que poseen, por la interacción con ese mundo virtual, por la gran variedad de acciones y recursos con los que se cuenta dentro de los mismos (Ramírez Macías, 2010).

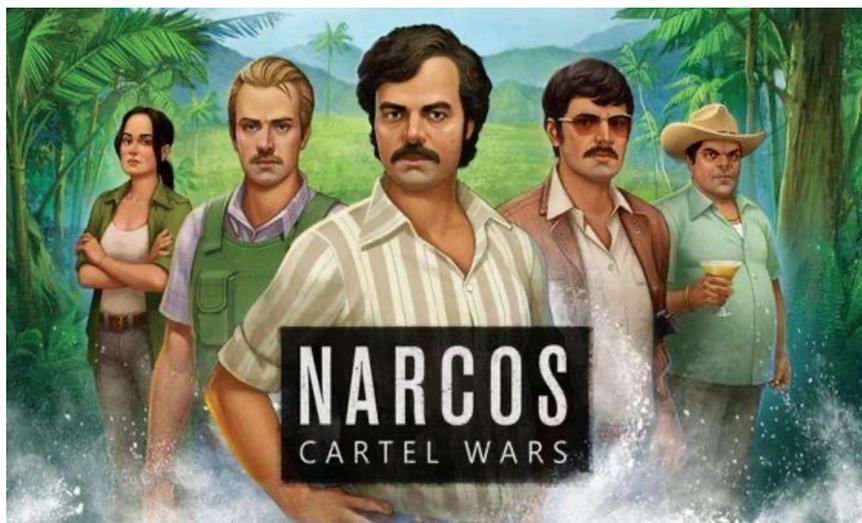
Apoyándose en la investigación de Díez Gutiérrez et al. (2004), donde se analizaron 250 videojuegos, se confirma que la mayoría de estos productos digitales reflejan estereotipos sexistas orientados hacia un imaginario masculino. Estos estereotipos no solo responden a los deseos y aficiones de los hombres desde una perspectiva social, sino que también se manifiestan en el diseño de las portadas a través de elementos icónicos diseñados para seducir e impactar al usuario. Este impacto, a menudo inconsciente, sugiere que la información visual se almacena en la memoria del usuario sin un análisis crítico de su contenido. Este fenómeno subraya la importancia de reconsiderar las estrategias de diseño gráfico en las portadas de videojuegos para promover una representación más equitativa y menos estereotipada de género.

Carátula de *Narcos: Cartel Wars*

La carátula de *Narcos: Cartel Wars*, presenta un estilo visual destacado con ilustraciones de los personajes principales, incluido Pablo Escobar, líder supremo del Cártel de Medellín, en un entorno que simula las selvas colombianas, un escenario clave para la trama del juego. La disposición de los personajes en forma de triángulo, con Escobar al frente, transmite la jerarquía y el poder dentro del juego, enfatizando su importancia en la narrativa.

Figura 1

Portada videojuego *Narcos: cartel wars*



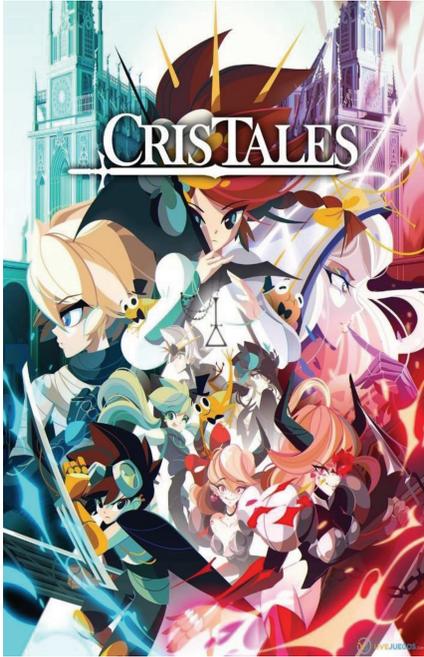
Sin embargo, la carátula también perpetúa estereotipos de género y culturales, presentando una mayoría de personajes masculinos asociados con la violencia y la criminalidad, mientras que el único personaje femenino se muestra de manera masculinizada. Esto, junto con la predominancia de personajes masculinos con apariencia latina involucrados en actividades ilegales, puede reforzar prejuicios y ofrecer una representación sesgada de la cultura latina.

