



[Protocolo para la elaboración del trabajo final de carrera]

Licenciatura en desarrollo de videojuegos y simuladores

La experiencia de jugar videojuegos y su impacto en las profesiones de la gente

Alumno: Mariano Nicolás Ezequiel Rodríguez

Tutor de tesis: Prof. Dr. Mariana Psyrdellis

Rosario, 31 de Julio de 2024

**La experiencia de jugar videojuegos y
su impacto en las profesiones de la gente**

Agradecimientos y dedicatorias

*A mi tutora de tesis, la Prof. Dra. Mariana Psyrdellis
por su constante labor, guía y sabiduría durante
los largos meses que conllevó realizar este trabajo.*

*A todos mis amigos por haberme acompañado en incontables ocasiones
en la aventura que significó cursar esta carrera.*

*A mis conocidos e internautas desconocidos por haber dedicado
parte de su tiempo para ayudar a la realización de esta investigación.*

*A todos los docentes que asumieron con total predisposición
el compromiso de colaborar y compartir sus experiencias.*

*Y a mi familia por su incondicional apoyo en todo el trayecto
hasta el día de hoy, y siempre.*

Índice general

1.- Portada	1
2.- Título.....	2
3.- Agradecimientos y dedicatorias	3
4.- Índice general.....	4
5.- Índice de Figuras	5
6.- Tabla de abreviaturas	6-7
7.- Resumen/Abstract	8-9
8.- Introducción	10-15
9.- Justificación	15
10.- Objetivos	16
11.- Hipótesis	16
12.- Estado del arte	16-45
1) Radiografía de la selección de carreras y profesiones	20-30
2) Estilos de videojuegos más consumidos	31-36
3) Influencia de las tecnologías, experiencias y videojuegos en la elección de la profesión o carrera	37-42
4) Conclusiones	42-45
13.- Metodología	46-49
1) Diseño	46
2) Participantes	46-48
3) Procedimiento	48-49
4) Análisis de datos	49
14.- Resultados	49-54
15.- Discusión	55-66
16.- Referencias bibliográficas	66-75
17.- Anexos	75-80

Índice de Figuras

(tablas, gráficos, esquemas...)

1. Nacionalidades detectadas en la muestra de estudio

- o Se informa el país de origen de cada voluntario que decidió prestarse a responder el cuestionario preparado para la obtención de datos - **(Figura pág. 47)**

2. Edades de los voluntarios participantes

- o Se reporta la franja etaria a la que pertenecen los sujetos argentinos encuestados - **(Figura pág. 48)**

3. Profesiones de los sujetos

- o Se describen las profesiones y puestos laborales que los individuos argentinos ocupan en la actualidad - **(Figura pág. 51)**

4. Factores de influencia

- o Se indican todos aquellos factores o situaciones incidentes que los voluntarios argentinos creen que los ha llevado a elegir su profesión - **(Figura pág. 53)**

5. Tiempo total de sesión de juego

- o Se reporta la cantidad de horas por semana que cada participante de la muestra reveló tener disponible para jugar videojuegos - **(Figura pág. 54)**

Tabla de abreviaturas

AAICI	Agencia Argentina de Inversiones y Comercio Internacional
ADVA	Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina
CEO	Chief Executive Officer (director ejecutivo)
DEVA	Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina
Enciclopedia médica A.D.A.M	Animated Dissection of Anatomy for Medicine (Disección Animada de Anatomía para la Medicina)
GOG	Good Old Games
IAB Argentina	Interactive Advertising Bureau
INDEC	Instituto Nacional de Estadística y Censos
KeSPA	Korean Electronic Sports Association

PBI	Producto Bruto Interno
PyMEs	Pequeñas y Medianas Empresas
s.f.	Sin fecha
STEM	Science, Technology, Engineering and Mathematics
UNRaf	Universidad Nacional de Rafaela

Resumen

Los últimos compases del siglo XX y las primeras décadas del nuevo milenio se han caracterizado por presentar una evolución a nivel tecnológico equiparable a la de la revolución industrial. Por ello, la humanidad ha sido testigo de la aparición de nuevas industrias como la que rodea a los videojuegos, un producto que trae consigo muchas aristas positivas y negativas dependiendo de quién, cómo y en qué momento lo consume.

Con esto en mente, la idea detrás de este estudio es averiguar si los videojuegos jugados con anterioridad han supuesto en ellas una figura influyente al momento de decantarse por una vocación en particular. La indagación en esta cuestión está plasmada en esta investigación basada en una encuesta con preguntas cualitativas, cuantitativas, abiertas y cerradas, difundida en redes sociales y destinada a sujetos argentinos mayores de edad con una profesión y con experiencia previa jugando videojuegos.

Los resultados revelaron una inexistencia de correlación entre los videojuegos y la profesión, siendo los motivos endógenos y exógenos de elección el factor influyente. El estudio concluye sugiriendo diversificar los parámetros de indagación para tener precisiones mayores que permitan idear desarrollos abocados a generar interés por carreras valorables para el motor económico de Argentina.

Palabras clave: videojuegos, profesión, tecnología, géneros de videojuegos, vocaciones, trabajo, educación

Abstract

Before the dawn of the new millennium and in the years following its onset, mankind witnessed unprecedented advances in a vast array of fields such as technology, whose rapid development pace can only be compared to that of the Industrial Revolution. The growing range of major scientific breakthroughs has led to the proliferation of innovative industries like the videogames one, an invention deemed both enthralling and hazardous alike subject to the circumstances it is consumed in.

By considering this notion, this quantitative study aims to bring light to the bearing of video games on people's decision to pursue a specific career in their lives. Qualitative analysis was carried out for providing developers with ideas to devise inspirational experiences that might lead to the development of a healthier economic and social landscape for Argentina.

This document displays data from an online survey shared on social media, aimed primarily at employed Argentinian volunteers with experience in playing videogames.

The results unearthed a lack of major correlation between videogames and the chosen careers whilst influential factors constitute a pivotal role instead. The study's conclusion recommends future researchers broaden the demographic variables further to obtain a wider sample and in-depth knowledge of people's decisions.

Keywords: videogames, profession, technology, videogame genres, vocation, job, education

Introducción

Dentro de un contexto de desarrollos tecnológicos a pasos agigantados y con un ritmo cada vez más frenético que caracteriza a las décadas del siglo XXI, gran parte de la población mundial ha experimentado en primera persona un cambio de paradigma rotundo e indudable en lo que a educación tecnológica se refiere.

Las nuevas generaciones, ya desde niños, poseen mayor conciencia y capacidad de absorber conocimientos que la tecnología moderna les provee, pudiendo vislumbrar tempranamente posibilidades de explotar estos beneficios para su futuro laboral.

Este documento ha sido concebido con el propósito de traer a la luz un problema de investigación vinculado con la experiencia interactiva que brindan los videojuegos y una posible influencia en el desarrollo profesional de una persona.

Específicamente, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿Pueden los videojuegos permitir a la gente encontrar su vocación en la vida?

Este cuestionamiento está acompañado de la pertinente operacionalización de las variables con las cuales el problema queda compuesto: se considera a las vocaciones de las personas profesionales como la variable dependiente (vd), en función de los videojuegos que ellas ya hayan jugado en el pasado (vi – variable independiente).

Algunos autores dan pistas de la posible influencia de productos audiovisuales, como lo son los videojuegos, en las personas al hacer contacto con ellos a temprana edad (Bedoya, 2013)¹.

Parte de la evidencia de dichos autores surge al haberse basado en su propia experiencia al interactuar con infantes en ámbitos de enseñanza y talleres educativos.

¹ Todas las fuentes citadas en este documento se han utilizado conforme al estilo de citación APA 7ª edición (Moreno & Carrillo, 2020).

Por medio de cursos especializados en guion y filmación, entre otras disciplinas, ellos han podido comprobar una notoria predilección de sus alumnos por un área específica involucrada en la realización de productos audiovisuales, así como una forma decidida de afrontar las tareas y desafíos implicados en el taller.

Esta demostración de convicción de los niños de elegir su área de trabajo confiando en su intuición y juicio fue, en consecuencia, prueba suficiente de las nuevas capacidades y talentos inherentes a los nativos digitales de esta época (Bedoya, 2013).

Por ello, no es de extrañar que industrias afines como las de los videojuegos han ganado definitivamente mayor injerencia en el tejido social global, acompañando a millones de jóvenes en las etapas iniciales de sus vidas y ejerciendo influencia en sus actos y decisiones.

Tal es así, que los videojuegos no solo cumplen una función meramente de divertimento, sino que también aportan evidencia de las ventajas que trae para el desarrollo personal de quien los consume (Tejedor, Recoder y Pulido, 2022).

En algunos casos, dependiendo del género o la modalidad (single player o multiplayer), los videojuegos exponen a los niños a situaciones que los coloca en una posición donde deben captar un volumen considerable de información en poco tiempo y tomar una decisión rápida que cambiará el estado del juego para mejor o peor según su elección.

Es posible ver que estas situaciones han sido diseñadas adrede (Bezio, 2022) debido a que estimulan al niño a analizar sus posibilidades de entre un número de opciones y pensar racionalmente para obtener un resultado que no lo perjudique, siendo estas habilidades intelectuales clave para progresar y triunfar.

Visto desde el lado de la realidad, esto se puede interpretar también como una instancia de entrenamiento donde los jóvenes son expuestos a desafíos mentales que apuntan a potenciar su desarrollo cognitivo y prepararlos para situaciones

similares o mayores en exigencia que deberán enfrentar más adelante, tanto en su vida personal como profesional (Wan, Yang, Liu y Feng, 2020).

Así como existen infinidad de mecánicas y modalidades que dan forma a la identidad de cada videojuego, existe un abanico innumerable de razones por las cuales una persona pueda experimentar el despertar del interés por una carrera o trabajo a raíz de haber entrado en contacto con los videojuegos.

Es de notar que diferentes géneros o modalidades de juego (un solo jugador o multijugador) pueden estar diseñadas para mejorar diferentes habilidades.

Giammarco, Schneider, Carswell y Knipe (2015) destacaron una correlación particular entre aquellos usuarios que juegan videojuegos mediante su modo online y su efecto positivo en la construcción de aptitudes sociales e interpersonales de los individuos.

Se descubrió que los individuos que se conectan en línea para jugar con otros usuarios, tal vez motivados por la interacción social que pueden obtener de esta experiencia, se destacan más en mediciones hechas en extraversión, escrupulosidad y honestidad.

Se ha visto que estas características de personalidad pueden ser asociadas positivamente con tener curiosidad con cuestiones ligadas al liderazgo, consultoría y confianza interpersonal.

Es más, autores como Wallinheimo y colaboradores (2022) también dan cuenta de los múltiples beneficios insospechados que el modo online de algunos videojuegos proveen a los usuarios.

Mediante la observación de desempeño y realización de ejercicios evaluativos posteriores a jugar a un juego de estrategia por turnos, su estudio sostiene que destrezas intelectuales como la gestión, organización, comercio y resolución de problemas resultaron ser elementos de suma importancia para superar los retos y ganar la partida. Todas ellas propias de carreras y especialidades como negocios donde la interacción social de los jugadores con sus pares es necesaria e inevitable.

Como tal, estos antecedentes permiten suponer que el hecho de jugar videojuegos, pudiendo ser en parte impulsado por motivos de interacción social, también esté favorablemente relacionado con un interés en profesiones donde las habilidades interpersonales mencionadas jueguen un papel fundamental para desenvolverse eficazmente en el día a día laboral.

Si se observa el extremo opuesto a las habilidades blandas en el espectro de competencias, es factible encontrar evidencia de la relación que los videojuegos tienen con la gente que ha elegido seguir una carrera en las ciencias duras.

Aunque a simple vista pueda parecer ridícula la noción de que un entretenimiento electrónico tenga impacto suficiente como para animar a un joven a estudiar un campo en particular, lo cierto es que las mecánicas u objetivos que algunos títulos proponen dominar o lograr están estrechamente vinculados con habilidades demandadas en materias como la matemática, física, química o estadística.

De hecho, tanto estudiantes que están comenzando su camino universitario como graduados en carreras como ingeniería han constatado darse cuenta de que Minecraft apela a labores como la gestión de recursos y servidores, construcción de software complementario al juego base, pensamiento crítico aplicado a la resolución de problemas o incluso al control de la electricidad para progresar exitosamente en los niveles.

A final de cuentas, esto llevó a que los alumnos y graduados terminaran asimilando los videojuegos naturalmente como métodos eficaces de aprendizaje y perfeccionamiento de sus habilidades cognitivas (Yi y Lane, 2019).

Por otro lado, otra materia que se ve favorecida por la experiencia interactiva es la química.

En algunas instancias, contar con la posibilidad de introducir un videojuego como vehículo para expandir los horizontes de aprendizaje estándar permite a los estudiantes de secundaria obtener perspectivas y puntos de vista diferentes, con lo cual se eleva el nivel de interés y compromiso de los alumnos que demuestran un desempeño pobre en las clases.

