

Treball de Fi de Grau

Títol

Autoria

Professorat tutor

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autoria:

**Professorat
tutor:**

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

Agraïments

Voldria començar agraint a totes les persones que m'han portat fins aquí, fins a la elaboració d'aquest treball i el final de la carrera, ja que, sense el suport emocional i les idees relatives a l'estudi, no hauria arribat tan lluny.

Primerament, agrair al meu tutor de Treball de Fi de Grau, Jordi Cara Ibar, el qual la seva experiència com a investigador i perspectiva personal sobre els videojocs han ajudat en gran mesura a que aquest document surti a la llum. No cal dir que les seves idees estructurals han sigut els pilars fonamentals de tot el treball. Tampoc puc deixar d'expressar agraïment cap a la Universitat Autònoma de Barcelona, com a institució, des d'on he après i potenciat les meves aptituds com a estudiant i periodista. També dono les gràcies a Sergio Alloza, psicòleg entrevistat en aquest document, que no només ha portat coneixement valuós per al desenvolupament de les idees exposades en el treball, sinó que també m'ha interessat, a nivell personal, tot el contingut de l'entrevista realitzada.

De caire més personal, també haig d'agrair a totes les persones que m'han acompanyat com a recolzament durant l'elaboració d'aquest treball. Als meus amics de la universitat, amb els que m'he emocionat explicant els continguts del meu estudi. Als amics del poble i els que es troben molt més lluny, que sempre m'han donat espai quan ho necessitava i m'han escoltat quan havia de parlar del treball. A la meua parella i als meus pares, que sempre han cregut en mi, fins i tot ni quan jo mateixa ho feia. Gràcies als vostres ànims, he arribat fins aquí.

Índex de continguts

1. Introducció	4
1.1. Motivació, justificació i tema d'investigació	5
1.2. Hipòtesi	6
1.3. Metodologia	6
2. Característiques de l'estudi	8
2.1. Definició del videojoc	9
2.2. El sector dels videojocs a l'actualitat	13
2.2.1. Xifres econòmiques de la indústria	13
2.2.2. El perfil del videojugador espanyol	16
2.2.3. E-sports a Espanya	18
2.3. Definició de violència	19
3. Context acadèmic	23
3.1. Estudis realitzats anteriorment sobre la incidència dels videojocs en la conducta humana	24
3.2. Entrevista a Sergio Alloza, psicòleg expert en videojocs	36
4. Antecedents mediàtics	39
4.1. Exemples de notícies espanyoles	40
4.1.1. <i>Un niño de 8 años mata a su abuela tras jugar a un videojuego, según la policía</i>	40
4.1.2. <i>El autor del tiroteo de Newtown estaba obsesionado con la masacre de Noruega</i>	41
4.1.3. <i>El asesino de Múnich mató como en un videojuego</i>	42
4.1.4. <i>El violento videojuego que se convirtió en realidad</i>	43
4.1.5. <i>Detenido en Alicante el joven acusado de matar a su familia en Murcia con un sable de samurai</i>	43
4.2. Conseqüències de l'estigmatització dels videojocs als mitjans de comunicació	45
5. Anàlisi	48
5.1. Disseny metodològic	49
5.2. Resultats	51
5.2.1. La Vanguardia	61
5.2.2. 20 minutos	62

5.2.3. Europa Press	63
5.2.4. ABC	64
5.2.5. eldiario.es	65
5.2.6. La Razón	66
5.2.7. El Mundo	67
5.2.8. El Español	68
5.2.9. El Periódico	69
5.2.10. El Confidencial	70
5.2.11. El País	71
5.2.12. Agencia EFE	72
5.3. Conclusions	72
6. Bibliografia	74
7. Annexos	79
7.1. Notícies analitzades	80

1. Introducció



1.1. Motivació, justificació i tema d'investigació

No es pot negar que l'entreteniment digital actual, grup en el qual destaquen els videojocs, ha impactat de manera notable en el nostre dia a dia. Concretament, la indústria dels videojocs s'ha consolidat com una de les més rentables —l'any 2018 es van facturar més de 1.530 milions d'euros a Espanya¹— i s'ha convertit en la primera opció d'oci audiovisual al país —la indústria del cinema ha facturat 585,7 milions d'euros i el sector de la música gravada, 237,2 milions—. D'aquesta manera, el sector dels videojocs no només entretén a milions de persones cada dia, sinó que també genera un moviment abismal de diners, tal i com s'exposa més endavant en aquest treball, entre ventes de videojocs, paquets exclusius, esdeveniments anuals i torneigs de e-sports.

No obstant això, l'auge de l'ús dels videojocs ve de la mà d'una de les polèmiques que més taquen a la indústria. Encara avui persisteix la idea de que els videojocs només transmeten valors negatius com el racisme, sexisme, masclisme o violència, un pensament que se'n fa ressò a l'estudi d'Etxebarria (2011)², desenvolupat a la pàgina 27 d'aquest document, per esmentar un exemple. Conclusions que sorgeixen a partir d'escenes de videojocs que es treuen de context i s'analitzen de manera escrupolosa per tal de donar una imatge dolenta al sector. Aquesta por, igual que la mateixa indústria de videojocs, creix dia a dia davant de casos tràgics que es veuen als mitjans de comunicació, els quals culpen als videojocs de diversos successos relacionats amb joves. Notícies com tiroteigs a escoles, assassinats i violacions perpetrats per adolescents o, fins i tot, nens petits, són sovint vinculats a l'ús freqüent d'aquest entreteniment.

Com posa de manifest aquest treball, les investigacions al respecte destaquen més els valors positius dels videojocs que no pas les idees dolentes, les quals molts estudis asseguren estar tretes de context per demonitzar la indústria. No obstant això, encara hi ha notícies tràgiques en les que s'esmenta l'ús dels videojocs com a culpable de diluir els límits entre la realitat i la ficció de l'autor del succés. Per aquesta raó, cal fer un anàlisi acurat de com expliquen els mitjans de comunicació les notícies sobre videojocs o les que se'n faci referència en alguna ocasió. D'aquesta manera, es podrà avançar i potenciar els beneficis que aporten els videojocs.

¹ Asociación española de videojuegos. (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Recuperat de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf

² Etxebarria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista Interuniversitaria*, 18, 31–39. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>

1.2. Hipòtesi

Amb aquest estudi es pretén demostrar que els mitjans de comunicació fan un tractament esbiaixat en la informació sobre videojocs i, si publiquen notícies sobre el sector, en molts cassos es vincula amb un fet violent.

Des del seu naixement, els videojocs han sigut carn de debat sobre els efectes que poden tenir a la psicologia i comportament dels jugadors, majoritàriament, gent jove i nens petits. Creiem que, després de la publicació de desenes d'estudis que afirmen que aquest entreteniment té un impacte positiu en els jugadors, o d'altres que desmenteixen que les conductes agressives succeeixin a causa dels jocs, els mitjans de comunicació tendeixen a informar sobre aquells treballs que deixen als videojocs en una posició dolenta.

Malgrat que el sector dels videojocs i l'entreteniment digital puja en adeptes i diners cada dia, fins a ser empreses importants de renom mundial, hi ha encara moltes tragèdies i comportaments violents que es relacionen amb els videojocs en les notícies. Un exemple seria la tendència a que després d'un tiroteig a una escola dels EUA, si es troba algun videojoc violent a l'habitació de l'assassí, ja es pensa que els seus actes intenten imitar els dels personatges del videojoc. En contraposició, la indústria de l'entreteniment digital promou activitats, videojocs educatius o medicinals i eines integradores per tal de que es vegi amb millors ulls el sector.

1.3. Metodologia

Primerament, s'ha de aclarir la situació dels videojocs i la violència. Per la banda d'aquesta forma d'entreteniment, es defineix el videojoc, així com la situació actual del sector. En quant a la violència, també es fa una definició extensa de les vessants més rellevants en aquest treball per tal d'evitar malentesos mitjançant estudis antics i moderns.

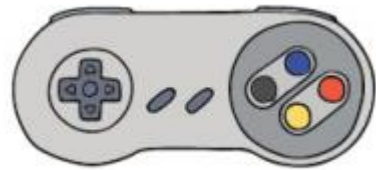
També es valoren els estudis que investiguen els efectes dels videojocs en els jugadors. D'aquesta manera, es fa un recopilatori de treballs i documents en ordre cronològic, tant si asseguruen que l'entreteniment afecta de manera negativa a la psicologia i el comportament dels joves, com si confirmen que proporcionen millores psicomotrius a l'hora de jugar. Finalment, s'ha realitzat una entrevista a un expert del sector de la psicologia i dels videojocs, per tal de definir la situació actual del camp que ens ocupa lligada a la informació. Es tracta d'una visió general, sense preferències, per tal de posar sobre taula les opinions

de diferents experts al llarg de la història, des de l'aparició del videojoc com a entreteniment digital.

La hipòtesi neix a causa de diferents notícies vistes en el passat en diferents mitjans de comunicació que relacionen una tragèdia amb l'ús freqüent de videojocs. En aquest estudi s'exposen algunes notícies d'aquest tipus com a exemple i s'assenyala altres característiques que poden haver influït en la decisió del jove.

Per últim, el gruix del treball radica en un anàlisi diari de totes les notícies que tractin sobre videojocs en els mitjans de comunicació digitals de caire generalista. Es revisa cada article per tal d'entendre quin punt de vista dona el mitjà sobre el tema, ja sigui una perspectiva positiva o negativa. Finalment, es fan gràfics comparatius per corroborar o rebutjar la hipòtesi plantejada.

2. Característiques de l'estudi



El propòsit d'aquest Treball de Fi de Grau és demostrar la hipòtesi de que els mitjans de informació tendeixen a tenir prejudicis cap al sector dels videojocs als seus articles, de manera que per arribar a la seva confirmació o refutació és imprescindible un anàlisi exhaustiu i diari dels mitjans de comunicació generalistes. Primerament, considero que s'han d'aclarir certes terminologies relacionades amb l'estudi present amb l'objectiu de delimitar el terreny i evitar possibles interpretacions allunyades del treball. Les paraules que es defineixen a continuació han adquirit cada vegada més profunditat a causa del seu estudi, tant en anàlisis relacionats amb aquest projecte com en la seva utilització en altres camps del consum i la psicologia.

2.1. Definició del videojoc

El concepte de videojoc, ja ampli en el seu naixement, s'ha tornat més complex amb el temps gràcies a les diferents tècniques narratives que caracteritzen als videojocs actuals. Hi ha diverses perspectives per definir aquest terme, des de l'àmbit tècnic amb l'aparició revolucionària de les primeres plataformes per jugar a videojocs fins a punts de vista més relacionats amb les noves narratives presentades pels videojocs actuals. Per altra banda, també s'ha de considerar el videojoc des de l'àmbit psicològic, ja que ens permet entendre millor la polèmica amb la violència i l'agressivitat.

Marquès (2000) explora el concepte de videojoc des de la seva pròpia definició fins les raons que inclinen a les persones a jugar a aquestes plataformes. Entén el videojoc com un joc portat al món digital en el que s'interactua contínuament amb l'usuari, independentment del suport i plataforma tecnològica que reproduceixi el joc³. Va revelar el seu concepte de videojoc a l'any 2000, és a dir, no és una teoria gens actual, però no es pot negar que es tracta d'una afirmació aplicable quasi 20 anys després. Això no significa que sigui la definició encertada, ja que, si parlem d'un sector en el que triomfen les mecàniques mai vistes a mà de nous suports tecnològics, és molt possible que, amb el pas dels anys, aquesta definició quedi obsoleta davant de nous tipus de videojocs i formes de jugar.

El concepte de videojoc que proporciona Marquès es tracta únicament del videojoc com a suport tecnològic, més centrat en la revolució digital que suposa aquest entreteniment que en les narratives o altres conceptes més profunds dels mateixos. No significa que sigui una

³ Marquès, P. R. (2000). Las claves del éxito. *Cuadernos de pedagogía*, (291), 55–58. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=36706>

perspectiva prescindible, ja que es tracta d'una teoria que emmarca el terme dels videojocs i posa les bases per a que s'estudii el concepte des d'altres punts de vista.

Després d'analitzar diverses definicions sobre el videojoc des de la perspectiva de la intencionalitat del jugador i les regles de joc, González (2014) en parla de 3 reflexions:

“Primera, els videojocs també són una situació guiada cap a objectius, ja siguin més o menys explícits o imposats; segona, estan estructurats per normes senzilles i clares; tercera, s’afirma que els videojocs són una activitat envoltant, són situacions immersives.”⁴

Es vincula amb el fet de que cada cop és més popular que els videojocs ofereixin més possibilitats al jugador que el simple fet d'acomplir una missió principal, també els insta a explorar i descobrir els límits del joc. Aquest tipus de videojocs, coneguts com *sandbox* —o món obert— han tingut més presència durant els últims anys degut a les diferents històries que pot conèixer l'usuari i l'augment d'hores de joc, que amortitza la compra del producte.

González recopila al seu estudi diferents conceptes de 'videojoc' donats tant per experts en el sector com en estudis de recerca que tracten el videojoc des de perspectives dispars, des de la complexitat de l'humanisme fins a la meticulositat de les matemàtiques. González genera una definició més ample sobre el videojoc, a la vegada que emmarca i ajunta les afirmacions més freqüents en els diferents camps que van decidir tractar amb el concepte de videojoc. D'aquesta manera, segons el seu treball, el videojoc és:

- A. Programa informàtic;
- B. Amb, al menys, una sortida visual, encara que també pot haver-hi altres, com auditiva, vibràtil, etc.;
- C. Participatiu: ja sigui reactiu o interactiu davant la activitat de l'usuari;
- D. Que porti implementades al menys tres de les quatre característiques que defineixen un videojoc:
 - a) Objectiu: el joc ha de guiar-se cap a la realització d'una activitat o la consecució d'alguna cosa;
 - b) Regles: ha d'existir una sèrie de paradigmes que defineixin l'acció i els límits d'aquesta, així com el número de jugadors o a la relació entre els mateixos;

⁴ González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=118071>

- c) Reptes: els jocs presenten una sèrie d'obstacles a superar o de situacions en les que l'usuari hagi de posar en pràctica la seva habilitat i/o coneixements;
- d) Reforços i càstigs: els jocs tenen implementada una sèrie d'instruments per indicar al jugador aquelles accions que són les correctes i les que no ho són. A més, serveixen per motivar a l'usuari a continuar jugant.

Malgrat que González va fer una definició molt encertada del videojoc com a plataforma interactiva i digital, amb la novetat de que introdueix els possibles factors que fa que les persones vulguin jugar, no es fica en el terreny narratiu o psicològic dels videojocs. Aquest àmbit és el que pot ajudar a comprendre l'efecte dels videojocs en la psicologia humana, part fonamental en aquest treball.

Des del naixement dels primers videojocs, hi ha hagut diferents estudis per definir què és el que crida l'atenció d'un d'aquests productes. En 1999, Amory, Vincent i Adams van pensar que el factor clau que convida a l'usuari a jugar a un videojoc és la curiositat⁵, mentre que, segons Kirriemuir i McFarlane, al 2004, admeten que, malgrat que la curiositat motiva al jugador, és la qualitat el que fa que aquest continuï jugant i mantingui el seu interès⁶. Marquès afegeix el factor de la dificultat a aquesta llista. Assegura que els jugadors han de prendre decisions i executar accions motores contínuament, cosa que converteix el videojoc en un repte continu. Possiblement, l'argument més interessant és el de Cortés (2010) quan compara el videojoc amb altres tipus d'entreteniment com la televisió o el cinema:

“La interacció amb el videojoc es convertirà, d'aquesta manera, en la característica més destacada d'aquests mitjans i el que els fa tan atractius. Contrasten en aquest punt amb la contemplació de la televisió o el cinema que, encara que mantinguin intel·lectualment estimulats i activin la imaginació, deixen poca iniciativa a la persona que ho veu. Els videojocs exigeixen una implicació activa en el propi desenvolupament dels mateixos i el jugador es veu obligat a prendre decisions que l'involucren en el procés del joc”⁷.

Com s'ha vist anteriorment en aquest document, existeixen diverses línies de pensament respecte a la incidència dels videojocs en l'àmbit psicològic. Les perspectives més

⁵ Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, 30 (4), 311–321. Recuperat de <https://www.mackenty.org/images/uploads/3251778.pdf>

⁶ Kirriemuir, J., & Mcfarlane, A. (2004). *Literature Review in Games and Learning*. Recuperat de <https://telearn.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/190453/filename/kirriemuir-j-2004-r8.pdf>

⁷ Cortés, S. (2010). *Mundos imaginarios y realidad virtual. Videojuegos en las aulas*. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=114047>

reconegudes i, a la vegada, més confrontades, són el videojoc com a entreteniment que millora les capacitats motores i mentals en el moment de prendre decisions ràpidament o relacionats amb la memòria⁸, i la unió dels videojocs amb l'agressivitat, pèrdua del control en quant l'usuari no juga bé⁹. Més enllà d'aquests dos corrents, existeixen altres estudis que proposen diferents relacions del videojoc amb la psicologia.

Leonardo Marengo et al. (2015)¹⁰ van fer una recopilació de definicions de 'videojoc' allunyats dels tecnicismes abans esmentats, amb el punt de mira posat en els diversos documents que afirmaven els efectes dels videojocs en la psicologia humana. Cita a Green i Bavelier (2003) que van suggerir que els videojocs d'acció podien alterar habilitats perceptives i suprimir els estímuls irrelevantes¹¹ o esmenta que els videojocs tenen aplicacions pràctiques en el tractament cognitiu del TDAH, a mà dels estudis de Fletcher (2013)¹² i Prins et al. (2013)¹³. No obstant això, Marengo et al. també cita a altres autors que asseguren que les incidències positives del videojoc no s'observen als jugadors problemàtics (Collins i Freeman, 2013)¹⁴, així com altres treballs que senyalen l'augment de

⁸ Gómez del Castillo, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de videojuegos. *Revista Iberoamericana de comunicación*, 43(6). Recuperat de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/33612/Videojuegos_y_transmision_de_valores.pdf?sequence=1

⁹ Anderson, C. A. et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136 (2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>

¹⁰ Marengo, L., Herrera, L., Vianna, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015b). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1–12. Recuperat de https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266

¹¹ Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, (423), 534–537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>

¹² Fletcher, C. (2013). *Using Games in Inclusive Classrooms to Improve the Behavior and Academic Performance of Students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Recuperat de https://csusm-dspace.calstate.edu/handle/10211.3/10211.8_393

¹³ Prins, P. J., Brink, E. T., DAVIS, S., Ponsioen, A., Geurts, H. M., De Vries, M., & Van der Oord, S. (2013). "Braingame Brian": Toward an Executive Function Training Program with Game Elements for Children with ADHD and Cognitive Control Problems. *Games for Health Journal*, 2(1), 44–49. <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0004>

¹⁴ Collins, E., & Freeman, J. (2013). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933–1940. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.002>

la possibilitat de patir trastorns mentals com la depressió i la fòbia social (Gentile et al., 2011)¹⁵ o el seu impacte en les qualificacions escolars de nens (Lemos & Santana, 2012)¹⁶.

No es pot negar que aquest entreteniment digital afecta de manera important a la psicologia humana, tant de forma positiva com negativa. Però, com es pot observar, el concepte de videojoc en l'àmbit de la psicologia es troba encara molt difós, cosa que fa que les persones no-jugadores no sàpiguin què pensar sobre aquest entreteniment, i puguin ser més influenciats per informacions que relacionin els videojocs amb la violència. A partir d'aquí, i com a conclusió d'aquest estudi, és responsabilitat dels professionals de la comunicació i els mitjans que es proporcioni informació rigorosa a la ciutadania, una tasca que han de realitzar des de la seva sortida de la facultat i evitar les falses informacions o les idees subjectives.

2.2. El sector dels videojocs a l'actualitat

2.2.1. Xifres econòmiques de la indústria (2018)

La indústria dels videojocs ha sofert diversos canvis de concepció i perspectiva al llarg dels anys. Als seus inicis, malgrat la revolució tecnològica que van suposar a l'època, es va associar com a entreteniment per als nens petits, amb jocs simples d'aventures i plataformes. A mesura que aquests primers fans dels videojocs creixien, es va canviar la consideració dels videojocs, relacionant-los amb l'adolescent que no surt de casa per dedicar moltes hores al videojoc. Després d'aquesta etapa que va fer caure la reputació de l'entreteniment, els videojocs van començar a augmentar en popularitat i, òbviament, en ventes. Actualment, els videojocs són una part important de l'economia de diversos països, entre els quals es troba Espanya.

L'últim anuari de la Asociación Española de Videojuegos —AEVI— així ho indica¹⁷. La indústria dels videojocs ha facturat 1.530 milions d'euros durant el 2018, un 12,6% més

¹⁵ Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *PEDIATRICS*, 127(2), 319–329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>

¹⁶ Lemos, I. L., & Santana, S. M. (2012). Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)*, 39(1), 28–33. <https://doi.org/10.1590/s0101-60832012000100006>

¹⁷ Asociación española de videojuegos. (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Recuperat de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf

respecte a l'any 2017. D'aquesta manera, els videojocs superen els beneficis del cinema —585,7 milions d'euros— i de la indústria de la música gravada —237,2 milions d'euros—. Aquesta xifra es divideix en la facturació de videojocs físics, uns 850 milions d'euros, i la venda de videojocs online, amb 680 milions d'euros. La facturació online és la que més ha augmentat respecte al 2017, amb més de 200 milions de diferència (veure figura 1).



Figura 1: Dades econòmiques del sector dels videojocs l'any 2018. AEVI, 2019.

La facturació física total es tradueix en 356 milions d'euros en *hardware* —un descens del 5,4% respecte al 2017— i uns 364 milions d'euros en *software* —amb una baixada del 6,7%—. Un altre aspecte destacat a la indústria, la venda d'accessoris i perifèrics, ha aconseguit 130 milions d'euros, un 8,1% més que el 2017. La facturació online total ha sigut l'àmbit més destacat de l'any en el sector, en termes d'augment de percentatges. Les aplicacions mòbils han destacat amb un total de 284 milions d'euros, cosa que significa un 27,4% més. Per altra banda, les plataformes online, han suposat uns 396 milions d'euros, un 57,8% d'augment (veure figura 2).

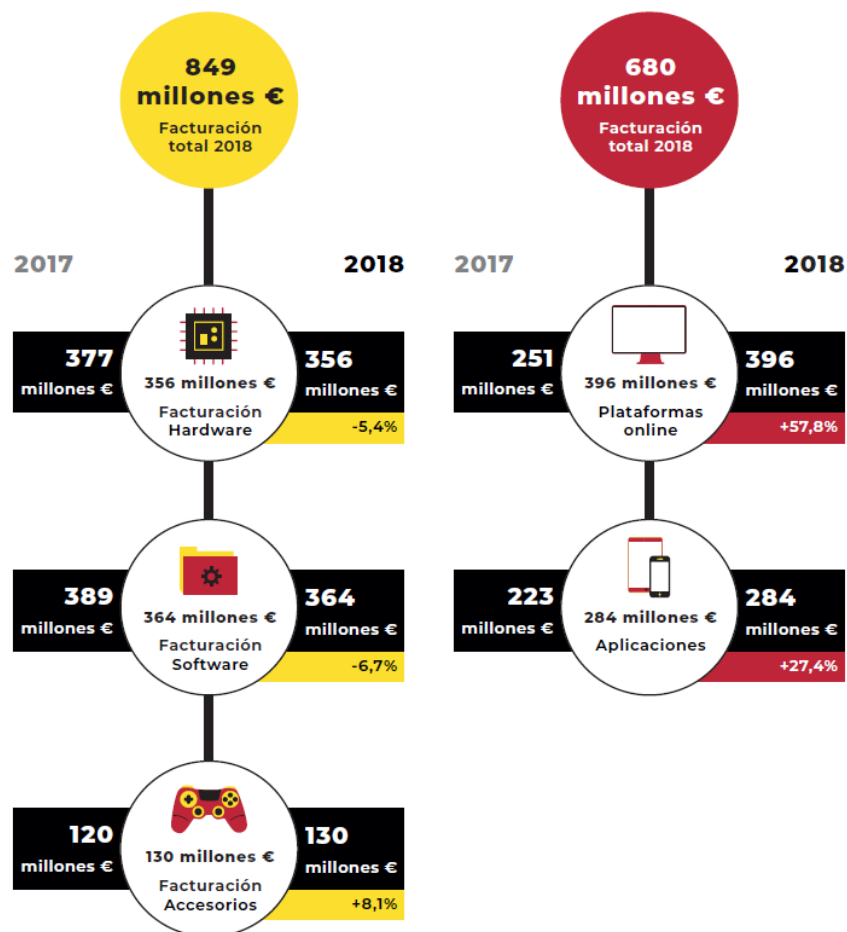


Figura 2: Facturació total del sector dels videojocs l'any 2018. AEVI, 2019.

També s'ha de tenir en compte els resultats econòmics dels videojocs com tal durant l'any 2018. La venda d'unitats es pot dividir en videojocs i plataformes. Primer, els videojocs de consola han disminuït un 10,3% respecte a l'any 2017, la qual cosa suposa poc més de 8 milions de còpies venudes. Els videojocs d'ordinador, seguint aquesta línia, també han patit una caiguda del 17,6%, amb 400 mil còpies venudes (veure figura 3). 2018 ha patit una sèrie de caigudes en el món dels videojocs, cosa que es pot entendre observant el context de l'any 2017, quan va sortir al mercat la innovadora Nintendo Switch i, per tant, va haver una pujada significant en els àmbits comentats en aquest apartat, cosa que, com es pot veure en els resultats de l'informe, no s'ha mantingut a l'any següent.

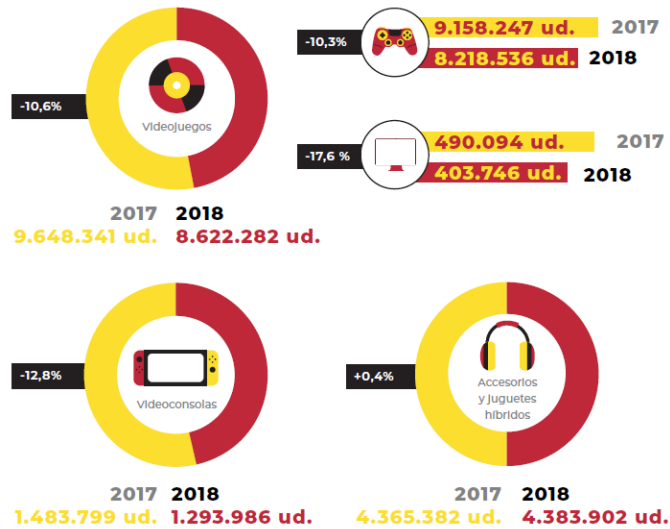


Figura 3: El mercat espanyol dels videojocs. Ventes per unitats. AEVI, 2019.

L'informe també explica els gèneres de videojocs més populars, informació que pot ser d'ajuda per tal d'entendre la indústria i que pot ser d'ajuda per diverses empreses desenvolupadores de jocs. La seva popularitat s'explica a partir de les còpies venudes de cada gènere:

- Acció: 3.006.061 còpies
- Jocs d'esports: 1.255.972 còpies
- FPS: 1.208.744 còpies
- Jocs de rol: 896.705 còpies
- Aventura: 800.397 còpies
- Carreres: 561.838 còpies
- Familiar i infantil: 388.488 còpies
- Estratègia: 333.492 còpies
- Jocs de passatemps: 73.580 còpies
- Altres: 97.006 còpies

2.2.2. El perfil del videojugador espanyol

El coneixement del perfil del jugador de videojocs és una part clau per tal d'elaborar un estudi sobre aquest entreteniment, a més de tractar-se d'un factor essencial de màrqueting per tal de saber a quina classe de públic s'està dirigint una empresa. En aquest cas, és

important explicar com és el videojugador per tal de posar context en l'anàlisi de notícies posterior.

Continuant amb l'informe realitzat per AEVI, es va fer una enquesta en a que s'afirma que el 47% d'espanyols d'entre 6 i 64 anys juguen a videojocs. D'aquesta xifra, un 59% són homes, mentre que les dones són el 41%, amb percentatges molt similars segons la franja d'edat. Els números que més poden cridar l'atenció es troben a la franja d'entre 25 i 34 anys, en la qual el 16% dels espanyols juguen comparat amb el 10% de les dones (veure figura 4).

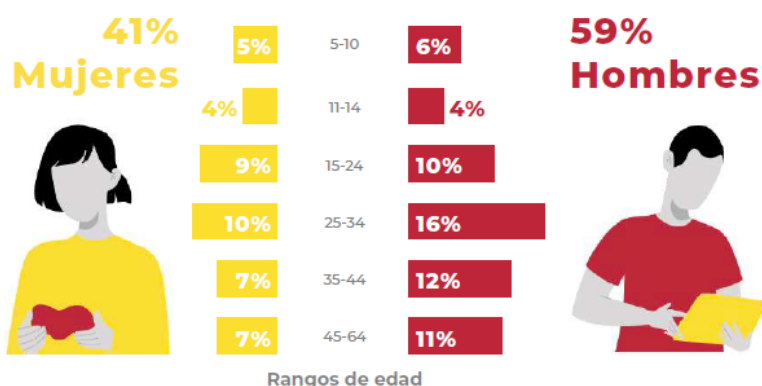


Figura 4: Número total de videojugadors el 2018, desglossat per edats. AEVI, 2019.

Les plataformes que lideren com a més utilitzades per jugar a videojocs són les consoles (26%), l'ordinador (21%) i els smartphones (21%). Amb xifres més baixes, els segueixen les tablets, amb un 8%, les consoles portàtils, amb un 10% i altres amb un 14%. Malgrat això, l'ús de plataformes segons les franges d'edat mostren xifres interessants segons la etapa de la vida dels videojugadors. En el cas de nens i joves entre 5 i 14 anys, predomina l'ús de les consoles i els smartphones, encara que a la franja de 11-14 anys, s'utilitza més les videoconsoles i augmenta la freqüència d'ús dels ordinadors. A mesura que la edat avança, el temps de joc disminueix i la videoconsola, els ordinadors i els telèfons mòbils s'utilitzen més o menys amb la mateixa freqüència. A les etapes finals, encara que es pensi que hauria de predominar l'ús de smartphones, els resultats l'igualen molt amb les altres plataformes.