Carátula de *CrisTales*

La imagen de la portada del juego *CrisTales*, destaca por su estética influenciada por el arte japonés, presenta una rica mezcla de personajes y escenarios coloridos. La protagonista, *Crisbell*, se destaca en el centro, simbolizando su papel central en la historia. Además, la carátula utiliza una disposición piramidal para organizar a los personajes, sugiriendo la importancia y las relaciones entre ellos. Este videojuego rompe con los estereotipos de género tradicionales al presentar una protagonista femenina y personajes masculinos con rasgos andróginos, promoviendo una visión más diversa de los roles de género.

Figura 2

Portada videojuego *CrisTales*



Fuente: Adaptado de Uvejuegos [Fotografía], por uvejuegos.com, (s.f.), Uvejuegos (<https://ujejuegos.com/verCaratulasJuego.jsp?idJuego=64705/>)

La inclusión equitativa de personajes de ambos géneros y la representación de la fluidez de género a través de los personajes andróginos subrayan el compromiso del juego con la diversidad y la igualdad. Además, el enfoque en una protagonista femenina fuerte y la amplia gama de personajes secundarios aportan una variedad de habilidades y perspectivas que enriquecen la narrativa, ofreciendo un ejemplo positivo de cómo la industria de los videojuegos puede promover la diversidad y la igualdad en sus narrativas y personajes.

Análisis de la encuesta

Para profundizar en el entendimiento de la condición juvenil y su relación con el consumo de videojuegos se diseñó y aplicó una encuesta detallada a un grupo de 23 jugadores de videojuegos, estudiantes del programa Comunicación y Entretenimiento Digital de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, con edades entre los 18 y 28 años. Esta herramienta fue desarrollada específicamente con el propósito de recolectar datos esenciales que permitan llevar a cabo un análisis crítico del uso de dos videojuegos específicos: *Narcos: Cartel Wars* y *CrisTales*. Esta iniciativa busca explorar cómo el consumo de videojuegos puede influir y reflejar la configuración de la

identidad y las experiencias juveniles, proporcionando así una comprensión más amplia de las interacciones culturales y sociales mediadas por estos mundos digitales.

El instrumento se diseñó para obtener datos que permitan realizar un análisis sobre las percepciones de los jóvenes respecto a la estética y narrativa de los videojuegos. Las encuestas se realizaron de manera presencial, garantizando un ambiente cómodo y confidencial para que los encuestados pudieran expresar libremente sus opiniones y experiencias.

Además, a los encuestados se les preguntó sobre las preferencias de consumo, se analizaron las preferencias de los participantes en términos de géneros de videojuegos, estilos gráficos, y narrativas, así como sus hábitos de juego. Se discutió el impacto que los videojuegos tienen en la vida social y cultural de los jóvenes, incluyendo las interacciones en línea y la participación en comunidades de videojuegos.

Por último, se indagó sobre las expectativas que los jóvenes tienen al consumir videojuegos y su nivel de satisfacción con los juegos analizados, considerando factores como jugabilidad, historia, y diseño gráfico.

Respecto a *Narcos: Cartel Wars*, se exploró en primera instancia si los participantes consideraban que la estética de su portada logra reflejar adecuadamente la narrativa intrínseca del juego. Los resultados obtenidos revelan que la mayoría de los participantes, 19 de 23, afirman que la estética de la portada de *Narcos: Cartel Wars* efectivamente encapsula y transmite la esencia de su narrativa. Esta percepción sugiere que la representación visual en la portada del juego no solo cumple con una función estética, sino que también se percibe como un reflejo fiel y eficaz del contenido y la experiencia de juego que este ofrece, resaltando la importancia de una alineación coherente entre la representación visual y la narrativa en el diseño de videojuegos.

Por el contrario, 4 de 23 de los participantes consideran que la estética de la portada no refleja la narrativa del juego. Este grupo podría percibir una desconexión entre las expectativas generadas por la portada y la experiencia real del juego o creer que la portada no captura esencialmente la esencia de la narrativa del juego.