Al combinar la pasión por los videojuegos con conocimientos y experimentos de química por medio de la simulación de casos de la vida real, se puede en consecuencia mostrarles ejemplos de uso práctico y combatir el aburrimiento provocado por la densa currícula teórica. Y quizás sembrar semillas de curiosidad por este campo de estudio en particular (Lackey, 2022).

A pesar de que existe el riesgo de caer en la adicción por jugar demasiado tiempo de manera ininterrumpida, lo cual desencadenaría un descenso pronunciado en el rendimiento escolar y profesional además de la consecuente degradación de los vínculos sociales del individuo (Heiden, Braun, Müller y Egloff, 2019), no puede negarse que aun así los videojuegos se han convertido en un fenómeno ubicuo que millones de jóvenes alrededor del globo consumen regularmente por otros factores, aparte de las mencionadas habilidades blandas o aquellas conectadas con las ciencias.

Para quienes están descubriendo este mundo novedoso, es tal el atractivo monetario de los puestos de trabajo de la industria que rodea a los videojuegos que cada vez más las nuevas generaciones empiezan a verla con buenos ojos por considerarla un salvoconducto financiero.

Siendo conscientes de que cuentan con una inmensa disponibilidad de recursos y clases virtuales al alcance de su mano, muchos niños aspiran tanto a educarse como perfeccionarse en trabajos relacionados a este campo para abrirse paso en una industria que los seduce con posibilidades concretas y alcanzables de asegurar su futuro (Education & Employers Research, 2018).

En general, se puede comprobar gracias a los eventos anteriormente reportados que los videojuegos han sentado un precedente en lo que respecta al nivel de injerencia en el ámbito profesional de las personas.

Además de productos de diversión, funcionan como mecanismo pedagógico y modelo de inspiración y estimulación para la juventud de cara a la instancia crucial de cualquier adolescente, el momento en que debe hacer una introspección y pensar en una elección de vocación que puede definir su futuro.

Por todo lo expuesto anteriormente, se considera relevante indagar la influencia de los videojuegos en el proceso de encontrar su vocación de los sujetos.

Justificación

Una de las motivaciones que condujo la elaboración de esta investigación yace en la posibilidad de indagar las experiencias personales de diversos usuarios, y mostrar la posible relación de ello con sus decisiones profesionales.

Se considera, entonces, que el posible contenido inspirador de los videojuegos jugados podría tomarse como elemento de referencia para desarrolladores actuales y futuros de experiencias lúdicas. Tal puede ser su importancia que podría contribuir al diseño de temáticas e ideas de juego alineadas con profesiones que resulten de mayor utilidad para el desarrollo de la sociedad y la matriz económica del país.

En otro sentido, este trabajo intenta arrojar luz sobre la relevancia actual de los videojuegos en la sociedad, y ofrecer un panorama renovado acerca de su impacto en la región que comprende, en mayor medida, a la ciudad de Rosario, Argentina, y en menor medida, zonas urbanas aledañas y lejanas a esta ciudad, contenidas dentro del territorio argentino. Para esto, se toman como los cimientos de esta investigación el escenario, demografía y tiempo actuales post pandemia, subrayándolos como comparación y actualización con aquellos sobre los cuales se construyó el trabajo de Giammarco y colaboradores (2015), con localización en Canadá.

Se espera que esta investigación guíe a otros investigadores desde una arista teórica, aportando conocimiento sobre las experiencias personales de los usuarios con sus videojuegos desde una faceta social donde se pueda conocer una fotografía actual de las profesiones predominantemente más elegidas y desde una perspectiva práctica donde se presenten los vínculos y tendencias del momento que estén contribuyendo con el desarrollo de la matriz económica del país.

Es por ello que este trabajo pretende descubrir si los videojuegos pueden resultar relevantes para emplearlos como un medio de orientación vocacional, además de como un producto de entretenimiento digital.

Objetivos

Considerando el planteamiento propuesto en la sección anterior, se establece que el objetivo general de esta investigación es indagar la influencia del consumo de videojuegos en los años previos a la entrada al campo laboral, sobre la profesión seleccionada por los sujetos.

Como objetivo específico, se busca comprobar, por medio de un cuestionario, el impacto de los videojuegos en sujetos mayores de 18 años en una muestra de al menos 30 voluntarios, de Argentina, en sus vocaciones. Inquiriendo en variables como los tipos de videojuegos a los que juegan en el presente y en el pasado, la frecuencia de juego, su profesión, y los factores prevalentes para decidir su futuro laboral, entre los más principales, se espera descubrir si algún tipo de contenido específico o característica del videojuego los inspiró y condujo a querer desenvolverse en un ámbito profesional de su elección.

Hipótesis

A raíz de la problemática propuesta se desprenden dos hipótesis:

Jugar videojuegos a temprana edad despertaría el interés por un área de estudio y/o trabajo en particular vinculada con este.

Un contacto temprano con los videojuegos sembraría curiosidad por una vocación única y especial.

Estado del arte

Hoy en día, es innegable que los videojuegos constituyen un producto multimedial que ha traspasado las barreras de una estigmatización que lo catalogaba como un objeto relacionado con comunidades de personas asociales o con dificultades para congeniar con los demás.

En los tiempos actuales, la normalización de los videojuegos como elemento de integración social ha permitido que se los pueda comenzar a considerar con una

mirada más positiva e imaginar sus posibles implicaciones para el desarrollo de las personas.

Esto no habría sido posible, entre otros motivos, por la instalación de la globalización como fenómeno transformador de culturas.

Ya sea en las redes sociales, en el cine, en los anuncios publicitarios de la televisión, o en el uniforme de equipos deportivos, las marcas de compañías desarrolladoras internacionales y sus videojuegos pueden ser encontrados inequívocamente de forma ubicua alrededor del globo, llegando directamente a una innumerable cantidad de individuos (Editorial The Guardian, 2024).

Dichos fundamentos condujeron a pensar en que puede ser un buen momento para descubrir las influencias e impacto que los videojuegos, o determinado contenido en ellos, ha supuesto en la vida de la gente. Los posibles resultados positivos invitan a pensar en maneras de aprovechar los videojuegos como un instrumento poderoso para dirigir el interés del individuo hacia áreas que resulten beneficiosas para la sociedad.

La composición de esta sección colaboró con la sustentación de la información y la presentación de antecedentes sobre el tema tratado consiste tanto en publicaciones de divulgación científica como artículos académicos. Estas fuentes de información fueron extraídas de bases de datos abiertas para estudiantes de todo el globo.

Así mismo, también se recurrió a investigaciones llevadas a cabo por particulares y artículos de organizaciones tanto gubernamentales como privadas. Parte del conjunto de las fuentes revisadas proviene de sitios de habla anglosajona, mientras que otra parte se corresponde con publicaciones provenientes de páginas y medios de comunicación de habla hispana.

De acuerdo a la mayoría de las fuentes recabadas, existen pistas detectables de la capacidad que puede tener un videojuego para estimular determinadas habilidades de un joven estudiante en formación, varias de las cuales se corresponden con carreras profesionales ampliamente demandadas.

En paralelo, las investigaciones escrutadas hablan también de las oportunidades laborales que se crean a partir de la informática o de los videojuegos como productos comercializables y como medios para adoptar habilidades valorables.

Como contrapartida, algunos autores o personalidades entrevistadas recalcan la faltante de incentivos y adversidades que los trabajadores o aspirantes a seguir una carrera en Argentina deben enfrentar, los cuales, por motivos de data histórica y decisiones políticas, terminan incidiendo inevitablemente en la decisión personal de las personas sobre sus profesiones.

Algunos individuos pueden optar por una profesión gracias al conocimiento y nuevas capacidades que le aportan a su vida.

Pero tal como menciona el artículo de Education & Employers (2018), a veces no hay un aliciente exclusivamente cognitivo que genere, en la persona, un vínculo con una carrera de grado o vocación profesional. Se comenta en dicha publicación que las oportunidades de sueldos tentadores para los jóvenes que deseen incursionar en el mundo del *gaming* y las ramas profesionales comprendidas dentro de su esfera no están haciendo más que incrementar.

En lo concerniente al desarrollo de videojuegos, si se echa un vistazo al margen de ganancias que los productos que alcanzan el éxito dejan a sus autores tanto en la república Argentina como en el exterior, este dato resulta acertado y valida lo informado por esta fuente.

Incluso si no se trata del desarrollo de un proyecto propiamente dicho, se aprecian otros caminos posibles gracias al *gaming*, como el *streaming* o los *Esports*.

En muchos casos, la publicidad inorgánica que un título necesita para llegar a consumidores no comprendidos en su target y el trabajo de un individuo suelen cruzar sus caminos, desembocando en una alianza recíprocamente beneficiosa: gracias a la aparición de plataformas de *streaming*, se ha visto un incremento exponencial de personas que se dedican a transmitir partidas de videojuegos en línea, difundiendo su existencia a consumidores potenciales mientras reciben dinero por hacerlo.

En otro plano, equipos o individuos dedicados a masterizar o dominar las mecánicas de un determinado videojuego que deciden competir contra otros por premios y construir una carrera alrededor de él es una actividad remunerada que se ha estado insertando en el mapa laboral aspiracional de muchos jóvenes.

Los famosamente conocidos como *Esports* (o deportes electrónicos) suponen una vuelta de tuerca para el propósito original con el que los videojuegos son creados, el cual no es otro que divertir.

Bányai, Zsila, Griffiths, Demetrovics y Király (2020) traen al frente la idea cada vez más aceptada de que la competencia a través de videojuegos ya puede ser considerada como una actividad deportiva en la que los participantes pueden desarrollar sus aptitudes físicas y mentales, debiendo ellos someterse a sesiones de entrenamiento y práctica constante para mejorar su desempeño, tal como lo hacen los atletas de deportes más convencionales.

Si bien Johnson y Woodcock (2017) consideran prudente mencionar que esta industria no ofrece garantías de éxito y riqueza inmediatas debido a la alta competencia existente, limitando en gran medida el número de gente que logra destacarse por encima del resto de la gente (Bányai y colaboradores, 2020), se puede estar de acuerdo en que las posibilidades que le ofrece a las nuevas generaciones para obtener un buen pasar económico son tangibles.

Queda en evidencia que las profesiones clásicas y los nuevos puestos de trabajo están tratando de coexistir armoniosamente en el mismo espacio, para lo cual la informática se ha hecho presente en muchos de sus aspectos para favorecer el potenciamiento y sostén de todas estas vocaciones.

En base a las variables de esta investigación, en esta sección se han creado tres apartados con el fin de obtener un vistazo en detalle y actualizado del panorama laboral y del mundo de los videojuegos, a nivel global y local:

1) Radiografía de la selección de carreras y profesiones

Se sabe que un país puede estructurar su motor económico en base a la producción de bienes y servicios destinados a consumo local e internacional, a cuyos países extranjeros hace llegar su producción mediante la exportación.

Argentina se caracterizaba por tener, predominantemente, una economía robusta basada en la producción de bienes e insumos industriales.

Hoy en día, producto de decisiones políticas nocivas, el flagelo de las crisis económicas consecutivas a lo largo de los últimos cuarenta años, la repetitiva devaluación de su moneda y restricciones al comercio internacional (D'Angelo, Sigauco y Treboux, 2021) han hecho que el país sufra un proceso de desindustrialización, suplantando gran parte de sus productos de fabricación nacional por otros importados desde el exterior (Kulfas, 2019), al tiempo en que se fue transformando gradualmente en una región enfocada en la exportación de servicios. Si bien el mapa industrial persiste en cierto grado, mediante la explotación de recursos naturales como el litio, gas o petróleo, está claro que ya no es tan solidificado como solía serlo en los setenta u ochenta, quedándose rezagado a comparación de los países vecinos.

En esta región, las carreras profesionales de mayor atención coinciden, en gran medida, con aquellas que los autores han detectado en sus reportes.

El ámbito de las ciencias, en inglés denominadas por las siglas STEM, persiste con vigencia entre las más relevantes en el marco universitario y laboral de la sociedad argentina, aunque existe cierta contradicción con la falta de ciertos profesionales en el mercado laboral industrial.

Para esta investigación, a nivel local algunos autores y personalidades de la industria han divulgado cierta información reveladora del panorama actual.

Maximiliano Schellhas (Canal América TV, 2023) describe el dinamismo que se imprime en el mapa laboral de hoy en día, las peculiaridades y percances que influyen en el entorno del empleo profesional en Argentina.

Schellhas trae como ejemplo un compendio de mil vacantes laborales ofrecidas por la bolsa de trabajo de su empresa Randstad. Aquí, revela que gran parte de esta cantidad de ofertas corresponde a puestos de carreras profesionales que están con pleno empleo y alta rotación. Más específicamente, estas búsquedas están orientadas a la captación de operarios de maquinaria en parques industriales del interior del país.

A continuación, se menciona que la mitad de las búsquedas está siendo acaparada por puestos de *retail* (cajeros, repositorios, personal para negocios gastronómicos) y personal para frigoríficos en el sur de la nación.