Figura 5: Dispositius més utilitzats. AEVI, 2019.

Per últim, s'indica els percentatges de les hores de joc dels videojugadors. El 77,4% pot jugar almenys una vegada totes les setmanes, un número molt alt comparat amb el 17,9% que afirma que poden jugar tots els mesos i un 6% que tenen menys freqüència de joc, no especificada.

2.2.3. E-sports a Espanya

El sector dels e-sports ha sorprès a gran part de la ciutadania espanyola, cosa que queda patent amb diversos articles que expliquen què són els e-sports i per què ha augmentat la seva popularitat. Aquesta és només una pista de l'impacte d'aquest sector no només a Espanya, sinó a tot el món, ja que es tracta d'una branca que genera i mou milions d'euros amb un sistema d'equips que s'assembla als de futbol.

L'informe de AEVI es mostra positiu respecte als e-sports a Espanya, tal i com es mostra en l'informe de l'any 2017¹⁸, més centrat en aquesta nova tendència. Es considera al país en una posició privilegiada per a transformar-se en una referència mundial del sector. Després de les xifres donades anteriorment, és una realitat el fet que els videojocs són un entreteniment important en la societat espanyola i els e-sports són uns esdeveniments seguits per aquesta mateixa comunitat.

Aquest panorama ha fet que proliferés al país un ecosistema de competicions amateurs i professionals amb la col·laboració de companyies nacionals, tals com la LVP (la major lliga nacional d'Europa) o GAME Esports, o, fins i tot, d'internacionals com ESL i Dreamhack. Per altra banda, Espanya ha sigut el país bressol per a la creació i creixement de la PlayStation League, la competició portada a terme per PlayStation.

¹⁸ Asociación Española de Videojuegos. (2018). *Anuario 2017. Anuario de la industria del videojuego*. Recuperat de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

A més, el marc regulador del país deixa llibertat a aquestes competicions per tal de que creixin. Malgrat això, des del comitè de e-sports es reclama una autoregulació consensuada entre els diferents agents del sector amb la intenció de construir un ecosistema de competicions i equips que sigui el model de referència d'Europa.

2.3. Definició de violència

Si quan analitzàvem el concepte de 'videojoc' ja ens havíem de remuntar als primers anys d'aquest entreteniment, que es troben relativament a prop en termes temporals, amb el terme de 'violència' hem d'anar més enllà, ja que es tracta d'una característica que ha estat present a l'ésser humà i la societat des dels inicis. D'aquesta manera, amb una llarga trajectòria i profunditat, és més difícil emmarcar el concepte degut a les múltiples interpretacions que s'han fet al llarg del temps. Per començar, es podria citar les primeres paraules de *Violència i societat*, de Zuluaga (1993)¹⁹, citant a Sigmund Freud, que resulten ser molt encertades per descriure aquest sentiment que es troba a la naturalesa humana:

“L'ésser humà no és mans, dòcil, disposat simplement a defensar-se dels atacs externs; està dotat d'una bona dosi d'agressivitat, de hostilitat primària que determina que la societat mateixa estigui permanentment amenaçada de dissolució. Freud va demostrar que el vincle societatari es funda en la agressivitat recíproca entre els homes. La cultura, a través de formacions psíquiques reactives com les identifications i els vincles amorosos, o en imposicions culturals, com el manament d'estimar al pròxim com a si mateix, busca controlar les manifestacions agressives pulsionals”.

Efectivament, seguint la línia de Freud, Zuluaga conclou amb la teoria de que el conflicte forma el vincle necessari per a formar una societat i és necessari per a la organització d'aquesta. Afirmar que assumir positivament la naturalesa violenta d'aquest vincle evita “satanitzar” el conflicte i permet fer un estudi del sentiment i una exploració del concepte en la complexitat de les seves formes d'expressió. Freud és un referent en els àmbits de la psicologia, per això se'l torna a esmentar en l'estudi de Chapi (2012)²⁰ en el que fa un recorregut de les diverses teories que intenten explicar l'agressió. La classificació que es dona en el document es distribueix en quatre blocs:

¹⁹ Zuluaga, J. (1993). Violencia y sociedad. *Revista Colombiana de Psicología*, (2), 97–100. Recuperat de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15788>

²⁰ Chapi, J. L. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(1), 80–93. Recuperat de <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol15num1/Vol15No1Art5.pdf>

1. Teoria dels instints. Línia postulada per Freud en la que s'afirma que l'individu ve dotat d'una quantitat d'energia dirigida a la destructivitat i que s'ha de manifestar d'una forma o una altra. Posteriorment, es va relacionar aquesta agressió a una sèrie de desitjos biològicament primitius que, a mesura que l'individu creix com a persona, desapareixen. Lligada a la etologia, l'estudi del comportament animal.
2. Teories neurobiològiques. Parteixen del punt de que el sentiment d'agredir es troba dins de l'individu, però que existeixen aspectes biològics fisiològics que estimulen les respostes violentes.
3. Teories de la frustració-agressió. Es pensa que l'individu no té un instint agressiu, de manera que viu amb un comportament reactiu. La reacció davant un esdeveniment frustrant és respondre amb agressió.
4. Teoria de l'aprenentatge social. Es destaca el paper de l'entorn social de l'individu del qual pot adquirir conductes i reaccions agressives. Per altra banda, les respostes violentes són recolzades per altres mecanismes. Bandura explicava sobre tres tipus d'influències: les familiars, les subculturals i el model simbòlic.

El terme de 'violència' que estem observant s'ha d'emmarcar a una etapa clau de la vida: l'adolescència, quan les persones tenen reaccions violentes cap als altres a causa dels videojocs, suposadament. Durant aquesta part de l'existència, els éssers humans tendeixen a tenir comportaments diferents per diversos factors que presenten Álvarez-Cienfuegos i Egea (2003):

"Per comprendre l'adolescent violent s'ha de tenir en compte l'àrea cognitiva, emocional, conductual i social. La adolescència comença amb una forma de violència produïda per la natura, que són els canvis físics de la pubertat. Aquest és, també, un període de profunds canvis psicològics (pèrdues del món infantil, aparició de la genitalitat). En definitiva, una etapa d'incertesa a la espera d'arribar a la identitat en el que el 'jo' fràgil i insegur tem quedar 'enganxat' a la situació infantil i atribueix a l'entorn les seves dificultats per progressar, fent-li intervenir. Ataca buscant uns límits externs que li continguin²¹".

D'aquesta manera, ens trobem davant d'un individu que, insegur de la seva identitat i dels canvis que està patint, respon amb la violència en moments que li puguin estressar. La seva reacció no recau a la seva persona, majoritàriament, sinó que també pot afectar al seu entorn i a la seva família. És durant l'adolescència quan succeeixen els cassos de violència cap als pares o germans/es, que pateixen l'agressivitat d'una persona que, a més de trobar-

²¹ Álvarez-Cienfuegos, A., & Egea, F. (2003). Aspectos psicológicos de la violencia en la adolescencia. In Instituto de la Juventud (Ed.), *Aspectos psicosociales de la violencia juvenil* (pp. 37–44). Recuperat de <http://www.injuve.es/sites/default/files/62completa.pdf>

se enmig d'uns canvis importants, pot veure's condicionada a actuar així per altres raons que es sumen. En el camp de la comunicació, és freqüent veure que, en les notícies que relacionen un assassinat amb els videojocs violents, els protagonistes siguin adolescents o joves. Raó per la qual és important valorar aquesta etapa de la vida en la seva forma violenta, que moltes vegades comença en la violència filio-parental.

Pereira et al. (2017) fan una proposta de definició de violència filio-parental, tipus d'agressivitat que, segons diversos estudis, poden estar relacionats amb l'ús dels videojocs. Afirmen que, encara que la violència en l'àmbit familiar ha existit durant segles, als últims anys ha augmentat la preocupació social sobre el tema portant a la creació al 2013 de la Sociedad Española para el Estudio de la Violencia Filio-Parental —SEVIFIP—. L'informe es tracta d'una investigació exhaustiva de totes les definicions donades per diversos experts sobre la violència filio-parental. A continuació, es presenten els punts per a considerar una agressió com a violència filio-parental²²:

- ❖ Comportaments violents tals com atacs físics o amenaces verbals i no verbals de manera reiterada (Harbin i Madden, 1979; Straus, 1979; Kumagai, 1981; Dugas, Mouren i Halfon, 1985; Cottrell, 2001; Paterson, Luntz, Perlesz i Cotton, 2002; Cottrell i Monk, 2004; Gallagher, 2004; Garrido, 2005; Pereira, 2006; Roperti, 2006; Altea, 2008; Aroca, 2010; Holt, 2013; Urra, 2015).
- ❖ Contra membres de la família directa com pares, germans i avis (Kumagai, 1981; Dugas, Mouren i Halfon, 1985; Cottrell, 2001; Paterson, Luntz, Perlesz i Cotton, 2002; Cottrell i Monk, 2004; Gallagher, 2004; Garrido, 2005; Pereira, 2006; Roperti, 2006; Altea, 2008; Aroca, 2010; Coogan, 2011; Holt, 2013; Urra, 2015).
- ❖ Resposta a causa d'una criança violenta (Herzberger, 1996) .
- ❖ Contra la llar (Roperti, 2006).
- ❖ Escassa capacitat d'introspecció i autodomini (Urra, 1994).
- ❖ Amb la intenció de guanyar poder i control (Cottrell, 2001; Paterson, Luntz, Perlesz i Cotton, 2002; Gallagher, 2004; Garrido, 2005; Altea, 2008; Aroca, 2010; Coogan, 2011; Holt, 2013; Urra, 2015).
- ❖ Per transmetre que no estimen als pares (Garrido, 2005; Altea, 2008; Urra, 2015).

²² Pereira, R., Loinaz, I., Del Hoyo-Bilbao, J., Arrospide, J., Bertino, L., Calvo, A., Montes, Y., Gutiérrez, M. M. (2017). Propuesta de definición de violencia filio-parental: Consenso de la Sociedad Española para el estudio de la Violencia filio-parental (SEVIFIP). *Papeles del Psicólogo*, 38(3), 216–223. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2017.2839>

❖ Ocasionalment relacionat amb trastorns i addiccions (Urra, 2015).

Després de l'anàlisi de totes les definicions sobre el concepte de violència filio-parental, la proposta del Grup d'Experts de SEVIFIP és la següent:

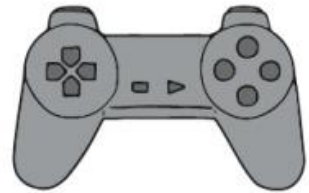
“Conductes reiterades de violència física, psicològica (verbal o no verbal) o econòmica, dirigida a les i els progenitors, o a aquelles persones que ocupen el seu lloc. S'exclouen les agressions puntuals, les que es produeixen en un estat de disminució de la consciència que desapareixen quan aquesta es recupera (intoxicacions, síndromes d'abstinència, estats delirants o al·lucinacions), les causades per alteracions psicològiques (transitòries o estables) (l'autisme o la deficiència mental severa) i el parricidi sense història d'agressions prèvies”.

Un dels aspectes que s'esmenta a les investigacions de Pereira et al. és la violència a causa de factors externs a la educació, tals com els trastorns i l'addicció. És precisament aquest factor el que es vincula als videojocs, cosa que va alertar a la OMS al 2017, quan va considerar incloure l'addicció als videojocs com a malaltia mental. Segons el seu informe, el problema és l'addicció, però aquesta es vincula a unes condicions negatives pel mal ús dels jocs digitals.²³

Després de l'anàlisi de la definició de 'violència', s'ha observat que es tracta d'un sentiment natural de l'ésser humà, que fins i tot es considera necessari per la construcció i manteniment d'una civilització (Zuluaga, 1993). Aquesta resposta agressiva ha sigut estudiada per classificar les teories de l'agressivitat presentades anteriorment (Chapi, 2012), que donen indicacions dels possibles factors que poden activar la reacció violenta per part de l'individu. En un àmbit més concret, en l'etapa adolescent —etapa clau en aquest estudi degut a la seva relació amb els videojocs—, s'observa que la violència ve donada per una inseguretat natural del creixement humà, tals com la pèrdua de infantesa i la aparició de la genitalitat (Cienfuegos i Egea, 2003). Aquests canvis provoquen incertesa en l'individu per si mateix i pel seu entorn, fet que comporta l'ús reiterat de la violència en cassos d'estrès que pot acabar en violència filio-paternal, que suma altres factors a aquest sentiment de inseguretat tals com la necessitat de control (Pereira et al., 2017).

²³ Salas, J. (2017, 21 desembre). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html

3. Context acadèmic



3.1. Estudis realitzats anteriorment sobre la incidència dels videojocs en la conducta humana

L'aparició dels videojocs com a entreteniment dirigit a un públic jove ha suposat el naixement d'una polèmica que continua vigent. Aquesta és la relació entre l'ús freqüent dels videojocs i el seu impacte en la personalitat i el comportament dels jugadors, ja que, com els videojocs contenen escenes violentes, això pot incitar al jove a realitzar la mateixa acció en el món real. Aquestes afirmacions porten a la ciutadania, la qual la seva informació es basa en les dades dels mitjans d'informació i els rumors populars, a la incertesa i desconfiança envers els videojocs, el seu ús i la seva compra.

Hi ha molts estudis que han investigat sobre els efectes dels videojocs en la psicologia de les persones, destacant, per una banda, les seves possibilitats com a eines d'aprenentatge i, per una altra, més negativa, la seva suposada influència en el comportament de les persones arrel de la violència que es mostra. A més, es vincula l'ús reiterat d'aquest entreteniment per part dels nens petits a una addicció que els hi fa trobar a faltar l'hora de jugar al joc. En quant a la visió positiva, aquesta va ser de les primeres idees que van sorgir amb el naixement dels videojocs i un exemple és l'estudi de Frederic Munné, de l'any 1992, qui considerava l'ordinador com a una "superjoguina" ja que és més que un instrument d'oci:

*"Poden constituir un instrument revelador, que opera d'interfase entre l'alumne i un model, o sigui que l'usuari desenvolupa una activitat que tendeix a la comprensió intuïtiva i global del significat de la situació i en la que les operacions intervinents són el descobriment i el desenvolupament d'estratègies per modificar-la"*²⁴

Munné i Codina pensen que l'ordinador és una manera d'aprendre i percebre noves experiències i mecàniques, veure unes altres perspectives. I és per aquesta raó que cada vegada s'ha anat parlant més dels videojocs com a mitjà d'aprenentatge. L'estudi cita el treball de Malone (1980) que ja en aquella època va arribar a aquesta conclusió degut a que l'ordinador té característiques que el defineixen com a més que una simple juguina:

1. Presenten un repte o desafiament
2. Desenvolupen la fantasia
3. Estimulen la curiositat del subjecte

²⁴ Munné, F., & Codina, N. (1992). Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio. *Anuario de la Psicología*, (53), 113–125. Recuperat de <http://hdl.handle.net/2445/98924>

No obstant això, avisa que aquestes característiques han de venir en la seva justa mesura per tal de que sigui atractiu per als usuaris i, a la vegada, en puguin gaudir dels beneficis que els hi proporciona el fet de jugar a videojocs a l'ordinador. El repte ha de ser suficient, el desafiament ha de donar curiositat, ha d'haver-hi aventura i sort, però amb un objectiu que no sempre ha de ser assolit²⁵. L'estudi també considera altres treballs que confirmen o refuten que hi existeixi alguna relació entre es videojocs i la conducta violenta dels joves. Es compara la línia de pensament de Nagourney (1984), qui afirma que els jocs violents poden ser substituïts d'altres activitats considerades socialment indesitjables com l'addicció a les drogues²⁶, amb l'estudi realitzat per Zimbardo (1982), qui deixava clar que els videojocs violents incrementen la conducta violenta. Aquest últim, però, feia la distinció entre matar persones en els videojocs i matar aliens, monstres o estructures on es suposa que hi ha éssers vius (edificis, naus espacials, etc.), encara que també admet que els videojocs són un bon instrument per estimular l'esperit de cooperació entre els jugadors en el joc, sigui quin sigui l'objectiu que es busca²⁷.

L'estudi de Munné, que a la vegada va servir de recopilatori d'altres documents i informes sobre la incidència dels videojocs en la psicologia humana, va ser útil per conèixer la perspectiva popular del passat, ja que parlem de treballs de fa més de 20 anys. No obstant això, sí que es pot observar una barreja d'opinions que es posen tant a favor com en contra dels videojocs com a mitjà d'entreteniment o, en altres cassos, contemplen ambdues possibilitats, degut a que arriben a valorar diversos aspectes dels videojocs, d'igual manera que rebutgen algunes altres característiques.

A causa de la polarització d'opinions sobre la polèmica citada al principi de l'apartat, és interessant analitzar documents que es centrin en la possible influència de les imatges que es reproduïen a qualsevol mitjà digital. Així ho va fer Arroyo (1999) amb un treball en el que va defensar que els nens són influenciables per les imatges que veuen i els sons que escolten. Però no es centra només en el sector dels videojocs, sinó que Arroyo va més enllà i pensa que aquesta incidència en els joves també pot provenir de mitjans tan tradicionals com el cinema o la mateixa televisió. Segons el seu estudi, "el nen es contagia de la emoció suscitada per la excitació dels sentits, i la emoció li porta a imitar la conducta dels seus

²⁵ Malone, T. W. (1980). *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. Recuperat de <https://hcs64.com/files/tm%20study%20144.pdf>

²⁶ Nagourney, E. (1984). Video games: Consuming free time? *World Leisure and Recreation Journal*, 26, 23–27.

²⁷ Zimbardo, C. R. (1982). The state of the science. *Psychology Today*, 16, 59.

herois virtuals”²⁸. Encara que, com ha passat en estudis esmentats anteriorment, Arroyo no considera que s’hagin d’apartar als nens de les pantalles, ja que aquestes poden estimular la seva capacitat creativa. També s’ha de destacar que, segons explica al seu treball, els joves que portin a terme una acció violenta han sigut influenciats per les actituds dels herois que veien a les pantalles. D’aquesta manera, s’allunya de la teoria majoritària que dicta que amb el mateix ús dels videojocs, els jugadors actuen de manera negativa degut a un suposat nivell d’agressivitat elevat a causa dels videojocs. Arroyo posa sobre la taula la importància de la responsabilitat dels herois virtuals, ja que si els nens els imiten és perquè volen fer el bé.

Per altra banda, també cal revisar els diferents treballs realitzats al llarg dels anys que incloguin experiments socials i enquestes per tal de discernir quina és la opinió del sector científic envers al debat dels videojocs violents. En aquest cas, parlem de l’estudi de León i López (2004)²⁹, en el que, arrel de la polèmica i preocupació de les possibles conseqüències negatives dels videojocs, es van estudiar un total de 2017 adolescents entre 10 i 7 anys de diferents centres escolars de Primària i Secundària de Huelva. Els resultats obtinguts són interessants, ja que diferencien als joves jugadors dels no-jugadors i comparen les respostes obtingudes. Es va concloure en que els videojocs són un entreteniment que ha guanyat a molt bona part de la població jove, encara que en aquella època tenia més popularitat entre nois que entre noies. Un dels resultats que més crida l’atenció és que quasi no hi havia diferència entre joves en quant al rendiment acadèmic, tant els jugadors com els no-jugadors treien les mateixes notes, amb petites variacions. Els investigadors també van analitzar el comportament personal de cada jove i es classificaven en el seu grau d’emocionalitat, extraversió, duresa, sinceritat i conducta antisocial. Una vegada realitzada la comparació entre joves es va poder observar que ambdós grups no diferien gaire en l’estructura de personalitat (veure figura 5). Aquest últim fet desmunta la teoria de que els videojocs tornen violents als jugadors i els allunya de les persones, que s’ha posicionat com a un dels pilars clau que manté en peu tota la polèmica.

²⁸ Arroyo, I. (1999). Cine, TV y videojuegos en la mente del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 278, 80–85.

Recuperat de
https://www.researchgate.net/profile/Isidoro_Almaraz/publication/274074911_Cine_TV_y_videojuegos_en_la_mente_del_nino/links/551525190cf2eda0df356ba9.pdf

²⁹ León, R., & López, M. J. (2004). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21(1), 1–10.

Recuperat de
<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15038/Los%20adolescentes.pdf?sequence=2>

<i>Escalas</i>	<i>Videojugadores</i>		<i>No videojugadores</i>		<i>t</i>
	<i>Media</i>	<i>D.T.</i>	<i>Media</i>	<i>D. T.</i>	
<i>Emocionalidad</i>	11,19	4,07	12,85	15,28	-0,736 (n.s.)
<i>Extraversión</i>	18,73	3,23	18,62	2,97	0,217 (n.s.)
<i>Dureza</i>	3,54	3,21	2,55	2,53	1,947 (n.s.)
<i>Sinceridad</i>	9,92	4,46	8,51	4,39	1,905 (n.s.)
<i>Conducta Antisocial</i>	19,47	4,22	18,4	4,05	1,533 (n.s.)

Figura 5: Dimensions de la personalitat de videojugadors i no videojugadors. León i López, 2004.

Etxebarria (2011)³⁰ presentava una perspectiva diferent arrel de diferents investigacions estudiades, una recopilació de treballs científics que van ajudar a confeccionar una visió dels videojocs més negativa. Cita l'estudi realitzat per la Sindicatura de Greuges d'Alicant, l'any 2006, en el que es denunciava que els videojocs promouen uns valors i estructures mentals que inclinen al sexisme i a la violència³¹. No obstant això, Etxebarria també recorda la importància del posicionament del govern estatal per tal de que la situació que exposa millori. Torna a un document del 2007 elaborat per Amnistia Internacional on s'hi culpava al govern de no assolir les tasques necessàries que poden evitar els mals explicats al treball. Concretament, destaca la deixadesa per part del govern en quant al polèmic debat, reclama unes mesures de control més efectives i pensa que els videojocs encara no tenen la informació completa per a que les persones puguin entendre de què van i saber quin és el públic objectiu³². És en aquest moment quan es posa el focus cap al govern i se'l demana que actuï amb contundència i, per altra banda, ens trobem amb una denúncia cap al sector dels videojocs on se'ls culpa de no indicar les dades suficients que poden ser rellevants en la compra i ús de segons quins videojocs.

Dins de la recopilació dels estudis científics, Etxebarria destaca la investigació realitzada per Anderson (2010) que difereix molt dels treballs analitzats fins el moment. En aquest cas, després d'un experiment en el que s'involucra a joves jugadors de videojocs, Anderson

³⁰ Etxebarria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista Interuniversitaria*, 18, 31–39. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>

³¹ Sindicatura de Greuges. (2006). *La Violencia en los Videojuegos*. Recuperat de https://www.elsindic.com/wp-content/uploads/2017/03/111_violencia_videojuegos_c-1.pdf

³² Amnistía Internacional España. (2019, 15 abril). Aumenta el consumo de videojuegos mientras el Gobierno deja a los menores en manos de las empresas. Recuperat el 15 d'abril, 2019, de <https://www.es.amnesty.org/en-que-estamos/noticias/noticia/articulo/aumenta-el-consumo-de-videojuegos-mientras-el-gobierno-deja-a-los-menores-en-manos-de-las-empresas/>

elabora unes conclusions que entren en el camp de les teories negatives sobre aquest entreteniment digital:

- La exposició als videojocs es relaciona positivament amb la conducta agressiva, la dessensibilització, la falta d'empatia i falta de conductes prosocials.
- Els videojocs són un factor de causalitat de risc a llarg terme, especialment per a les conductes físiques agressives, agressivitat cognitiva i empatia-dessensibilització, a més que els resultats són significatius en les actituds agressives i conductes prosocials³³.

Ens trobem, llavors, davant d'uns arguments i uns resultats que desbanquen als estudis realitzats prèviament en el mateix àmbit, ja que es tracta d'un experiment més actual i que recull unes dades que han pogut canviar amb el temps. No obstant això, cal recordar que Anderson parla de videojocs de caire violent i amb escenes sexistes que han sigut creats amb l'objectiu d'arribar a persones majors d'edat, mentre que no es considera l'ús d'aquests jocs per part de nens petits. D'aquesta manera, l'estudi presenta una sèrie de jugadors que no haurien de tenir aquests jocs a casa perquè, tècnicament, no els hi estan recomanats. Tot i així, es presenta un nou actor que té una importància cabdal en qualsevol tipus de polèmica: el govern i les regulacions que poden afectar al sector.

Aquesta línia de pensament va continuar durant uns anys més, i es poden trobar documents que afirmen que els videojocs produeixen efectes negatius en la conducta dels joves. Un exemple és l'estudi de la Acadèmia de Psicologia dels Estats Units (2015), que, després d'experiments amb nens jugadors de videojocs, van trobar que, efectivament, hi existeix una relació entre els nivells d'agressivitat dels subjectes i els videojocs violents. No obstant això, es va afirmar que aquest canvi de comportament succeïa només durant l'ús de l'entreteniment, però aquestes no tenien res a veure amb les accions violentes reals³⁴. Un altre experiment que recolzava els resultats de l'Acadèmia de Psicologia dels EUA va ser l'estudi elaborat per la Universitat Estatal de Iowa, que també va assegurar que el consum freqüent de videojocs alterava negativament als joves i els hi augmentava les probabilitats

³³ Anderson, C. A. et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review.. *Psychological Bulletin*, 136 (2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>

³⁴ American Psychological Association (2015). *Resolution on Violent Video Games*. Recuperat de <https://www.apa.org/about/policy/violent-video-games>

de conducta agressiva en nens i adolescents³⁵. Malgrat aquesta afirmació lapidària, contrasta amb l'estudi de la Universitat de Stetson, a Florida (2014), s'observa que entre els anys 1996 i 2011 van disminuir les taxes de violència entre els joves dels EUA, malgrat que els videojocs han anat augmentant el seu grau de violència amb el temps³⁶.

Encara que s'afirmi rotundament que els videojocs poden influir negativament en la psicologia dels nens i adolescents, aquest comportament no es veu reflectit en accions il·legals o violentes que poden tacar l'expedient del jove. Per tant, si els jugadors adquireixen comportaments indesitjables o dolents a causa de les imatges i mecàniques dels videojocs, no s'utilitzen en els escenaris públics.

En quant a declaracions fetes pels propis adolescents i nens, els subjectes de pràcticament totes les investigacions sobre el debat dels videojocs, és interessant llegir quines són les seves opinions respecte als videojocs violents que juguen freqüentment. Això ha quedat plasmat al treball realitzat pel Defensor del Menor (2015) en el que, una altra vegada, es va analitzar les característiques de l'ús de videojocs per part de nens:

- Més del 50% dels nens i 15% de les nenes reconeix que juga amb videojocs classificats per a majors de 18 anys.
- El 73% dels nens i el 40% de les nenes juguen amb videojocs violents.
- Un 28% dels nens i un 3% de les nenes juguen a videojocs en els que els personatges consumeixen drogues.
- Un 15% dels nens i un 7% de les nenes consideren que els videojocs poden fer-los més violents³⁷.

El coneixement de la classificació per edats i dels continguts que poden oferir els videojocs són una informació important que pot ajudar a que els pares puguin saber quina classe de joc demana el seu fill/a. Per aquesta raó va néixer el codi PEGI (Pan European Game Information), un mecanisme creat per la mateixa indústria dels videojocs amb l'objectiu d'autorregular els seus productes amb informació sobre la edat adequada pel seu consum i els continguts que poden afectar al jugador. Es tracta de dos grups de codis descriptius,

³⁵ Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450–457. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>

³⁶ Ferguson, C. J. (2014). Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *Journal of Communication*, 65(1), 1–22. <https://doi.org/10.1111/jcom.12129>

³⁷ Defensor del Menor (2005). *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*. Recuperat de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social/index/assoc/cmadrid0/007.dir/cmadrid0007.pdf

un per informar sobre la edat mínima per jugar al joc i un altre que indica diverses característiques que conté el videojoc que poden resultar rellevants per al coneixement del jugador (escenes de sexe, discriminació, drogues, por...), amb dissenys senzills per tal d'evitar confusions i malentesos³⁸ (veure figura 6).



Figura 6: Sistema de classificació europeu PEGI. AEVI.

El sistema PEGI es considera encertat en la seva tasca, indicar el contingut d'un videojoc i l'edat mínima per jugar-lo. S'assembla molt al codi de classificació per edats de les pel·lícules, en el que s'assenyalen les edats recomanades per a que les persones puguin veure els films sense preocupar-se per continguts que puguin alterar la perspectiva de les persones. No obstant això, el codi PEGI és molt desconegut fora del món dels videojocs, si no es té constància de que existeix un sistema que pot ajudar a prendre la decisió de comprar un joc. Guerra i Revuelta (2016) van realitzar un experiment social en el que es posava a prova el coneixement sobre el sistema PEGI als alumnes en formació inicial del professorat. La investigació consistia en observar si els alumnes podien classificar una sèrie de videojocs segons el sistema PEGI, conèixer la interpretació de les etiquetes del codi portades al context educatiu. Els resultats més interessants de l'estudi van provenir del moment en el que els subjectes opinaven sobre aquest sistema de classificació de videojocs. Per començar, els alumnes no coneixien l'existència del sistema PEGI, de manera que es tracta de la primera vegada que en sentien a parlar i l'utilitzaven. Del total dels enquestats, el 71% pensava que el codi ofereix informació clara i precisa respecte els continguts i sobre la edat recomanada. Per altra banda, el 26% senyalen que el sistema és

³⁸ ¿Qué es el Sistema PEGI? (s.f.). Recuperat 15 abril, 2019, de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>

insuficient o no s'ajusta als continguts del videojoc analitzat. El 3 % restant no saben o no contesten a aquesta pregunta³⁹.