Este análisis muestra una clara tendencia entre los encuestados a considerar que la estética de la portada de *Narcos: Cartel Wars* es efectiva en comunicar la temática y el ambiente del juego, lo cual puede tener implicaciones importantes en cómo los aspectos visuales influyen la percepción y el interés del jugador antes de la experiencia de juego.

Basándonos en las respuestas sobre las percepciones de la estética de la portada de *Narcos: Cartel Wars*, su relación con el narcotráfico y la configuración de la identidad masculina, podemos categorizar las respuestas en varios grupos principales para una interpretación. La mayoría de los participantes creen que la portada sugiere una trama centrada en el narcotráfico y conflictos relacionados con el poder dentro de este ámbito. Algunos detallan que la portada evoca imágenes de grupos criminales y simula situaciones de crimen.

El instrumento arrojó que 20 de los encuestados sienten que la estética de la portada refleja el tema del narcotráfico en Colombia, asociando elementos visuales específicos (como armas de fuego, vestimenta, y expresiones faciales) con este tema. Según las respuestas, los encuestados coinciden que el videojuego trata sobre el narcotráfico, incluyendo la formación y guerra entre carteles de drogas. Además, indican que el juego está ambientado en una sociedad latinoamericana, estereotipa-

da con violencia y aspiraciones criminales. Mencionan la historia de los narcos colombianos y personajes famosos como Pablo Escobar, sugiriendo una inspiración realista en estos elementos.

Además, 20 de los 23 encuestados, expresaron poco o ningún interés en consumir el videojuego basándose únicamente en la portada. Algunos encuentran la carátula colorida o estéticamente atractiva, otros la rechazan por representar un período de violencia en Colombia o por parecerles poco interesante o ridícula.

Este análisis sugiere que, aunque hay un reconocimiento general de cómo la estética de la portada comunica temas de narcotráfico y construye una identidad masculina específica, existe una división en cuanto al interés que esta estética genera para el consumo del videojuego. La relación entre la representación visual en la portada y el interés en el juego parece ser compleja, con algunos participantes atraídos por los elementos de diseño y otros disuadidos por las implicaciones temáticas o estereotipos representados.

Con los datos obtenidos en la encuesta sobre la portada del videojuego *Cris Tales*, se interpreta que 14 de las respuestas sugieren que los participantes asocian la portada del juego con temas de fantasía, aventura, magia, y en algunos casos, conflictos entre facciones o reinos. Se menciona frecuentemente la existencia de elementos visuales que sugieren una dualidad (colores azul y rojo) y la presencia de cristales, lo que podría indicar una historia que gira en torno a elementos místicos o mágicos.

Sobre la pregunta si ¿Consumirías el videojuego *Cris Tales* con solo ver su portada?, 14 encuestados indicaron que sí consumirían el juego basándose solo en la portada. Las razones incluyen el atractivo de los colores, el estilo artístico, y la curiosidad por la historia y los personajes. Por el contrario, un grupo más pequeño respondió que no lo consumirían, citando razones como preferencias personales distintas o falta de interés provocada por la portada.

Los elementos de la carátula que más atrajeron a los encuestados fueron el estilo artístico y los colores vibrantes. Muchos apreciaron el diseño de los personajes y la paleta de colores utilizada, mencionando que estos aspectos hacen que la portada sea visualmente llamativa y sugieren un mundo de juego rico y detallado.

Este análisis sugiere que, en general, la portada de *Cris Tales* es efectiva para generar interés y curiosidad entre los potenciales jugadores, particularmente aquellos que disfrutan de juegos con elementos de fantasía y aventura. El diseño visual juega un papel crucial en comunicar el tono y la atmósfera del juego, siendo un factor determinante para 14 encuestados al considerar si consumirían el juego.

En cuanto a la pregunta si los videojuegos de fantasía están asociados a la identidad femenina, la gran mayoría de los participantes, 21 de 23, opinan que no. Argumentan que la fantasía es un género amplio y masivo que apela a ambos géneros, y que la representación de personajes femeninos y masculinos en estos juegos no implica una asociación directa con la identidad de género de los jugadores. Algunos señalan que la fantasía, al abordar una gran variedad de temas y narrativas, atrae a un público diverso sin distinción de género. Otros mencionan que los estereotipos de género no deberían aplicarse a los gustos personales en videojuegos.