Una afección importante que Schellhas (2023) recalca es la escasez de talento e insuficiencia de perfiles técnicos necesitados que sufre el país, como lo son los ingenieros. En la entrevista, se hace mención de la abismal diferencia de salario que un ingeniero argentino gana, comparado con uno extranjero; en el país, se estima que se gana un mínimo de mil dólares como ingeniero primerizo, mientras que en el exterior (con Estados Unidos como ejemplo), este piso pasa a ser de cuatro mil.

Se discute también el atolondramiento constante a la hora de establecer el valor de los sueldos, con las empresas debiendo reajustar los números a una incesante frecuencia, viéndose incluso forzadas a pagar aguinaldos antes de tiempo para que los trabajadores puedan satisfacer sus necesidades dentro del mes.

Otro dato de interés que se debate es la elección de modalidades de trabajo por parte de los empleados. Schellhas (2023) enfatiza en que la principal inquietud de los candidatos argentinos no es el salario del puesto al que aspira, sino más bien la localización de la empresa y la cantidad de días que debe asistir en persona.

Sucede que las distancias y las horas de viaje hacia el lugar de trabajo resultan ser un factor clave para tomar una propuesta o declinarla, ya que desde el impacto de la pandemia y el cambio abrupto en la forma de trabajar que trajo consigo, muchos trabajadores prefieren realizar sus labores en forma remota o bajo una modalidad híbrida si así lo permitiera la oferta.

Anteriormente se mencionaban las circunstancias que llevaron a Argentina a perder fuerza industrial y convertirse en un país prestador de servicios, pasando a abocar sus esfuerzos en la exportación de *commodities*, materias primas y ofrecimiento de servicios para subsistir frente a los constantes escenarios adversos.

Cuando se habla de servicios en la actualidad del país, hay que mencionar aquellos relacionados a la economía del conocimiento.

En pocas palabras, la economía del conocimiento es un conjunto de actividades que incrementan la productividad, la cantidad y calidad de empleo en el sector privado, las exportaciones, y que conducen a obtener un superávit fiscal y comercial. Por ende, impacta en todos los sectores económicos.

Estas actividades se distinguen por hacer un uso extenso de tecnología y que requieren capital humano calificado para poder realizarse.

De acuerdo a informes recientes, esta rama contribuye a Argentina con un 22% de su PBI. Para impulsar el crecimiento de nuevas tecnologías, el desarrollo de PyMEs y el fortalecimiento de determinadas áreas productivas, la Ley de Economía del Conocimiento sancionada en 2020 (con vigencia hasta fines del 2029) tiene como sectores principales alcanzados a industrias como la del software, robótica, biotecnología, nanotecnología, nanociencia o la industria audiovisual, entre otras (Endeavor Argentina, 2020).

Como dicha ley comprende a la industria del desarrollo de software, la profesión del desarrollo de videojuegos también está incluida en este segmento.

Al día de la fecha, la industria argentina de desarrollo de videojuegos se caracteriza por ser relativamente naciente -comenzó a edificarse a partir de la década de los 2000-, en constante progreso y prosperidad, con mano de obra calificada, reconocida y demandada por clientes del primer mundo.

La Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos, en conjunto con la Universidad Nacional de Rafaela (ADVA y UNRaf, 2022), registra un universo de profesionales cuyo número contabiliza los 1500, divididos entre trabajadores *fulltime* y *parttime* que se desempeñan bajo dependencia, y *freelancers*. En el reporte de la Agencia Argentina de Inversiones y Comercio Internacional (AAICI, 2023), se añade

el dato de que la programación y el arte gráfico se encuentran entre las posiciones más requeridas en este momento.

Esta industria se ha potabilizado por la incipiente aceptación del mercado global, puesto que está considerada por inversores extranjeros como un sector exclusivo de prestador de servicios dada su capacidad de desarrollo. Dicha designación ha hecho que Argentina encuentre en Norteamérica -principalmente Estados Unidos y Canadá, seguido del continente europeo- la región más receptiva a la cual hacer llegar más de la mitad de su producción de videojuegos, con un 77% de la manufactura destinada a la exportación (AAICI, 2023).

Tomando como referencia el cálculo de la proyección de recursos humanos contratados por perfil profesional (ya sean empleados bajo dependencia o independientes), la suma total de los productos exportados y los títulos destinados para consumo local dan como resultado un piso de ganancia estimado de US\$ 72,3 millones (ADVA, 2022).

Corresponde también mencionar que, a pesar de los números favorables que se presentan, algunos reportes apuntan a un escenario adverso de origen multicausal que frenan el impulso de la industria del conocimiento en Argentina.

Entidades representativas de este sector, como Argencon (2023), informaron la gravedad del panorama en el primer semestre del 2023. Apoyándose en datos aportados por el INDEC y el Ministerio de Trabajo, Argencon difundió la noticia de un estancamiento en el volumen de exportaciones realizadas, manteniendo números semejantes al del año 2022. Si bien dichas exportaciones mostraron un incremento interanual del 8,8 % a la fecha de junio de 2023, el atraso del valor del dólar en los salarios cobrados con este tipo de cambio hizo que el crecimiento fuera apenas significativo en comparación con el del año antecesor.

Su CEO y mayor representante, Luis Galeazzi, en declaraciones para el medio periodístico Página 12 (2023), expresó su desazón por la desaceleración en el crecimiento de la industria. Galeazzi explica que el país no está pudiendo dar los pasos necesarios para convertirse en un participante principal en el mercado global, contra el cual no ha podido equiparar números en lo que a nivel de actividad se refiere. El crecimiento ínfimo de 17% en los últimos diez años, contrastado con el

127% registrado en el comercio global, da cuenta de la brecha abismal a la que el presidente de Argencon hace referencia.

Se explica en varios artículos que las razones que han conformado esta escena desalentadora de los últimos meses provienen, principalmente, de condicionantes endógenos. Como suele ser costumbre para Argentina, la economía volátil gravemente inestable ha sido el mayor obstáculo a sortear. Sumado a esto, el deterioro en la educación -que conlleva a una menor generación de capital y talento humano, un esquema fiscal minado de cepos que dificultan el proceso de cobranza por los servicios, así como la imposición de restricciones y cambios de 180 grados sobre las normas reguladoras de el sector de conocimiento también ha sido motivo de preocupación para las empresas y trabajadores del sector (Forbes Argentina, 2023).

Por si fuera poco, el año 2023 se trató, además, de un año electoral, por lo cual la carrera por la presidencia desvió el foco de la agenda política de temas que ameritaban atención, como el de la economía del conocimiento, retrasando su desarrollo e incidiendo en su capacidad de mantenerse competente contra naciones que han solidificado sus propias industrias del conocimiento (Argencon, 2023).

Desde un punto de vista positivo, el empleo formal registrado en el sector informático superó en un 10,5 % al nivel reportado en el 2022, alcanzando el número de 140 mil puestos laborales. Varias provincias han cumplido su parte en este incremento, impulsando programas locales respaldados por la iniciativa Ruta Federal del Comercio, propuesta a los candidatos finales de la elección presidencial de 2023 (Javier Milei y Sergio Massa), con el cual se pretende que se logre estabilidad en la macroeconomía y una mayor promoción de la industria del conocimiento, para que así pueda potenciarse continuamente a través de los siguientes tres períodos de gobierno, cualquiera sea el signo político gobernante de turno (Infobae, 2023).

Aún con este nivel de crecimiento, Galeazzi menciona que, en realidad, por fuera de las exportaciones registradas existe un 30% que se corresponde con crecimiento originado en actividades informales, a razón de la mayor ganancia que deja el cobro

de las exportaciones con el tipo de cambio ilegal, en vez del tipo cambio oficial (Página 12, 2023).

Una de las peculiaridades más notorias en la bibliografía recopilada es la desigual proporción entre la población masculina y femenina por la elección de una profesión de índole científica, tecnológica o de ingeniería.

Se explica en el trabajo de Giammarco y colaboradores (2015) que, desde hace más de una década, en Estados Unidos más mujeres se han estado graduando con títulos de grado o posgrado en ciencias, pero que de todas formas aún representan un segmento minúsculo del personal de trabajo en campos científicos.

En Argentina, la tendencia y números de las carreras STEM observados no difieren mucho del reportado en el país norteamericano. Se tiene aquí un panorama parecido, con las mujeres conformando un 34% del alumnado que ha elegido formarse en disciplinas afines a las ciencias (Chicas en tecnología, 2022).

Como fundamentaciones en común identificadas en fuentes locales, norteamericanas y europeas para este enunciado, se pone sobre la mesa evidencia una agrupación de factores imbuidos con ideas tradicionales, estereotipos o prejuicios (Techint, 2023) que condiciona a una persona y la inclina hacia determinadas vocaciones.

Parte de la bibliografía revisada sugiere que los varones suelen seguir decantándose por especialidades que requieran esfuerzo físico (como construcción, alistamiento en las fuerzas armadas o servir como bombero), pensamiento lógico e ingenio (arquitectura, ingeniería), mientras las mujeres que no pertenecen al universo minoritario reportado en STEM persiguen carreras que requieren dominar habilidades mayormente blandas -abogacía, psicología o negocios (Education & Employers Research, 2018).

En tanto, otros autores argumentan que existen más motivos que los estereotipos prefijados sobre el sexo o género de una persona. Algunos sugieren la conjugación de una serie de razones intrínsecas y extrínsecas - como los

estereotipos mencionados - que inclinan la balanza hacia una decisión de carrera u otra que los jóvenes estudiantes deben tomar.

Hablando de cuestiones intrínsecas, Sharif, Ahmad y Sarwar (2019) cuentan que muchos adolescentes pueden inspirarse en los integrantes de su núcleo familiar, tomando a sus padres como modelos de rol a seguir gracias a las habilidades, destrezas y competencias que sus hijos observaban en ellos.

Sin embargo, mientras esto sucede en algunas sociedades, en otras puede estar ocurriendo lo contrario. Como apunta Pucci (2018), el comportamiento de los padres de las nuevas generaciones se ha estado queriendo despegar de la configuración autoritativa con la que fueron criados por sus progenitores, tratando de adecuarse a los tiempos modernos y ponerse a la altura de sus hijos. Visto por algunos como un modo de aletargar la entrada en la etapa de la vejez, para otros -sus propios hijos- esta actitud conlleva a la disolución de la figura paterna y, en consecuencia, la de la figura de modelo de ejemplo para el adolescente.

En simultáneo, también se discute la postura de que los jóvenes se sienten en la obligación de seguir las carreras que, por tradición, acarrearán la noción de que otorgan estatus social, bienestar económico o que resultan de utilidad para la sociedad. Algunas aproximaciones a las decisiones en retrospectiva de los entrevistados indican que existía una cuota de confianza en estas vocaciones, pensando que formarse en ellas los llevaría por un camino seguro y alineado a sus gustos (Montiel, 2019).

Desconectado del espectro de profesiones conocidas, también es posible reconocer algunas vocaciones que han nacido recientemente como una fuente de sustento tanto en Argentina como en el exterior: el *streaming*.

De acuerdo al testimonio de varios *streamers*, el trabajo de transmitirse jugando una partida mientras se filman a sí mismos queda confirmado como una ocupación fructífera que ha venido siendo adoptado masivamente por los jóvenes.

Pero como bien indican ellos, alcanzar la popularidad en una plataforma como Twitch significa que lo que en un comienzo se trataba de una aventura se convierte ahora en un trabajo válido. Para algunos, el éxito en el *streaming* no significa solo

ganar una buena cantidad de dinero, sino que puede cambiar sus vidas sustancialmente (Johnson y Woodcock, 2017).

Sobre esta práctica laboral se encuentra un paralelismo entre la experiencia positiva de *streamers* de países extranjeros con la de aquellos radicados en Argentina. Como menciona Facundo Santiago, Project Manager del Plan BA Gaming en el medio periodístico Portal Universidad (2023), la industria de los videojuegos y sus aspectos derivados (como el trabajo de *streamer*) significa aprovechar una primera oportunidad laboral para los jóvenes aún indecisos sobre qué carrera quieren estudiar.

De todas formas, Santiago remarca que nunca se puede dejar a un lado la noción de que, como cualquier trabajo, ser *streamer* requiere esfuerzo, ingenio y compromiso para perseverar y mantenerse relevante en este ámbito, lo que se condice con lo expuesto por fuentes extranjeras (Johnson y Woodcock, 2017).

Siguiendo el hilo conductor de este tema, otra carrera ligada al gaming es la de los *Esports*. El término *Esport* (que proviene del inglés *Electronic Sports*, deportes electrónicos) acuña la acción de jugar un videojuego en un entorno dispuesto u organizado como medio para competir contra rivales por una recompensa o retribución económica, estando su coyuntura regida por reglamentos, condiciones, sistemas de puntuación y acuerdos entre los participantes, entre otras normativas que se aplican (Ámbito Financiero, 2023).