De manera que, segons els estudis analitzats en ordre cronològic, la polèmica dels videojocs violents van de la mà del seu ús per part de nens petits. Malgrat que el sistema PEGI ajuda a saber-ne quina classe de continguts hi ha a cada videojoc, es tracta d'un codi que, segons l'estudi de Guerra i Revuelta, poca gent coneix. Arrel d'això, les persones acaben culpant a la violència dels videojocs perquè els fills siguin més violents. A més a més, tal com hem vist anteriorment, en l'àmbit de la ciència psicològica encara hi ha molts dubtes sobre la incidència de les escenes agressives dels videojocs cap als jugadors, ja que hi ha estudis científics tant a favor com en contra d'aquesta idea. Tot i així, una de les perspectives més acceptades és la del videojoc com a possible eina per a l'ensenyament degut a la seva interactivitat.

Més enllà de la violència, durant els últims anys s'ha enfocat la incidència negativa dels videojocs cap als nens petits degut a la possibilitat de que aquests generin una addicció a causa de l'ús freqüent d'aquest entreteniment. Segons el treball de Chóliz i Marco (2011), s'afirmava que els videojocs proporcionen sentiments humans que són "essencials per a l'absorció de la realitat, un factor que pot promoure sentiments positius de empoderament, immersió i flux, o bé contribuir a l'aïllament o causar una urgent necessitat de jugar"⁴⁰. De manera que, com hem vist en altres exemples esmentats, es considerava que els videojocs podien afectar de forma positiva o negativa al jugador. Aquest fenomen, segons l'estudi de Chóliz i Marco, es donava gràcies a propietats motivadores dels videojocs com:

- a) "Escenaris molt atractius;
- b) Retroalimentació continua sobre les mesures adoptades pel jugador, convertint els videojocs en vertaderes activitats interactives;
- c) Mons organitzats en etapes i diferents nivells de dificultat, cosa que permet a qualsevol usuari convertir-se en jugador potencial;

³⁹ Guerra Antequera, J., & Revuelta Domínguez, F. I. (2016). Análisis del conocimiento del código PEGI en la formación inicial del profesorado. *RELATEC – Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, (V. 15, n. 1), 87–96. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.87>

⁴⁰ Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418–426. Recuperat de <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/26532/1/Patr%C3%B3n%20de%20Uso%20y%20Dependencia%20de%20Videojuegos%20en%20Infancia%20y%20Adolescencia.pdf>

- d) La finalització de les fases, nivells o metes produeix sentiments de competència, cosa que genera un desig de jugar cada vegada major, convertint-se en una activitat que es reforça i motiva intrínsecament;
- e) En moltes ocasions, els continguts del joc són fascinants, units amb la sensació de domini i el fet de que és una activitat que es realitza lliurement, fomenta un sentit d'autodeterminació en el jugador i, per últim,
- f) La relació entre la habilitat i la dificultat, juntament amb l'interès en la tasca, indueixen a la absorció de la realitat i a la dedicació a temps complet a la activitat de joc.”

Si concretam l'anàlisi en estudis que demostrin la generació d'addicció a causa de l'ús reiterat dels videojocs com a mitjà d'entreteniment, és un bon exemple la recerca feta per Marengo et al. (2015), qui va trobar que les característiques sobre els videojocs donades per Griffith (1998)⁴¹ s'assemblaven molt als factors esmentats a la American Psychiatric Association (2013)⁴² amb les que s'afirma que es pot desenvolupar una addicció:

- Prominència, que el joc sigui l'activitat més important de la vida quotidiana i acabi per dominar els pensaments i el comportament
- L'eufòria que aporten els videojocs sobre els videojugadors
- La tolerància creixent, que necessiten jugar més temps per satisfer les seves ganes de jugar
- Síntomes d'abstinència quan es deixa de jugar o no se li permet jugar
- Conflicte interpersonal (entre el jugador i els seus amics), amb altres activitats o viscuts pel mateix jugador
- Recaiguda i tornada a la necessitat de jugar després d'un període d'inactivitat en el videojoc.⁴³

⁴¹ Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications* (pp. 61–75). Recuperat de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780123694256500254>

⁴² American Psychiatric Association, S. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (5^a ed.). Recuperat de <https://dsm.psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>

⁴³ Marengo, L., Herrera, L. M., Vianna, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1–12. Recuperat de https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266

L'estudi conclou en que els videojocs "causen efectes positius. No obstant això, com la majoria de les activitats, també té contraindicacions, és a dir, la possibilitat de desenvolupar dependència, sobretot per ser activitats molt emocionants i gratificants".

Els videojocs, llavors, tenen característiques molt semblants a la d'altres activitats que poden generar addicció. Però es tracta d'una activitat que té uns factors propis i distintius que el diferencien d'altres fonts d'addicció, ja que alguns, segons diversos estudis consultats, són positius per l'usuari. Aquesta revisió de treballs i documents sobre videojocs i addicció deixa clar que aquest entreteniment pot ser perjudicial en llargs períodes de temps, generant, efectivament, addicció, però també s'inclou un apartat de tractament per resoldre aquest problema mitjançant intervencions farmacològiques, cognitivo-conductuals i intervenció familiar.

Seguint aquesta línia de millora de capacitats físiques i psicològiques de les persones gràcies als videojocs, Aguiar i Farray van fer un estudi que valorava els diferents aspectes humans que poden millorar o activar-se en el moment de jugar a un videojoc:

1. Els videojocs d'esports permeten, per una banda, exercitar les habilitats motrius i de coordinació, a més que també s'esmenta que poden ajudar a aprofundir el coneixement dels mateixos esports i de les seves regles de joc.
2. Els jocs d'aventura i rol donen informació i poden ser una gran font de motivació cap a determinats àmbits. Això sí, s'alerta al docent que haurà de promoure la reflexió dels valors que s'observin als videojocs, així com dels contravalors que hi puguin haver.
3. Els simuladors i constructors són un gran exemple per a que els joves puguin descobrir i investigar el món de les màquines, fenòmens i situacions, encara que sempre han de tenir en compte que es troben en un món fictici que no sempre fan una representació completament fidedigna de la realitat.
4. Els jocs d'estratègia posen en marxa el cap per tal de que els jugadors distribueixin correctament uns recursos ficticis (diners, temps, armes...), preveure els comportaments dels rivals i crear estratègies d'actuació per arribar a uns objectius.
5. S'afirma que els puzles i els jocs de lògica desenvolupen la percepció espacial de l'usuari, així com la lògica, la imaginació i la seva creativitat.

6. Per últim, es considera que els jocs de preguntes poden ajudar a repassar i aprendre determinats coneixements⁴⁴.

Amb la recopilació de les perspectives de diversos autors, Gómez del Castillo (2007) va agrupar els diferents avantatges que els jugadors podien gaudir-ne en el moment de jugar a videojocs o en els moments posteriors:

- “Aspectes cognitius”
 - Memorització de fets
 - Observació cap als detalls
 - Percepció i reconeixement espacial
 - Descobriments inductiu
 - Capacitats lògiques i de raonament
 - Comprensió lectora i vocabulari
 - Coneixements geogràfics, històrics, matemàtics...
 - Resolució de problemes i planificació d'estratègies
- Destreses i habilitats
 - Autocontrol i autoavaluació
 - Implicació i motivació. Instint de superació
 - Inversió d'esforç que és reconegut de forma immediata
 - Habilitats motrius, de reflexes i respostes ràpides
 - Percepció visual, coordinació óculo-manual, i percepció espacial
 - Curiositat e inquietud per provar i per investigar
- Aspectes socialitzadors
 - Augmenta la autoestima: proporcionen un sentit de domini, control i acompliment. Degut, a gran part, a que existeixen recompenses personalitzades
 - Interacció amb amics de manera no jeràrquica (presencial o a distància)
- Alfabetització digital
 - Sol ser l'eina per introduir al nen en el món de la informàtica: manipulació de finestres, comprensió d'icones, velocitat amb el ratolí... A vegades això porta

⁴⁴ Aguiar, M. V., & Faray, J. I. (2003). Los Videojuegos. *Comunicación y pedagogía*, (191), 33–36. Recuperat de <http://www.centrocp.com/los-videojuegos/>

a que l'adult pensi que el nen sap més de les TIC que ell i s'inhibeixi de la seva supervisió”⁴⁵

La polèmica eterna que afirma que els videojocs provoquen als joves un caràcter més violent s'ha vist esquerdada després de la recent publicació d'un informe de la Universitat de Oxford. Ha enquestat a 1000 joves d'entre 14 i 15 anys i els seus respectius pares amb l'objectiu de confirmar o refutar que l'entreteniment mitjançant videojocs generi agressivitat en els usuaris. Segons l'estudi en qüestió de Przybylski i Weinstein (2019) no es va trobar cap evidència que les persones que més juguessin als videojocs desenvolupessin un caràcter més violent després d'apagar la consola. Sí que el que es va trobar, però, va ser una mica de ràbia en el moment de jugar als videojocs, encara que no és un nivell preocupant ja que només es va veure que els usuaris parlaven malament, tenien una competitivitat extrema i algun “trolleig” —verb utilitzat per descriure a una persona que es dedica a crear polèmica i provocar a altres usuaris a la xarxa⁴⁶— entre els jugadors que es pot qualificar com a comportament antisocial⁴⁷.

Els videojocs poden afectar més enllà que en la psicologia i les destreses manuals, tal i com explica Carreras (2013)⁴⁸ en el seu estudi sobre jocs actius. Denomina com a jocs d'exercici (*exergames*) aquells videojocs els quals la seva mecànica principal és que el jugador realment es mogui per tal de que arribi als objectius del joc. En un sector que es considera com a sedentari, l'autor afirma que aquesta classe de títols ajuden en petita mesura en la prevenció i millora de la obesitat infantil, sempre i quan s'utilitzin de manera adequada. Això succeeix per dues raons:

- Primer, perquè si hi ha activitats físiques que les persones abandonen és perquè, en moltes ocasions, no observen resultats notables. En el cas dels jocs d'exercici aquest premi es rep immediatament en forma de punts o nivells per al jugador, amb una sèrie d'objectius i recompenses que augmenten en dificultat i valor del premi.

⁴⁵ Gómez del Castillo, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de videojuegos. *Revista Iberoamericana de comunicación*, 43(6). Recuperat de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/33612/Videojuegos_y_transmision_de_valores.pdf?sequence=1

⁴⁶ Fundéu BBVA. (s.f.). trolea y troleo, con una sola ele, palabras correctas. Recuperado 29 mayo, 2019, de <https://www.fundeu.es/recomendacion/trolea-troleo/>

⁴⁷ Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>

⁴⁸ Carreras, A. (2013). *Videogames as a new way to lose weight with children*. (Treball de grau). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.

- En segon lloc, la motivació que origina la recompensa ràpida es suma a la diversió del jugador, cosa que s'incrementa en el moment de jugar a aquest tipus de videojocs amb els amics.

Segons tots els estudis analitzats, no s'ha de considerar que els videojocs impacten negativament als més joves, ja que no es troben proves sostenibles sobre això a l'actualitat. A més, pot activar diferents parts del cervell tals com la estratègia o la situació espacial, a més de servir com a entrenament per millorar les habilitats físiques i motrius o les relatives al coneixement del propi jugador. No obstant això, segons les advertències que es donen en un gran nombre d'estudis, cal anar amb compte amb els videojocs, ja que tenen factors que coincideixen amb els de l'addicció per altres activitats. Malgrat aquesta última advertència, es pot considerar que els videojocs són un entreteniment divertit, recomanable si es vol millorar en algun aspecte psicològic i amb riscos mínims.

3.2. Entrevista a Sergio Alloza, psicòleg especialitzat en videojocs

Sergio Alloza forma part de l'equip de Psychogaming, un projecte nascut al 2013 que té com a objectiu fomentar i divulgar els valors positius dels videojocs, així com per fer entendre a les persones que aquest entreteniment no és tan dolent com diuen. La seva experiència com a psicòleg expert li ha fet arribar a conclusions que li fan pensar que el món dels videojocs té molt que oferir ara i en el futur, encara que també s'ha de tenir en compte el context del mateix joc, així com els problemes d'addicció.

Existeix l'addicció als videojocs?

“Considero que l'addicció als videojocs hauria de tractar-se com a tal, com a una addicció, una malaltia mental. Però el que és important és que estigui ben diagnosticada, és a dir, qualsevol addicció té uns criteris diagnòstics que s'han d'acomplir per ser catalogada com a tal i per rebre el tractament que es mereix. I això és una mica el que no s'està fent de manera correcta o rigorosa en torn als videojocs. Sabem que els videojocs poden causar un ganxo, una certa addicció, però hi ha diferència entre una addicció comunament anomenada i una addicció clínica que hagi de rebre tractament.”

Els videojocs tenen més impactes positius o negatius sobre el jugador?

“Des de la psicologia és pràcticament impossible dir que alguna cosa és absoluta. I sempre partirem de la base de que tot depèn de la persona. Aquelles persones que tenen accés als videojocs, que avui dia són moltíssimes, no totes acabaran cometent un assassinat amb

una katana, ni totes van a acabar cobrant 400 mil euros a l'any per ser un nen de 14 anys que juga molt bé als e-sports. Hi ha extrems en tots el casos, però tendeixo a pensar que en una persona sana, els videojocs tenen més efectes positius que negatius. Perquè com qualsevol substància, si s'utilitza bé, pot reportar diferències positives significatives.”

Hi ha alguns psicòlegs experts que han comparat la addicció als videojocs amb l'addicció a la cocaïna...

“Aquesta comparació ve donada perquè a nivell cerebral el sistema de recompenses s'activa de la mateixa manera que quan consumim cocaïna, quan juguem a videojocs, quan tenim relacions sexuals o quan estem prenent unes cerveses amb els amics i ens riguem. Això no ho fem durant 8 hores, però consumir cocaïna, altres substàncies o amb els videojocs sí que es pot donar aquest factor de temps prolongat. Aquí entra la comparació més específica, però, realment, és senzillament per l'activació cerebral, que és la mateixa.”

Aquesta activació cerebral és dolenta?

“No té res de dolent. A nivell primitiu, el cervell humà ja s'encarrega de recompensar-nos i satisfer-nos a nosaltres mateixos. Però, és clar, les conseqüències d'estar 8 hores amb cocaïna són molt diferents d'estar 8 hores amb els videojocs.”

Llavors, l'addicció als videojocs és quelcom que ens hauria de preocupar?

“És una cosa que hauria de tenir en compte tota persona, tot pare, orientador dels seus fills o qualsevol jugador que estigui moltes hores. Però sempre l'addicció s'ha de veure com això, com una malaltia, no ens hem de preocupar ni ens hem d'estressar si veiem algun símptoma d'addicció. Nosaltres, des de Psychogaming, sempre aconsellem que els pares no es fixin únicament en el temps de joc, sinó també en altres variables, que són molt importants com la interacció social dins i fora del joc. Però, com això no és percebut pels pares, no es té en compte.”

Creus que els mitjans de comunicació estan enviant un missatge sobre que els videojocs són negatius?

“Sí, i de fet és natural que succeeixi això. Com qualsevol element nou en qualsevol societat, com humans tenim sempre la reacció de sentir por i desconfiança davant allò que no coneixem. Llavors, la primera resposta que tenim és la protecció. De fet, el cervell no vol invertir energia en conèixer això perquè s'estalvia molta energia d'aquesta manera. Així que

considero que és natural que els mitjans estiguin alimentant la corrent de la cultura davant de cassos extrems com la violència o, fins i tot, els homicidis. Però això està canviant.”

Quins impactes poden tenir els videojocs a nivell psicològic?

“Quan juguem a videojocs estem estimulants el cervell d’una manera extremadament complexa. Abans, quan es diagnosticava una malaltia neurodegenerativa, com pot ser l’Alzheimer, un dels pocs pal·liatius era estimular cognitivament a la persona. Feia un sudoku, un mots encreuats, una sopa de lletres, etc. Així que imagina’t aquesta estimulació davant de la estimulació que et pot proporcionar un videojoc.”

I s’observen altres tipus de millores amb l’ús dels videojocs?

“És clar, això ja va ser la base per dir que els videojocs poden potenciar tant la memòria, el llenguatge, les capacitats visuals, la comunicació, raonament per percebre més ràpid certs estímuls i respondre adequadament, pensament crític, resolució de problemes complexos... Es que no acabaria mai.”

El panorama dels videojocs ara i de cara al futur es pot considerar que va per bon camí?

“Personalment he notat una evolució. Amb el *hardware* més potent que tenim, la indústria s’ha apropiat a potenciar allò visual. Però també hi ha jocs amb mecàniques molt bones i un disseny excel·lent. Espero que segueixi evolucionant, perquè tinc total fe en que aquest món va a més i estic expectant de veure què ens pot deparar el futur en aquest sector. En molt pocs anys de tota la història hi ha hagut un canvi tecnològic brutal que ha afavorit aquesta evolució. Llavors, qui no ens diu que d’aquí 15 o 30 anys hi haurà un canvi brutal que estem esperant a veure y que ens sorprendrà a tots?”

En definitiva, Alloza és un ferm convençut de que els videojocs tenen un impacte més positiu que negatiu en el jugador, si aquest és una persona sana. Però també afirma que s’ha de tenir en compte amb l’addicció als videojocs, encara que ha de ser diagnosticada i tractada correctament per anomenar-se malaltia. Per altra banda, creu natural que les persones li tinguin por als efectes dels videojocs, ja que es tracta de quelcom desconegut, i això ho veu reflectit als mitjans de comunicació. No obstant això, pronostica un bon futur per al sector i pensa que la indústria podria ocasionar un canvi molt gran en la societat.

4. Antecedents mediàtics



4.1. Exemples de notícies espanyoles

El present estudi té la intenció d'analitzar el panorama mediàtic digital envers la relació entre els videojocs i un esdeveniment violent. Primerament s'ha de contextualitzar quina és la idea que es té des de les redaccions quan es parla d'aquest entreteniment digital. A continuació es presenten algunes de les notícies més rellevants de violència filio-paternal o violència a l'exterior de la llar que mostren el punt de vista dels mitjans espanyols sobre el tema.

4.1.1. “Un niño de 8 años mata a su abuela tras jugar a un videojuego, según la policía⁴⁹”

Ja a aquesta primera notícia d'exemple s'esmenta el polèmic videojoc 'Grand Theft Auto IV', un títol realista que tracta sobre màfies i en el qual, si el jugador així ho desitja, pot assassinar ciutadans, membres d'altres bandes o contractar prostitutes. La problemàtica envers aquest videojoc, i les seves suposades conseqüències, ha fet que en alguns països es prohibís la seva venda.

Aquesta notícia va fer que es centrés la atenció a la violència dels videojocs després de que un nen assassinés a la seva àvia quan va acabar de jugar a 'GTA IV'. Malgrat que es deia que el petit, primerament, jugava amb la pistola abans de la fatal mort, els policies van afirmar que aquest estava jugant a 'GTA IV', un videojoc violent. El que no s'esmenta a la notícia, y és una de les característiques que més adverteixen tant els desenvolupadors de videojocs com la mateixa comunitat de videojugadors és que 'GTA IV' és un joc per a adults.

La importància del sistema PEGI (Pan European Game Information) és cabdal per tal de saber què s'ha de comprar als fills. Com s'ha vist anteriorment, aquest es divideix en edats (per a més de 3 anys, 7, 12, 16 o 18) i altres característiques que inclou el joc i s'han de destacar, com que conté escenes de discriminacions, drogues, violència o sexe, entre d'altres. Malgrat que la notícia tracta d'un nen de 8 anys jugant a un joc per a més de 18 anys, sobta veure que no s'ha parat atenció a aquest factor, mentre que en altres àmbits com el cinema, potser sí que haurien posat el focus en la edat del nen comparada amb l'edat recomanada per veure la pel·lícula que li hagués influenciat.

⁴⁹ CNN. (2013, 25 agost). Un niño de 8 años mata a su abuela tras jugar a un videojuego, según la policía. *CNN En Español*. Recuperat de <https://cnnespanol.cnn.com/2013/08/25/un-nino-de-8-anos-mata-a-su-abuela-tras-jugar-a-un-videojuego-segun-la-policia/>

4.1.2. “El autor del tiroteo de Newtown estaba obsesionado con la masacre de Noruega⁵⁰”

El tiroteig de Newtown, al 2012 es considera el tiroteig més gran succeït a una escola dels EUA, de manera que va ser informat a pràcticament tots els mitjans de comunicació del món degut al nombre de víctimes i el caràcter fred de l'assassí. Els mitjans de comunicació estatunidencs eren de les poques fonts fiables sobre el tema, ja que bevien de la informació que donava la policia i els investigadors del cas.

La BBC va publicar el 18 de desembre d'aquell any (*Adam Lanza: Profile of suspected Newtown gunman*⁵¹) diverses declaracions d'alumnes de l'escola que veien a Adam Lanza, el perpetrador de la massacre, com a un noi molt llest, però tímid i nerviós. Per altra banda, s'informava que el seu caràcter, sumat a altres factors, mostraven “tots els signes” que indiquen el Síndrome de Asperger. Quasi un any després, els investigadors del cas van obrir al públic els documents amb els que estaven tractant el cas, que incloïen el perfil de l'assassí, què va fer el dia del tiroteig, les armes que portava i les víctimes implicades —a les quals es va ocultar el nom per qüestions de privacitat—, entre altres coses. Una documentació de més de mil pàgines resumides pel The Guardian el 25 de novembre de 2013 (*Sandy Hook report – shooter Adam Lanza was obsessed with mass murder*⁵²). En aquesta notícia es profunditzava en la vida de Adam Lanza, que patia de trastorns mentals a més del confirmat Síndrome de Asperger. A més, es van trobar videojocs amb contingut violent a la seva habitació, cosa que va posar el focus en la polèmica sobre la influència dels videojocs agressius. No obstant això, la característica que més va sorprendre és que Adam Lanza estava obsesionat amb massacres com les que ell mateix va portar a terme, en tal grau que tenia molta informació sobre esdeveniments semblants, dades recopilades durant anys, segons asseguraven els investigadors del cas.

Després d'aquest context donat pels mitjans de comunicació estatunidencs, els mitjans espanyols van adoptar un punt de vista diferent, ja que en la notícia del 20 minutos del 19

⁵⁰ EFE. (2013, 19 febrer). El autor del tiroteo de Newtown estaba obsesionado con la masacre de Noruega. 20 minutos. Recuperat de <https://www.20minutos.es/noticia/1734843/0/tiroteo-newtown/obsesionado/masacre-noruega/>

⁵¹ BBC News. (2012, 18 desembre). Adam Lanza: Profile of suspected Newtown gunman. BBC News. Recuperat de <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-20738732>

⁵² Pilkington, E. (2013, 25 novembre). Sandy Hook report – shooter Adam Lanza was obsessed with mass murder. The Guardian. Recuperat de <https://www.theguardian.com/world/2013/nov/25/sandy-hook-shooter-adam-lanza-report>

de febrer de 2013 es va publicar l'article *El autor del tiroteo de Newtown estaba obsesionado con la masacre de Noruega*, títol acompanyat del primer subtítol: "Además de con los videojuegos, según reveló la cadena CBS". Això dona a entendre, només amb el titular i els subtítols, que no van utilitzar la informació referent als trastorns mentals de Adam Lanza, sinó que posaven el focus en que li agradava jugar a videojocs violents.

4.1.3. "El asesino de Múnich mató como en un videojuego"⁵³

El Mundo va publicar el 23 de juliol de 2016 una notícia —*Las otras matanzas que inspiraron al autor del tiroteo en Múnich*⁵⁴— sobre l'interès que tenia l'autor del tiroteig per altres esdeveniments similars i va informar sobre el síndrome de Amok, un trastorn en el que qui ho pateix pot tenir una explosió de bogeria que li faci matar a altres persones i a sí mateixos.

No obstant això, uns dies després, el 26 de juliol, El Mundo va publicar una altra notícia en la que canvien la perspectiva sobre l'atac de Munich de 2016 al McDonald's d'un centre comercial —*El asesino de Múnich mató como en un videojuego*—. Degut a les declaracions del ministre alemany d'Interior, que acusava als videojocs agressius de ser la inspiració de l'assassí, el periòdic espanyol va fer un article sobre la polèmica ja coneguda sobre els videojocs violents. Al final de la notícia, com a especejament periodístic, explica que l'autor del tiroteig havia estat durant un temps en una clínica psiquiàtrica i que havia declarat la seva aversió i odi a les persones diverses vegades. Per altra banda, va sofrir bullying de jove per part dels seus companys de classe, els mateixos als que va enganyar per Facebook per trobar-se al McDonald's on va perpetrar el tiroteig.

Malgrat tota la informació sobre el possible atac de bogeria que va incitar a l'autor a crear el tiroteig, sumat al bullying que patia de part de les seves víctimes objectius, El Mundo va donar més protagonisme al fet que l'autor jugava a videojocs online violents que a cap altra cosa.

⁵³ López, P. (2016, 26 juliol). El asesino de Múnich mató como en un videojuego. *El Mundo*. Recuperat de <https://www.elmundo.es/internacional/2016/07/25/57966e4fe2704edb398b4650.html>

⁵⁴ El Mundo. (2016, 23 juliol). Las otras matanzas que inspiraron al autor del tiroteo en Múnich. *El Mundo*. Recuperat de <https://www.elmundo.es/internacional/2016/07/23/5793561cca4741af0c8b4576.html>

4.1.4. “El violento videojuego que se convirtió en realidad”⁵⁵”

Un fet que va conmocionar l'illa de Mallorca va ser aquest parricidi comés per un fill i un amic d'aquest que va conèixer a internet. Els nois van començar a jugar junts al joc *Call of Duty*, cosa que va derivar a xerrades més profundes sobre la seva vida. Andreu Coll, el fill assassí, va confessar a Francisco Abas, el seu amic internauta, que vivia sol amb el seu pare ja que, en el moment de l'elecció entre els progenitors, va preferir viure amb el qui tingués més diners per pagar-li els “capricis”. Malgrat això, el noi estava cansat de les humiliacions i vexacions a mans del seu propi pare, cosa que li va incitar al seu assassinat, segons la informació donada a la mateixa notícia. L'amic, enamorat, va ajudar-li a planificar la tragèdia i portar-la a terme. Les investigacions afirmaven que ambdós nois eren conscients del que feien i sabien les conseqüències que patirien.

Després d'aquesta trajectòria de la vida infeliç del noi —que culpava al seu pare i l'odiava— sorprèn veure que el diari de Mallorca va titular una de les notícies sobre l'esdeveniment amb *El violento videojuego que se convirtió en realidad*. S'informava primerament que Andreu Coll va crear la seva arma, un pal amb claus, després de veure-la en un videojoc, cosa que ja va encendre l'alarma de la influència dels videojocs violents. No obstant això, es veu fàcilment que aquesta arma és molt simple, fàcil de fer i no requereix gaire inventiva com per a que es vegi als videojocs com a una amenaça a la psicologia jove.

4.1.5. “Detenido en Alicante el joven acusado de matar a su familia en Murcia con un sable de samurai”⁵⁶”

El cas més antic que s'analitza en aquest apartat, una tragèdia que va ocupar diverses portades espanyoles sobre l'any 2000. Tal va ser l'atenció mediàtica a aquest esdeveniment que a l'assassí se'l va passar a anomenar “l'assassí de la katana”. Va ser un jove que en un atac que ningú va preveure, va matar als seus pares i la seva germana amb Síndrome de Down, amb l'arma amb la qual ara se'l coneix. El País, el 4 d'abril d'aquell any, va descriure a José Rabadán, el jove, com a un noi fred i calculador, que actuava amb serenitat davant un guarda de seguretat de Renfe després de matar a la seva família. Les raons que

⁵⁵ Diario de Mallorca. (2013, 14 juliol). El violento videojuego que se convirtió en realidad. *Diario de Mallorca*. Recuperat de <https://www.diariodemallorca.es/sucesos/2013/07/14/violento-videojuego-convirtio-realidad/860175.html>

⁵⁶ Navarro, S. (2000, 4 abril). Detenido en Alicante el joven acusado de matar a su familia en Murcia con un sable de samurai. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/diario/2000/04/04/espana/954799223_850215.html

van portar al noi a matar als seus propers només eren teories construïdes en base als objectes que els investigadors es van trobar a la seva habitació. Es destacaven diversos manuals de satanisme i bruixeria, a més d'un videojoc de rol anomenat *Final Fantasy VIII*, que conté escenes violents i un protagonista físicament similar a José Rabadán que matava als seus enemics amb una espasa. La notícia mateixa aclareix que els investigadors no van trobar “cap element lògic” que els indiqués els motius pels quals es va cometre l'assassinat. Però, però altra banda, s'informa de que Radio Nacional va llençar la possibilitat de que el jove estigués participant a un joc de rol.

18 anys després, al juliol, aquest cas va tornar a tenir l'atenció dels mitjans de comunicació a causa d'un documental realitzat per DMax *Yo fui asesino: el crimen de la catana*. A aquesta producció es responia a la pregunta més gran que es feien investigadors, periodistes i milers de persones: per què?. El País va escriure un altre article sobre el que es va desvelar al documental, des de la vida de José Rabadán abans de l'assassinat fins a la seva rehabilitació, ja que era sorprenent la seva millora mental⁵⁷. Una de les característiques sobre l'autor del crim que El País no va incloure a la notícia publicada a l'any 2000 era que patia de diversos trastorns mentals:

“Según constaba en el informe psiquiátrico tras el triple asesinato, Rabadán padecía un grave trastorno mixto de personalidad con rasgos esquizoides, narcisistas, antisociales y sádicos que a juicio de los psiquiatras disminuían levemente su capacidad de comprensión emocional de las consecuencias de sus actos”

Si es continua llegint la notícia, aquestes paraules formen la realitat del jove, ja que tenia por del pare després de obligar-li a continuar els estudis després d'intentar abandonar-los. Aquesta fricció va prendre forma al cap de José Rabadán i va finalitzar en la idea de que la única sortida a la por del seu pare era que desaparegués un dels dos i, per tant, havia d'eliminar a tota la família. No obstant això, durant els anys 2000, amb l'esdeveniment recent, el públic relacionava l'assassinat amb la violència dels videojocs, sense tenir en compte el context familiar i la situació mental del noi, sumat al seu interès per la bruixeria i el satanisme.