Solo 3 de los 23 participantes creen que hay una cierta asociación entre los videojuegos de fantasía y la identidad femenina. Estos encuestados sugieren que algunos elementos tradicionalmente vinculados a la fantasía podrían resonar más con las au-

diciencias femeninas, pero también reconocen que la fantasía es un género con protagonistas y narrativas que frecuentemente se centran en viajes heroicos masculinos.

Este análisis sugiere que, en general, la percepción entre los encuestados es que la fantasía como género de videojuegos no se asocia inherentemente con la identidad femenina. Sin embargo, los videojuegos de fantasía enfrentan desafíos significativos en términos de representación inclusiva, ya que a menudo presentan personajes hipersexualizados y con clichés gráficos estereotipados.

Conclusiones

El crecimiento acelerado de la tecnología en la actualidad ha llevado consigo una proliferación masiva de diferentes productos digitales, pasando por televisión, cine, redes sociales, videojuegos, entre otros. Podemos afirmar que la vida cotidiana juvenil está poblada de experiencias mediadas por diversas tecnologías, registrando cambios en sus hábitos y formas de relacionamiento entre sus pares. En particular, el consumo de videojuegos ha visto un aumento significativo entre los jóvenes. Esta generación ha crecido en un entorno digital, donde los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino también una herramienta social y educativa.

Los videojuegos han evolucionado considerablemente en las últimas décadas, pasando de ser simples juegos de *arcade* a complejas experiencias interactivas que pueden involucrar a múltiples jugadores a nivel global. Este cambio ha hecho que los videojuegos se integren profundamente en la vida cotidiana de los jóvenes, quienes los utilizan no solo para divertirse, sino también para conectar con amigos, aprender nuevas habilidades y explorar narrativas complejas.

Es urgente avanzar en la comprensión de los videojuegos asociados a la vida cotidiana juvenil y la configuración de su "condición juvenil", pues no se trata un consumo cultural aislado, sino que forma parte de un ecosistema digital más amplio que incluye redes sociales y plataformas de streaming, donde los jóvenes pasan una parte considerable de su tiempo vital. Este ecosistema digital ofrece tanto oportunidades como desafíos, y es crucial que los padres, educadores y desarrolladores de videojuegos trabajen juntos para maximizar los beneficios y mitigar los riesgos asociados con el consumo de videojuegos.

Recordemos que para Huizinga (1968) el juego es una forma de actividad, llena de sentido, y que tiene una función social. El videojuego no necesariamente tiene una correspondencia funcionalista para aliviar ciertas emociones reprimidas. Podemos entender estas prácticas cotidianas ejercidas en un tiempo de ocio no como una búsqueda del alivio del estrés del día, que, si bien puede contener una función recreacional, también se trata de una actividad que se basta a sí misma para justificar su práctica juvenil. Si bien la novedad de los videojuegos configura el más reciente consumo juvenil, entendemos que los jóvenes se sumergen en este mundo del entretenimiento, porque se trata de una experiencia ya validada en la cultura contemporánea.

Si consideramos el análisis de los videojuegos, *Narcos: Cartel Wars* y *Cris Tales*, resulta claro que estos juegos actúan como puentes entre la cultura y la tecnología, ofreciendo a los jóvenes espacios para explorar narrativas que reflejan su patrimonio cultural y social colombiano. El análisis de las carátulas de *Narcos: Cartel Wars*

y *Cris Tales* revela cómo los elementos visuales y la composición pueden comunicar temas clave del juego y sus personajes, al mismo tiempo que destaca la importancia de evitar estereotipos de género y culturales en la representación. Mientras que *Narcos: Cartels War* refleja una oportunidad perdida para ofrecer una representación más equitativa y menos estereotipada, *Cris Tales* se presenta como un ejemplo positivo de inclusión y diversidad, tanto en la elección de personajes como en su estética visual. Este contraste subraya el potencial de las carátulas de videojuegos para influir en la percepción de los jugadores y la importancia de diseñar con conciencia de los impactos culturales y sociales de estas representaciones visuales.

El estudio destaca la necesidad de seguir investigando sobre el impacto de los videojuegos en la juventud, enfocándose especialmente en cómo estos productos digitales pueden ser herramientas efectivas para promover el aprendizaje, la inclusión y la representación equitativa. Se recomienda una mayor colaboración entre desarrolladores de juegos, profesores y comunidades para crear videojuegos que no solo sean entretenidos, sino que también ofrezcan experiencias enriquecedoras para la juventud.