En un repaso a su historia hecho por Leroux-Parra (2020), se puede aprender que los *Esports* tienen sus raíces a comienzos del siglo XXI, en Corea del Sur. Frente a una grave crisis financiera que estaba atravesando el país asiático, el gobierno tomó la decisión de desarrollar su infraestructura de telecomunicaciones e internet.

La nueva capacidad de conexión y comunicaciones del país condujo a un boom de lugares llamados *PC Bangs* (o cibercafés como se los conoce en español), donde al cabo de poco tiempo serían frecuentados por miles de usuarios. Ante el negocio prometedor que estos espacios generaron, el gobierno surcoreano tomó nota y no perdió tiempo en formar un cuerpo gubernamental llamado *Korean Esport*

Association (KeSPA), el cual de ahora en adelante se encargaría de comenzar a regular oficialmente el gaming profesional en el mundo.

Desde ese momento, los *Esports* han ganado terreno en el globo, con multitud de equipos y ligas organizándose en incontables países. La incursión de los deportes electrónicos ha introducido la idea de que se puede vivir de jugar videojuegos, readecuando el sentido primario del entretenimiento que ofrece un videojuego por la noción de que se puede tomar como un trabajo excelentemente pago.

Algunos estudios dan cuenta refuerzan este fundamento poniendo sobre la mesa puntos de vista de deportistas electrónicos profesionales del mundo exterior.

En países europeos como Hungría, los *Esports* son una elección vocacional que se ha vuelto popular en la franja etaria de adolescentes y jóvenes adultos de hasta 24 años, sobre todo debido a los beneficios y estatus que otorgan (Bányai y colaboradores, 2020).

En el plano local, los jugadores argentinos de videojuegos profesionales no son tan numerosos como en otros países, aunque es correcto aclarar que existen equipos formados y que compiten en torneos y ligas de prestigio dentro de la comunidad, la cual viene creciendo con firmeza en este país.

Los últimos años han visto un incremento del número de personas que demuestran un interés ferviente por este rubro, alcanzando una cifra que oscila entre los 19 millones (Nigro, 2023) y los 22 millones, sin contar a los 5 millones de espectadores de deportes electrónicos estimados (Total Medios, 2022).

Por lo que apuntan algunos artículos, se han creado algunas academias *gamer* en Argentina que buscan ir más allá que el objetivo de sacarle el jugo al mercado de los *Esports*. Porque si bien es un negocio medianamente rentable donde se generan ingresos que rondan los 72 millones de dólares (Reynoso, 2023), estos institutos (algunos contando con el respaldo del Ministerio de Trabajo de la Nación) desean construir caminos que los jóvenes puedan transitar para acceder a sus primeros trabajos, intentando paliar la creciente precarización laboral, el subempleo y el índice de 6,9% de desocupación en Argentina (Nigro, 2023).

Recientemente, Guillermo Vázquez y Nicolás Crespo -presidente y asesor respectivamente de DEVA, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina- describían la naturaleza de los *Esports* en la región: los equipos son organizados como si de una empresa se tratara, estableciendo niveles de jerarquía en su cadena de mando y definiendo a los jugadores o empleados como prestadores de servicios, razón por la que la ley de deportes de Argentina no los reconoce como deportistas propiamente dichos. En tanto, añadían que todas las ligas y competencias son de carácter privado y quedan regidas por las reglas establecidas por los dueños de los videojuegos que se usan (Origlia, 2023).

Resulta de particular interés destacar el cambio de percepción que los jugadores profesionales tienen para con el videojuego en el que compiten a medida que van creciendo en este ámbito. Para aquellos que desean comenzar este camino o recién están dando sus primeros pasos dentro de los *Esports*, jugar a un videojuego es una actividad recreativa ya que es así como lo han consumido todos estos años.

No obstante, a medida que van adquiriendo conocimiento y van puliendo sus habilidades, su visión hacia el videojuego se va tornando hacia una perspectiva más seria, donde ahora la diversión casual pasa a un segundo plano en pos del cumplimiento de objetivos y metas de rendimiento deportivo.

Dicho esto, se puede concluir que las carreras de elección, al igual que la economía y la cultura del país, han sufrido transformaciones radicales en las últimas décadas. La globalización de principios del nuevo siglo ha generado una matriz de industrias inéditas para las cuales se ha determinado una nueva configuración de conocimientos necesaria para suplir su creciente demanda. De este modo, las personas más jóvenes se ven impulsadas a prepararse y pulir sus habilidades en numerosos campos, a fin de construir un perfil de candidato que los conduzca a puestos laborales actualmente necesitados y futuros, muchos de ellos relacionados con la informática que están en auge o que aún son inexistentes.

Por causa del fenómeno de la globalización, la desindustrialización, el decaimiento de las industrias de fabricación de productos, al igual que los períodos cíclicos de devaluación y consecuente crisis económicas han llevado a que

Argentina pase a destacarse más como un país de servicios que de producción de bienes. De este modo, hoy en día ha ganado valor agregado en industrias innovadoras como las relacionadas a las carreras STEM -por ejemplo, tecnología informática- o la que da forma a la de economía del conocimiento. Pero, a su vez, ha perdido autonomía y facilidades en cuanto a producción de y acceso a productos, bienes materiales e insumos -siempre vitales para un funcionamiento saludable del motor económico de una sociedad- se refiere.

Como resultado de la educación y formación en variadas áreas de conocimiento requeridas por una amplia mayoría de trabajos actuales, Argentina se ha perfilado como una región de exportación de servicios con un capital humano sumamente talentoso y valorado por los mercados extranjeros. Claro está que, debido a su empobrecida economía y condiciones educacionales como sociales, quienes aspiran y logran hacerse un hueco en este ámbito representan, hasta este momento, una minoría de la población. En adición, parte de este valor agregado del país ha sido a expensas de cobrar salarios más reducidos que los exigidos por candidatos de otras partes del mundo, aun cuando para los trabajadores argentinos suponga cobrar haberes más altos que el que su propio país les puede pagar por ofrecer el mismo servicio dentro de la región.

Y dentro de este contexto, se ha notado que las nuevas generaciones pueden verse influenciados en la elección de su carrera tanto por su entorno más íntimo, siguiendo los pasos de sus progenitores, o bien decantarse por un trabajo cuyas prestaciones y obligaciones queden mejor alineadas con los gustos que han desarrollado en su etapa de crecimiento y maduración, confiando en que su familiarización con lo que la profesión demanda hará que su camino laboral sea más ameno de transitar.

También se observa la constante de que la mayor parte del universo de los individuos que eligen las carreras del momento para desarrollar su carrera profesional está conformada por el sexo masculino comparado con el femenino. Este último, según los reportes de las investigaciones revisadas, no cuenta con mayor representación por factores del entorno social que condicionan negativamente su participación e involucramiento en el mundo de las ciencias y la informática.

2) Estilos de videojuegos más consumidos

Últimamente, en las plataformas digitales de venta de videojuegos como Steam, Epic, o GOG, es fácil encontrar miles de títulos pertenecientes a una inmensa variedad de géneros, teniendo desde los más clásicos hasta los más diversos y rocambolescos que uno pueda imaginar.

En el mundo, alrededor de 3 billones de personas son jugadores asiduos en consolas, computadoras o dispositivos móviles. La mitad de este universo son consumidores de videojuegos en teléfonos móviles, y dentro de este segmento, casi el 60% de los usuarios juega mayormente a juegos casuales arcade o de puzzles.

Sumado a esto, se destaca que la demografía de este género está compuesta por adultos de ambos sexos que cuentan con un poder adquisitivo importante.

Ubicándonos a nivel local, IAB Argentina (2022) publicó, en un informe reciente, que en este país hay cerca de 20 millones de jugadores, representados en su gran mayoría por adolescentes y jóvenes adultos.

De las estadísticas producidas por el Ministerio de Cultura de Argentina (2023) para una reciente encuesta nacional de consumos culturales, se desprende que, en esta región, las preferencias de géneros de videojuegos más consumidos no están monopolizadas, sino que se destaca un grupo variado: en el podio se encuentran los títulos de acción, aventura y deportivos en primer, segundo y tercer lugar respectivamente.

Debajo de ellos, figuran los videojuegos de *puzzles*, *shooters* o simuladores, entre otros. Como dato de interés, el reporte indica que, del total de su población encuestada, el 26% tiene a los dispositivos móviles -con los celulares en primer plano- como plataforma favorita de juego.

Un relevo de datos por parte de Devuego Latinoamérica (2023) da a conocer la predominancia de los géneros de aventura, acción y casual como los más populares en la región latinoamericana. Esto dejaría entrever que Argentina acompaña, efectivamente, las tendencias de consumo en el cono sur.

De esta radiografía actual ofrecida por estas dos publicaciones, se puede destacar la coincidencia de que los usuarios o *gamers* tanto en el plano global como nacional eligen a sus teléfonos celulares como uno de los dispositivos de juego principales, no así el tipo de videojuego al que destinan la mayor parte de su tiempo ocioso.

Se tiene como ejemplos especiales de los géneros mencionados a *Counter Strike*, *FIFA*, *League of Legends* o *Rocket League*, por mencionar los más populares entre los usuarios, pero se presume que también merecerían especial mención las plataformas de juegos de mesa trasladados al formato virtual.

En las últimas décadas, se ha detectado un resurgimiento notorio de los juegos de mesa gracias a la influencia de la naciente corriente europea denominada “*Eurogames*”. Las llamativas mecánicas de gestión de recursos y el permitirle al jugador contar con multitud de vías para ganar la partida gracias a sus propias decisiones han revolucionado las tendencias de consumo en este mercado y revitalizado la pasión por los juegos de mesa en propios y extraños de cualquier edad, haciendo que su diseño inédito sea objeto de estudio por varios investigadores (Machuqueiro y Piedade, 2022). Rogerson, Gibbs y Smith (2015) constatan que el vigorizante éxito de los *Eurogames* ha hecho que cada vez más títulos de este género estén disponibles digitalmente de igual manera para jugadores experimentados y nuevos.

En conjunto con esto, la aparición de espacios digitales como lo es la *Board Game Arena* o la aplicación *TableTop Simulator* en la plataforma *Steam* -donde en ambos lugares se ofrece una amplia variedad de títulos de las corrientes europeas y norteamericanas- ha contribuido también a refinar el gusto o paladar de los *gamers*; la digitalización de juegos de mesa clásicos y nuevos les ha acercado experiencias de juego innovadoras y ajenas a la de los videojuegos a los cuales están acostumbrados, traduciendo los tableros y todos sus elementos físicos a entornos virtuales -y viceversa, con interfaces computarizadas que registran y reflejan en un tablero digital los movimientos realizados en el tablero físico- para conectar las bondades de ambos mundos de juego. (Xu, Barba, Radu, Gandy y MacIntyre, 2011).

Además de estos tipos de videojuegos, existe un estilo particular que quizá tomó el mayor protagonismo estos últimos años, a razón de la más reciente pandemia.

Con el desarrollo de las tecnologías de comunicación y una conectividad más óptima en los hogares de esta región, se ha visto una explosión en el consumo de juegos online de carácter multijugador.

En compañía con el consumo de los videojuegos mencionados anteriormente, también se ha notado rastros de preferencia por el uso de Discord, una aplicación que permite a los usuarios interactuar mediante chat de voz mientras juegan en línea o realizan actividades de manera remota en sus hogares.

Es tal su efectividad en proveer funciones para que los jugadores puedan ya sea conectarse con sus pares o formar comunidades tan fácilmente que son muy pocos los rivales que le han podido hacer sombra en lo que va de esta década (García, 2022). Incluye, además y dentro de sí misma, juegos únicos desarrollados exclusivamente para ser consumidos dentro de la plataforma, a través de los cuales busca fomentar su uso continuo y prolongado en el tiempo.

Aún así, debido a que el fuerte principal de esta aplicación no es exactamente ser una plataforma de videojuegos, la mayoría de su catálogo consiste en productos de género casual con un estilo gráfico simplista.

Entonces, es pertinente considerar al año 2020 y los años siguientes como uno de los puntos más álgidos de demanda de experiencias interactivas multijugador en lo que va de la presente década; el aislamiento impuesto obligatoriamente colocó a este tipo de videojuegos en una posición de nexo socializador y lugar de encuentro diario.

Tomando como punto de referencia a las fuentes consultadas acerca de los géneros de videojuego más consumidos por los argentinos, se ha decidido entonces considerar categorizaciones según los comunes denominadores Puzzles, Acción (incluyendo shooters en primera y tercera persona), RPG, Estrategia y juegos educativos/Serious Games como valores definitivos de la variable independiente de esta investigación, debido a la gran afición de consumidores con la que cuenta, y

también debido a que son comunes denominadores en la mayoría de las investigaciones llevadas a cabo tanto en el extranjero como en Argentina.

En adición a estos estilos de videojuego, se ha decidido agregar la categoría de Simuladores. A la vista del investigador, llama la atención su ausencia en la bibliografía revisada.