Com s'ha pogut observar, a les notícies ja hi havia una tendència a la relació entre assassinat i videojocs violents, però no era la primera teoria que es formulava sobre el perfil del perpetrant de l'esdeveniment. Però, una vegada descobert al menys un videojoc de

⁵⁷ Calleja, T. (2018, 30 juliol). El asesino de 16 años que mató con una catana a sus padres y a su hermana. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/diario/2003/09/26/espana/1064527209_850215.html

caire violent a l'espai personal de l'assassí, ja es considerava com a un motiu pel qual es portava a terme l'acció tràgica. Aquesta primera relació ja feia rebrotar la polèmica eterna sobre la influència dels videojocs agressius en els joves en diferents països, cosa que porta a la revisió de lleis estatals que tractin el tema i altres conseqüències que afecten al sector dels videojocs.

Malgrat aquesta relació esmentada, és interessant veure que els mitjans de comunicació afegeixen factors que poden haver incitat als joves a cometre els assassinats o tiroteigs però mai descarten la influència dels videojocs. Els cassos que s'han analitzat en aquest apartat sempre han tingut una mala experiència al darrere, ja sigui el bullying, context familiar inestable o, en cassos excepcionals, per tractar-se d'un joc no recomanat per menors d'edat. Per altra banda, s'observa que, una vegada assabentats de factors més possibles que incitin a un acte tràgic —inestabilitat mental, context familiar, altres—, els mitjans de comunicació no es retracten sobre la desconfiança cap als videojocs, cosa que continuarà alimentant la polèmica de jocs violents-joves violent.

4.2. Conseqüències de la estigmatització dels videojocs als mitjans de comunicació

L'ofici del periodisme és, segons la meua opinió després d'haver estudiat la carrera, un dels més difícils de cara a la opinió pública: ja sigui positiva o negativa, qualsevol persona que llegeixi un article del periodista ja es forma una opinió sobre el treball i la ideologia d'aquest, ja que és molt difícil separar la subjectivitat de la objectivitat en segons quins temes. A la vegada que el periodista es sotmet a l'escrutini de la població, aquest ha de donar informació que sigui vàlida, veraç, útil —i immediata, durant els últims anys— per tal de mantenir la seva posició social com a professional de la comunicació.

De manera que els ciutadans aprenen del periodisme ja que, gràcies a aquest ofici, s'assabenten de les novetats locals, nacionals i internacionals i, encara que es llegeixin sobre temes que, directament, no afecten al lector, els hi dona la possibilitat de participar en la vida quotidiana. És freqüent, en el món periodístic, escoltar una frase que afirma que el periodista mai para d'aprendre, sempre afegeix nous coneixements al seu cap i, com a bon periodista, els publica per tal de que la població també gaudeixi de les dades obtingudes. En altres paraules, tant el periodista que comparteix les noves dades com les persones que s'informen, aprenen cada dia. Personalment, penso que és molt difícil que

aquesta simbiosi tingui un resultat perfecte, sempre hi haurà ciutadans als que no els agradi el treball d'un periodista en concret, però per aquesta raó, i per la vocació pròpia de l'ofici, els periodistes haurien d'evitar entrar en el sensacionalisme, sobretot en temes com els videojocs.

Segons pretenc demostrar amb aquest treball, després d'un esdeveniment negatiu i tràgic, com als exemples que hem vist anteriorment, els mitjans de comunicació tendeixen a enfocar-se en el fet de que la acció dolenta està relacionada amb l'entreteniment amb videojocs. Encara que s'informin d'altres factors que poden trencar aquestes teories tan simples, els mitjans donen protagonisme a aquest entreteniment davant d'un succés desastrós. Aquesta ideologia es trasllada a la opinió pública, el grup que, si es resisteix als videojocs, pot arribar a afectar en bona mesura a aquest sector. Un exemple és la censura del joc GTA, esmentat en algunes notícies de les observades en l'apartat anterior, en països com Tailàndia a causa d'un esdeveniment semblant als que hem vist⁵⁸. Un altre exemple és el país de Veneçuela, on l'any passat es va aprovar una llei que prohibeix els videojocs violents, tal com s'explica a MeriStation, web especialitzada en videojocs —*Venezuela aprueba una ley para prohibir los videojuegos violentos*⁵⁹—. Per altra banda, aquesta ideologia també afecta a les empreses desenvolupadores de videojocs, com Rockstar, citant una altra vegada el joc GTA en la seva versió *Vice City*, que va ser demandada per incitar a un assassinat real i es demanava que l'empresa abonés 600 milions de dòlars⁶⁰.

Passant a potències mundials, aquesta tendència a culpar als videojocs violents va arribar a la Casa Blanca quan, després del tiroteig de l'institut de Parkland, Florida, al 2018, Donald Trump va posar el focus en els videojocs i va suggerir fer una nova classificació segons la violència del joc:

“Potser hem de fer alguna cosa respecte a les coses que veuen [els adolescents], i també els videojocs. Cada vegada escolto a més i més persones dient que el nivell de violència en els videojocs està influint en els pensaments dels joves. I si dones un pas més tens les pel·lícules, aquestes pel·lícules que són tan violentes i,

⁵⁸ AFP. (2008, 6 agost). Tailàndia prohíbe el videojuego «Grand Theft Auto» tras el asesinato de un taxista. *La voz de Galicia*. Recuperat de https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/sociedad/2008/08/06/tailandia-prohibe-videojuego-grand-theft-auto-tras-asesinato-taxista/0003_7040513.htm

⁵⁹ García, E. (2017, 1 juliol). Venezuela aprueba una ley para prohibir los videojuegos violentos. *MeriStation*. Recuperat de https://as.com/meristation/2009/08/26/noticias/1251277200_080910.html

⁶⁰ EFE. (2006, 26 setembre). Demandan a los creadores del videojuegos 'GTA' por incitar a un asesinato real. *20 minutos*. Recuperat de <https://www.20minutos.es/noticia/156238/0/gta/demanda/asesinato/>

encara així, un nen petit pot anar a veure-les sempre que no continguin sexe, però sí que hi ha morts en elles, i potser haurien de fer una nova classificació [d'edat] per elles⁶¹”

Que el raonament del president d'un dels països més poderosos del planeta es centri més en els videojocs violents com a causa dels tiroteigs, que no pas a altres factors o al fàcil accés dels joves a les armes, dóna a entendre que té una opinió esbiaixada. Malgrat aquesta discussió sempre acaba en l'oblit, hi ha certs esdeveniments que tornen a encendre la polèmica, com és el cas de la proposta de l'advocat de Salah Abdeslam, perpetrador dels atemptats de París al 2015, qui culpava al joc GTA de les accions del seu client, segons una notícia publicada per ABC⁶². La seva afirmació va ser considerada com a dubtosa per experts com Lucio Toval, professor d'Investigació Criminal de la Universitat Nacional d'Educació a Distància —preguntat per a l'elaboració d'aquesta notícia—, però va reobrir el debat i costa pensar que, després d'aquesta tragèdia, es volgués desviar l'atenció cap al sector dels videojocs.

Aquests són uns pocs exemples de l'estigmatització dels videojocs per part dels mitjans de comunicació i les seves conseqüències de relacionar els esdeveniments tràgics amb els videojocs violents, des de demandes milionàries a empreses fins a líders polítics engegats en una mateixa idea. És tracta d'una polèmica molt vigent, encara que a vegades adormida, que torna a aparèixer després d'un succés de caire desastrós.

⁶¹ Amechazurra, M. (2018, 22 febrer). Donald Trump culpa a los videojuegos y el cine de la violencia de los jóvenes. *HobbyConsolas*. Recuperat de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/donald-trump-culpa-videojuegos-cine-violencia-jovenes-192122>

⁶² Delgado, E. (2017, 25 setembre). ¿Es peligrosa la «generación GTA»? ABC. Recuperat de https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-peligrosa-generacion-201604290100_noticia.html

5. Anàlisi



5.1. Disseny metodològic

El procediment emprat per a l'anàlisi d'aquest treball es tracta d'una selecció i anàlisi diari durant 3 mesos —febrer, març i abril— sobre notícies que parlin en algun moment sobre videojocs. Mitjançant la lectura exhaustiva de cada notícia, es poden establir les característiques que defineixen cada article, amb la intenció de comparar totes les notícies i elaborar una conclusió sobre el tractament dels videojocs per part dels mitjans de comunicació. Amb aquest creuament de dades, es poden elaborar una sèrie de gràfics i resultats que ajuden a definir la posició dels mitjans actuals envers aquest tema i, a la vegada, confirmar o refutar la hipòtesi que es presenta a l'inici d'aquest document.

L'anàlisi s'ha realitzat en els articles publicats per diversos mitjans de comunicació espanyols. En concret, i per reduir la mostra, s'observen les notícies de periòdics digitals generalistes, ja que escriuen la informació més consumida per la població del país i són els que més influeixen en la opinió pública. S'eviten els mitjans especialitzats en videojocs, que generalment donaran un punt de vista positiu davant els incidents que es relacionin popularment amb els mateixos. A més, s'estudien notícies de mitjans amb edició digital degut a que les possibilitats de que parlin de videojocs en l'àmbit físic es redueix en gran mesura. Per tant, els mitjans escollits per ser analitzats són l'Agencia EFE, La Vanguardia, Eldiario.es, El Español, El Periódico, ABC, El Mundo, La Razón, Europa Press, El Confidencial i 20 minutos. Per altra banda, es va pensar en incloure a aquest llistat altres mitjans de caire semblant com el Huffington Post, però no tracta mai el tema dels videojocs i, per tant, no es pot considerar a aquest treball.

S'ha utilitzat l'eina Google Alerts per tal de trobar totes aquelles notícies que parlessin de videojocs tant com a tema principal com les que només l'esmentaven durant un moment. Els 'keywords' utilitzats per a esta cerca van ser un total de 6:

- “videojuegos”
- “violencia”
- “Juegos”
- “videojocs”
- “Videojuegos agresividad”
- “Videojuegos violència”

Degut a la amplitud de notícies de tots els mitjans espanyols que esmentessin aquestes paraules i de la imprecisió de la paraula “Juegos”, es va haver de deixar fora una gran quantitat de notícies. Malgrat això, s’ha obtingut un bon gruix d’articles de mitjans generalistes digitals que tracten els videojocs, a vegades, diàriament.

S’analitzaven notícies de tot tipus per tal de definir quina era la estratègia dels mitjans quan s’havia d’incloure un text sobre videojocs en la pàgina web. S’han llegit textos que anunciaven videojocs o actualitzacions dels mateixos, textos més llargs sobre l’experiència que proporcionava un joc concret i notes de premsa sobre esdeveniments relacionats amb el món dels videojocs, el manga i el cosplay. En l’àmbit de la societat, els videojocs també han tingut protagonisme amb diverses notícies sobre la seva influència i les possibilitats d’aquest sector. En quant a empreses i economia, es buscava també notícies que tractessin l’actualitat del sector en general, del sector dels e-sports i de les decisions preses per directius. Tot i així, hi ha notícies que no entraven en aquests paràmetres i, degut a la seva rellevància en aquest treball, s’han inclòs en l’anàlisi.

En el moment de la revisió i elaboració de conclusions de cada notícia, es va realitzar una taula que s’omplia amb les notícies escollides. Dins d’això, els articles responien a unes preguntes molt senzilles per tal de poder arribar a una deducció i que la notícia es pogués comparar amb les d’altres periòdics. Els camps a emplenar eren els següents:

- Data
- Títol
- Periòdic
- Els videojocs són el tema principal?
- Sobre què informen?
- Tipus d’article
- Els relacionen amb la violència i/o agressivitat?
- Els relacionen amb la mala educació?
- Els relacionen amb un estudi positiu per al sector?
- Els relacionen amb un estudi negatiu per al sector?
- Donen informació positiva?
- Donen informació negativa?

Els dos primers punts serveixen per guiar a l’hora de realitzar els anàlisis i aconseguir els resultats, mentre que el tercer punt és clau per entendre les rutines periodístiques dels

diferents mitjans analitzats en quant a tractament dels videojocs. El quart punt també serveix de guia, encara que pot ser útil en el moment de escriure sobre una notícia en concret per la seva rellevància. El tipus d'article que es publica és una dada essencial per entendre que, si un mitjà publica un article, quin tipus de text utilitza per informar als seus lectors.

Les següents preguntes són clau, ja que indica quines notícies relacionen els videojocs amb la violència i la mala educació i quins es basen en estudis oficials per tal de oferir suport als seus arguments. Per últim, és important veure quines notícies informen sobre un esdeveniment positiu o negatiu, ja que no és el mateix que el sector dels videojocs hagi creat milers de llocs de treball que un esdeveniment tràgic o mortal que es relacioni amb la indústria.

5.2. Resultats

Després de tres mesos agrupant cada notícia de mitjans generalistes digitals que tractés de videojocs, s'han aconseguit resultats que sorprenen. Per una banda, pel contrast entre xifres en segons quins àmbits i, per l'altra, per les conclusions que es poden realitzar a partir de les dades obtingudes. Els números es poden creuar de diverses maneres, de manera que es poden interpretar els resultats de diferents formes, de manera que aquest apartat inclou comparatives entre mitjans de comunicació, tant en xifres com en tractament periodístic de la informació sobre videojocs, així com un anàlisi de les formes de publicar contingut de cada mitjà generalista estudiat per a la elaboració d'aquest treball.

S'han analitzat un total de 579 articles publicats a diversos mitjans digitals de caire generalista. Pràcticament tots els textos llegits són notícies sobre el món dels videojocs (veure figura 7), ja sigui l'estrena d'un nou joc, rumors sobre una companyia o millores socials que es poden aconseguir amb l'ús d'aquest entreteniment, sense oblidar-nos d'aquelles notícies que relacionen una tragèdia amb aquesta mateixa forma d'oci. Un total de 466 notícies, una xifra a la que ni es poden apropar els altres gèneres periodístics tocats durant la etapa d'anàlisi. El segon tipus de article publicat, sense tenir tanta repercussió com la ja esmentada, és el reportatge, és a dir, textos amb més investigació al darrere i més treballats. Degut a certes circumstàncies, en aquest grup podem trobar-nos reportatges en forma de rànquings sobre un tema en específic.

Un altre tipus de gènere tocat com a forma gairebé publicitària és la batejada com a "esdeveniment", ja que es tractaven de notes de premsa en les que es promocionava una fira pròxima sobre videojocs o alguna xerrada sobre els mateixos. L'anàlisi és,

probablement, un dels tipus d'articles més treballats, ja que fan valoracions sobre videojocs i, a més d'explicar les pautes principals, la història i la jugabilitat, en ocasions es relacionava el videojoc amb assumptes més històrics, morals o filosòfics, tal i com són presentats en els mateixos productes que valoraven. Per acabar, la opinió i l'entrevista són els gèneres menys emprats per parlar de videojocs. Hi ha alguna opinió molt interessant sobre el rumb del sector en l'actualitat, així com dels valors que professen, mentre que en l'escenari de les entrevistes, n'hi ha alguna realitzada a un desenvolupador en la que no parlen res sobre videojocs.

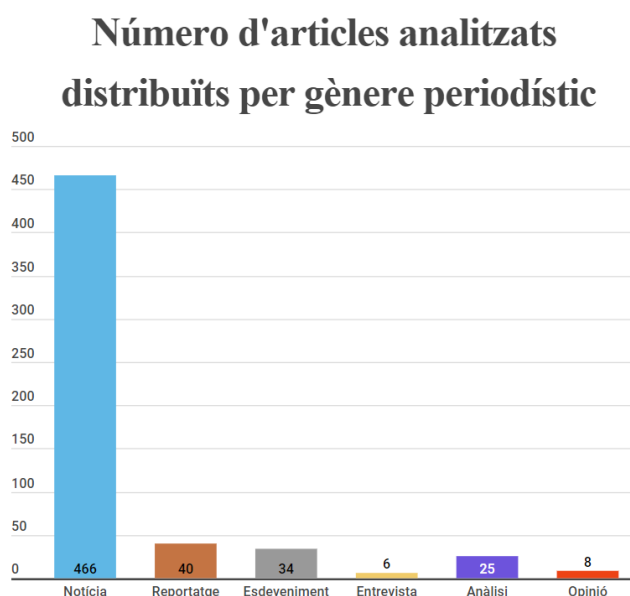


Figura 7: Número d'articles analitzats distribuïts per gènere periodístic. Elaboració pròpia.

Si veiem els articles publicats per cada mitjà, sense definir el tipus de gènere periodístic, es pot observar a simple vista que només un parell s'interessen per la informació sobre videojocs (veure figura 8). El que més destaca al gràfic és La Vanguardia, amb un total de 283 articles publicats, en altres paraules, gairebé la meitat dels textos totals analitzats per a l'estudi. És el periòdic digital que posa més empeny en la actualització de la informació sobre aquest món, ja que es publiquen notícies sobre jocs que sortiran pròximament, valoracions dels mateixos, esdeveniments propers i, essent l'únic mitjà en aquest tipus de notícies, articles sobre els resultats dels torneigs de e-sports, les partides portades a terme per jugadors en un videojoc virtual.

Altres mitjans que també tenen certa freqüència en la publicació d'informacions sobre videojocs són el 20 minutos (102 articles) i Europa Press (64). La resta de mitjans publiquen

molt puntualment, ja que la majoria no passen dels 20 textos publicats en aquests tres mesos d'anàlisi. Malgrat aquests resultats, algunes de les informacions donades per aquests mitjans són més curoses i interessants, parlant en termes de videojocs, que moltes de les notícies de La Vanguardia, ja que a vegades publiquen petits articles de poc més de cinc línies.

Número d'articles publicats per cada mitjà

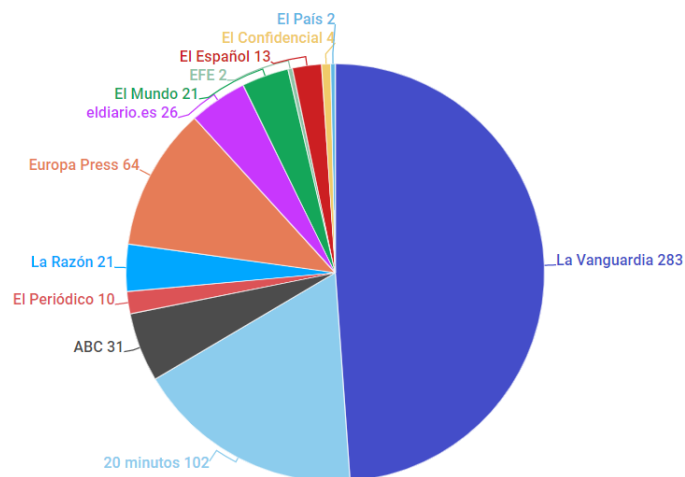


Figura 8: Número d'articles publicats per cada mitjà. Elaboració pròpia.

Per tal de veure la implicació dels mitjans de comunicació generalistes en la informació sobre el sector dels videojocs, cal distribuir els seus articles segons el tipus de gènere periodístic al que pertanyen (veure figura 9). Com es pot observar al gràfic realitzat, la majoria de mitjans es centren en la publicació de notícies sobre el món dels videojocs.

Sobta veure les xifres de La Vanguardia, ja que pràcticament tots els seus textos són notícies i, en un nombre molt menor, ens trobem amb reportatges (7), anàlisis (11), entrevistes (2) i articles relatius a esdeveniments del sector (11). Per altra banda, el mitjà de comunicació que ha publicat més notes de premsa sobre fires i xerrades sobre videojocs ha sigut el 20 minutos, amb un total de 15 articles de l'estil, a més que es tracta d'un dels pocs periòdics digitals que conté un text d'opinió dins de les seves publicacions.

La resta de mitjans, tot i que el seu ritme de publicació de notícies del sector és molt menor, han fet un tractament més equilibrat dels articles. L'ABC i La Razón són dels pocs mitjans que han tocat tots els gèneres periodístics trobats durant l'anàlisi, essent les notícies el format més publicat. L'ABC és el mitjà analitzat que més anàlisis ha publicat, amb un total

de 6, seguit per El Mundo, que n'ha publicat 4. Per últim, s'ha de destacar el cas de El País, que tot i haver publicat només 2 articles, aquests són d'opinió sobre la polèmica de la relació entre videojocs i violència molt interessants que s'esmentaran més endavant.

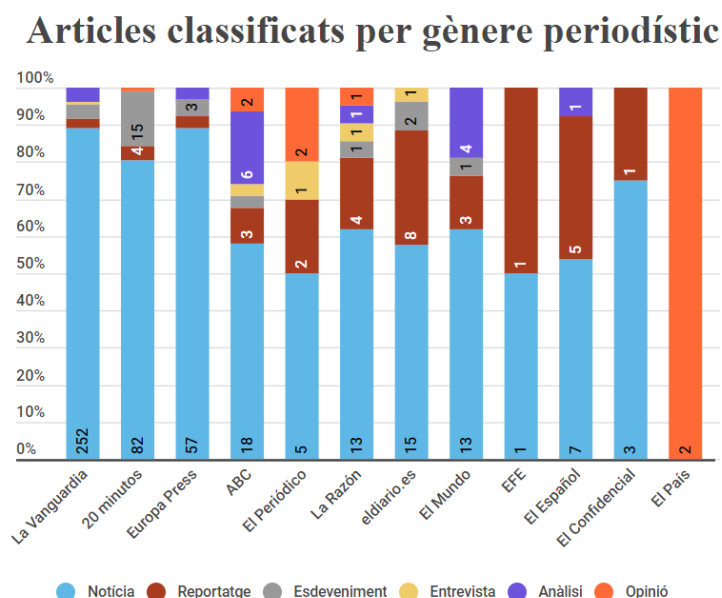


Figura 9: Articles classificats per gènere periodístic. Elaboració pròpia.

S'ha fet una classificació d'articles segons si es tracta d'una informació positiva, negativa, neutral o positiva i negativa a la vegada (veure figura 10). S'entén per informació positiva aquells textos que parlen dels videojocs destacant les millores que poden suposar per a l'organisme i els avenços en el mateix àmbit o aquells en els que es desmenteix la vinculació de la violència humana amb l'entreteniment digital. Les notícies negatives són aquelles en les que, després d'un succés tràgic, es relaciona el comportament agressiu de l'acusat amb l'ús dels videojocs, entre d'altres tipus. Els articles neutrals són els que no aporten cap informació sobre l'objecte d'estudi, ja sigui perquè només anuncien un nou videojoc o es tracta d'una nota de premsa d'un esdeveniment pròxim. Per últim, els textos positius i negatius, encara que n'hi ha pocs, són fenòmens en els que es pot considerar que el mitjà informa de quelcom positiu, però esmenta algun aspecte negatiu dels videojocs, o viceversa.

Com es pot observar al gràfic, els mitjans de comunicació no aviven ni alleugeren la polèmica dels videojocs ja que es centren en la publicació d'articles neutrals, essent aquest tipus de notícies el 72,71 del total (421 textos). S'han analitzat un total de 88 notícies positives, que corresponen a un 15,20%, una xifra una mica més elevada que la del nombre

de notícies negatives, que són el 10,60% (60 articles). D'aquesta manera, en termes generals, els mitjans de comunicació tendeixen a informar de manera neutra, cosa que significa que es centren només en les dades sense donar opinions sobre la polèmica dels videojocs i la violència. No deixen molt d'espai a notícies positives o negatives a l'agenda, encara que es bo per al sector saber que els mitjans de comunicació publiquen més informació positiva sobre els videojocs a la societat que no pas negativa, encara que això pot ser un fenomen puntual com veurem més endavant.

Un altre aspecte a destacar és la aparició de notícies tant positives com negatives, amb un total de 10 articles, un 1,73% de les dades, en les quals el tractament pot ser diferent, ja que a causa d'un aspecte negatiu en els videojocs es pot formar un esdeveniment positiu per al sector, o poden ser informacions diferents en les que es dóna més importància als successos negatius i només esmenten una característica positiva.

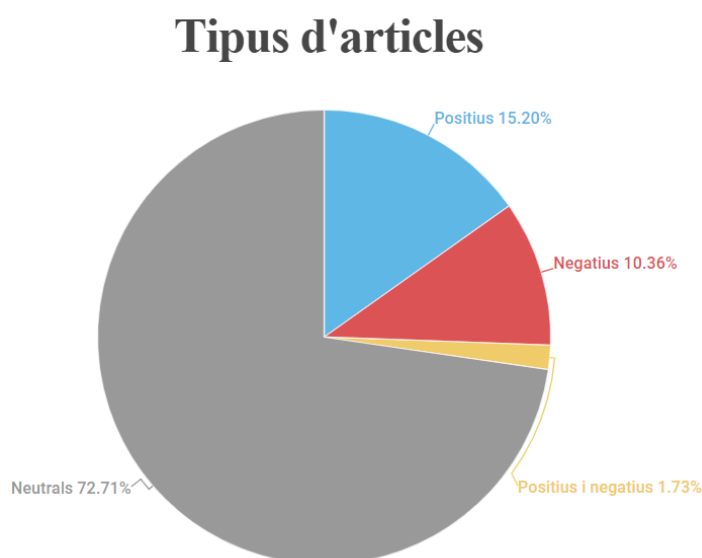


Figura 10: Tipus d'articles. Elaboració pròpia.

Tal i com hem vist al gràfic anterior sobre els articles positius, negatius, neutrals i tant positius com negatius, predomina la publicació de textos que no aporten res a la polèmica. Si ens fixem en els altres tipus d'informacions que es veuen a aquests periòdics digitals, podem extreure dades diferents que poden servir per analitzar cada mitjà en específic (veure figura 11).

Les conclusions més generals i interessants que es poden treure en aquest apartat sense entrar en el tractament periodístic de cada mitjà amb les notícies sobre videojocs són degut

a aspectes destacables del gràfic. La majoria de periòdics mantenen un equilibri entre articles positius i negatius, encara que la majoria publiquen més informacions en les que valoren diverses característiques dels videojocs que no pas textos en els que esmenten que la violència pot afectar als joves o poden generar addiccions. En casos com La Vanguardia, ABC i 20 minutos, s'han analitzat més articles positius que negatius, amb una diferència notable entre el nombre d'articles d'una banda i de l'altra.

Això no passa, per exemple, amb El Periódico, El Mundo, La Razón o El Español, on predominen més els textos de valoració negativa dels videojocs o, fins i tot, amb una absència de continguts positius cap al sector de l'estudi. La resta de mitjans digitals tenen un equilibri quasi perfecte en aquesta balança, amb xifres de notícies positives o negatives molt similars. A més, alguns periòdics afegeixen complexitat amb articles esmentats anteriorment com a positius i negatius a la vegada, amb una mica més de participació en l'ABC, eldiario.es i El Español.

Tipus d'articles publicats per cada mitjà

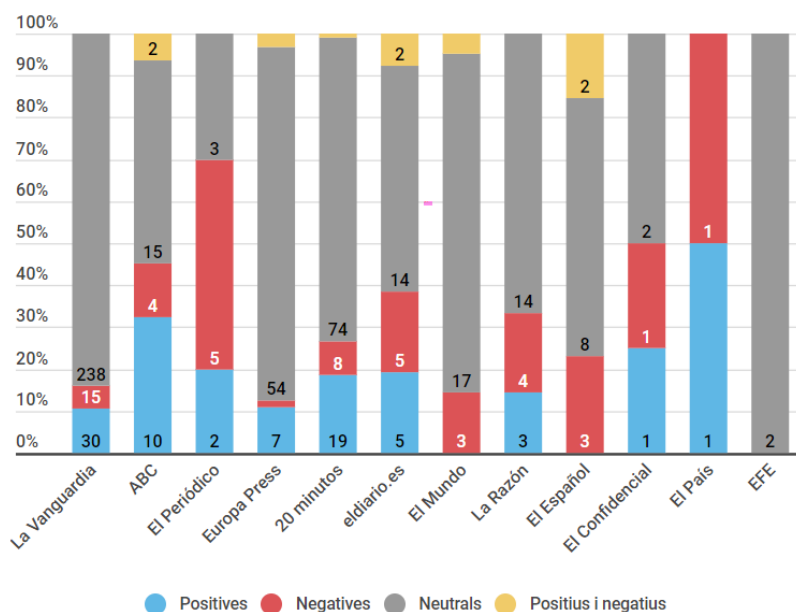


Figura 11: Tipus d'articles publicats per cada mitjà. Elaboració pròpia.

Després de l'anàlisi, s'ha observat que hi ha notícies sobre videojocs negatives que relacionen aquest entreteniment amb violència, mala educació i addicció. No obstant això,

hi ha articles en els que, encara que es tracti d'una informació negativa en general, no ho és per al sector, malgrat sigui un dels pilars clau de la informació.

Com es pot observar al gràfic (veure figura 12), només hi ha un 20% dels articles negatius (cosa que correspon a 12 notícies del total) que no relacionen els videojocs amb cap cosa que afecti a la seva imatge, com s'ha explicat abans. Per altra banda, una bona quantitat de la mostra (28,33%, 17 articles) indiquen que s'ha vinculat els videojocs amb la mala educació o amb l'addicció, un tema que copa algunes de les agendes mediàtiques d'avui dia. N'hi ha molt pocs textos que relacionin l'entreteniment digital de l'estudi amb la violència de manera exclusiva, ja que només s'ha trobat un cas, el qual passa a ser l'1,67% del resultat. Això sí, el que sembla més preocupant és que la meitat de les notícies negatives (30) han estat escrites amb odi cap als videojocs, imposant la idea de que poden incitar als jugadors a la violència i a la mala educació.

Aquests resultats són una mica preocupants, ja que, encara que s'han trobat poques notícies negatives (parlant en termes comparatius, segons el nombre de notícies neutrals i positives), la majoria d'aquestes només es centren en uns valors destructius trets de context que ajuden a augmentar la desconfiança de les persones cap al sector dels videojocs.