Referencias

- Alzate Giraldo, A. A., Cardona Cano, C. A., & Díaz Arenas, P. F. (2021). Imágenes del narcotráfico. 20 adaptaciones audiovisuales de la figura de Pablo Escobar en el siglo XXI. Usos de material de archivo en producciones de narco-ficción y documental. *Revista de Comunicación*, 20(2), 11–28. <https://doi.org/10.26441/RC20.2-2021-A1>
- Becerra, R. (2024). *Análisis de los estereotipos de género en los personajes de videojuegos ambientados en Colombia: estudio de los casos Narcos: Cartel Wars y Cris Tales* [Tesis doctoral no publicada]. Universidad de Medellín.
- Bissell, T. (2010). *Extra Lives: Why Video Games Matter*. Vintage Books.
- Buitrago Restrepo, P. F. (2013, October). *La Economía Naranja: Una oportunidad infinita*. <https://publications.iadb.org/es/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita>
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129–136. <https://doi.org/10.1016/J.PSE.2017.05.001>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2023). Solving the puzzle of null violent media effects. *Psychology of Popular Media*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.1037/ppm0000361>
- Calderón-Gómez, D., & Gómez-Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *Methaodos Revista de Ciencias Sociales*, 11(1), Article m231101a04. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Caracol Televisión. (2006). Sin tetas no hay paraíso [Telenovela]. Colombia.
- Cifuentes, C. (2024). *Gaming en Colombia, un mercado en crecimiento: 60% de los usuarios interactúan con algún videojuego*. <https://www.produ.com/paises/noticias/gaming-en-colombia-un-mercado-en-crecimiento-60-de-los-usuarios-interactuan-con-algun-videojuego/>
- Cuarta, J. (2024, May 3). La batalla épica del gaming en Colombia, una industria que exporta US \$2,7 millones. *Forbes*. <https://forbes.co/2024/05/03/editors-picks/la-batalla-epica-del-gaming-en-colombia>

- Dalton, S., & Martínez, M. (Directores). (2004). La Sierra [Documental]. Colombia-Estados Unidos.
- Díez Gutiérrez, E., Valle Flórez, R., García Gorrón, M., Cano González, R., Terrón Bañuelos, E., Castro Fonseca, R., & Rojo Fernández, J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. 20(2), 149–154. <https://doi.org/10.5020/23180714.2005.20.2.%25p>
- Escobar, M. R. (2009). Jóvenes: cuerpos significados sujetos estudiados. *Nómadas*, (30), 104–117. https://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_30/30_8E_Jovenescuerpos.pdf
- Ferguson, C. J. (2015). Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *Journal of Communication*, 65(1), E1–E22. <https://doi.org/10.1111/jcom.12129>
- Garcés, Á. (2015). Resistencia estética juvenil Derivas masculinas y femeninas a través del hip hop. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (33), 87–104. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/586>
- Gaviria, V. (Director). (1989). Rodrigo D. No futuro [Largometraje]. Focine; Tiempos Modernos; Guillermo Calle; Ana María Trujillo.
- Gaviria, V. (Director). (1998). La vendedora de rosas [Largometraje]. Producciones Filmamento; Erwin Goggel; Silvia Vargas.
- Gaviria, V. (Director). (2004). Sumas y restas [Largometraje]. Colombia; Enrique Gabriel; Víctor Gaviria; Guillermo López; John Jairo Estrada.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1). <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ithori, N., Saleem, M., Lim Kam Ming, Shibuya, A., Liao, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Rowell Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752–763. <https://doi.org/10.1177/0146167209333045>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, Attentional Control, and Action Video Games. *Current Biology*, 22(6), R197–R206. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Alianza.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- Lee, J., & Robinson, N. (2021). War, time, and military videogames: Heterogeneities and critical potential. *Critical Military Studies*, 7(2), 192–211. <https://doi.org/10.1080/23337486.2019.1573014>
- Marín, M.P., y Casanova, J.V. (2010). Memoria de organizaciones juveniles: Comunicación e identidades políticas. Estudio de caso del Colectivo Pasolini en Medellín. En J. Vega, y M. Pérez (Eds.), *Pensar la comunicación. Reflexiones y resultados de investigación* (pp. XX–XX). Editorial Universidad de Medellín.
- Martínez, V., & Martínez, J. (1993). Dimensiones psicosociales del adolescente sicario. *Revista Colombiana de Psicología*, (2), 147–150. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15797>
- Maillé, E. (Director). (2005). Rosario Tijeras [Largometraje]. Colombia; Matthias Ehrenberg; Gustavo Ángel.
- Molano-Tobar, N. J., Chalapud Narváez, L. M., & Villaquirán Hurtado, A. F. (2023). El uso del videojuego y su relación en el sobrepeso en universitarios, Popayán, Colombia (The use of the video game and its relation to overweight in university students, Popayan, Colombia). *Retos*, 48, 138–144. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.96638>
- Perea, C. (2008). *¿Qué nos une? Jóvenes, cultura y ciudadanía*. La Carreta Social.