Se sabe que un simulador es un programa software que dista de ser un videojuego propiamente dicho, dada una serie de características que lo vuelven un producto único cuya experiencia interactiva no se compara con la del segundo. Un simulador se distingue por representar un sistema o situación de la vida real, involucrando frecuentemente actividades diseñadas en las que un estudiante o empleado pueden manipular un conjunto de objetos o variables, pudiendo desencadenar un número de posibles escenarios diversos a raíz de esa acción (Reis y Santos, 2016). Mientras tanto, los videojuegos suelen ser una actividad de entretenimiento desarrollada en un medio audiovisual, con reglas y límites espacio temporales diseñados dentro de los cuales se propone un objetivo o tarea a lograr mediante el aprendizaje y dominación de una mecánica o modo de juego (Esposito, 2005).

En el mundo laboral, no es extraño encontrarse con compañías que han decidido apostar por el uso de simuladores. Las ventajas que ofrecen en lo que respecta a difusión de conocimiento y capacitación para que los empleados adquieran destrezas o puedan familiarizarse con las formas más apropiadas de lidiar con una determinada situación, cuando se presente en la vida real, hacen que un simulador sea un elemento de especial atractivo para la formación del personal (Gamelearn Team, 2023).

Dado su inmenso potencial educativo, es para destacar que ningún autor o investigador los haya aplicado en sus respectivos trabajos de orientación vocacional y búsqueda de influencias que podría tener en los estudiantes.

Es por este motivo que se los ha querido añadir a la lista de géneros de videojuegos que será parte de la herramienta de recolección de datos en esta tesis.

La divergencia de propósitos que un simulador tiene en comparación con un videojuego da la pauta de lo que ambas experiencias tienen para ofrecer al consumidor. Por su propia naturaleza y prestaciones, un videojuego posee cierto poder para influir de muchas maneras en un individuo.

Se mencionaba anteriormente la predominancia de títulos de acción, aventura y deporte en el consumo de videojuegos a nivel local. Este tipo de experiencias implica un alto grado de atención a la información que se despliega en pantalla, obligando al jugador a ponerse en un estado de concentración extremo que le permita salir victorioso de la partida. Por ello, es completamente factible encontrar evidencia de la nocividad e influencia negativa que este tipo de videojuegos puede tener en la psiquis de una persona.

Algunos estudios han demostrado un incremento drástico de los niveles de cortisol, adrenalina y estrés en voluntarios que se han expuesto a sesiones con juegos en donde ser perseguido y contar con límites de tiempo para lograr los objetivos del juego fueron los disparadores de dichos factores emocionales (Aliyari y colaboradores, 2018).

En menores de edad, estas respuestas emocionales podrían tener un impacto aún más preocupante. Jiménez y Araya (2012) han encontrado indicios de que exponerse tempranamente a videojuegos cuyo énfasis principal de sus mecánicas esté ligado a la violencia o disparos podrían incidir en la configuración de la personalidad del infante, alterando su comportamiento, tornándolo inexpresivo, e incluso causando (aunque con menos probabilidad) convulsiones en niños con antecedentes de episodios epilépticos (Clínica Universidad de Navarra, s.f.).

Debido al diseño mecánico premeditado de los juegos, el usuario puede quedar sumergido en una experiencia que se puede prolongar por varias horas sin que él tenga atisbos de notarlo. Se ha visto que el consumo extendido en el tiempo incide negativamente no solo en el rendimiento escolar, sino que también puede traer problemas a nivel físico y psíquico, contribuyendo al sedentarismo (Indisa, 2021).

Si el joven tiene por costumbre jugar en horario nocturno, es posible que ocurra un desequilibrio en los niveles de melatonina y serotonina que altere el sueño y ritmo circadiano a la hora de dormir (Alanko, 2023), pudiendo desembocar en episodios de desvelo durante la noche, somnolencia en horario diurno, descontrol

del estado anímico o desregulación del apetito (Enciclopedia Médica A.D.A.M., 2022).

Otros estudios como el de Shi, Renwick, Turner y Kirsh (2019) revelan que las sesiones de juego compulsivas y excesivas no son, definitivamente, un hábito sano en la vida de los jóvenes. Jugar a videojuegos obsesivamente sin descanso puede conducir a desórdenes en la rutina diaria, afectando el estado de bienestar general del individuo, incrementando las chances de que, sin quererlo, desatienda sus necesidades básicas, descuide sus responsabilidades, y sufra una pérdida de interés en las actividades o pasatiempos que la persona haya realizado hasta antes de atravesar estas situaciones problemáticas con el videojuego.

Por lo expuesto anteriormente, en esta tesis se va a considerar la siguiente clasificación de videojuegos: Acción, Estrategia, Educativos, Puzzles, RPG, Serious Games y Simuladores como categoría adicional.

Esta categorización responde a hallazgos mencionados repetidamente en la mayoría de las fuentes consultadas para elaborar el marco de este apartado, reconociendo su importancia en investigaciones con distintos segmentos etarios y de sexo.

Otros motivos para haber seleccionado esta agrupación determinada de géneros es la riqueza temática que cada uno de ellos expone a sus jugadores, estando diseñados para despertar muchas emociones a través de las acciones de juego que exigen dominar, abriendo las puertas a un campo de observación de influencias más potable y menos restringido que otros estilos de videojuego podrían aportar.

Así mismo, se ha decidido realizar una elección reducida y precisa de entre la enorme disponibilidad de tipos de videojuegos existentes -añadiendo la categoría Simuladores de manera inédita por no haberla podido identificar en las investigaciones de los autores revisados, y por su especial aplicación en la educación y capacitación laboral, uno de los ejes centrales de este trabajo-, en pos de una uniformidad de estilos que permitan una recolección de datos más específica y óptima.

3) Influencia de las tecnologías, experiencias y videojuegos en la elección de la profesión o carrera

Al parecer, las motivaciones de mayor incidencia en la elección que hacen los jóvenes suelen darse por una miríada de razones, correspondiéndose estas con situaciones de naturaleza tanto intrínseca -habilidad, rendimiento académico, interés- como extrínseca -mentores, compañeros de curso, experiencias laborales (Giammarco y colaboradores, 2015).

En estos tiempos, el panorama laboral en la república Argentina se ha configurado con un espectro de profesiones, trabajos y vocaciones alineado bajo la categoría de servicios, en razón de la desinversión en materia industrial y el flagelo siempre presente de las crisis económicas, las que han llevado a un descenso drástico de las tasas de empleo (Kulfas, 2019) y búsqueda de nuevos horizontes.

Por esta problemática, las nuevas generaciones comenzaron a tener interés por otro tipo de trabajos, en parte por interés propio, en parte por obligación impuesta por el contexto económico y social. Es aquí donde se puede ubicar a los videojuegos como un destino laboral tangible y en auge.

En la búsqueda de información para esta tesis, se han encontrado algunos investigadores que han puesto la lupa en los sentidos beneficiosos o perjudiciales donde la alta tecnología posibilitó un cambio de paradigma, para bien o para mal, en la forma de trabajar y el desempeño de los empleados.

Para empezar, una de las primeras apreciaciones que se ha encontrado es la diferenciación que se hace de los valores morales y preferencias entre las generaciones trabajadoras jóvenes y las mayores dentro del ámbito de una compañía. Las personas nacidas a fines de los años 1990 y comienzos de los 2000 – divididos en segmentos catalogados como Generación X, Y y Z- presentan, en gran medida, un conjunto de comportamientos que distan mucho del de las generaciones anteriores, particularmente el de los *Baby Boomers* nacidos en la década de 1960 hasta la década de 1980.

Autores como Prawitasari (2018) indican que la diferencia generacional entre las costumbres y valores morales de cada uno de estos grupos encuentra su prueba de

fuego en los equipos de trabajo en las empresas: de no ser estas capaces de entender las necesidades de sus miembros más jóvenes y ajustar su funcionamiento a ellos, es muy factible que se produzcan malentendidos a la hora de comunicar o conflictos que resulten en una merma grave en el rendimiento de todo el equipo, incrementando las posibilidades de que afronten las tareas con mala predisposición, o peor, que consideren el abandono del puesto.

A pesar de los esfuerzos que la compañía haga para retener a sus empleados más valiosos, se propone la idea de que dicho objetivo está más allá de su voluntad; los nuevos trabajadores hoy en día no aspiran a pasar la mayor parte de su carrera laboral dedicando sus esfuerzos a una sola organización, sino que prefieren constituir su camino laboral recorriendo muchos caminos a través de diferentes compañías o en solitario. Se piensa que quienes afrontan este tipo de aventura, evitando ingresar a grandes empresas y pasando de una área, profesión o industria a otra -en lo que se denomina *boundaryless career* o camino laboral sin delimitaciones, lleva a que la juventud de la denominada Generación Z no haga más que poner en práctica los valores y comportamientos que los caracterizan, eligiendo profesiones donde sean libres de poder crecer con autonomía, acaparando experiencia, abriendo puertas a nuevas oportunidades y adaptándose con flexibilidad a las demandas de los consumidores actuales (Casper y Storz, 2016).

Estos autores refuerzan la idea de esta tendencia tomando como punto de referencia a las industrias que involucran algún tipo de proceso creativo, como las de los videojuegos, música, arte o publicidad; en detrimento de las profesiones clásicas, los trabajadores optan por desenvolverse en ellas ya que pueden encontrar el lugar perfecto para traducir su inspiración e ideas en obras y proyectos artísticos de corto plazo donde plasmar su creatividad individual, al igual que demostrar el valor agregado o las propuestas innovadoras que pueden ofrecer a sus clientes.

A decir verdad, el emprendimiento y la toma de decisiones hecha de manera personal, sin verse sujetos a la supervisión de un superior a cargo que responda a los intereses de la compañía y no del individuo, permite a muchos jóvenes alcanzar un cierto grado de autosuficiencia y conocimiento en un número amplio de

habilidades que, de acuerdo a los tiempos frenéticos que corren, necesitan adquirir cuanto antes si quieren estar a la altura de un mercado laboral exigente y competitivo como lo puede ser el de la industria del software, cualquiera sea su especialidad.

En esta línea, Prawitasari (2018) coincide en que la juventud trabajadora de la Generación Z, tiene como horizonte la flexibilidad y la auto capacitación necesarias para convertirse en contratistas *freelance*, bien lejos de un puesto fijo de oficina sujeto a largas horas de trabajo y a responder a un superior - algo que comparten con sus contrapartes de las Generaciones X e Y, diferenciándose de los *Boomers*, acostumbrados a un paradigma de estrictez, lealtad y obediencia indiscutible hacia las autoridades a cargo.

A la vez, el autor citado anteriormente define que la mencionada Generación Z, cuya población también pertenece al espacio de los llamados nativos digitales -a causa de que creció empapada de y familiarizada con la incursión de la tecnología digital en los hogares desde sus primeros años de vida-, tiene como algunos rasgos de personalidad característicos (con su mayoría aún por definirse en los tiempos venideros) al sentido de libertad, independencia y baja o nula tolerancia a la lentitud en la recepción de estímulos o *feedback*. Es aquí donde se introduce la idea de que los individuos encontrarían más placentero su trabajo si este estuviera alineado a sus valores generacionales y al contexto en el que ellos fueron criados.

El autor explica que la inmediatez con la que los nativos digitales, así como la de sus predecesores de las generaciones X e Y están acostumbrados a vivir día a día termina definiendo sus expectativas para con el entorno laboral y, en definitiva, su estilo de vida.

En vista de los avances tecnológicos de fin del siglo pasado, podría decirse que todo este cúmulo de comportamientos y necesidades de las nuevas generaciones de encontrar inmediata satisfacción en todos los ámbitos de su vida está supeditado al nacimiento de las aplicaciones digitales de comunicación como Internet, mensajería de texto instantánea y conexión en tiempo real (Prawitasari, 2018). Por causa del advenimiento de la alta y rápida conectividad en línea en las computadoras y los dispositivos móviles, esta prestación se ha posicionado como un

estándar que muchos jóvenes consideran que debe estar garantizado en el puesto de trabajo dentro de una empresa para que puedan desarrollar sus tareas de manera eficiente.

Todos los desarrollos innovadores que han introducido un cambio en la vida de las personas estos últimos años podría englobarse bajo el término “Industria 4.0”.

Nguyen, Lam, To Nguyen, Thanh Nguyen, y Huynh (2022) explican que la relevancia de esta cuarta revolución tecnológica podría extenderse aún más allá del tiempo presente, incidiendo en la vida social y económica en su totalidad más de lo que cualquiera podría llegar a imaginar. En su informe, estos autores indican que dichos avances han estado produciendo transformaciones de requerimientos para ciertos tipos de trabajo. Pero no solo eso, sino que también estarían allanando el terreno para la generación de puestos de trabajo (Millenium Infotech, 2023) que gran parte de los estudiantes en edad escolar actual (Prawitasari, 2018) ocuparán, y que, de momento, son inexistentes.

Nguyen y colaboradores (2022) suponen que esta cuarta revolución industrial vigente plantea un escenario de introducción de sucesivos cambios rotundos que va a demandar constante esfuerzo a los trabajadores del futuro.