Si es fa un llistat d'aquestes 30 notícies que han relacionat els videojocs amb la violència i la mala educació en algun moment del text, aconseguim veure que tots els articles giren al voltant d'uns eixos: l'addicció als videojocs, la tragèdia, la societat i fets puntuals. Diverses notícies adverteixen de la possibilitat de que nens i joves desenvolupin un ús incontrolat dels videojocs i les xarxes socials cosa que, malgrat que donen una visió molt fatalista, és un problema al que s'han enfrontar moltes famílies. Altres notícies amb les que es posa el focus als videojocs són les tragèdies, és a dir, assassinats i violacions comesos per nens petits per haver-los vist en un videojoc. Però, com s'ha esmentat anteriorment, sempre ens trobem amb una equació en la que un nen petit juga a un joc per a majors d'edat i, si aprèn algun acte menyspreable per la societat, és culpa dels videojocs violents encara que en aquests ja es recomana que no són aptes per a menors de 18 anys. També hi ha una certa desconfiança cap a la societat que formen els videojugadors, cosa de la qual han informat alguns mitjans de comunicació, ja que hi ha tendència a la provocació entre usuaris —el “trolleig” que s'ha explicat anteriorment—.

No obstant això, és molt interessant veure la reacció dels mitjans de comunicació en moments puntuals, és a dir, en esdeveniments els quals vinculen amb els videojocs. En

aquests tres mesos d'anàlisi hem pogut observar alguns d'aquests fenòmens, uns temes dels quals es van parlar molt en l'àmbit mediàtic i que tenien relació amb els videojocs, o en van buscar: el llançament d'un joc sobre matar i violar dones, el tiroteig de Brasil, el tiroteig de Nova Zelanda i la censura de videojocs concrets en alguns països.

En el primer fenomen, el videojoc anomenat "Rape Day" que consistia en assetjar, violar i matar dones, molts mitjans es plantejaven els límits morals dels videojocs, a més de donar més visibilitat a aquest títol. Sobre els tiroteigs, molts periòdics digitals van acusar als videojocs com a causants del canvi de comportament dels joves assassins o van fer ressò de les paraules del vicepresident de Brasil quan deia que la culpa dels tiroteigs era a causa d'aquest entreteniment digital. En quant a la tragèdia de Nova Zelanda, el fet de que l'assassí ho retransmetés tot per directe i hagi acabat el vídeo amb la recomanació de subscriure's a PewDiePie —un youtuber de videojocs— va fer que els mitjans replantegessin la perspectiva sobre les xarxes socials i els videojocs. No obstant això, el tiroteig de Nova Zelanda va deixar articles a favor dels jocs digitals que resulten interessants.

Notícies negatives: relacions

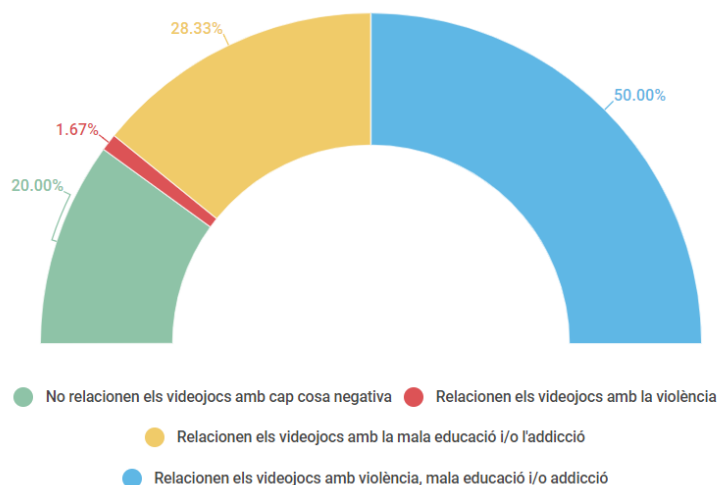


Figura 12: Notícies negatives: relacions. Elaboració pròpia.

La base del periodisme és la informació contrastada, de manera que cada article positiu o negatiu haurà d'estar acompanyat per les dades d'un informe o document per tal de confirmar la publicació. En el cas de les notícies de caire positiu (veure figura 13), que són

88 textos del total analitzat durant l'estudi, el 79,49% (62 articles) no esmenten cap treball que ajudi a reafirmar la informació donada. Només el 19,23% (15) sí que ho fan, utilitzen els informes experts com a base per recolzar les dades. Per altra banda, l'1,28% (1) dels textos positius cap als videojocs esmenten en alguna ocasió un document que alerta sobre l'ús dels mateixos, ja que ho fan per situar un context a la informació que es dona en la mateixa notícia.

Ús dels informes: articles positius

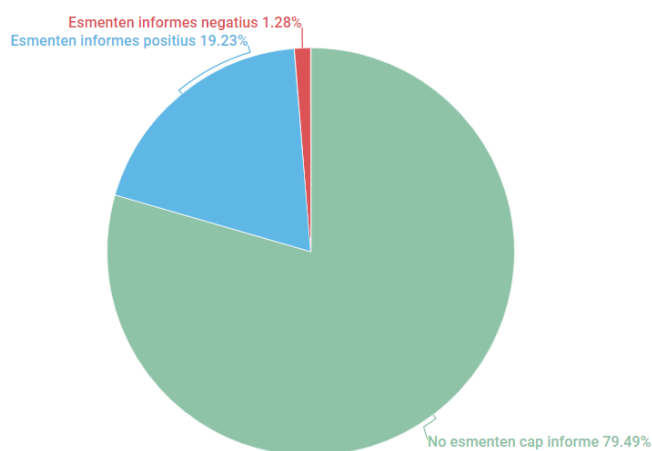


Figura 13: Ús dels informes: articles positius. Elaboració pròpia.

En l'àmbit dels articles negatius cap al sector dels videojocs, els resultats no difereixen gaire (veure figura 14), ja que tornem a tenir una xifra elevada de casos en els que no es vincula la informació amb cap tipus d'informe expert, cosa que consta amb un 76% de la mostra (38 notícies). Només un 20% dels articles (10) han sigut contrastats i recolzats amb estudis del mateix tipus, mentre que amb uns números molt més baixos, arriben a esmentar estudis positius com a context de la informació i, cosa que només passa en aquest bloc, també hi ha articles en els que es donen dades d'informes d'ambdues bandes.

Ús dels informes: articles negatius

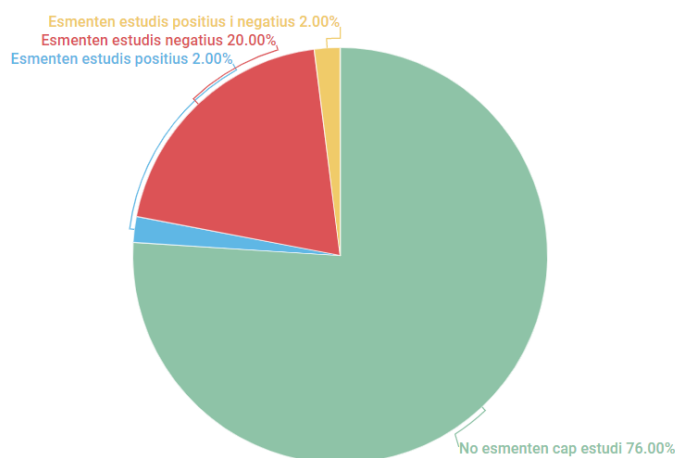


Figura 14: Ús dels informes: articles negatius. Elaboració pròpia.

Malgrat que el propòsit d'aquest present estudi és observar el tractament de la informació negativa sobre videojocs, també s'han fet comparacions entre articles que menyspreen aquest entreteniment i els que valoren les seves característiques. En aquest apartat, es poden comparar el grau d'exhaustivitat dels mitjans de comunicació en el moment de comunicar una notícia positiva o negativa sobre videojocs, amb uns resultats deplorable en tots dos sentits.

Primerament, els gràfics mostren que la gran majoria de notícies publicades no es recolzen en cap informe científic. En ocasions, això pot estar justificat, però en altres, i amb la polèmica sempre present de que els videojocs violents provoquen comportaments agressius, és necessària la aportació de documents que poden posar sobre taula els valors positius d'aquest entreteniment digital.

Quasi un quart de les notícies, tant positives com negatives, sobre videojocs es fonamenten en estudis els quals s'esmenten en el mateix article. Es tracta d'una xifra baixa, comparada a la que s'ha analitzat anteriorment, i sorprèn observar que hi ha un equilibri en la manera de fer periodisme en ambdós costats, ja que es tracten d'uns números molt equilibrats. Amb això es pot deduir que els mitjans de comunicació estudiats no tenen favoritisme a l'hora de publicar notícies sobre videojocs. Aproximadament un quart de les vegades es recolza la informació amb un document realitzat per experts, sense distingir si es publicaran dades que poden afectar positiva o negativament al sector.

Totes aquestes dades es donen de forma general, assenyalant, en pocs cassos, les característiques més destacables. Tot i així, es considera que s'ha de fer un anàlisi més en profunditat per tal d'entendre si els paràmetres observats fins ara inclou a tots els mitjans de comunicació estudiats o si hi ha diferències notables entre periòdics digitals. D'aquesta manera, a continuació s'exposen els aspectes que més criden l'atenció en cada web d'informació analitzada.

5.2.1. La Vanguardia

Com s'ha comentat diverses vegades, La Vanguardia és el mitjà de comunicació estudiat amb més notícies sobre videojocs, amb un total de 283 articles publicats (veure figura 15).

D'aquesta manera, La Vanguardia es corona com a periòdic que més articles ha publicat de videojocs i, per tant, s'interessa més per aquesta informació. Tal i com indiquen els resultats, es centra més en els textos neutrals que en notícies que es poden polaritzar com a positives o negatives. Tot i així, ha tret a la llum uns pocs articles que es poden

considerar com a positius (10, 60%, 30 notícies) o negatius (5,30%, 15). Amb els resultats obtinguts, es considera que La Vanguardia s'interessa molt pel periodisme de videojocs, cosa que el transforma en el mitjà de comunicació de caire generalista que més inclou aquesta indústria en les seves publicacions. Com a periòdic es comporta de forma neutral, sense entrar gaire en notícies positives o negatives més enllà de la informació sobre l'entreteniment digital.

La Vanguardia: articles positius i negatius

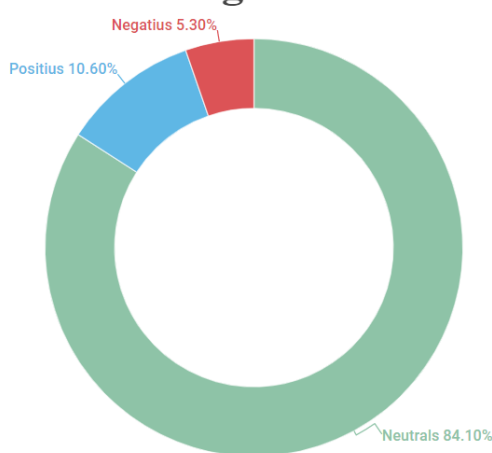


Figura 15: La Vanguardia: articles positius i negatius.
Elaboració pròpia

5.2.2. 20 minutos

El mitjà digital 20 minutos, malgrat segueix una línia molt semblant a La Vanguardia, el nombre de notícies sobre videojocs publicades és molt menor, amb un total de 102 articles (veure figura 16).

Com es pot veure al gràfic, la majoria de notícies publicades per aquest mitjà de comunicació són articles neutrals, de manera que també es tracta d'un periòdic que s'interessa per la informació pura sobre videojocs. Malgrat això, sí que toca temes que afecten de manera positiva o negativa al sector, ja que el percentatge de notícies d'aquesta mena és superior. S'ha de destacar, però, que hi ha una xifra més alta d'articles de caire positiu (18,63%, 19 notícies), cosa que comporta una mica més d'interacció amb la indústria dels videojocs, ja sigui de manera positiva o negativa. Per últim, s'ha d'assenyalar que és un dels pocs periòdics que té un article que es pot considerar tant positiu com negatiu. La única notícia d'aquest tipus és *Una 'startup' malagueña crea una app para promover un "uso seguro" del móvil por parte de menores*⁶³, que no tracta principalment de videojocs, però se'ls esmenta com a un pilar fonamental del tema. En aquest cas, es tracta d'una notícia positiva amb un context negatiu.

20 minutos segueix una mica les passes de La Vanguardia i publica notícies rellevants del món dels videojocs. Malgrat això, el nombre d'articles publicats és relativament baix, cosa que dona a entendre que el sector de l'entreteniment digital no es tracta d'una de les agendes importants.

20 minutos: articles positius i negatius

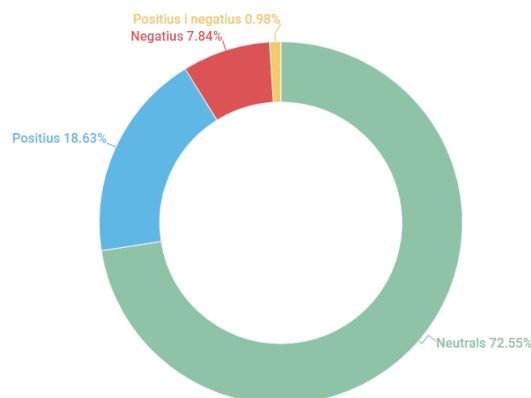


Figura 16: 20 minutos: articles positius i negatius.
Elaboració pròpia.

⁶³ Europa Press. (2019, 5 febrer). Una 'startup' malagueña crea una app para promover un "uso seguro" del móvil por parte de menores. *20 minutos*. Recuperat de <https://www.20minutos.es/noticia/3555345/0/startup-malaguena-crea-app-para-promover-uso-seguro-movil-por-parte-menores/>

5.2.3. Europa Press

Europa Press és un dels mitjans que publica informació sobre videojocs i, a la vegada, signen en moltes notícies del mateix sector d'altres mitjans de comunicació. No obstant això, ha escrit un total de 64 articles, dels quals es pot observar una absència d'equilibri en el tractament dels mateixos (veure figura 17).

El 84,30% de les notícies publicades a Europa Press (54) són de caire neutral, cosa que segueix la línia

marcada per La Vanguardia: més informació pura i menys polarització. Per altra banda, es distingeixen més notícies positives que negatives, un nombre mínimament elevat, però que dóna a entendre que són més propensos a publicar textos que valorin els aspectes bons del sector dels videojocs que no pas els dolents. A més, es torna a trobar el fenomen de dues notícies que aconsegueixen els dos rols a la vegada. Ambdós articles tracten de la presència femenina en la indústria dels e-sports, que cada cop creix més, però cada text tracta la informació de manera diferent. El primer, *En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres*⁶⁴, és una notícia generalment negativa, encara que s'esmenta una mica que cada vegada hi ha més dones en el món del joc professional. El segon, *Mujeres en los eSports: pocas, muy expuestas a los comentarios del público y abriendo camino a la siguiente generación*⁶⁵, es centra més en destacar els punts on les dones participen més activament en el sector dels e-sports i complementen la informació amb dades negatives de la seva presència en aquesta mateixa secció. Una

Europa Press: articles positius i negatius

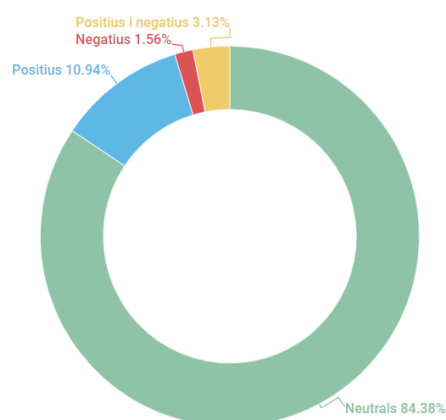


Figura 17: Europa Press: articles positius i negatius. Elaboració pròpia.

⁶⁴ Europa Press. (2019, 6 març). En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres. *Europa Press*. Recuperat de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-espana-hay-26-millones-aficionados-esports-solo-29-son-mujeres-20190306132406.html>

⁶⁵ Europa Press. (2019, 8 març). Mujeres en los eSports: pocas, muy expuestas a los comentarios del público y abriendo camino a la siguiente generación. *Europa Press*. Recuperat de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-mujeres-esports-pocas-muy-expuestas-comentarios-publico-abriendo-camino-siguiente-generacion-20190308104738.html>

notícia que tracta el mateix tema publicada des de dos perspectives diferents, cosa que resulta sorprenent tenint en compte que la línia ideològica marca les pautes d'un periòdic.

Europa Press és un mitjà de comunicació que, malgrat que no publica molta informació sobre el món dels videojocs, aquests mateixos articles són utilitzats per altres periòdics. Això pot ser degut al seu renom i la seva poca polarització en les notícies d'aquest tipus, ja que el nombre de textos neutrals supera de manera notable als que tenen alguna posició. Per últim, el fet de que hagin publicat una notícia de dades similars amb dos punts de vista diferents fa que s'observi un fenomen que poques vegades es troba en un periòdic. Com a curiositat, la primera notícia esmentada forma part d'una parella exclusiva d'articles que han respost a totes les preguntes de l'anàlisi de manera afirmativa. Així, es tracta d'una notícia positiva i negativa, que relaciona els videojocs amb la violència i la mala educació i fa ús d'informes experts per tal de recolzar les dades.

5.2.4. ABC

El cas del diari ABC és una mica diferent que els periòdics vistos fins ara. Primerament, s'ha de destacar que el nombre de notícies sobre videojocs publicades són molt menors que La Vanguardia, ja que s'ha analitzat un total de 31 articles de l'estil (veure figura 18). Malgrat això, aposten per una informació més polaritzada, ja que poc menys de la meitat de notícies, un 48,39% (15) corresponen a textos neutrals, cosa que, com indiquen els resultats, més de la meitat d'articles es consideren positius, negatius, o tots dos alhora.

Per altra banda, s'ha d'apuntar que hi ha un nombre més gran de notícies positives que negatives, que es situen amb les xifres de 32,26% (10) i 12,90% (4), respectivament. A més, hi ha un parell d'articles que aconseguixen aquesta particularitat de ser positius i negatius a la vegada, en ambdues ocasions es tracta d'informació positiva amb un context negatiu

ABC: articles positius i negatius

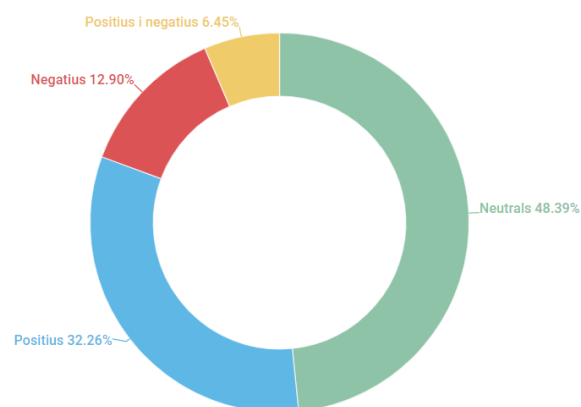


Figura 18: ABC: articles positius i negatius. Elaboració pròpia.

que taca el món dels videojocs: per un costat, les creacions *indie* lliures⁶⁶, i per l'altre, la seva comunitat⁶⁷. Com s'ha explicat en el cas anterior sobre la còpia d'articles, la segona notícia és la mateixa que es va publicar a Europa Press el 6 de març i ha respòs de manera afirmativa a totes les preguntes de l'anàlisi.

Es considera que el diari ABC publica notícies del sector dels videojocs de manera equilibrada, entrant en polèmiques, però a la mateixa vegada publicant informació pura sobre la indústria. De caire més positiu, degut al nombre d'articles d'aquest tipus analitzats, ABC busca fer textos sobre videojocs, un sector que cada vegada és més remuneratiu, però sense que es torni una de les bases principals del dia. És probable que no es trobin notícies diàries sobre videojocs i entreteniment digital a l'ABC, ja que el nombre de textos publicats és molt baix. Tot i així, no és dels periòdics que deixen aquest sector de banda, cosa que ha sorprès en el moment de l'anàlisi degut a que aquest diari té una ideologia conservadora.

5.2.5. eldiario.es

eldiario.es és un d'aquests exemples en els que les notícies polaritzades s'equilibren amb les notícies neutrals (veure figura 19), que són el 53,85% del total (14 articles). Els textos positius i negatius, a la seva vegada, també es troben en estabilitat, ja que tenen el mateix nombre d'articles publicats d'una banda i de l'altra, 5.

A més, aquest mitjà és el que més reportatges ha escrit, 8, cosa que supera a tots els altres periòdics analitzats. Això s'ha de tenir en compte degut a que, encara que eldiario.es no hagi publicat un volum tan

eldiario.es: articles positius i negatius

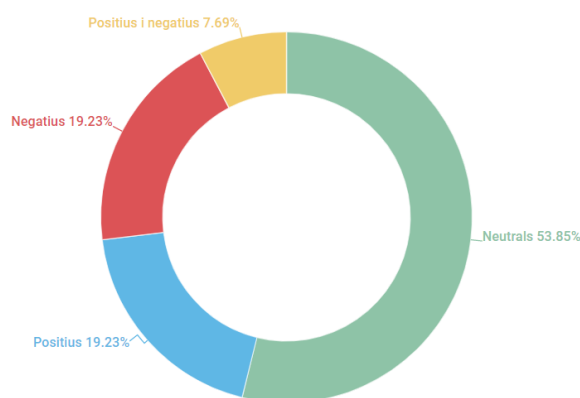


Figura 19: eldiario.es: articles positius i negatius.
Elaboració pròpia.

⁶⁶ ABC. (2019, 11 març). Retiran "Rape Day", el polémico juego que permite a los jugadores violar y matar a mujeres. ABC. Recuperat de https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-retiran-rape-polemico-juego-permitia-jugadores-violar-y-matar-mujeres-201903071647_noticia.html

⁶⁷ Europa Press. (2019, 8 març). En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres. ABC. Recuperat de https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/esports/abci-espana-26-millones-aficionados-esports-pero-solo-29-por-ciento-mujeres-201903080147_noticia.html

gran de notícies com La Vanguardia, 20 minutos o Europa Press, ha publicat més reportatges que aquests mitjans esmentats, en nombres reals.

D'aquesta manera, es pot dir que eldiario.es és un dels mitjans més minuciosos a l'hora d'escriure una notícia sobre videojocs, ja que aporta molta més informació i dades que cap altre diari estudiat. A més, l'equilibri que es veu amb les perspectives entre notícies dona a pensar que tracta la informació de manera igualitària, sense donar favoritismes a cap banda. No obstant això, es nota que els videojocs no són la seva principal preocupació diària, ja que moltes vegades ha publicat informació d'aquest sector, però destacant el seu poder inclusiu⁶⁸ o, si es va cap al costat contrari, sobre la precarització de la mateixa indústria⁶⁹.

5.2.6. La Razón

La Razón ha utilitzat un tractament molt neutral cap a la informació sobre videojocs, amb una majoria absoluta d'articles d'aquest tipus (14). Un nombre de notícies molt baix que indica que, malgrat ha publicat dades sobre el món dels videojocs, ho fa un parell de vegades a la setmana de mitjana (veure figura 20). Per altra banda, s'ha utilitzat tots els tipus de gèneres periodístics: la notícia, el tipus de text més emprat, l'anàlisi, el reportatge, l'entrevista, la opinió i els escrits sobre esdeveniments propers. La majoria, però, només una vegada, cosa que no s'ha de menysprear degut a la xifra tan baixa d'articles publicats.

La Razón: articles positius i negatius

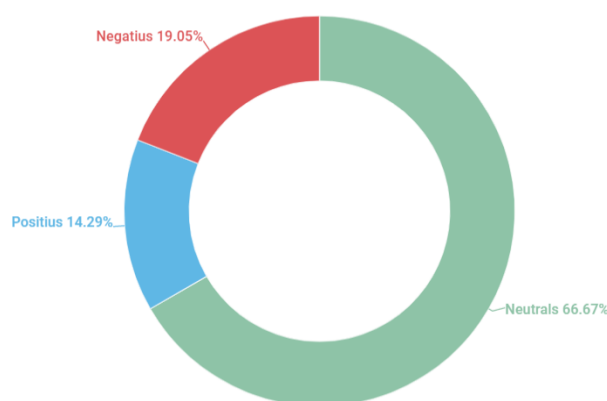


Figura 20: La Razón: articles positius i negatius. Elaboració pròpia.

⁶⁸ EFE. (2019, 20 febrer). La industria tecnológica impulsa videojuegos inclusivos en pacientes infantiles. *eldiario.es*. Recuperat de https://www.eldiario.es/sociedad/industria-tecnologica-videojuegos-inclusivos-infantiles_0_870013534.html

⁶⁹ Olías, L. (2019, 16 febrer). Primera demanda de un jugador profesional de videojuegos: "Me pagaban menos del salario mínimo". *eldiario.es*. Recuperat de https://www.eldiario.es/economia/Primera-demanda-jugador-profesional-videojuegos_0_867213692.html

Les notícies negatives (4) i les notícies positives (3) es troben en equilibri, en termes generals, encara que es poden treure unes conclusions del primer grup. Dos dels articles publicats de caire negatiu coincideixen amb els successos puntuals esmentats anteriorment: el joc “Rape day” i el tiroteig de Nova Zelanda —encara que en aquest últim només s’esmenta el component violents dels videojocs—. A més, durant aquests mesos d’anàlisi, La Razón va publicar un article en el que s’igualaven els efectes del consum de la heroïna amb l’ús del joc Fortnite⁷⁰, un article que va ser durament criticat a les xarxes socials degut a la exageració de conseqüències entre un producte i l’altre.

Aquest mitjà de comunicació ha sorprès ja que, encara que no s’esperava un gran nombre de notícies sobre el món dels videojocs, sí sembla que hi ha hagut diversitat en els tipus de gèneres periodístics emprats. Malgrat hi ha un equilibri entre notícies positives i negatives, s’ha observat que les notícies negatives tendeixen a seguir els esdeveniments puntuals que han marcat l’agenda de diversos mitjans aquests últims mesos. A més, un d’aquests articles no relaciona els videojocs amb la violència però sí compara els seus efectes amb una droga potent, cosa que s’ha considerat com a sensacionalisme. D’aquesta manera, La Razón no canvia la seva ideologia conservadora, encara que ha fet un petit pas amb la publicació de notícies d’informació pura sobre el sector de l’entreteniment digital.

5.2.7. El Mundo

El Mundo ha publicat el mateix nombre de notícies sobre videojocs que La Razón: 21 articles sobre el tema. La gran majoria dels textos són de caire neutral (veure figura 21), cosa que es tradueix en un 80,95% dels articles (17 notícies). Una curiositat sobre aquest mitjà de comunicació és que no ha escrit cap notícia purament positiva, només una que es pot considerar generalment positiva amb un matís negatiu sobre els efectes i la preocupació general dels

El Mundo: articles positius i negatius

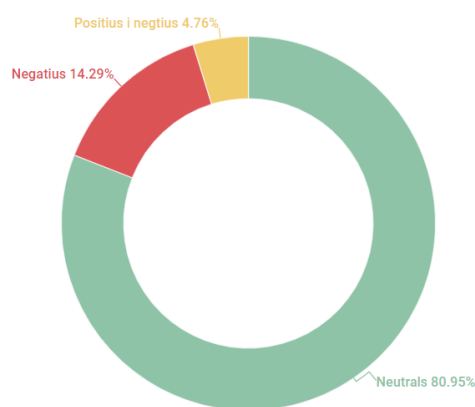


Figura 21: El Mundo: articles positius i negatius. Elaboració pròpia.

⁷⁰ Lendoiro, G. (2019, 27 març). Sergio Oliveros, psiquiatra, explora el enorme poder adictivo de Fortnite. *La Razón*. Recuperat de <https://www.larazon.es/familia/los-expertos-avisar-el-fortnite-es-mas-adictivo-que-la-heroina-JC22575509>

videojocs⁷¹. No obstant això, amb els esdeveniments positius sobre aquest entreteniment digital i la seva publicació mitjançant altres periòdics, sobta veure que El Mundo no ha fet cap notícia sobre videojocs amb una perspectiva més optimista.

Per altra banda, s'ha de destacar que les notícies polaritzades, encara que hagin sigut molt poques, (3 negatives i 1 positiva/negativa), totes han estat contextualitzades i ampliades amb informes d'experts, cosa que alguns mitjans de comunicació no han fet en aquest tipus d'articles.

El Mundo no considera el sector dels videojocs com un àmbit a tenir en compte cada dia en la redacció, ja que han publicat molt poques notícies i d'informació pura. El fet de que no hagi cap article positiu és un fenomen que només comparteix amb El Español, com es veurà més endavant, i insta a pensar que no tenen gaire iniciativa en donar dades sobre la cara amable dels videojocs. No es pot comentar gaire sobre el tractament periodístic, ja que, encara que s'ha utilitzat informes i estudis per recolzar la informació en notícies idònies, es considera que n'hi ha poca mostra com per endinsar-s'hi més en aquest camp.

5.2.8. El Español

El Español es posiciona com a un dels mitjans que menys informa sobre el sector dels videojocs degut al seu baix nombre d'articles de l'estil (13). Però aquesta no és la característica més destacable del mitjà, sinó que ho és el tractament que fa de les poques notícies publicades (veure figura 22).

S'aprecia ràpidament l'absència de notícies purament positives, només s'han escrit textos negatius (3) i positius i negatius a la vegada (2). Es pot destacar el tractament periodístic de diversos textos, els quals a vegades arriben al punt de ser massa exagerats amb l'ús i els efectes dels videojocs. Primerament, es va detectar sensacionalisme en el titular d'un dels articles negatius referents al tiroteig

El Español: articles positius i negatius

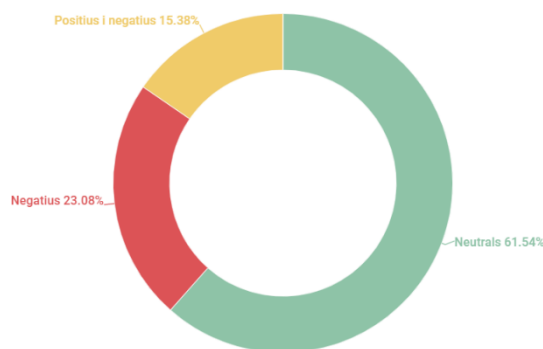


Figura 22: El Español: articles positius i negatius. Elaboració pròpia.