- Paredes-Otero, G. (2019). Videojuegos, guerra y narrativa. Formas actuales y alternativas de contar los conflictos bélicos desde el ocio interactivo. *Comunicación y Pensamiento. Relatos de La Nueva Comunicación*.
- Peña Ríos, Y., & Forero Garzón, M. (2018). La era de la economía naranja. *Perspectivas*, 3(9), <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/1701/1611>
- Pérez, C. (2022). *Colombia es segunda en el consumo de videojuegos en América Latina*. Valora Analitik. <https://www.valoraanalitik.com/2022/07/19/colombia-es-segunda-en-el-consumo-de-videojuegos-en-america-latina/>
- Ramírez Macías, G. (2010). Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 11(42), 407–420. [Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista42/artcuerpo213.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista42/artcuerpo213.htm)
- Riaño-Alcalá, P. (2006). *Jóvenes, memoria y violencia en Medellín*. Universidad de Antioquia.
- Rodríguez Oliva, L. I. (2018). *Economía creativa en América Latina y el Caribe: Mediciones y desafíos*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://doi.org/10.18235/0001308>
- Salazar, A. (1998). Violencias juveniles: ¿contraculturas o hegemonía de la cultura emergente? En H. Cubides, M.C. Laverde, & C. Valderrama, (Eds.), *Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades* (pp. 110–128). Universidad Central / Siglo del Hombre.
- Schoroeder, B. (director). (2000). *La Virgen de los sicarios [Largometraje]*. Colombia-España-Francia; Margaret Ménégoz; Jaime Osorio; Barbet Schroeder.
- Thombs, D., & Osborn, C. (2019). *Introduction to Addictive Behaviors* (5th ed.). Guilford Publications.
- Volk Games Noticias. (2021, March). *Colombia en la industria de los videojuegos*. <https://www.volkgames.com/colombia-en-la-industria-de-los-videojuegos/>

Conflicto de intereses | Conflict of interest

Os autores no tienen conflictos de intereses que declarar.
The authors have no conflicts of interest to declare.

Notas biográficas | Biographical notes

Ricardo Andrés Becerra Agudelo. Doctorando en Comunicación, Profesor de Tiempo Completo e investigador de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. Perteneciente al grupo de investigación E-Virtual.

ORCID iD: 0000-0002-5187-0482

Dirección Institucional: Universidad de Medellín, Facultad de Comunicación Colombia
Carrera 87 N° 30 – 65, Medellín – Colombia

Ángela Garcés Montoya. Doctora en Comunicación de la Universidad Nacional de La Plata - Argentina. Profesora de Tiempo Completo e investigadora de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. Perteneciente al grupo de investigación Comunicación, Organización y Política (COP).

ORCID iD: 0009-0006-9054-0562

Dirección Institucional: Universidad de Medellín, Facultad de Comunicación Colombia
Carrera 87 N° 30 – 65, Medellín – Colombia

Cómo Citar | How to cite [APA 7^a edition]

Becerra Agudelo, RA., & Garcés Montoya, Á. (2024). Jóvenes y Videojuegos: Perspectivas sobre el Consumo de Videojuegos en Colombia. *Media & Jornalismo*, 24(45), Article e4503. https://doi.org/10.14195/2183-5462_45_3

Esta obra está bajo protegida por una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License