En una encuesta reportada en su informe, se demostraba que los sujetos entrevistados, tanto los que tenían una hoja de ruta o camino laboral a seguir como los que no, tenían total desconocimiento sobre cómo afrontar este panorama aún invisible. Ante esta situación, se expone la certeza de que la mejor manera de prepararse para este futuro incierto es adquirir la habilidad indispensable de entender las tecnologías emergentes, ser capaz de buscar en la red, filtrar y seleccionar la información más confiable para mantenerse relevante.

Es más, este hábito nutre otras capacidades como la proactividad digital o el aprendizaje independiente incesante para prepararse de cara a nuevos desafíos. Resulta que, aún en el presente, estas capacidades siguen siendo alicientes de especial interés para los reclutadores.

Desafortunadamente, quien no pueda persistir en mantenerse al día quedará rezagado ante otros candidatos competidores por un puesto, siendo rechazados inevitablemente al final del proceso. Y en el peor de los escenarios, ciertos trabajos terminarán desapareciendo por obra de la automatización que pueda realizar tareas repetitivas, suplantando el accionar de un trabajador humano y llevando a que este sea despedido (Watson, 2023).

Ante tal escena de incertidumbre, muchas universidades están comenzando a cumplir un rol preponderante en el acompañamiento de los jóvenes que se convertirán en la nueva masa trabajadora: se ha estado viendo con más frecuencia la aparición de nuevos programas académicos que posibiliten a los jóvenes certificar habilidades y competencias relacionados con los trabajos que predominarán en el futuro (Martínez, 2018).

Entonces, es posible advertir que la industria 4.0, aún con su aparición arrolladora e inquietante, trae consigo condiciones y seguridades con los que las compañías y los empleados de las nuevas generaciones pueden beneficiarse mutuamente. Casper y Storz (2016) hablan de que las empresas pueden lograr reinventarse y acoplarse a los tiempos cambiantes si acogieran la alta rotación de trabajadores jóvenes, ya que esto les proveería de acceso a un mayor grado de conocimiento (dado que ellos, en su afán de trabajar para su propio beneficio, se han especializado en un determinado campo) y cantidad de contactos, lo cual favorece la generación de un trabajo más inteligente y una mayor creación de nexos laborales (Nguyen y colaboradores, 2022).

En conjunto con la aparición de la industria 4.0 y su revolución a nivel social y económico (Nguyen y colaboradores, 2022), queda en evidencia que las mejoras hechas en la tecnología digital han llevado a que la mayoría de los miembros de las generaciones recientes -aquellas que están comenzando a insertarse en el mercado laboral- crezca con una configuración mental o serie de comportamientos distinguida por una necesidad de obtener gratificación al instante y falta de paciencia para procesos que requieren un tiempo de espera para su realización.

Debido a esto, los sujetos pertenecientes a las generaciones X e Y -catalogadas también por ciertos investigadores como la “Generación Nintendo”- perciben el

entorno de trabajo como si de un nivel de videojuego se tratara, donde sus expectativas son claras y dedican mucha atención a cuanto *feedback* puedan recibir para mantener sus niveles de motivación en valores altos (Prawitasari, 2018).

Cuando se encuentran con superiores de generaciones de mayor edad como los *Boomers*, se produce un choque generacional que obliga a revisar el sentido tradicional en el que las empresas tratan a sus empleados, encontrándose los encargados de la compañía en una situación quizá inédita en la cual deben someter al entorno laboral a una reconstrucción o readecuación de modo tal que permita que todo el equipo de trabajo pueda coexistir y desenvolverse armoniosamente.

A cambio, hay que tener siempre presente que la desaparición de determinados puestos es un paso inminente e inevitable por la automatización de procesos robóticos y la incursión avasalladora de la inteligencia artificial en la agilización de rutinas y tareas específicas que, sin dudas, será encontrado con mucha reticencia y desazón por quienes puedan verse afectados por su introducción.

4) Conclusiones

De forma general, puede considerarse que la bibliografía consultada no tenía como eje central relacional a los videojuegos, sino más bien a la evolución de la tecnología informática y móvil.

Los avances trepidantes de la informática en las últimas dos décadas y su incursión en los hogares familiares hacia fines del siglo 20 jugaron un papel fundamental en la transformación de la vida y los quehaceres cotidianos, pasando a realizar las actividades diarias más rápidamente que hasta ese entonces. Pero la rutina personal no fue el único aspecto cambiado; el mundo del trabajo también experimentó un viraje hacia nuevos rumbos, viendo la creación de nuevas profesiones a las que la gente podía comenzar a prestar atención.

Claro está que este cambio de paradigma benefició, en parte, a aquellas que se nutren de la computación, pero perjudicó directa o indirectamente a determinados trabajos que, en cierta medida, son igualmente necesarios para la sociedad; por razones como la relativa facilidad en el umbral de aprendizaje para dominar

herramientas informáticas o los salarios que logran cubrir las demandas básicas con creces, muchas personas han decidido conseguir un trabajo dentro de este ámbito.

Aunque esto ha causado que profesiones con perfiles técnicos que requieran esforzarse físicamente con maquinaria pesada no sean tan anheladas como antaño lo fueron en los puntos más álgidos de la industrialización de la Argentina.

Mientras tanto, el incremento en el ancho de banda y la mayor conectividad a Internet de las computadoras y dispositivos móviles ha hecho que la juventud de las generaciones actuales (X, Y y Z) fuera criada en un contexto donde la rápida recepción de estímulos y nula espera de devolución o *feedback* marque la pauta que rige su modo de afrontar las tareas de la vida diaria, volcando este comportamiento a la búsqueda de una profesión en la esfera laboral.

Para algunos, de este impetuoso accionar nace la necesidad de la elección de una carrera cuyos objetivos estén alineados a su estilo de vivir -a veces frenético-, deseando tener a la autonomía, emprendimiento y creatividad como bazas fundamentales para su crecimiento profesional por fuera de carreras tradicionales y organizaciones formales (Casper y Storz, 2016).

En contraste, se ha mencionado que de hallarse en entornos de trabajo que no respondan a sus motivaciones inherentes o donde deban entrar en contacto con gente de mayor edad criada bajo otros parámetros más rigurosos y estrictos (los *Boomers* nacidos en las décadas del '60, '70 y '80), es posible que la actitud de los jóvenes para con sus semejantes, y para con su responsabilidad en las tareas asignadas, sea el origen de asperezas, dificultades o desgano que los dirigentes de la empresa deberán solucionar si quieren mantener el orden, llegando incluso al punto de reestructurar el funcionamiento interno para atender y contentar las demandas de los nuevos trabajadores que permita el progreso continuo del proyecto en curso.

En cierta medida, es entendible que la agilidad que ofrecen las aplicaciones digitales y la informática en general aplicada a procesos ligados a la realización del trabajo sea apreciada por el tiempo que otorga a las personas para destinarlo a otras actividades.

Sin embargo, pareciera que cuando se suceden las fallas de conexión o los procesos toman más tiempo de resolución que lo esperable, fuera por fallos de programación o inconvenientes de conectividad, la impaciencia e irritación que emerge de algunos jóvenes acostumbrados a la rapidez de estos aparatos podría parecerle a la sociedad como un rasgo de inmadurez desagradable. Quizá se debería hacer un esfuerzo por cuidar y trabajar la facultad de la paciencia en pos de que la informática y la conectividad, como cualquier producto, no son infalibles ni están exentos de fallar en momentos de necesidad.

En relación a los videojuegos, los jóvenes argentinos encuentran en su industria de desarrollo y afines un ambiente idóneo donde poder conseguir un trabajo que les permita desarrollar una vocación en ella.

Como se mencionaba, algunos optan por inmiscuirse en el mundo del desarrollo, donde se incluyen los trabajos relacionados a la programación, la realización de arte digital, o bien cumpliendo funciones de *project management* o manejo de los equipos de trabajo, supervisando cronogramas y tareas de trabajo. Otros ven con buenos ojos probar suerte en el *streaming* o los *Esports* que se derivan de ella, inspirándose en la experiencia de las personalidades que se han hecho un nombre y son vistos como modelos a seguir, o la fama o reconocimiento por parte de la comunidad.

Claro está que son los menos quienes consiguen la retribución que buscan dado el grado azaroso de éxito que se puede alcanzar en estas dos vocaciones en particular, por lo que quienes han conseguido traspasar las barreras del fracaso suelen recomendar a los demás aspirantes tener un plan alternativo por si esta aventura no resulta fructífera.

Ciertamente, lo que influye de manera seductora para decantarse por este ámbito pareciera ser los sueldos abultados que se ofrecen, un aliciente atractivo para los habitantes de un país castigado por una economía que fracasa en ofrecer salarios decentes.

Pero como en casi todo, hay un lado oscuro; se debe aclarar que estando del lado del consumidor de videojuegos, así como del lado profesional que los utiliza

como medio de subsistencia, es muy posible que la persona deba pasar muchas horas jugando sentado frente a la pantalla, lo que se aumenta el riesgo de aparición de efectos adversos para su salud. Como lo han indicado las fuentes, el individuo puede sufrir síntomas de dolor físico, desestabilidad emocional y cierto deterioro de sus habilidades cognitivas según el tipo de videojuego que juegue y la cantidad de horas que lo consuma.

Hablando de la demografía de sexos, se notó que, tanto en la esfera informática como en las profesiones científicas, la población masculina es la que continúa demostrando mayor interés en este tipo de campos de conocimiento. A sabiendas de que en estos tiempos la población femenina que se adentra en el terreno de las ciencias duras y materias de estudio relacionadas es mayor que en los años previos, el número perceptible es, aún, insuficiente como para confirmar un mismo nivel de interés en ambas poblaciones.

De acuerdo a la perspectiva de los investigadores, el factor interno 'habilidad' con el estudio de las ciencias es el que más disparidad de género impone en este tipo de carreras (Giammarco y colaboradores, 2015).

En síntesis, el universo de profesiones y videojuegos descubierto en los hallazgos ha mostrado tener lazos con las carreras de estudio más clásicas ligadas a las ciencias – en el sentido de los primeros – en conjunto con las categorías y títulos de mayor popularidad en el caso de los segundos.

Resulta peculiar la poca aplicación de una de las ramas de los videojuegos que ha estado en auge en la última década: apenas se ha vislumbrado mención alguna de simuladores por parte de los autores, con un número reducido de ellos habiéndolos utilizado en los experimentos de orientación vocacional que han llevado a cabo. Por su condición educacional y didáctica altamente efectiva, teniendo cada vez más adeptos, se consideró importante incluir en la encuesta a los simuladores como categoría que contribuya a una recolección de datos más indagadora para los fines de esta investigación. De este modo, se seleccionó como pregunta de investigación evaluar la influencia de los videojuegos al encontrar la vocación de los sujetos.

Metodología

Diseño

Para este trabajo, se decidió aplicar una metodología de investigación de carácter mixto, combinando facetas cualitativas con cuantitativas, selectiva expost-facto prospectivo simple, aplicando técnicas de muestreo no probabilísticas intencionales que ofrecieron acceso a cualidades y experiencias de los individuos encuestados.

Las variables analizadas abarcaron el plano demográfico como edad, sexo/género, nacionalidad y lugar de residencia, el campo profesional como variable dependiente, investigando la cantidad de años de educación académica recibida, profesión actual, tipo de formación recibida para ejercer esa vocación y factores influyentes para haber escogido esa profesión, y una sección correspondiente a los videojuegos como variable independiente, girando en torno al tipo de videojuegos que juegan hoy, el tipo de videojuegos que solían jugar en el pasado, frecuencia con la que juegan hoy o jugaban antes, los aspectos que más les maravillaron o impresionaron de esos videojuegos, si jugaron simuladores o no, tipo de simulador que jugaron si respondieron afirmativamente, elemento/s que les interesaron de ese simulador, y clase de conocimiento que creen haber adquirido en base a esa experiencia de juego con el simulador.

Participantes

Las técnicas de investigación definidas habilitaron al investigador a definir personalmente los criterios de inclusión de los participantes que conformaron la muestra de estudio.

Por consiguiente, se consideró que los sujetos debían ser de nacionalidad argentina, ser mayores de 18 años, tener una profesión, y contar con un cierto grado o tiempo de experiencia siendo usuario de videojuegos.

En el momento en que se hubo determinado que el volumen de información recabada era suficiente como para clausurar esta etapa y continuar al análisis debido propiamente dicho, se obtuvo una muestra total de 52 (cincuenta y dos) sujetos encuestados, la mayoría provenientes de Argentina, mientras que el resto se

distribuye en ciudadanos de América Latina, Centroamérica, Norteamérica, llegando incluso a confines del continente asiático gracias a un voluntario que respondió desde Sri Lanka (véase figura 01).