⁷¹ Díaz, R. (2019, 19 febrer). La Fundación BBVA premia a Ivan Sutherland, el padre de la realidad virtual. *El Mundo*. Recuperat de <https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/ciencia/2019/02/19/5c6c173bfc6c8364598b471a.html>

de Brasil: *Los atacantes de la escuela brasileña: amigos desde niños, víctimas de bullying y adictos a los videojuegos*⁷². En el mateix, s'explica que els dos joves perpetradors de la tragèdia vivien en un entorn altament inestable i sofrien tant de bullying que un d'ells va haver d'abandonar l'institut. Per altra banda, la periodista Lucía Vinaixa afirma haver jugat tot un dia a Fortnite i haver sentit que necessitava jugar més, és a dir, que s'estava tornant una addicta. El titular d'aquest article, una vegada més, arriba al punt del sensacionalisme: *El Fortnite engancha como la coca: 24 horas jugando como 'Princesa Lucía', y sobreviví*⁷³.

Encara que El Español s'hagi esforçat per publicar algunes notícies del sector dels videojocs, sobta veure la seva poca participació en la acceptació dels seus valors positius. Ha escrit més articles negatius que positius —si es pot considerar així el 15,38% que formen les notícies positives i negatives a la vegada— i en algunes ocasions ha recorregut al sensacionalisme per tal de posar sobre la taula un punt de vista molt particular sobre el món dels videojocs. Per tant, aquest mitjà de comunicació no tan sols no l'interessa informar sobre el sector de l'entreteniment digital, sinó que també, quan ho fa, sempre esmenta més aspectes negatius que positius.

5.2.9. El Periódico

Hi ha mitjans de comunicació que no es preocupen pràcticament res sobre la informació de videojocs, i El Periódico és un exemple. Més enllà de notícies curioses sobre aquest sector, el mitjà no ha publicat cap anàlisi, ni tan sols notícies sobre nous jocs o sobre la seva narrativa, com han fet tots els periòdics estudiats fins arribar a aquest. Amb un total de 10 articles publicats en els que es parla de videojocs,

El Periódico: articles positius i negatius

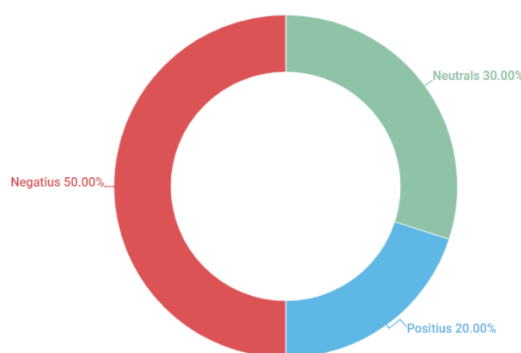


Figura 23: El Periódico: articles positius i negatius. Elaboració pròpia.

⁷² Veloso, N. (2019, 14 març). Los atacantes de la escuela brasileña: amigos desde niños, víctimas de bullying y adictos a los videojuegos. *El Español*. Recuperat de https://www.elespanol.com/mundo/america/20190314/atacantes-escuela-brasilena-victimas-bullying-adictos-videojuegos/383211936_0.html

⁷³ Vinaixa, L. (2019, 18 abril). El Fortnite engancha como la coca: 24 horas jugando como 'Princesa Lucía', y sobreviví. *El Español*. Recuperat de https://www.elespanol.com/reportajes/20190418/fortnite-engancha-horas-jugando-princesa-lucia-sobrevivi/388961264_0.html

sobta veure que la meitat (5) són notícies negatives, un número que supera, fins i tot, a la xifra d'articles neutrals (veure figura 23).

Tres d'aquestes notícies de caire negatiu es van publicar durant els dies següents al tiroteig de Nova Zelanda, és a dir, parlaven de videojocs, però amb la massacre com a element central de l'article. Com a curiositat, cal destacar que en el període d'aquests dies, El Periódico va publicar més informació relacionada amb videojocs que en tot el temps analitzat. També s'ha d'assenyalar el tractament de les dades en aquestes mateixes notícies tràgiques, ja que en l'article *Sangre fría y planificación*⁷⁴ es destaca amb lletres en negreta que l'autor de la massacre culpava als videojocs de la seva ideologia, esmentant jocs com Spyro o Fortnite. Però, a la frase següent i sense lletres en negreta, s'aclareix que l'assassí ho havia dit de manera sarcàstica.

El Periódico és un mitjà que no li interessa informar sobre videojocs sense esmentar quelcom curiós, poques vegades proporciona informació pura. Sap que els videojocs estan molt lligats a la societat actual, raó per la qual molts dels seus articles es relacionen amb la ciutadania i els efectes dels videojocs, ja sigui per la seva possibilitat de generar una addicció⁷⁵ o pels seus usos medicinals⁷⁶. No obstant això, deixa molt que desitjar com a periòdic degut a que, davant els fets de Nova Zelanda, va publicar articles que relacionaven la tragèdia amb l'ús dels videojocs, ja sigui perquè l'autor ho va dir de manera sarcàstica o perquè els mateixos periodistes comparaven el vídeo de la massacre amb un dels videojocs violents de l'actualitat.⁷⁷

5.2.10. El Confidencial

Amb només 4 articles publicats, El Confidencial s'allunya molt del model de mitjà de comunicació que s'interessi per la informació de videojocs. Té un recompte de 2 notícies

⁷⁴ Garriga, D. (2019, 15 març). Sangre fría y planificación. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20190315/grabacion-video-masacre-terrorista-nueva-zelanda-7357487>

⁷⁵ Rull, A. (2019, 27 març). Adicción a los videojuegos: identifica sus síntomas en tus hijos. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/ser-feliz/20190327/adiccion-videojuegos-hijos-7367000>

⁷⁶ Bernal, M. (2019, 11 abril). Carles Bonet: "Gracias a nuestro videojuego los pacientes retrasarán su ingreso en diálisis". *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/20190411/gente-corriente-entrevista-carles-bonet-gracias-a-nuestro-videojuego-los-pacientes-retrasaran-su-ingreso-en-dialisis-7403639>

⁷⁷ El Periódico. (2019, 15 març). Un atacante de Nueva Zelanda transmitió la masacre por Facebook Live / Vídeo. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/internacional/20190315/video-facebook-live-nueva-zelanda-7355705>

neutrals, 1 positiva i 1 negativa, que, encara que sigui un nombre molt baix de textos per analitzar, sí que destaca la varietat de les dades donades.

En *El Confidencial* s'ha informat sobre els aspectes dolents dels videojocs com a indústria en general, denunciant el mal estat dels desenvolupadors de jocs⁷⁸. Per altra banda, també comenta les virtuts d'un nou sistema per jugar a jocs de videoconsola sense el mateix aparell⁷⁹. En quant a notícies neutrals, va des dels successos curiosos⁸⁰ fins a la història de la creació d'un dels videojocs més influents dels últims anys⁸¹. Malgrat que és evident que *El Confidencial* no es preocupa per donar informació sobre el sector dels videojocs cada dia, sí que hi ha una indagació en els temes que publica, per tal de donar dades contextualitzades i variades. Nombre baix d'articles publicats, però encertats.

5.2.11. El País

El País és un cas molt aïllat, no només perquè no publiqui gens d'informació sobre videojocs, ja que només els ha esmentat en 2 articles, sinó perquè es tracta de textos d'opinió relacionats amb el tiroteig de Nova Zelanda. El primer d'ells, *Matar a lo 'Call of Duty'*⁸², és un article que afirma de manera rotunda que el procediment que va realitzar l'autor de la massacre, imitant els videojocs, era una violació al mateix entreteniment digital. No obstant això, contrasta amb el seu segon text, *La estética del odio*⁸³, en el qual es destaca la similitud entre el vídeo de la massacre i diversos continguts com pel·lícules i videojocs, però només assenyalant que el que busca aquest tipus de accions —iguals que les que porta a terme el Daesh— és la espectacularitat.

⁷⁸ Esteve, J. (2019, 27 abril). Despidos y traiciones: los cinco días que mataron a la joya indie del videojuego patrio. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-04-27/videojuegos-sindicato-arts-indie-fernando-ortega-claudia-ancajima_1958330/

⁷⁹ Cid, G. (2019, 12 març). PS Now aterriza en España: Así podrás jugar a la 'play' sin tener videoconsola. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-03-12/ps-now-espana-playstation-streaming-netflix-pc_1876590/

⁸⁰ *El Confidencial*. (2019, 11 abril). Juegos: Un millonario está preparando un Fortnite real en una isla desierta y busca soldados. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-04-11/fortnite-real-millonario-isla-desierta-soldados_1935418/

⁸¹ Mcloughlin, M. (2019, 19 abril). Videojuegos: Estos son los hermanos que descongelaron a Walt Disney y lo han puesto a pegar tiros. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-04-19/nintendo-switch-cuphead-walt-disney-influencia-opinion_1949114/

⁸² Sucasas, A. L. (2019, 15 març). Matar a lo 'Call of Duty'. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/cultura/2019/03/15/1up/1552651637_070278.html

⁸³ Lesaca, J. (2019, 17 març). La estética del odio. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/internacional/2019/03/17/actualidad/1552829940_522288.html

Aquest mitjà de comunicació no té la intenció, de moment, d'informar sobre el sector dels videojocs. I en els dos articles que ho ha fet, han estat arrel de la tragèdia de Nova Zelanda, raó per la qual en diversos mitjans es van esmentar els videojocs. Però, encara que no mostri aquest interès per la indústria, cal destacar que saben limitar la frontera entre realitat i ficció, defensant els videojocs.

5.2.12. Agència EFE

Poc es pot dir sobre l'Agència EFE, ja que només ha escrit 2 articles sobre videojocs. A més d'aquesta poca participació en la informació sobre el sector, els textos publicats són neutrals i no donen cap pista de quin és el seu procediment o ideologia en el moment de donar dades sobre la indústria dels videojocs.

5.3. Conclusions

Els resultats d'aquest estudi han sorprès gratament i han refutat la hipòtesi inicial: els mitjans de comunicació, en general, no relacionen els videojocs amb la violència. Encara que s'han de destacar certs aspectes per tal d'entendre l'actuació dels periòdics analitzats i la visió que donen sobre aquest sector d'entreteniment digital.

En part, hi ha un interès especial en publicar notícies sobre videojocs, com es pot veure als resultats de La Vanguardia, amb més de 200 articles escrits. Cada vegada més, els mitjans donen dades sobre aquest camp, cosa que significa que consideren aquesta informació interessant pels seus lectors i, per tant, necessària. No obstant això, no s'allunyen del gènere periodístic de la notícia, poques vegades es publiquen reportatges, entrevistes o altres tipus d'escrits que existeixen al món del periodisme. Hi ha una lleugera excepció amb eldiario.es, ja que ha publicat més reportatges sobre videojocs que tots els altres mitjans, essent un dels periòdics digitals que menys articles ha escrit sobre el sector.

En termes de textos positius i negatius, en el moment de plantejar la investigació no s'esperava tanta quantitat de notícies neutrals en les que no es relacionen els videojocs amb la societat, sinó que tracten amb informació pura. No obstant això, hi ha diverses conclusions sobre articles positius i negatius que val la pena comentar. Es destaca la publicació de notícies que valoren els videojocs com a eines que permeten fer avenços en la medicina, així com altres textos en els que s'esmenten les seves característiques positives. També s'han trobat notícies en les que, amb videojocs i amb imaginació, s'aconseguia que millorés el rendiment acadèmics dels joves.

Per altra banda, hi ha un nombre més elevat de notícies positives que negatives, però en aquestes últimes es relaciona molt els videojocs amb la violència i la mala educació o addicció. A més, amb l'esclat de certs moments puntuals mediàtics —tiroteig de Brasil, tiroteig de Nova Zelanda, videojoc 'Rape Day' i censura de videojocs en països concrets— ha augmentat el nombre d'articles sobre videojocs entorn a aquests temes. D'aquesta manera, s'han trobat notícies en les quals es culpava als videojocs de provocar els tiroteigs a les escoles, o altres en els que es destacava la violència d'un videojoc, sense comptar articles aliens a aquests successos que també tracten de jocs i agressivitat.

Si es deixa de banda els termes generals i ens centrem en l'actuació de cada mitjà de comunicació, hi ha diferències notables entre cada periòdic que afecta al tractament de la informació sobre videojocs. Per començar, és evident que La Vanguardia està centrat en la publicació de dades sobre el sector i no escriu massa notícies positives o negatives. Altres mitjans que segueixen aquesta línia, però sense arribar a un nombre tan gran d'articles publicats són el 20 minutos i Europa Press. D'aquesta manera, els mitjans que publiquen menys notícies sobre videojocs tendeixen a polaritzar més la informació, fent textos positius o negatius.

S'ha de destacar la minuciositat de eldiario.es, que ha escrit més reportatges que qualsevol altre mitjà estudiat tenint en compte el seu nombre reduït d'articles sobre videojocs. A l'altre costat, s'ha vist una mica de sensacionalisme en alguns textos de La Razón i El Español, sent aquest últim el periòdic que més ha utilitzat aquest recurs en el moment d'informar sense videojocs. Seguint aquest fil, s'ha observat que El Periódico, arrel dels fets de Nova Zelanda, va destacar la participació dels videojocs en la presa de decisió de l'autor per cometre la massacre, però esmenten sense tanta energia que aquestes paraules eren sarcasme del mateix assassí. Per últim, s'ha d'assenyalar que El País, malgrat ha elaborat pocs articles sobre el sector —és un dels mitjans amb menys textos publicats—, és l'únic periòdic que ha defensat els videojocs amb un article molt directe després del tiroteig de Nova Zelanda.

Com a conclusió, els mitjans de comunicació generalistes a Espanya tenen cert interès en informar sobre l'actualitat del món dels videojocs. També valoren els aspectes positius dels mateixos, però destaquen i recorden els negatius quan succeeix un fet que es relaciona amb aquest entreteniment digital. En definitiva, hi ha un avenç en la publicació d'informació sobre videojocs, encara que s'han observat diversos cassos en els que menyspreen aquesta indústria.

6. Bibliografía

- ABC. (2019, 11 març). Retiran "Rape Day", el polémico juego que permite a los jugadores violar y matar a mujeres. ABC. Recuperat de https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-retiran-rape-polemico-juego-permitia-jugadores-violar-y-matar-mujeres-201903071647_noticia.html
- AFP. (2008, 6 agost). Tailandia prohíbe el videojuego «Grand Theft Auto» tras el asesinato de un taxista. *La voz de Galicia*. Recuperat de https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/sociedad/2008/08/06/tailandia-prohibe-videojuego-grand-theft-auto-tras-asesinato-taxista/0003_7040513.htm
- Aguiar, M. V., & Farray, J. I. (2003). Los Videojuegos. *Comunicación y pedagogía*, (191), 33–36. Recuperat de <http://www.centrocp.com/los-videojuegos/>
- Amechazurra, M. (2018, 22 febrer). Donald Trump culpa a los videojuegos y el cine de la violencia de los jóvenes. *HobbyConsolas*. Recuperat de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/donald-trump-culpa-videojuegos-cine-violencia-jovenes-192122>
- American Psychiatric Association, S. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (5ª ed.). Recuperat de <https://dsm.psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>
- American Psychological Association, A. P. A. (2015). *Resolution on Violent Video Games*. Recuperat de <https://www.apa.org/about/policy/violent-video-games>
- Amnistía Internacional España, E. (2019, 15 abril). Aumenta el consumo de videojuegos mientras el Gobierno deja a los menores en manos de las empresas. Recuperat 15 abril, 2019, de <https://www.es.amnesty.org/en-que-estamos/noticias/noticia/articulo/aumenta-el-consumo-de-videojuegos-mientras-el-gobierno-deja-a-los-menores-en-manos-de-las-empresas/>
- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311–321. Recuperat de <https://www.mackenty.org/images/uploads/3251778.pdf>
- Anderson, C. A. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review.. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Arroyo, I. (1999). Cine, TV y videojuegos en la mente del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 278, 80–85. Recuperat de https://www.researchgate.net/profile/Isidoro_Almaraz/publication/274074911_Cine_TV_y_videojuegos_en_la_mente_del_nino/links/551525190cf2eda0df356ba9.pdf
- Asociación Española de Videojuegos. (2017). *Anuario 2017. Anuario de la industria del videojuego*. Recuperat de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Recuperat de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- BBC News. (2012, 18 desembre). Adam Lanza: Profile of suspected Newtown gunman. *BBC News*. Recuperat de <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-20738732>
- Bernal, M. (2019, 11 abril). Carles Bonet: "Gracias a nuestro videojuego los pacientes retrasarán su ingreso en diálisis". *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/20190411/gente-corriente-entrevista-carles-bonet-gracias-a-nuestro-videojuego-los-pacientes-retrasaran-su-ingreso-en-dialisis-7403639>
- Calleja, T. (2018, 30 juliol). El asesino de 16 años que mató con una catana a sus padres y a su hermana. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/diario/2003/09/26/espana/1064527209_850215.html
- Chapi, J. L. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(1), 80–93. Recuperat de <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol15num1/Vol15No1Art5.pdf>

- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418–426. Recuperat de <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/26532/1/Patr%C3%B3n%20de%20Uso%20y%20Dependencia%20de%20Videojuegos%20en%20Infancia%20y%20Adolescencia.pdf>
- Cid, G. (2019, 12 març). PS Now aterrizo en España: Así podrás jugar a la 'play' sin tener videoconsola. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-03-12/ps-now-espana-playstation-streaming-netflix-pc_1876590/
- CNN. (2013, 25 agost). Un niño de 8 años mata a su abuela tras jugar a un videojuego, según la policía. *CNN En Español*. Recuperat de <https://cnnespanol.cnn.com/2013/08/25/un-nino-de-8-anos-mata-a-su-abuela-tras-jugar-a-un-videojuego-segun-la-policia/>
- Collins, E., & Freeman, J. (2013). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933–1940. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.002>
- Cortés, S. (2010). *Mundos imaginarios y realidad virtual. Videojuegos en las aulas*. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=114047>
- Sindicatura de Greuges. (2006). *La Violencia en los Videojuegos*. Recuperat de https://www.elsindic.com/wp-content/uploads/2017/03/111_violencia_videojuegos_c-1.pdf
- Defensor del Menor, S. (2005). *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*. Recuperat de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social/index/assoc/cmadr0007.dir/cmadr0007.pdf
- Delgado, E. (2017, 25 setembre). ¿Es peligrosa la «generación GTA»? *ABC*. Recuperat de https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-peligrosa-generacion-201604290100_noticia.html
- Diario de Mallorca. (2013, 14 juliol). El violento videojuego que se convirtió en realidad. *Diario de Mallorca*. Recuperat de <https://www.diariodemallorca.es/sucesos/2013/07/14/violento-videojuego-convirtio-realidad/860175.html>
- Díaz, R. (2019, 19 febrer). La Fundación BBVA premia a Ivan Sutherland, el padre de la realidad virtual. *El Mundo*. Recuperat de <https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/ciencia/2019/02/19/5c6c173bfc6c8364598b471a.html>
- EFE. (2006, 26 setembre). Demandan a los creadores del videojuegos 'GTA' por incitar a un asesinato real. *20 minutos*. Recuperat de <https://www.20minutos.es/noticia/156238/0/gta/demanda/asesinato/>
- EFE. (2013, 19 febrer). El autor del tiroteo de Newtown estaba obsesionado con la masacre de Noruega. *20 minutos*. Recuperat de <https://www.20minutos.es/noticia/1734843/0/tiroteo-newtown/obsesionado/masacre-noruega/>
- EFE. (2019, 20 febrer). La industria tecnológica impulsa videojuegos inclusivos en pacientes infantiles. *eldiario.es*. Recuperat de https://www.eldiario.es/sociedad/industria-tecnologica-videojuegos-inclusivos-infantiles_0_870013534.html
- El Confidencial. (2019, 11 abril). Juegos: Un millonario está preparando un Fortnite real en una isla desierta y busca soldados. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-04-11/fortnite-real-millonario-isla-desierta-soldados_1935418/
- El Mundo. (2016, 23 juliol). Las otras matanzas que inspiraron al autor del tiroteo en Múnich. *El Mundo*. Recuperat de <https://www.elmundo.es/internacional/2016/07/23/5793561cca4741af0c8b4576.html>
- El Periódico. (2019, 15 març). Un atacante de Nueva Zelanda transmitió la masacre por Facebook Live / Vídeo. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/internacional/20190315/video-facebook-live-nueva-zealand-7355705>
- Esteve, J. (2019, 27 abril). Despidos y traiciones: los cinco días que mataron a la joya inie del videojuego patrio. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-04-27/videojuegos-sindicato-arts-indie-fernando-ortega-claudia-ancajima_1958330/

- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista Interuniversitaria*, 18, 31–39. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>
- Europa Press. (2019, 5 febrer). Una 'startup' malagueña crea una app para promover un “uso seguro” del móvil por parte de menores. *20 minutos*. Recuperat de <https://www.20minutos.es/noticia/3555345/0/startup-malaguena-crea-app-para-promover-uso-seguro-movil-por-parte-menores/>
- Europa Press. (2019, 8 març). En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres. *ABC*. Recuperat de https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/esports/abci-espana-26-millones-aficionados-esports-pero-solo-29-por-ciento-mujeres-201903080147_noticia.html
- Europa Press. (2019, 6 març). En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres. *Europa Press*. Recuperat de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-espana-hay-26-millones-aficionados-esports-solo-29-son-mujeres-20190306132406.html>
- Europa Press. (2019, 8 març). Mujeres en los eSports: pocas, muy expuestas a los comentarios del público y abriendo camino a la siguiente generación. *Europa Press*. Recuperat de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-mujeres-esports-pocas-muy-expuestas-comentarios-publico-abriendo-camino-siguiente-generacion-20190308104738.html>
- Ferguson, C. J. (2014). Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *Journal of Communication*, 65(1), 1–22. <https://doi.org/10.1111/jcom.12129>
- Fletcher, C. (2013). *Using Games in Inclusive Classrooms to Improve the Behavior and Academic Performance of Students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Recuperat de https://csusm-dspace.calstate.edu/handle/10211.3/10211.8_393
- García, E. (2017, 1 juliol). Venezuela aprueba una ley para prohibir los videojuegos violentos. *MeriStation*. Recuperat de https://as.com/meristation/2009/08/26/noticias/1251277200_080910.html
- Garriga, D. (2019, 15 març). Sangre fría y planificación. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20190315/grabacion-video-masacre-terrorista-nueva-zelanda-7357487>
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *PEDIATRICS*, 127(2), 319–329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450–457. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=118071>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, (423), 534–537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications* (pp. 61–75). Recuperat de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780123694256500254>
- Guerra Antequera, J., & Revuelta Domínguez, F. I. (2016). Análisis del conocimiento del código PEGI en la formación inicial del profesorado. *RELATEC – Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, (V. 15, n. 1), 87–96. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.87>
- Gómez del Castillo, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de videojuegos. *Revista Iberoamericana de comunicación*, 43(6). Recuperat de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/33612/Videojuegos_y_transmision_de_valores.pdf?sequence=1
- Kirriemuir, J., & Mcfarlane, A. (2004). *Literature Review in Games and Learning*. Recuperat de <https://telearn.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/190453/filename/kirriemuir-j-2004-r8.pdf>

- Lemos, I. L., & Santana, S. M. (2012). Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)*, 39(1), 28–33. <https://doi.org/10.1590/s0101-60832012000100006>
- Lendoiro, G. (2019, 27 març). Sergio Oliveros, psiquiatra, explica el enorme poder adictivo de Fortnite. *La Razón*. Recuperat de <https://www.larazon.es/familia/los-expertos-avisar-el-fortnite-es-mas-adictivo-que-la-heroina-JC22575509>
- Lesaca, J. (2019, 17 març). La estética del odio. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/internacional/2019/03/17/actualidad/1552829940_522288.html
- León, R., & López, M. J. (2004). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21(1), 1–10. Recuperat de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15038/Los%20adolescentes.pdf?sequence=2>
- López, P. (2016, 26 juliol). El asesino de Múnich mató como en un videojuego. *El Mundo*. Recuperat de <https://www.elmundo.es/internacional/2016/07/25/57966e4fe2704edb398b4650.html>
- Malone, T. W. (1980). *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. Recuperat de <https://hcs64.com/files/tm%20study%20144.pdf>
- Marengo, L., Herrera, L. M., Vianna, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1–12. Recuperat de https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266
- Marquès, P. R. (2000). Las claves del éxito. *Cuadernos de pedagogía*, (291), 55–58. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=36706>
- Mcloughlin, M. (2019, 19 abril). Videojuegos: Estos son los hermanos que descongelaron a Walt Disney y lo han puesto a pegar tiros. *El Confidencial*. Recuperat de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-04-19/nintendo-switch-cuphead-walt-disney-influencia-opinion_1949114/
- Munné, F., & Codina, N. (1992). Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio. *Anuario de la Psicología*, (53), 113–125. Recuperat de <http://hdl.handle.net/2445/98924>
- Nagourney, E. (1984). Video games: Consuming free time? *World Leisure and Recreation Journal*, 26, 23–27.
- Navarro, S. (2000, 4 abril). Detenido en Alicante el joven acusado de matar a su familia en Murcia con un sable de samurai. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/diario/2000/04/04/espana/954799223_850215.html
- Olías, L. (2019, 16 febrer). Primera demanda de un jugador profesional de videojuegos: “Me pagaban menos del salario mínimo”. *eldiario.es*. Recuperat de https://www.eldiario.es/economia/Primera-demanda-jugador-profesional-videojuegos_0_867213692.html
- Pereira, R., Loinaz, I., Del Hoyo-Bilbao, J., Arrospide, J., Bertino, L., Calvo, A., Gutiérrez, M. M. (2017). Propuesta de definición de violencia filio-parental: Consenso de la Sociedad Española para el estudio de la Violencia filio-parental (SEVIFIP). *Papeles del Psicólogo*, 38(3), 216–223. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2017.2839>
- Pilkington, E. (2013, 25 novembre). Sandy Hook report – shooter Adam Lanza was obsessed with mass murder. *The Guardian*. Recuperat de <https://www.theguardian.com/world/2013/nov/25/sandy-hook-shooter-adam-lanza-report>
- Prins, P. J., Brink, E. T., DAVIS, S., Ponsioen, A., Geurts, H. M., De Vries, M., & Van der Oord, S. (2013). “Braingame Brian”: Toward an Executive Function Training Program with Game Elements for Children with ADHD and Cognitive Control Problems. *Games for Health Journal*, 2(1), 44–49. <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0004>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Rull, A. (2019, 27 març). Adicción a los videojuegos: identifica sus síntomas en tus hijos. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/ser-feliz/20190327/adiccio-videojuegos-hijos-7367000>

- Salas, J. (2017, 21 de septiembre). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html
- Sucasas, A. L. (2019, 15 març). Matar a lo 'Call of Duty'. *El País*. Recuperat de https://elpais.com/cultura/2019/03/15/1up/1552651637_070278.html
- Veloso, N. (2019, 14 març). Los atacantes de la escuela brasileña: amigos desde niños, víctimas de bullying y adictos a los videojuegos. *El Español*. Recuperat de https://www.elespanol.com/mundo/america/20190314/atacantes-escuela-brasilena-victimas-bullying-adictos-videojuegos/383211936_0.html
- Vinaixa, L. (2019, 18 abril). El Fortnite engancha como la coca: 24 horas jugando como 'Princesa Lucía', y sobreviví. *El Español*. Recuperat de https://www.elespanol.com/reportajes/20190418/fortnite-engancha-horas-jugando-princesa-lucia-sobrevivi/388961264_0.html
- Zimbardo, C. R. (1982). The state of the science. *Psychology Today*, 16, 59.
- Zuluaga, J. (1993). Violencia y sociedad. *Revista Colombiana de Psicología*, (2), 97–100. Recuperat de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15788>
- ¿Qué es el Sistema PEGI? (s.f.). Recuperat 15 abril, 2019, de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-pegil/>
- Álvarez-Cienfuegos, A., & Egea, F. (2003). Aspectos psicológicos de la violencia en la adolescencia. In Instituto de la Juventud (Ed.), *Aspectos psicosociales de la violencia juvenil* (pp. 37–44). Recuperat de <http://www.injuve.es/sites/default/files/62completa.pdf>

7. Annexos



7.1. Noticias analizadas

Data	Títol	Periòdic
01-feb	Algunas tiendas alemanas regalan <i>Fallout 76</i> con la compra de un mando	La Vanguardia
01-feb	Nintendo abrirá por fin su tienda en Japón... como la que hay en Nueva York	20 minutos
01-feb	La incubadora Península se suma al Campus Urbano de Barcelona Tech City	La Vanguardia
01-feb	Adictos a los videojuegos: cuando no se distingue realidad y ficción	La Vanguardia
02-feb	Policía crea la primera guía de seguridad para gamers	ABC
02-feb	Una delegación de la UAL participa en 'Roquetas Gaming Show' que se celebra hasta este domingo	20 minutos
02-feb	Una nueva guía prevendrá a los jugadores de los peligros en la red	La Vanguardia
02-feb	La policía lanza una guía de seguridad en videojuegos	El Periódico
02-feb	Daniel García Raso: "Cuando murió mi padre las perras se abalanzaban para que no estuviera triste"	La Razón
03-feb	Bury me, my Love, o el videojuego como medio para vivir la realidad de migrantes y refugiados que huyen de la guerra	Europa Press
03-feb	Videojuegos a 10.000 pesetas y NASA en lugar de NES: así fue	eldiario.es

	la llegada de las consolas a España	
04-feb	El "fantástico" mundo de los videojuegos: ¿aquí hay trabajo y dinero?	ABC
04-feb	Sony desarrolla un sistema que permite la retrocompatibilidad con todas las PlayStation en nuevas consolas	Europa Press
04-feb	'Anyone's Diary', puzzles y realidad virtual para adentrarse en el mundo de las personas que sufren depresión	20 minutos
04-feb	Respawn Entertainment anuncia un Battle Royale gratuito basado en Titanfall	La Vanguardia
04-feb	Ya puedes descargar los juegos gratuitos de Twitch Prime de febrero	La Vanguardia
04-feb	Llegan a Pokémon Go algunas especies de Sinnoh	La Vanguardia
04-feb	Los lanzamientos más interesantes de febrero	La Vanguardia
04-feb	Microsoft extenderá el juego cruzado de Xbox Live a iOS, Android y Switch	Europa Press
04-feb	Un estudio español desarrolla un juego basado en 'El Día de la Marmota' para realidad virtual	20 minutos
05-feb	'Barra libre' de videojuegos a cambio de una cuota mensual	El Mundo

05-feb	'La LEGO película 2' tendrá su videojuego en marzo	La Vanguardia
05-feb	Machinima, la red 'gamer' de Youtube, cierra y dejará en la calle a 81 trabajadores	20 minutos
05-feb	Peter Molyneux quiere sacar su próximo juego en Nintendo Switch	La Vanguardia
05-feb	Así es el mod que añade cámaras fijas a Resident Evil 2 Remake	La Vanguardia
05-feb	Las octogenarias que ganan dinero con YouTube y los videojuegos	ABC
05-feb	Así es Apex Legends, la respuesta de Electronic Arts a Fortnite	La Vanguardia
05-feb	Bioware hace una valoración sobre la demo de Anthem	La Vanguardia
05-feb	La Generalitat gastará 425.000 euros este año para promocionar en los medios el nuevo uso de la fallida Ciudad de la Luz	eldiario.es
05-feb	Una 'startup' malagueña crea una app para promover un "uso seguro" del móvil por parte de menores	20 minutos
05-feb	El último episodio de The Walking Dead: The Final Season llegará el 26 de marzo	La Vanguardia
05-feb	LEC: G2, invencible también en la Semana 3; Origen consigue una de cal y otra de arena	La Vanguardia
06-feb	El estudio de videojuegos Microsoft	Europa Press

	Studios pasa a llamarse Xbox Game Studios	
06-feb	Apex Legends alcanza los 2,5 millones de jugadores en su primer día	La Vanguardia
06-feb	YouTube: Ya está disponible la nueva actualización de Fortnite	La Vanguardia
06-feb	'The Walking Dead: The Telltale Series' toca a su fin en marzo	20 minutos
06-feb	Microsoft ha anunciado un lote de Anthem con Xbox One S	La Vanguardia
06-feb	Fortnite: la actualización v.7.30 ya está disponible	La Vanguardia
06-feb	Xbox presenta "Crackdown 3" y añade nuevos juegos a su servicio suscripción	EFE
06-feb	Xbox presenta "Crackdown 3" y añade nuevos juegos al servicio de suscripción	La Vanguardia
06-feb	Xbox presenta "Crackdown 3" y añade nuevos juegos a su servicio de suscripción	eldiario.es
06-feb	Investigadores hallan incremento de la actividad física en jugadores mayores de Pokémon GO	La Vanguardia
06-feb	Red Dead Redemption 2 ha vendido más de 23 millones de copias	La Vanguardia
06-feb	Kingdom Hearts III es un gran final para la saga más extraña de los videojuegos	El Mundo

06-feb	Economía/Empresas – Take Two multiplica por siete su beneficio en su tercer trimestre fiscal, hasta 160 millones	La Vanguardia
15-feb	Organizan en El Hierro unas charlas sobre el uso de los videojuegos	La Vanguardia
15-feb	Pagan más de 88.000 euros por una copia original de ‘Super Mario Bros’	20 minutos
15-feb	Microsoft presenta “Crackdown 3” y añade nuevos juegos al servicio de suscripción	La Vanguardia
15-feb	Un estudio de la Universidad de Oxford descarta que haya relación entre la violencia adolescente y los videojuegos	20 minutos
15-feb	Valverde acoge unas charlas sobre el uso adecuado de los videojuegos	eldiario.es
15-feb	MAD Lions avanza en la profesionalización de los ‘eSports’ con un reconocimiento médico completo	Europa Press
15-feb	Far Cry New Dawn: el apocalipsis según Ubisoft	La Vanguardia
15-feb	Análisis de Jump Force: un crossover muy animado	La Vanguardia
15-feb	Godo f War gana el premio a mejor juego del año en los DICE Awards	La Vanguardia
16-feb	Cuando ser “gamer” es un deporte de riesgo	La Razón
16-feb	Primera demanda de un jugador profesional de	eldiario.es

	videojuegos: “Me pagaban menos del salario mínimo”	
16-feb	Una tarifa plana para jugar en la nube	La Vanguardia
17-feb	Más de 50 jóvenes de Baleares reciben terapia por “uso compulsivo” de nuevas tecnologías durante los últimos dos años	La Vanguardia
17-feb	Intruders: Hide and Seek consigue mantener la tensión gracias a sus personajes, su banda sonora y la Realidad Virtual	Europa Press
18-feb	Dmitry Glukhovsky: “Con Putin y Trump hemos vuelto a los nacionalismos de los años 30”	ABC
18-feb	Los e-Sports van más allá de la pantalla y apuestan por la salud	La Vanguardia
18-feb	La increíble vida virtual de un joven con discapacidad que le ayudó a sentirse “normal” hasta su fallecimiento	20 minutos
18-feb	Así son los micropagos de Anthem	La Vanguardia
18-feb	Respawn ha expulsado a más de 16.000 tramposos de Apex Legends	La Vanguardia
18-feb	Tekken 7 recibe a Negan de The Walking Dead	La Vanguardia
19-feb	Cyberpunk 2077 no tendrá micro transacciones	La Vanguardia
19-feb	El director de Bayonetta 2, Yusuke Hashimoto, abandona Platinum Games	La Vanguardia

19-feb	Estos son los detalles de parche Día 1 de Anthem	La Vanguardia
19-feb	Se disparan las ventas del juego 'Apex Construct2 porque lo confunden con 'Apex Legends'	20 minutos
19-feb	Ya se conocen los estudios de desarrollo que estarán en el PlayStation Talents 2019	La Razón
19-feb	La Fundación BBVA premia a Ivan Sutherland, el padre de la realidad virtual	El Mundo
19-feb	LEC: Origen se convierte en el verdugo de G2 en la Semana 5	La Vanguardia
19-feb	Gines celebra del al3 de marzo su I salón de Videojuego y Manga con concursos, talleres, karaoke y pasarela	20 minutos
19-feb	Google desvelará en GDC su nuevo servicio de videojuegos	Europa Press
20-feb	Valve elimina la sección Vídeos de la tienda de Steam y restringe este tipo de contenido a temas de videojuegos	La Vanguardia
20-feb	La youtuber internacional Chaoko participará en el IV salón de manga y videojuegos de Estepona (Málaga)	20 minutos
20-feb	La industria tecnológica impulsa videojuegos inclusivos en paciones infantiles	eldiario.es
20-feb	La industria tecnológica impulsa	La Vanguardia

	videojuegos inclusivos en paciones infantiles	
20-feb	Videojuegos eróticos y sexuales, una temática tabú que se deja entrever en grandes títulos	20 minutos
20-feb	Un proyecto de VR para Magic Leap permitirá tener un Porg como mascota	Europa Press
20-feb	Gears of War 5 estará doblado al castellano	La Vanguardia
20-feb	El mapa París de Overwatch ya está disponible para todos los jugadores	La Vanguardia
20-feb	Sekiro: Shdows Die Twice presenta a Lady Butterfly en un nuevo tráiler	La Vanguardia
21-feb	Guerreros nazarenos y cuadros de Goya: 'Blasphemous', el videojuego español ambientado en la Semana Santa	El Mundo
21-feb	Red Dead Online recibirá una gran actualización el 26 de febrero	La Vanguardia
21-feb	Anthem: ya se puede descargar el parche Día 1	La Vanguardia
21-feb	Havoc es la nueva arma que llega a Apex Legends	La Vanguardia
21-feb	HTC muestra los controles de sus Vive Cosmos y presenta sus nuevas gafas de VR Vive Focus Plus	La Vanguardia
21-feb	El director de Chrono Trigger trabaja en Oninaki	La Vanguardia
22-feb	'Indie [MAD]' aterrizza en el Polo Digital para poner en valor el auge de la industria	20 minutos

	del videojuego en Málaga	
22-feb	Anthem, nuevo videojuego en estreno	La Vanguardia
22-feb	'Anthem' en las tiendas el 22 de febrero	La Vanguardia
22-feb	BioWare lanza Anthem, su nuevo multijugador de hasta cuatro jugadores para Xbox One, PS4 y PC	Europa Press
22-feb	Halo Wars se puede jugar gratis con Xbox Live Gold	La Vanguardia
22-feb	El presidente de Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, se retira	La Vanguardia
23-feb	Universitarios organizan torneo de videojuegos para ayudar a niño enfermo	La Vanguardia
23-feb	Artistas, músicos, diseñadores, programadores y escritores improvisarán un videojuego en la IV EVAD Game Jam	20 minutos
23-feb	Far Cry: New Dawn y Metro: Exodus, dos videojuegos juegos para disfrutar del fin del mundo	El Mundo
24-feb	Las mejores aplicaciones de la semana: Ubeat y Kami 2	El Periódico
24-feb	BioWare sobre Anthem: "Es muy difícil controlar todo lo que hacen los jugadores"	La Vanguardia
24-feb	Anthem: ¿puede un título multijugador tener una buena narrativa?	El Español

24-feb	Las Rozas inicia cursos sobre videojuegos y educación canina para jóvenes	La Vanguardia
24-feb	Reyes Martel, jueza de menores: "Los delitos tecnológicos son más nocivos y dejan una huella imborrable"	eldiario.es
24-feb	Los colegios chinos apagan los móviles para combatir la miopía	El Periódico
24-feb	HoloLens 2: Microsoft apuesta por la realidad mixta	La Vanguardia
25-feb	Cómo crear un videojuego desde cero y tener éxito	El Español
25-feb	Adicción a las nuevas tecnologías: "Facebook o Instagram deberían fomentar la autoestima"	El Español
25-feb	Thimbleweed Park Gratis en la Epic Games Store	La Vanguardia
25-feb	Bethesda detalla sus planes para Fallout 76 durante 2019	La Vanguardia
25-feb	Así se puede aprovechar Fortnite para enseñar matemáticas y lengua a los niños	La Vanguardia
25-feb	Diamantes brutos: el torneo de LOLITO FDEZ que ha arrasado en la comunidad de Fortnite	La Vanguardia
26-feb	Unicaja Banco colabora con la Semana del Videojuego de Málaga, evento previo a Gamepolis 2019	20 minutos

26-feb	Málaga acoge la primera edición de la Semana del Videojuego y se convierte en centro de ocio electrónico	20 minutos
26-feb	Málaga acoge la primera edición de la Semana del Videojuego y se convierte en centro de ocio electrónico	Europa Press
26-feb	Las plataformas de videojuegos más importantes en 2019	20 minutos
26-feb	PlayGiga prueba su prototipo de juego VR en un casco sin procesador con la red comercial 5G de Vodafone	Europa Press
26-feb	Baptiste es el próximo héroe disponible en Overwatch	La Vanguardia
26-feb	GOG despidió al 10% de la plantilla	La Vanguardia
26-feb	IESports es la liga de videojuegos educativa que se celebrará a nivel nacional	La Razón
26-feb	Tenerife acoge 150 producciones audiovisuales en 2018 que generan 28,8 millones y 2.600 puestos de trabajo	Europa Press
27-feb	El Salón del Manga de Cartagena se traslada al Pabellón Municipal de Deportes y prevé llegar a los 10.000 visitantes	La Vanguardia
27-feb	'GameGen', el congreso de videojuegos y realidad virtual, regresa a la URJC	La Vanguardia

27-feb	Nintendo anuncia Pokémon Espada y Pokémon Escudo	El Mundo
27-feb	Así son los nuevos Pokémon Espada y Pokémon Escudo, que llegarán a Switch a finales 2019	La Vanguardia
27-feb	Nintendo anuncia dos nuevos juegos de Pokémon y presenta a las tres primeras criaturas de la nueva generación	20 minutos
27-feb	"¿Cómo hago para que mi hijo no juegue tanto a Fortnite?"	20 minutos
27-feb	Ya puedes jugar gratis a la primera misión de Hitman 2	La Vanguardia
28-feb	Marta Trivi ("gamer"): "El feminismo me ha dado seguridad en mí misma"	La Vanguardia
28-feb	Macaulay Culkin produce la nueva versión del clásico videojuego "ToeJam & Earl"	20 minutos
28-feb	Kingdom Hearts 3 tendrá contenido adicional próximamente	La Vanguardia
28-feb	Estos son los juegos del Plus y del Gold de marzo de 2019	La Vanguardia
28-feb	Marta Trivi ("gamer"): "El feminismo me ha dado seguridad en mí misma"	eldiario.es
28-feb	A Plague Tale: Innocence muestra su historia en un nuevo tráiler	La Vanguardia
28-feb	Fortnite: ya disponible la Temporada 8	La Vanguardia
28-feb	Videojuegos violentos sin asociación con agresión de adolescentes, revel	20 minutos

28-feb	Call of Duty Modern Warfare Remastered y The Witness protagonizan los juegos PlayStation Plus de marzo	La Razón
28-feb	Conectividad inteligente: lo que cambiarán las redes 5G en la sociedad	eldiario.es
01-mar	Los videojuegos se abren paso como medio para la educación ambiental	eldiario.es
01-mar	Los videojuegos se abren paso como medio para la educación ambiental	La Vanguardia
01-mar	Harry Potter: Wizards Unite llegará para este verano y será compatible con la red 5G	Europa Press
01-mar	BioWare mejora el loot en Anthem	La Vanguardia
01-mar	Un niño de 12 años viola a su hermana tras ver una escena de sexo en 'Grand Theft Auto'	La Vanguardia
01-mar	El Teatro Auditorio de El Ejido acoge 'XpoBit El Ejido' que reunirá a 3.000 jugadores en los próximos días	20 minutos
02-mar	Así es el Museo del videojuego de Berlín	La Vanguardia
02-mar	Metro Exodus: un asfixiante videojuego que plantea una apocalipsis	ABC
03-mar	Un niño de 12 años viola a su hermana de 6 tras ver una escena sexual en un videojuego	ABC
04-mar	Fortnite: Cómo ha conseguido ser el juego con mayor	La Vanguardia

	recaudación de la historia	
04-mar	Los videojuegos más interesantes de marzo	La Vanguardia
04-mar	Alcalá de Guadaira acoge el II Encuentro de Manga y Videojuegos 'Japan Tour'	La Vanguardia
04-mar	Summer in Mara llegará a Xbox One	La Vanguardia
04-mar	Problemas técnicos empañan la ESL Katowice Royale de Fortnite	La Vanguardia
04-mar	Kingdom Hearts The Story So Far llegará a España este mes	La Vanguardia
04-mar	Mencionar a Winnie The Pooh en 'Overwatch' desde China implica la expulsión inmediata del juego	20 minutos
04-mar	El 'Pokémon Go' de Harry Potter llegará este verano a los móviles y será compatible con la red 5G	20 minutos
05-mar	La cara menos amable que soportan las mujeres en los videojuegos: "por qué no vuelves a la cocina"	ABC
05-mar	Polémica e indignación por el posible lanzamiento de un videojuego sobre violaciones	La Vanguardia
05-mar	Apex Legends, el rival de Fortnite que ya registra 50 millones de jugadores	El Mundo
05-mar	'Apex Legends' alcanza los 50 millones de jugadores en solo un mes	20 minutos

05-mar	HP Omen proporcionará sus equipos a la segunda temporada del Circuito Tormenta para jugadores no profesionales de LoL	La Vanguardia
05-mar	Crimson Curse es la primera expansión de Gwent	La Vanguardia
05-mar	Los videojuegos independientes vuelven a Las Naves con el evento internacional València Indie Summit 2019	20 minutos
05-mar	Movistar Riders planta cara al machismo	La Vanguardia
05-mar	Los videojuegos independientes vuelven a Las Naves con el evento internacional València Indie Summit 2019	La Vanguardia
05-mar	"Quédate en la cocina": Movistar Riders se une a la campaña 'My Game My Name' para denunciar el machismo en los eSports	Europa Press
05-mar	Vodafone Giants presenta su primer equipo profesional de CS:GO formado íntegramente por mujeres	Europa Press
05-mar	Sword Art Online: Hollow Realization estará en Nintendo Switch	La Vanguardia
05-mar	Economía/Empresas.- antevenio entra en el mercado de esports con la compra de Foreseen	La Vanguardia
05-mar	Vivendi vendde el 5,9% que le quedaba	Europa Press

	de Ubisoft por 429 millones	
06-mar	En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres	Europa Press
06-mar	PlayStation presenta Days Gone, un videojuego diseñado para matar al jugador	Europa Press
06-mar	Left Alive: sigilo de otra generación	La Vanguardia
06-mar	"Days Gone", un recorrido en moto por un mundo postapocalíptico	La Vanguardia
06-mar	Nueva actualización de Red Dead Online	La Vanguardia
06-mar	Llega la app que transforma los dispositivos básicos en una potente consola	La Razón
06-mar	Cómo los videojuegos pueden hacer más eficiente tu empresa	ABC
06-mar	Microsoft trabaja en una Xbox One S sin espacio para discos que solo permite contenido digital	Europa Press
06-mar	El primer evento de Tetris 99 otorgará premios en puntos de oro	La Vanguardia
06-mar	Rape Day', el videojuego en el que violar y matar a mujeres era "parte de la diversión"	eldiario.es
07-mar	Retiran "Rape Day", el polémico juego que permite a los jugadores violar y matar a mujeres	ABC
07-mar	Las operadoras intentan hacer un 'fatality' al machismo en los videojuegos	El Español

07-mar	Octane podría ser el próximo personaje de Apex Legends	La Vanguardia
07-mar	Videojuegos y redes sociales, una combinación perfecta	La Razón
07-mar	Nintendo Labo introduce la realidad virtual en su nuevo kit de accesorios para Switch	Europa Press
07-mar	PS4 introduce el juego remoto en iPhone e iPad	Europa Press
07-mar	Freakcon busca consolidarse en el escenario internacional con invitados de 'Juegos de Tronos', Marvel y DC	La Vanguardia
07-mar	El festival SXSW convierte de nuevo a Austin en la capital cultural de EE.UU.	eldiario.es
08-mar	En España hay 2,6 millones de aficionados a los eSports y solo el 29% son mujeres	ABC
08-mar	El espectacular tráiler de 'Devil May Cry 5'	La Vanguardia
08-mar	Mujeres en los eSports: pocas, muy expuestas a los comentarios del público y abriendo camino a la siguiente generación	Europa Press
08-mar	Los terribles insultos que reciben las 'Gamers'	La Vanguardia
08-mar	Ahora puedes jugar con tu PS4 desde un iPhone o un iPad	20 minutos
09-mar	Alcalá de Guadaíra celebra su segundo encuentro de manga y videojuegos	20 minutos

09-mar	Contra la brecha de sueños: las mujeres pasan de pantalla para ser programadoras de videojuegos	eldiario.es
10-mar	Un niño de 11 años dispara a su padre en Indiana por haberle quitado los videojuegos	La Vanguardia
10-mar	Un niño dispara a su padre en el trasero por no dejarle jugar a la videoconsola	ABC
11-mar	"Far Cry New Dawn": un videojuego para vivir el apocalipsis en primera persona	ABC
11-mar	Shenmue 3 se muestra un poco más en un nuevo tráiler	La Vanguardia
11-mar	Dead or Alive 6: un buen título de lucha para iniciarse en el género	La Vanguardia
11-mar	La UONA se suma al proyecto 'The Good Gamer', que apuesta por la transmisión de valores positivos en los videojuegos	20 minutos
11-mar	COMUNICADO: Lanzamiento del calendario de juegos y torneos oficiales del WCG 2019 Xi'an	La Vanguardia
11-mar	Lo más descargado de la App Store: Afterlight 2, Procreate y Dazn: Deportes en Directo	Europa Press
11-mar	Amazon empieza a vender en España 'software' y videojuegos en formato digital	Europa Press
11-mar	Google trabaja en un mando de control para videojuegos	Europa Press

11-mar	La nueva serie de 'Patoaventuras' hace un tierno homenaje al videojuego 'Ducktales' de la NES	20 minutos
11-mar	Harry Potter: Wizards Unite comparte los primeros detalles de su mecánica de juego	Europa Press
11-mar	¿Se te pasó celebrar el Día de Mario?	20 minutos
11-mar	The Red Strings Club aterriza en Nintendo Switch	La Vanguardia
12-mar	AEVI apuesta por el desarrollo local de videojuegos	La Vanguardia
12-mar	PlayStation Now, un "Netflix para videojuegos", llega a España: ¿vale la pena?	ABC
12-mar	PlayStation Now, el 'Netflix' de videojuegos de Sony, ya está disponible	La Vanguardia
12-mar	PlayStation Now, el Netflix de los videojuegos, ya está disponible en España	20 minutos
12-mar	El Supremo de Argentina rechaza recurso de Maradona por uso de su imagen	La Vanguardia
12-mar	Primeras imágenes de Harry Potter: Wizards Unite	La Vanguardia
12-mar	PS Now aterriza en España: Así podrás jugar a la 'play' sin tener videoconsola	El Confidencial
13-mar	Microsoft sacará una versión para ordenador del popular juego Halo de Xbox	La Vanguardia
13-mar	Halo: The Master Chief Collection saldrá finalmente en PC	La Vanguardia

13-mar	Red Dead Online: ya disponibles nuevos modos de juego	La Vanguardia
13-mar	Rape Day' el polémico videojuego en el que debes violar y matar a mujeres	La Razón
13-mar	Ya está aquí el nuevo servicio de Sony: 'Play Station Now'	La Vanguardia
13-mar	Sigue la pista a Carmen Sandiego en el nuevo juego para Google Earth	La Vanguardia
13-mar	Halo: The Master Chief Collection' también se podrá jugar en PC	20 minutos
14-mar	Baptiste, el nuevo héroe de Overwatch, disponible la próxima semana	La Vanguardia
14-mar	El Monster Hunter gratuito Dauntless se retrasa hasta verano	La Vanguardia
14-mar	Microsoft ya permite el 'streaming' de videojuegos de PC en la Xbox One a través de una nueva 'app'	Europa Press
14-mar	"The Red Strings Club", el éxito de mezclar cyberpunk y cócteles en un juego	La Vanguardia
14-mar	Ninja' podría haber ganado 1 millón de dólares por promocionar Apex Legends	La Vanguardia
14-mar	Los atacantes de la escuela brasileña: amigos desde niños, víctimas de bullying y adictos a los videojuegos	El Español
14-mar	Armas para profesores, la apuesta de Bolsonaro para acabar con la violencia	eldiario.es

	tras el tiroteo en una escuela de Sao Paulo	
14-mar	"The Red Strings Club", el éxito de mezclar cyberpunk y cócteles en un juego	EFE
14-mar	Zero Lateny estrena su primer juego competitivo por equipos de Realidad Virtual, Sol Riders	Europa Press
14-mar	Una jornada acerca oportunidades laborales a 700 estudiantes en el Polo de Contenidos Digitales de Málaga	20 minutos
14-mar	Back 4 Blood es lo nuevo de los creadores de Left 4 Dead	La Vanguardia
14-mar	Ya puedes jugar en Xbox One a tus juegos de PC con Wireless Display	20 minutos
15-mar	La nave del misterio aterriza en Raccoon City: Íker Jiménez Carmen Porter juegan a 'Resident Evil 2'	20 minutos
15-mar	Facebook añade su pestaña Gaming, que agrupa usuarios y contenido de videojuegos	La Vanguardia
15-mar	Facebook añade su pestaña Gaming, que agrupa usuarios y contenido de videojuegos	Europa Press
15-mar	Diez adolescentes, detenidos por jugar a 'PUBG' en la India, donde está prohibido	20 minutos
15-mar	Un atacante de Nueva Zelanda transmitió la masacre por Facebook Live / Vídeo	El Periódico

15-mar	Google desarrolla el soporte para los mandos de Nintendo Switch en su navegador Chrome	La Vanguardia
15-mar	Matar a lo 'Call of Duty'	El País
15-mar	México utiliza videojuegos para sanar a pacientes con daños neuronales	eldiario.es
15-mar	Brenton Tarrant, el presunto autor de la matanza en las mezquitas de Nueva Zelanda, grabó todo el tiroteo	La Vanguardia
15-mar	El terrorista de Nueva Zelanda: "Recuerden, suscríbanse a PewDiePie"	El Español
15-mar	No Man's Sky recibirá una gran actualización centrada en el online	La Vanguardia
15-mar	Epic Games detalla la hoja de ruta de su tienda digital	La Vanguardia
15-mar	El fanatismo no tiene ideología	La Razón
15-mar	Sangre fría y planificación	El Periódico
16-mar	Terrorismo 2.0, la muerte en directo	ABC
16-mar	"Devil May Cry": un gran regreso del cazademonios	ABC
17-mar	El 'youtuber' PewDiePie se desmarca de la matanza en Nueva Zelanda	El Periódico
17-mar	La estética del odio	El País
17-mar	El supremacismo es un meme peligroso: el caso del youtuber nombrado en la matanza de Nueva Zelanda	eldiario.es

18-mar	La abuela del asesino de Nueva Zelanda; "Le interesaban más los videojuegos que las chicas"	ABC
18-mar	Bart, jugador de 'eSports' en el último capítulo de 'Los Simpson'	20 minutos
18-mar	El 'youtuber' PewDiePie, recomendado por el autor de la matanza de Nueva Zelanda, niega cualquier relación	20 minutos
18-mar	Sekiro: Shadows Die Twice muestra su experiencia de juego en un nuevo tráiler	La Vanguardia
18-mar	Los creadores de Axiom Verge denuncian a la distribuidora española BadLand Games	La Vanguardia
18-mar	Así se desarrolló el primer campeonato de SimRacing de España	La Vanguardia
18-mar	Nuevo tráiler del videojuego 'Sekiro: Shadows Die Twice'	La Vanguardia
18-mar	Snapchat podría lanzar una plataforma de juegos	La Vanguardia
18-mar	España contará con selección propia en la FIFA eNations Cup	La Vanguardia
19-mar	El videojuego 'Fate/Extella Link' llega esta semana	La Vanguardia
19-mar	Llega el videojuego 'American Ninja Warrior Challenge'	La Vanguardia
19-mar	Google añade nuevas herramientas a Google Plat para potenciar el crecimiento de los videojuegos móviles	Europa Press

19-mar	The Division 2': la recreación perfecta de Washington hace creer que una pandemia ha tomado Estados Unidos	20 minutos
19-mar	Dragon Ball Xenoverse 2 tendrá versión Free-to-Play	La Vanguardia
19-mar	Call of Duty' también tendrá una versión para móviles	20 minutos
19-mar	Guía y análisis de PlayStation Now, el servicio para jugar a PS4 sin tener la consola	La Vanguardia
19-mar	Google añade nuevas herramientas a Google Plat para potenciar el crecimiento de los videojuegos móviles	Europa Press
19-mar	Stadia: Tráiler del nuevo servicio de videojuegos de Google	La Vanguardia
19-mar	Google anuncia Stadia, su servicio de videojuegos para acabar con las consolas	La Vanguardia
19-mar	Gamergy dedicará más de 33.000m2 a las competiciones de videojuegos	La Vanguardia
19-mar	Mogán Joven ofrece música, videojuegos y formación en su cuarta edición	La Vanguardia
19-mar	Gamergy dedicará más de 33.000m2 a las competiciones de videojuegos	Europa Press
20-mar	Así es el nuevo Black Shark 2: un móvil para consumir videojuegos	ABC