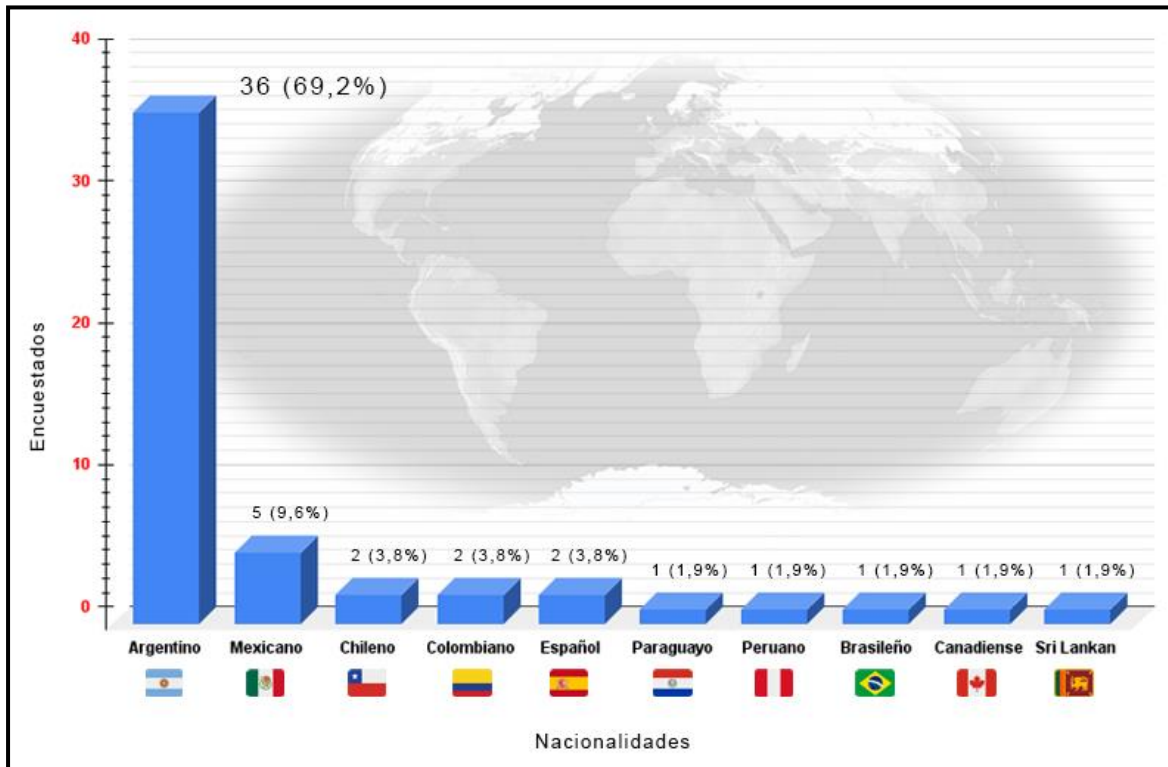


Figura 01. Cantidad de encuestados y su país de origen obtenidos en la muestra de 52 sujetos estudiados. Fuente: Elaboración propia (2024).

Esta investigación se centró en estudiar individuos pertenecientes a la región de Argentina, por lo que se decidió excluir a quienes eran extranjeros a este país para que los exámenes estadísticos otorguen un vistazo preciso a la zona geográfica deseada. Por ello, el número final de sujetos estudiados se redujo a 36.

De los 36 voluntarios argentinos, 25 (un 70% del total) tiene entre 18-30 años, 9 (un 25% del total) tiene entre 30-45 años, 2 (un 5% del total) tienen más de 45 años, dejando a la opción “Prefiero no decirlo” como campo nulo (un 0% del total) dado que todos respondieron seleccionando un rango etario determinado (véase figura 02).

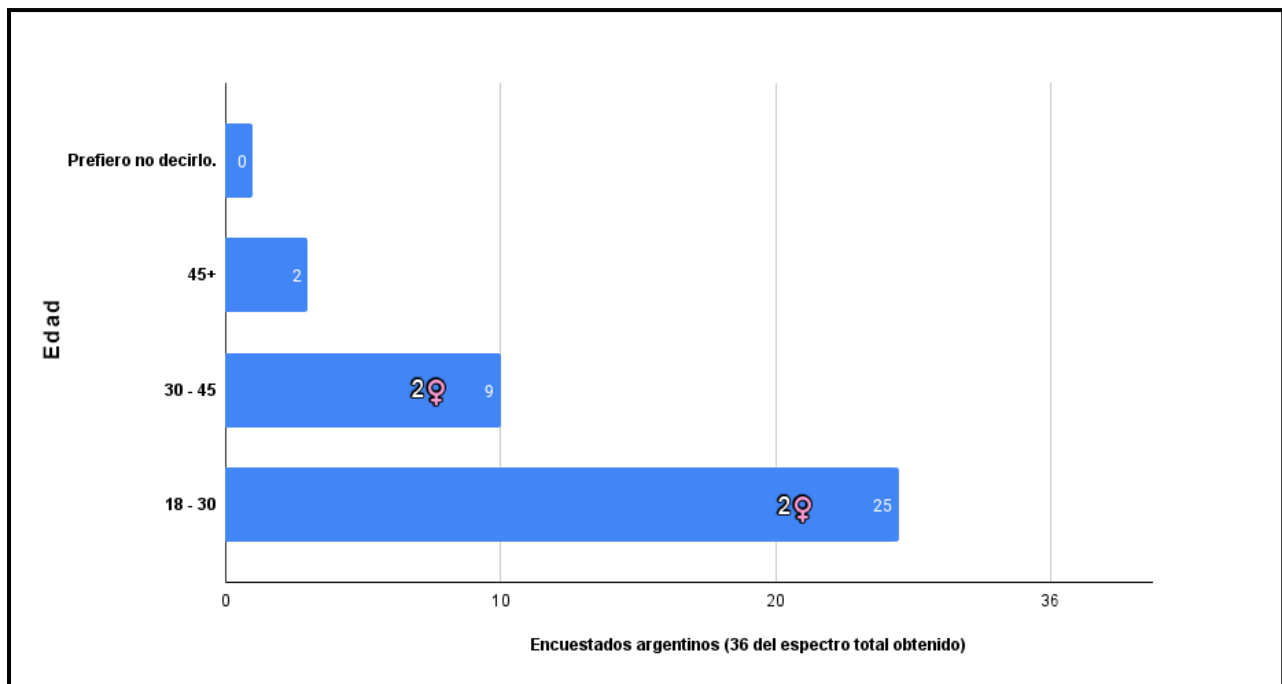


Figura 02. Total de individuos argentinos que respondieron la encuesta y seleccionaron su segmento de edad. Fuente: Elaboración propia (2024).

En cuanto al sexo de los encuestados, 32 son masculinos, lo cual representa un 90% del total -de los cuales 24 tienen entre 18-30 años, 6 tienen entre 30-45 años, y 2 tienen 45 o más años, mientras que los restantes 4 individuos son femeninos, conformando el 10% faltante -de los cuales 2 tienen entre 18-30 años, y los otros 2 tienen entre 30-45 años.

En tanto, la opción “Otro” quedó descartada al haber quedado representada con un 0% del total, ya que ningún sujeto de esta muestra selecta se refirió a sí mismo bajo esa denominación.

Procedimiento

Para recolectar los datos de relevancia propiamente dichos, se realizaron encuestas cualitativas/cuantitativas anónimas creadas mediante la herramienta Google Form, compartida y distribuida mediante redes sociales, correo electrónico y mensajes privados de Whatsapp, destinadas a participantes principalmente hispanoparlantes de cualquier parte del globo quienes respondieron preguntas en relación a su profesión, su formación, los tipos de videojuegos que hayan jugado en el pasado y los factores influyentes que los llevó a escoger su labor.

El consentimiento informado pertinente fue debidamente firmado y aceptado por los participantes.

Análisis de datos

Para procesar la información recolectada, se empleó el programa IBM SPSS-18.

Se empleó estadística no paramétrica ya que se asume inconsistencia de los supuestos de normalidad y homocedasticidad de la varianza. Se asume que el tamaño de la muestra es adecuado a la pregunta de investigación y a los grupos obtenidos.

Se realizó un proceso de categorización cualitativa para agrupar los resultados de las respuestas de los sujetos. Se utilizó doble siego como proceso de control y confiabilidad.

Dado que es una investigación mixta, con variables cualitativas, se utilizó el estadístico no paramétrico de Chi cuadrado (χ^2), y se utilizó $p > 0.05$ como nivel de significación estadística.

Resultados

A la hora de analizar las profesiones de los sujetos, se encontró una gama demasiado amplia de carreras y trabajos en las respuestas. Por lo tanto, se tomó la decisión de agrupar, siempre que fuera posible, aquellas de índole similar bajo una misma categoría o denominación a fin de facilitar la comprensión y análisis.

En tanto, se decidió considerar la profesión de desarrollador de videojuegos como una sola para fortalecer la importancia que conllevó para esta investigación.

Las categorías definidas son:

- | | |
|--------------------------------|--|
| ➤ <i>Campo vacío/"N/A"</i> | ➤ <i>Ninguna/"Sin profesión"</i> |
| ➤ <i>Estudiante</i> | ➤ <i>Empleado</i> |
| ➤ <i>Estudiante y empleado</i> | ➤ <i>Empleado y diseñador juegos de mesa</i> |

- | | |
|---|---|
| ➤ <i>Técnico de dispositivos tecnológicos (tanto computadoras como teléfonos móviles)</i> | ➤ <i>Ingeniería</i> |
| ➤ <i>Desarrollador de videojuegos</i> | ➤ <i>Desarrollador/diseñador de software en general</i> |
| ➤ <i>Ciencias Económicas</i> | ➤ <i>Ciencias Químicas</i> |
| ➤ <i>Ciencias Políticas y Abogacía</i> | ➤ <i>Ciencias Médicas</i> |
| ➤ <i>Profesor</i> | ➤ <i>Administración</i> |

Del análisis de datos sobre las profesiones de los sujetos se conoció que 1 de entre 18-30 años (un 2% del total) no tiene una profesión actual definida, 3 de entre 18-30 años (un 10% del total) son estudiantes, 7 (un 20% del total) son empleados - de los cuales 1 es femenino de entre 30-45 años mientras el resto son cuatro de 18-30 años y dos de 30-45, 1 de entre 18-30 años (un 2% del total) es tanto estudiante como empleado, 1 de más de 45 años (un 2% del total) divide su rutina laboral en ser empleado y diseñar juegos de mesa, 1 de entre 18-30 años (un 2% del total) ofrece servicio técnico de dispositivo tecnológicos (teléfonos celulares más precisamente), 5 (un 14% del total) trabajan en el desarrollo de videojuegos -de los cuales 1 es femenino y el resto son cuatro de 18-30 años (se han incluido facetas como artistas, diseñadores, programadores y aquellos que hayan especificado que trabajan en videojuegos), 5 (un 14% del total) -tres de entre 18-30 años y dos de 30-45 años- se dedican al desarrollo y diseño de software en general, 1 femenino solo (un 2% del total) se desempeña en el rubro de las ciencias químicas, 3 (un 10% del total) -dos de entre 18-30 años y uno de más de 45 años- pertenecen al segmento de ingeniería, 2 de entre 18-30 años (un 6% del total) ejercen como profesor, 4 (un 12% del total) trabajan en administración -de los cuales 1 es el femenino restante de entre 30-45 años y los demás son dos de entre 18-30 años y uno de entre 30-45 años, y 1 de entre 30-45 años (un 2% del total) se desenvuelve en ciencias políticas.

Cabe mencionar que el sujeto 13 de entre 18-30 años no respondió o no sabía la manera de responder esta pregunta, por lo que se fue contabilizado como 1 (un 2% del total) para la categoría “Campo Vacío” (véase figura 03).

Así mismo, dentro del espectro de argentinos estudiados no hubo individuos que encajaran en las profesiones de ciencias económicas y ciencias médicas.