20-mar	Sekiro: Shadows Die Twice tendrá un parche el día 1	La Vanguardia
20-mar	PlayStation Now: el futuro de los videojuegos cambió hace siete años	El Español
20-mar	Konami anuncia tres recopilatorios por su 50 aniversario con juegos arcade, Castelvania y Contra	Europa Press
21-mar	¿Puede el Netflix de Google acabar con los videojuegos?	El Mundo
21-mar	Detroit: Become Human, Heavy Rain y Beyond: Two Souls saldrán en PC	La Vanguardia
21-mar	Tencent resiste al parón de los nuevos videojuegos y gana un 10% más en 2018	eldiario.es
21-mar	La Final Nacional de la Liga IESports se celebrará del 28 al 31 de marzo en Alicante	Europa Press
21-mar	Tencent resiste al parón de los nuevos videojuegos y gana un 10% más en 2018	La Vanguardia
21-mar	Disney rescata la desarrolladora de videojuegos LucasArts, creadora de 'Monkey Island'	20 minutos
21-mar	Xbox One All-Digital sería el nuevo modelo sin lector de Xbox One	La Vanguardia
21-mar	Angry Birds' apuesta por el estilo de 'Pokemon Go' y se pasa a la realidad aumentada	20 minutos
21-mar	Intel anuncia la 9ª generación de procesadores Intel Core para portátiles	Europa Press

	con Wi-Fi 6 y memoria Optane	
22-mar	Sekiro: Shadows Die Twice luce espectacular en todas las consolas	La Vanguardia
22-mar	Así es Sekiro: Shadows Die Twice, el esperado retorno de From Software	La Vanguardia
22-mar	Ya está aquí 'Sekiro', un videojuego muy esperado	La Vanguardia
22-mar	Así es la edición coleccionista de Sekiro: Shadows Die Twice	La Vanguardia
22-mar	¿Intentas dejar de fumar? Prueba con 'One Leaves', un videojuego de terror	20 minutos
22-mar	Así es el 'gameplay' de 'Sekiro'	La Vanguardia
22-mar	Si juegas 'Fortnite' durante más de 3 horas al día en China te advierten y te penalizan	20 minutos
22-mar	"Sekiro", la esperada vuelta de Hidetaka Miyazaki mira al Japón antiguo	La Vanguardia
22-mar	Nintendo Labo: kit de VR introduce 10 experiencias y juegos con los 6 nuevos accesorios de cartón para Switch	Europa Press
22-mar	Google crea el "Netflix" de los videojuegos	La Vanguardia
22-mar	Stadia requerirá una conexión mínima de 25 megabits por segundo	La Vanguardia
22-mar	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 ha sido anunciado	La Vanguardia

	oficialmente por Paradox	
23-mar	Path Out', la odisea de la huida de un joven sirio, transformada en un videojuego autobiográfico	Europa Press
23-mar	Stadia ya es una realidad	La Vanguardia
24-mar	Ocho fracasos tecnológicos de los últimos 40 años que dan que pensar	La Vanguardia
25-mar	Microsoft extiende su servicio para videojuegos PlayFab Party a Switch y otras plataformas	La Vanguardia
25-mar	Nintendo presentará dos nuevos modelos de su consola Switch este verano	Europa Press
25-mar	Nintendo Switch podría tener dos nuevos modelos	La Vanguardia
25-mar	Ya está aquí 'Firestorm', el 'battle royale' de 'Battlefield V'	20 minutos
25-mar	The Division 2: continuista y divertido a partes iguales	La Vanguardia
25-mar	Nintendo Switch podría tener dos nuevos modelos	Europa Press
25-mar	Apple llena el escenario de estrellas de Hollywood para presentar Apple TV+, su apuesta contra Netflix	20 minutos
25-mar	The Witness: gratis en la Epic Games Store	La Vanguardia
25-mar	Apple lanza Arcade, su propio servicio de videojuegos	La Vanguardia
25-mar	Microsoft extiende su servicio para	Europa Press

	videojuegos PlayFab Party a Switch y otras plataformas	
25-mar	Chicotaz, el videojuego con el que te convertirás en capataz en Semana Santa	La Razón
26-mar	Investigado un menor en Burgos por comprar videojuegos por valor de 6.000 euros con la tarjeta de una vecina	La Vanguardia
26-mar	Sony estrenará el videojuego de Iron Man	La Vanguardia
26-mar	PlayStation VR supera las 4,2 millones de unidades vendidas y recibirá el nuevo marvel's Iron Man VR	Europa Press
26-mar	Devil May Cry V: tremenda ensalada de hostias	El Mundo
26-mar	Marbella acoge en abril 'Survival Digital Experience', un evento de juegos, realidad virtual, drones y robótica	20 minutos
26-mar	Estas son todas las novedades que llegarán a PlayStation VR	La Vanguardia
26-mar	Apple anuncia Arcade, un nuevo servicio de suscripción para videojuegos	La Razón
26-mar	Apple TV+ llega con las series de Steven Spielberg y Witherspoon	La Vanguardia
26-mar	Sony dejará de vender códigos de descarga para videojuegos de PS4 a	Europa Press

	través de comercios físicos el 1 de abril	
26-mar	Electronic Arts despide a 350 empleados	La Vanguardia
27-mar	Sergio Oliveros, psiquiatra, expoca el enorme poder adictivo de Fortnite	La Razón
27-mar	La verdadera historia detrás del meme del niño loco alemán destrozando su ordenador: era una parodia	20 minutos
27-mar	La Final Nacional de la Liga IESports se celebra esta semana en Alicante	20 minutos
27-mar	Red Dead Online: Rockstar anuncia una gran actualización para esta primavera	La Vanguardia
27-mar	La Epic Games Store no publicará videojuegos pornográficos o intencionadamente polémicos	La Vanguardia
27-mar	Adicción a los videojuegos: identifica sus síntomas en tus hijos	El Periódico
27-mar	El uso de videojuegos empieza a los 8 años y más del 63% lo hace sin control	La Vanguardia
27-mar	Sony dejará de vender códigos de descarga para videojuegos de PS4 a través de comercios físicos el 1 de abril	20 minutos
27-mar	El plan de adicciones 2019-2024 incliye la ludopatía, los videojuegos y la perspectiva de género	20 minutos

27-mar	Final Fantasy VII, la aventura que removi6 la industria del videojuego en los noventa	La Vanguardia
27-mar	Electronic Arts despide a 350 trabajadores de su plantilla global	Europa Press
27-mar	El uso de videojuegos empieza a los 8 años y m6s del 63% lo hace sin control	eldiario.es
28-mar	Dimite Luis Quintans como presidente de DEV	La Vanguardia
28-mar	Llega a PS4 Submersed, un videojuego que sumerge al jugador en los peligros de las profundidades del mar	Europa Press
28-mar	Monolith Soft busca personal para un nuevo The Legend of Zelda	La Vanguardia
28-mar	¿Est6 George R. R. Martin trabajando con FromSoftware en un nuevo videojuego?	20 minutos
28-mar	La Polic6a Nacional presenta una gu6a de seguridad para "gamers"	La Vanguardia
28-mar	Estos son los juegos de PlayStation Plus de abril de 2019	La Vanguardia
28-mar	As6 ser6 el famoso videojuego 'Borderlands 3'	La Vanguardia
29-mar	Gu6a y trucos de PlayStation Now: un "Netflix para videojuegos"	ABC
29-mar	El 'smartphone' Black Shark 2, ya disponible en Europa con hasta 12GB de RAM para el 'gaming'	La Vanguardia

29-mar	El 'smartphone' Black Shark 2, ya disponible en Europa con hasta 12GB de RAM para el 'gaming'	Europa Press
29-mar	¿Luchadoras en bikini? Las mujeres de 'Mortal Kombat 11' vestirán de forma menos provocativa	20 minutos
29-mar	Gearbox anuncia el lanzamiento de Borderlands 3	La Vanguardia
29-mar	Nintendo Switch Online: consigue 12 meses gratuitos con Twitch Prime	La Vanguardia
29-mar	Dreams: el acceso anticipado comienza el 16 de abril	La Vanguardia
29-mar	Tropico 6', la secuela del clásico de estrategia, invita a convertirse en un temido dictador o un pacífico estadista	20 minutos
29-mar	Borderlands 3 anunciado oficialmente con un tráiler	La Vanguardia
29-mar	Borderlands: Game of the Year Edition se reestrena la semana que viene en PS4 y Xbox One	La Vanguardia
30-mar	Cómo jugar a tus videojuegos de PlayStation 4 favoritos desde cualquier parte	ABC
30-mar	Ape Out: un videojuego tan salvaje como atrevido	La Vanguardia
30-mar	PlayStation Now nos trae la flexibilidad del juego en 'streaming' y de poder jugar también en PC	Europa Press

30-mar	LoL: todos los detalles de la EU Masters 2019	La Vanguardia
31-mar	Puerto de Encuentro apuesta por los valores para entretener	El Mundo
01-abr	las razones que han llevado a un profesor a adaptar Fortnite para educar a sus alumnos	ABC
01-abr	El Récord Guinness a la colección de videojuegos más grande del mundo se compone de más de 20.000 títulos	20 minutos
01-abr	Warhorse Studios anuncia Kingdom Come: Deliverance Royal Edition	La Vanguardia
01-abr	La UJI crea un canal en YouTube para difundir la ciencia con los videojuegos	La Vanguardia
01-abr	Index: Valve apuesta por la realidad virtual con un nuevo casco	La Vanguardia
01-abr	Square Enix desvela por qué no hay personajes de 'Final Fantasy' en 'Kingdom Hearts 3'	20 minutos
01-abr	La versión mini de la clásica SEGA Mega Drive llegará en septiembre	20 minutos
01-abr	The Outer Worlds: así será la ciudad de Byzantium	La Vanguardia
01-abr	Condenado a 20 años de cárcel el 'gamer' que provocó la muerte de una persona por una broma de 'swatting'	20 minutos
01-abr	Devil May Cry 5 recibe el Palacio Sangriento	La Vanguardia

01-abr	El Institut Vallès de Sabadell i el Centro María de Molina de Madrid, ganadores de la liga de videojuegos IESports	Europa Press
02-abr	La inteligencia artificial y los videojuegos reivindican su importancia en las aulas	ABC
02-abr	Epic Games cree que su 'Fortnite' es como una red social y quiere ser tan grande como Facebook	20 minutos
02-abr	¿Puedes detonar forzosamente una dinamita en Fortnite?	La Vanguardia
02-abr	Unidad Editorial lanza PIXEL, su nueva plataforma de tecnología e innovación	El Mundo
02-abr	La surrealista final de un torneo de 'Super Mario Bros. Melee': los jugadores dejan pasar el tiempo	20 minutos
02-abr	La U-Tad muestra los tres proyectos de final de máster de este año	La Razón
02-abr	PlayStation4: realidad virtual para volar	La Razón
02-abr	Vampire: The Masquerade-Bloodlines 2 durará alrededor de 25 horas	La Vanguardia
02-abr	El Carabalo Interplay arranca este miércoles cargado de webseries, humor feminista y videojuegos hechos por mujeres	20 minutos
03-abr	EVO 2019 tendrá 'Super Smash Bros.	20 minutos

	Ultimate' como primer plato de la pelea	
03-abr	Llega 'Pixel', la nueva plataforma de tecnología e innovación de Unidad Editorial	La Vanguardia
03-abr	Mortal Kombat 11 presenta a Cetrion en un nuevo tráiler	La Vanguardia
03-abr	Eliminar las barreras de discapacidad con un mando de videojuegos	La Vanguardia
03-abr	Organizaciones españolas se unen al desarrollo de videojuegos inclusivos gracias al Xbox Adaptive Controller	La Vanguardia
03-abr	Acción multijugador, 'survival horror' y 'fingerboard' caracterizan los videojuegos del PlayStation Talent	20 minutos
03-abr	Dawn of Fear, Skapp y Holfraine, proyectos valencianos de PlayStation Talents	La Vanguardia
03-abr	Ayuntamiento de Errenteria (Gipuzkoa) utiliza videojuegos en terapias sociales con personas mayores	Europa Press
03-abr	Borderlands 3 ya tiene fecha de lanzamiento: 13 de septiembre	El Mundo
03-abr	Un 'youtuber' de 14 años se hace rio jugando hasta 18 horas al día	La Vanguardia
03-abr	Griffin Spikoski, el 'youtuber' de 14 años que se ha hecho rico jugando al 'Fortnite'	20 minutos
03-abr	Eliminar las barreras de discapacidad con	eldiario.es

	un mando de videojuegos	
03-abr	Organizaciones españolas se unen al desarrollo de videojuegos inclusivos gracias al Xbox Adaptive Controller	La Vanguardia
03-abr	Acción multijugador, 'survival horror' y 'fingerboard' caracterizan los videojuegos del PlayStation Talent	20 minutos
04-abr	Yoshi's Crafted World: un juego perfecto para padres con niños pequeños	La Vanguardia
04-abr	Este youtuber es millonario con solo 14 años y dedicando ocho horas diarias a Fortnite	El Periódico
04-abr	Borderlands 3 llegará el 13 de septiembre	La Vanguardia
04-abr	Blast Pro Series aterriza en Madrid	La Razón
04-abr	Estos son los juegos de NES que llegan a Switch Online en abril	La Vanguardia
04-abr	El príncipe Harry opina que se debería prohibir el videojuego 'Fortnite'	20 minutos
04-abr	La aventura mitológica "God of War" triunfa en los BAFTA de los videojuegos	La Vanguardia
04-abr	El mando de Xbox para personas con movilidad reducida se presenta en España	20 minutos
04-abr	U-tad invita a los jóvenes a aprender los secretos de la industria del entretenimiento esta Semana Santa	20 minutos

04-abr	Los eSports refuerzan la competición nacional con un nuevo patrocinio	La Vanguardia
04-abr	Treasure Rangers, la aventura inclusiva que sensibiliza sobre el autismo llegará a PS4	La Razón
04-abr	¿Estás preparado psicológicamente para la escena profesional?	La Razón
04-abr	Apex Legends incorpora un arma de Titanfall 2	La Vanguardia
04-abr	Font Vella entra en los eSports de la mano de la LVP y de cuatro de los mejores equipos de España	Europa Press
04-abr	Un jugador de League of Legends entra en las listas de millonarios de Forbes	La Vanguardia
05-abr	Bruselas acusa al creador de Steam y a otros cinco fabricantes de videojuegos de geobloquear las ventas en PC	eldiario.es
05-abr	Sony crea el mando 3dRudder para PlayStation VR, que permite controlar videojuegos con los pies	Europa Press
05-abr	La piratería cae un 3% y aumenta el consumo legal de contenidos de cine, música, videojuegos y libros	20 minutos
05-abr	El joven "youtuber" de 14 años que ha ganado 180.000 euros jugando a "Fortnite"	ABC

05-abr	Tropico 6: bienvenido al paraíso, Presidente	La Vanguardia
05-abr	La Fórmula Uno continúa su apuesta por los deportes electrónicos	La Vanguardia
05-abr	Snapchat lanza Snap Games, su propia plataforma de juegos	20 minutos
05-abr	Bruselas acusa a seis empresas de restringir la venta de videojuegos entre países de la UE	Europa Press
05-abr	Bruselas acusa a seis empresas de restringir la venta de videojuegos entre países de la UE	La Vanguardia
05-abr	Descubre los descuentos en los videojuegos más vendidos en Amazon	La Razón
05-abr	Errejón propone crear un "miniestadio de gaming" en la Comunidad de Madrid	La Vanguardia
05-abr	Errejón quiere hacer de Madrid la "capital de los esports" con la creación de un "miniestadio de gaming"	La Vanguardia
05-abr	Un padre obliga a su hijo a destrozar su PlayStation por las malas notas en el colegio	La Vanguardia
06-abr	Los jugadores opinan sobre Fortnite	La Vanguardia
07-abr	En el laberinto mental del director de 'Sekiro', el tortuoso videojuego que desespera a sus jugadores	eldiario.es
08-abr	Los videojuegos más interesantes que salen en abril	La Vanguardia

08-abr	Mortal Kombat 11 presenta al luchador The Kollector	La Vanguardia
08-abr	Days Gone: Sony publica el tráiler que se emitirá en televisión	La Vanguardia
08-abr	Sony apuesta por la realidad virtual en PS4: un mando para controlar con los pies y unas gafas graduadas	20 minutos
08-abr	Un hombre consigue el Récord Guinness por tener más de 20.000 videojuegos	Europa Press
08-abr	Rocket League: la ESL Masters España confirma su lista de participantes y anuncia una nueva plaza libre	La Vanguardia
09-abr	Sekiro: Shadows Die Twice es el juego más vendido en España durante el mes de marzo	La Vanguardia
09-abr	Netflix estrena un documental sobre el desarrollo de For Honor	La Vanguardia
09-abr	Bend Studio asegura que los 'niños zombi' son fundamentales en 'Days Gone' e ignora la polémica	20 minutos
09-abr	#MyGameMyName: Los e-Sports contra el machismo	La Razón
09-abr	LEC: Fnatic y Origen se verán en semis; G2 espera rival en la gran final de Róterdam	La Vanguardia
10-abr	Cómo cambiar tu ID de la PSN en la PS4	El Mundo
10-abr	Red Dead Online: ya disponible el nuevo modo Expolio	La Vanguardia

10-abr	"The Division 2": un videojuego desde donde (sobre)vivir a una pandemia	ABC
10-abr	Un millonario quiere montar un 'battle royale' real en una isla privada	20 minutos
10-abr	Moschino se inspira en Los Sims para su última colección	La Razón
10-abr	Ya puedes cambiar tu ID online de PlayStation Network	La Vanguardia
10-abr	Sony ya permite cambiar el ID de usuario en PlayStation Network, para juegos lanzados después de abril de 2018	Europa Press
10-abr	Diseñan juegos terapéuticos interactivos para personas con parálisis cerebral	La Vanguardia
10-abr	La URV diseña juegos terapéuticos para personas con parálisis cerebral	La Vanguardia
11-abr	Los Sims' inspiran la última colección de moda de Moschino	20 minutos
11-abr	Economía/Empresas.- Antevenio incrementa un 3% su beneficio en 2018, hasta 2,4 millones de euros	La Vanguardia
11-abr	Un tuit que criticaba a quienes hacían trampas en los videojuegos da pie a un aluvión de memes 'gamer'	20 minutos
11-abr	Demuestran que Sekiro: Shadows Die Twice es un juego de ritmo	La Vanguardia
11-abr	15 años de la remontada más	La Vanguardia

	histórica de los videojuegos	
11-abr	Monster Hunter: World, Prey y Resident Evil 5 llegarán pronto a Xbox Game Pass	La Vanguardia
11-abr	"Reigns: Game of Thrones", un videojuego para explorar otro "Juego de Tronos"	La Vanguardia
11-abr	"Lost King's Lullaby", un videojuego que reinterpreta la mitología celta	La Vanguardia
11-abr	El retrato de la psicosis de "Hellblade: Senua's Sacrifice" llega a Nintendo	La Vanguardia
11-abr	Un servicio de juegos antiguos en 'streaming' busca financiación en Kickstarter	20 minutos
11-abr	La nueva élite del fútbol... juega desde casa	El Mundo
11-abr	Rage 2: un nuevo gameplay muestra la BFG 9000 de DOOM	La Vanguardia
11-abr	Juegos: Un millonario está preparando un Fortnite real en una isla desierta y busca soldados	El Confidencial
11-abr	Carles Bonet: "Gracias a nuestro videojuego los pacientes retrasarán su ingreso en diálisis"	El Periódico
12-abr	Un millonario anónimo quiere traer Fortnite a la vida real	La Vanguardia
12-abr	El auge de los deportes electrónicos: FOC Sports retransmitirá en EE	20 minutos

	UU los mejores torneos de 'FIFA 19'	
12-abr	Melbits World Pocket ya está disponible para dispositivos móviles	La Vanguardia
12-abr	Yonquis tecnológicas. ¿Qué está pasando?	El Mundo
12-abr	La colección de Moschino que convierte a los modelos en personajes de Los Sims	La Vanguardia
12-abr	La realidad virtual llega a Nintendo Switch con Nintendo Labo: kit de VR	Europa Press
12-abr	PlayStation cambiará el ID del jugador automáticamente cuando considere que es ofensivo	Europa Press
12-abr	Star Wars: se filtra el cartel de Jedi: Fallen Order	La Vanguardia
12-abr	Horizon Zero Dawn 2 en desarrollo según la actriz Janina Gavankar	La Vanguardia
12-abr	Square Enix lanza un documental que cuenta cómo se hizo 'Final Fantasy VII'	20 minutos
13-abr	Los eSports: el periodismo deportivo del futuro	La Vanguardia
13-abr	¿Vivimos en una simulación? Este científico cree que sí	El Español
13-abr	Star Wars Jedi: Fallen Order ya tiene tráiler y fecha de lanzamiento	La Vanguardia
13-abr	El clasificatorio de España para el Mundial virtual tuvo 73.000 espectadores	La Vanguardia
14-abr	Juego de Tronos: Google lanza un trivial	El Mundo

	gratis con preguntas sobre la serie	
15-abr	El uso adictivo a los videojuegos afecta al 5% de los adolescentes	El Mundo
15-abr	Star Wars Jedi: Fallen Order no tendrá ni micropagos ni cajas de loot	La Vanguardia
15-abr	Cómo el PC Fútbol pasó de ser un juego de éxito a llevar a la bancarrota a su empresa	El Periódico
15-abr	Una inteligencia artificial gana a un equipo profesional dos partidas seguidas de 'DOTA 2'	20 minutos
15-abr	¿Es el 'cosplay' la otra revolución de la pornografía?	20 minutos
15-abr	El próximo Inside Xbox se centrará en el E3	La Vanguardia
15-abr	Star Wars: Vader Immortal enseña su primer episodio	La Vanguardia
15-abr	Octopath Traveler llegará a PC el 7 de junio	La Vanguardia
16-abr	Apple invierte millones en conseguir exclusivas para su servicio de videojuegos	20 minutos
16-abr	El videojuego 'Weedcraft Inc' explora el negocio de la producción, cultivo y venta de marihuana	20 minutos
16-abr	Las espectaculares vistas de Notre Dame en el videojuego en el 'Assassin's Creed Unity'	La Vanguardia
16-abr	Days Gone pesará casi 70GB	La Vanguardia

16-abr	Cyberpunk 2077: CD Projekt busca un ilustrador para hacer anuncios dentro del juego	La Vanguardia
16-abr	La próxima PlayStation no llegará en 2019, pero continuará con el soporte para juegos en formato físico	Europa Press
16-abr	League of Legends resalta nivel de latinoamericanos antes de final en Bogotá	eldiario.es
16-abr	La nueva PlayStation será mucho más rápida y con calidad 8K	El Mundo
16-abr	El videojuego 'Assassin's Creed' podría tener un papel fundamental en la reconstrucción de Notre Dame	20 minutos
16-abr	Una ONG alerta de la "mazmorra digital" que domina el ocio de los jóvenes	El Mundo
16-abr	Capcom anuncia la máquina recreativa de sobremesa Home Arcade con 16 juegos precargados	Europa Press
17-abr	Microsoft lanzará una Xbox One sin lector por 229 euros	El Mundo
17-abr	Microsoft presenta la versión All-Digital de su consola Xbox One S, solo para contenidos digitales	Europa Press
17-abr	Toda la información de la Xbox One S All-Digital Edition	La Vanguardia
17-abr	Weedcraft, un videojuego sobre el cultivo de marihuana	La Vanguardia

17-abr	PlayStation 5: los primeros detalles apuntan a una consola con retrocompatibilidad y calidad a 8K	ABC
17-abr	The Book Ritual', el videojuego que te hará sentir mejor destrozando tus propios libros	20 minutos
17-abr	¿Podría "Assassin's Creed" ayudar a reconstruir Notre Dame?	ABC
17-abr	Capcom Home Arcade: la recreativa portátil con 16 juegos clásicos	La Vanguardia
17-abr	Más de 700 familias de la Comunidad recibieron ayuda por la adicción de sus hijos adolescentes a las nuevas tecnologías	La Vanguardia
17-abr	Assassin's Creed Unity gratis como homenaje a la catedral de Notre-Dame	La Vanguardia
17-abr	Capcom lanza una consola mini con 'Street Fighter II' y otros 15 juegos	20 minutos
17-abr	"Fortnite" y "PUBG", los videojuegos que Irak prohíbe por su "violencia"	La Vanguardia
18-abr	PC Fútbol: cómo pasar de ser uno de los videojuegos más vendidos a llevar a la quiebra a su empresa	ABC
18-abr	Dreams: el editor de videojuegos en el que todo es posible	La Vanguardia
18-abr	Cuphead: una genialidad ahora	La Vanguardia

	también en Nintendo Switch	
18-abr	Rage 2 muestra más combates y apocalipsis en un nuevo gameplay	La Vanguardia
18-abr	El Fortnite engancha como la coca: 24 horas jugando como 'Princesa Lucía', y sobreviví	El Español
18-abr	Fortnite permite en su nueva versión acariciar perros, dragones y otras mascotas	20 minutos
18-abr	Nintendo lanzará una versión mini de la consola Switch en otoño, según Nikkei	Europa Press
18-abr	Katana Zero: elegancia neo-noir a golpe de espada	La Vanguardia
18-abr	Atari presenta dos versiones de su consola retro Mini Arcade inspiradas en los clásicos Pong y Centipede	Europa Press
19-abr	Videojuegos: Estos son los hermanos que descongelaron a Walt Disney y lo han puesto a pegar tiros	El Confidencial
19-abr	Convertir personas en personajes de videojuegos, lo nuevo de la IA de Facebook	El Español
20-abr	Juegos de realidad virtual: cómo conseguir un ascenso matando zombies	ABC
21-abr	Cómo volver a disfrutar de los ordenadores y consolas retro	La Vanguardia
22-abr	La china Tencent eleva a 16 la edad mínima para jugar a su nuevo videojuego	La Vanguardia

22-abr	Vota: ¿cuál es la mejor consola de la historia?	ABC
22-abr	Cumple 30 años la portátil Game Boy, la tercera consola más vendida de la historia	Europa Press
22-abr	Nintendo prepara el lanzamiento de una consola Switch barata y otra mejorada	20 minutos
22-abr	Blizzard ayudó a la detención de un jugador acusado de terrorismo y amenazas	20 minutos
22-abr	Celebra los 30 años de la Game Boy montando tu propia consola con una Raspberry Pi	El Español
23-abr	El gran y esperado regreso de 'Mortal Kombat 11'	La Vanguardia
23-abr	El nuevo "Mortal Kombat", aún más realista	La Vanguardia
23-abr	Days Gone publica su tráiler de lanzamiento	La Vanguardia
23-abr	Days Gone recibe el tercer parche antes del lanzamiento	La Vanguardia
23-abr	Sekiro: Shadows Die Twice recibe hoy su primer parche	La Vanguardia
23-abr	Nintendo Switch ya habría superado las ventas de Nintendo 64	20 minutos
23-abr	Llega la primera actualización de 'Sekiro: Shadows Die Twice'	La Vanguardia
23-abr	Fortnite anuncia una nueva colaboración con Vengadores	La Vanguardia
23-abr	Mortal Kombat 11: el juego de lucha más salvaje regresa por todo lo alto	La Vanguardia

24-abr	Mila Junis está obsesionada con estos videojuegos	20 minutos
24-abr	Persona 5 The Royal presenta primeros detalles y primer tráiler	La Vanguardia
24-abr	Intentan agredir con un cangrejo muerto a un jugador profesional en un torneo de 'Super Smash Bros. Melee'	20 minutos
24-abr	Ride Out Heroes', otro 'battle royale', éste de fantasía	20 minutos
25-abr	Nintendo logró un beneficio de 1.558 millones al cierre de su ejercicio, un 39% más	La Vanguardia
25-abr	Nintendo tuvo beneficio neto de 1.555 millones de euros en 2018, un 39% más	La Vanguardia
25-abr	Llega el Campeonato Internacional Pokémon de Europa, que podrá verse en Twitch	20 minutos
25-abr	¿Es esto la vida real?: 'ExistenZ' y otras pesadillas fílmicas sobre videojuegos	eldiario.es
25-abr	Nintendo aumenta sus ganancias gracias a la Switch y sus juegos franquicia	eldiario.es
25-abr	"Days Gone", una aventura por un mundo postapocalíptico	eldiario.es
26-abr	"Days Gone": un dama motero sin rompero con lo establecido en la industria del videojuego	ABC

26-abr	Carmena propone un vivero dedicado a los videojuegos en La Nave y desatascar el museo dedicado a esta industria en AZCA	La Vanguardia
26-abr	Carmena propone un vivero de empresas de videojuegos en La Nave	La Vanguardia
26-abr	Sony vuelve a obtener beneficios récord en 2018 gracias a los videojuegos	eldiario.es
26-abr	Sony dispara su beneficio neto en 2018 y gana 7.363 millones gracias a sus ramas de videojuegos y música	ABC
26-abr	Sony gana un 87% más en su año fiscal por las ventas de videojuegos y de acciones de Spotify	Europa Press
26-abr	Epic Games abandonará las exclusivas cuando Steam dé un 88% de los ingresos a los desarrolladores	La Vanguardia
26-abr	Sony gana un 87% más en su año fiscal por las ventas de videojuegos y de acciones de Spotify	La Vanguardia
26-abr	Days Gone es un juego de mundo abierto tan ambicioso como genérico	La Vanguardia
26-abr	Days Gone' tendrá un DLC gratuito en junio	La Vanguardia
26-abr	Carmena propone un vivero dedicado a los videojuegos en La Nave y desatascar el museo dedicado a	Europa Press

	esta industria en AZCA	
26-abr	Sony afirma que PlayStation 5 no saldrá antes de abril de 2020	La Vanguardia
26-abr	days Gone ya está disponible en España en exclusiva para PS4	Europa Press
27-abr	#Talento15000 40 gatos haciendo videojuegos	El Español
27-abr	Despidos y traiciones: los cinco días que mataron a la joya inie del videojuego patrio	El Confidencial
28-abr	Days Gone: manifestaciones de zombis por la igualdad	El Español
28-abr	Kinect, un accesorio para jugar que se ha convertido en herramienta para artistas	La Vanguardia
28-abr	Vengadores: Endgame' se une a Fortnite	La Vanguardia
28-abr	Vengadores: Endgame' llega a Fortnite	La Vanguardia
29-abr	El salón de videojuegos Barcelona Games World se reinventa bajo el nombre N1B	La Vanguardia
29-abr	Barcelona Games World se convierte en NiceOne Barcelona y se abre al entretenimiento digital	La Vanguardia
29-abr	Barcelona Games World se convierte en NiceOne Barcelona	La Vanguardia
29-abr	La nueva actualización de 'Minecraft' produce extraños	20 minutos

	comportamientos de los aldeanos	
29-abr	"Final Fantasy XII", un clásico que vuelve remasterizado para Switch	La Vanguardia
29-abr	El estudio responsable de Minecraft dona 100.000\$ a la ONG Charity: Water	La Vanguardia
29-abr	LoL: MAD Lions E.C. cae en semifinales; Misfits Premier se proclama campeón	La Vanguardia
30-abr	PlayStation Now es el futuro de los videojuegos, pero no su presente	El Mundo
30-abr	Estas son las consolas que más éxito han tenido en la historia de los videojuegos	ABC
30-abr	Sony publica los datos de ventas oficiales desde PlayStation a PlayStation 4	La Vanguardia
30-abr	Ya se pueden descargar los juegos gratuitos de Twitch Prime de mayo	La Vanguardia
30-abr	¿Qué dice Mario en su lanzamiento final de 'Super Mario 64'? Misterio resuelto	20 minutos
30-abr	Shao Kahn esconde una referencia a Donald Trump en 'Mortal Kombat 11'	20 minutos
30-abr	Un jugador de Minecraft pierde la partida que ha jugado durante cinco años	La Vanguardia
30-abr	¿Cuáles son los juegos más esperados para lo que queda de año?	20 minutos

30-abr	Descubre el modo arena en el 'Fortnite'	La Vanguardia
30-abr	Este es el primer tráiler de 'Sonic The Hedgehog' con Jim Carrey	La Vanguardia
30-abr	Tfue, el mejor jugador del mundo, estará en la Fortnite World Cup	La Vanguardia

30-abr	Un saxofonista acusa al juego 'Fortnite' de apropiarse de su baile	20 minutos
30-abr	Análisis de Days Gone	La Razón
30-abr	Rechazan expertos universitarios que videojuegos sean causa de violencia	20 minutos