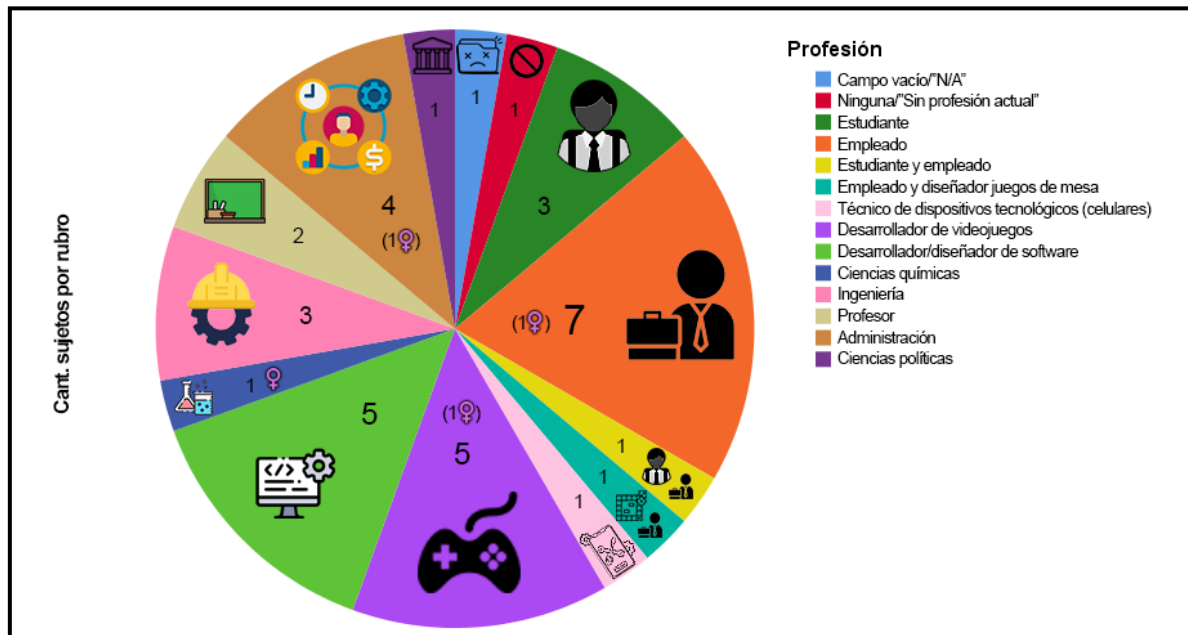


Figura 03. Profesiones en las que los sujetos de estudio se desempeñan. En paréntesis, los encuestados femeninos incluidos en ese rubro.

Fuente: Elaboración propia (2024).

A la hora de indagar sobre los factores que impulsaron a los sujetos a inclinarse por su profesión actual, la diversidad de motivos ingresados obligó inevitablemente a condensarlos en categorías, agrupando los hechos que compartieran una situación o nexo en común, mientras otros campos fueron creados directamente bajo la nominación escrita por el propio individuo.

Por consiguiente, se definieron estos segmentos:

- *Campo vacío*
- *Ninguna/"No poseo profesión"/"Sin formación"*
- *Interés por los videojuegos y campos relacionados*
- *Pasión por la tecnología*
- *Sueños de la infancia*
- *Familia o parientes*
- *Necesidad de salida laboral*
- *Estudio de materias académicas*
- *Gusto por algún contenido creativo digital o multimedia*
- *Idioma extranjero*
- *Hambre de conocimiento y aporte a la sociedad*
- *Experiencias de la vida*

Es así que el cuestionario permitió averiguar que 9 (un 25% del total) -de entre los cuales figura 1 femenino de entre 30-45 años de edad, acompañado por cinco de entre 18-30 años, dos de entre 30-45 años y uno de más de 45 años- eligieron su profesión a raíz de contar con una salida laboral que les asegure un ingreso fijo mensual, 8 (un 23% del total) -de entre los cuales figura 1 femenino de entre 18-30 años de edad, junto con cinco de entre 18-30 años, uno de entre 30-45 años y uno de más de 45 años- han visto su carrera impulsada por un interés fulgoroso por los videojuegos, 4 (un 10% del total) -de entre los cuales está 1 femenino de entre 18-30 años y el otro femenino restante de entre 30-45 años, junto con dos de entre 30-45 años- optaron por su profesión gracias al conocimiento seductor planteado por ciertas materias de estudio académico, 3 (un 8% del total) -dos de entre 18-30 años y uno de entre 30-45 años- consideraron a la tecnología como el motivo pasional definitorio en la elección de su carrera, 3 (un 8% del total) -todos de entre 18-30 años de edad- respondieron haber elegido su profesión gracias a experiencias que tuvieron en sus vidas, 2 (un 6% del total) -ambos de entre 18-30 años- confesaron que la atracción por su profesión predilecta nació como un sueño surgido en su infancia, 1 (un 3% del total) -de entre 18-30 años- fue seducido para elegir su labor actual por obra del convencimiento de su entorno familiar o parientes, 1 (un 3% del total) -de entre 18-30 años- se inclinó por su profesión fruto del gusto adquirido por el contenido digital o multimedia que consumía, y otro 1 (un 3% del total) -de entre 18-30 años- vio crecer su interés por su carrera gracias al haber entrado en contacto con un idioma extranjero (inglés en este caso).

Por último, 1 (un 3% del total) -de entre 18-30 años- indicó no poseer profesión actual alguna, mientras que los 3 sujetos restantes (un 8% del total) -todos de entre 18-30 años- dejaron esta pregunta sin responder, por lo que fueron catalogados como “Campo Vacío” (véase figura 04).

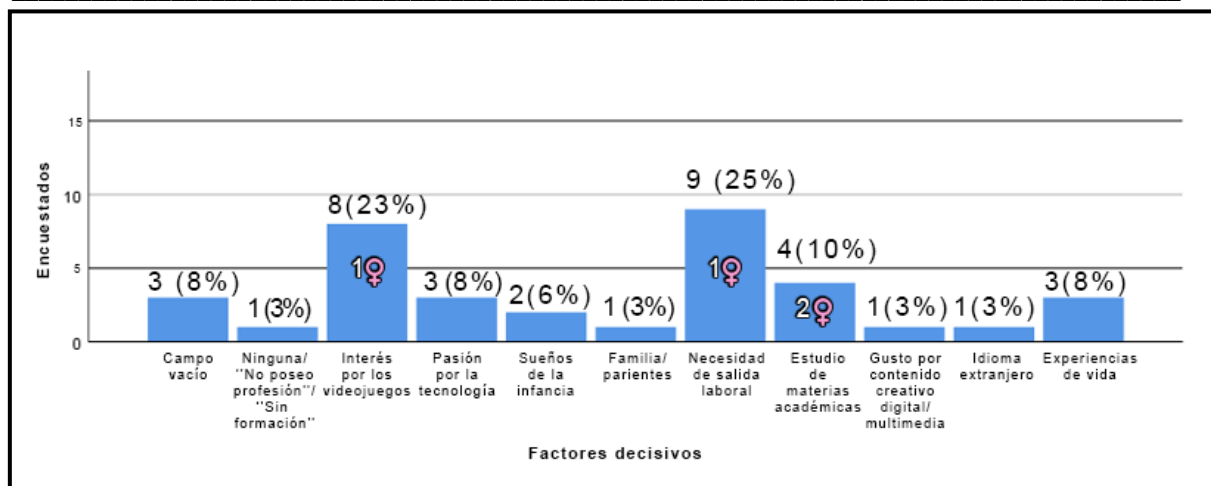


Figura 04. Motivos que definieron la elección de la profesión de los sujetos.

Fuente: Elaboración propia (2024).

Por otro lado, se pudo además aprender sobre la frecuencia de tiempo que predisponían para consumir este tipo de entretenimiento interactivo.

En base al recuento individual de la periodicidad indicada en cada respuesta, se pensó que la mejor decisión para organizar este segmento era delimitar categorías enunciadas en horas semanales totales o aproximadas.

Por ello, se tienen:

- *Campo vacío*
- *Menos de 5 horas*
- *Entre 10 horas - 15 horas*
- *"None"*
- *Entre 5 horas - 10 horas*
- *Más de 15 horas*
- *No especificado*

Entonces, se conoció que 4 (un 11% del total) jugaban menos de cinco horas -de los cuales 1 es un femenino de entre 18-30 años mientras que el resto son tres también de entre 18-30 años-, 3 (un 8% del total) -de los cuales dos tienen entre 18-30 años y el restante tiene más de 45 años- podía jugar entre cinco y diez horas, 8 (un 22% del total) llegaban a acumular entre diez y quince horas de juego -de los cuales 1 es un femenino de entre 18-30 años mientras que el resto son cuatro de entre 18-30 años y tres entre 30-45 años-, 9 (un 25% del total) alcanzaban la franja de más de quince horas de juego -de los cuales ocho tienen entre 18-30 años- y el restante entre 30-45 años-, y 12 (un 34% del total) -de los cuales 2 son femeninos de entre 30-45 años, siendo el resto siete de entre 18-30 años, dos de entre 30-45 años y el otro de más de 45 años- no pudieron precisar una cantidad de tiempo

específica, esgrimiendo respuestas como “Mucho”, “Demasiado” o “Todos los fines de semana” (véase figura 05).

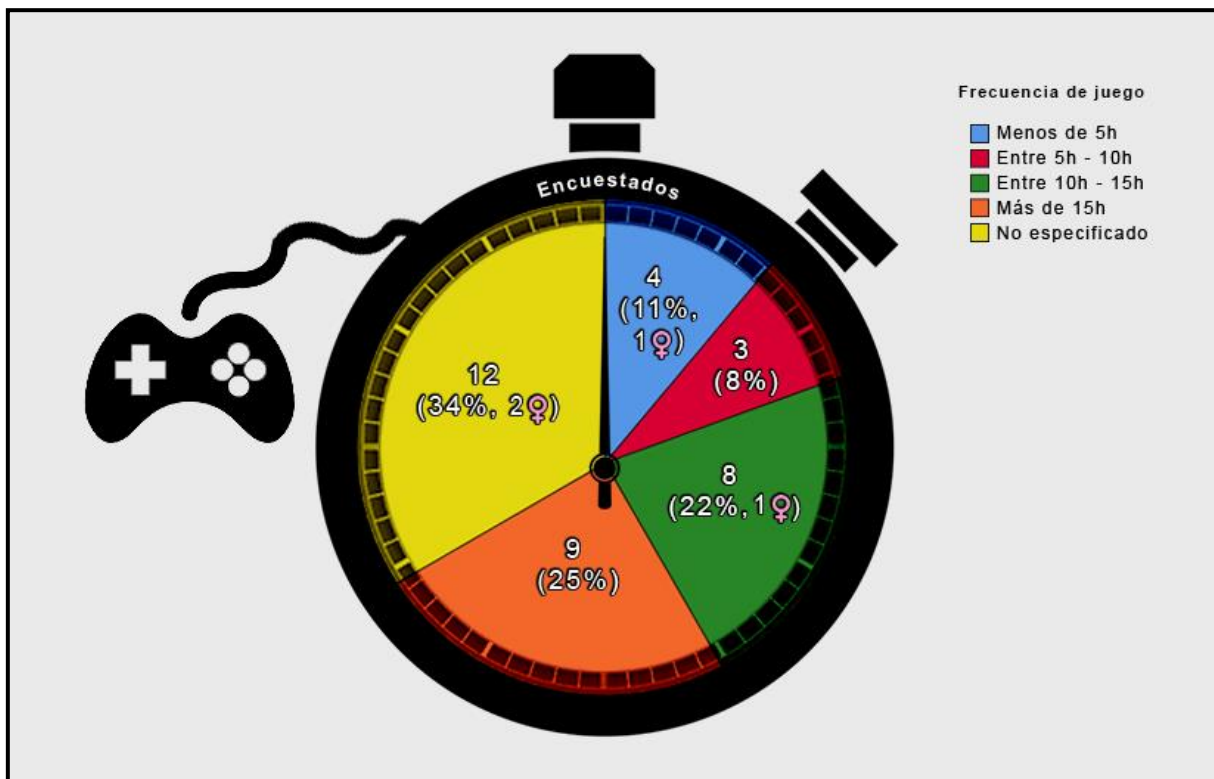


Figura 05. Frecuencia de juego de los encuestados.

Fuente: Elaboración propia (2024).

Para evaluar la posible interacción entre las variables, de acuerdo con la pregunta de investigación, se utilizó la estadística descrita en el método.

De acuerdo con los resultados arrojados por el programa de estadística SPSS, en general no se encontraron diferencias significativas entre los videojuegos y la elección de profesión de las personas, es decir que no se encontró una correlación significativa en la proporción de sujetos que indicaron tener una profesión y los videojuegos que indicaron haber jugado en el pasado ($\chi^2 = 200,068$, $gl = 1$, $p > ,641$). Ninguna otra interacción reflejó un p valor significativo, por ejemplo, la elección de carrera en función del tipo de videojuego, la frecuencia de juego, los años de formación, o el tipo de profesión (Ver Anexo). En contraposición, se puede confirmar la existencia de una correlación positiva entre la profesión elegida y los factores decisivos para haber hecho esa elección ($\chi^2 = 198,269$, $gl = 1$, $p > ,001$).

Discusión

A razón de las evidencias numéricas, se puede aventurar que se refutan las hipótesis experimentales y se confirma la hipótesis nula que indica que, en el universo encuestado en esta ocasión, los videojuegos jugados en el pasado, a pesar de la estrecha relación que algunos de los voluntarios mantenían o mantienen con ellos, no han influido en la elección de profesiones en las que los sujetos se desenvuelven hoy en día, siendo otros factores los principales causantes de dicha decisión.

En lo que respecta al análisis cualitativo, se procuró observar y detectar coincidencias o divergencias entre las respuestas a las preguntas que se proponían indagar en el lado psicológico de las experiencias que los voluntarios tuvieron con los videojuegos y el camino recorrido hacia su profesión de hoy en día, y las evidencias presentadas en las fuentes citadas. Consecuentemente, se halló un grupo de semejanzas y diferencias conectado con la hipótesis y el marco teórico expuestos en el estudio de esta ocasión, sumado a otros detalles de interés para destacar.

A pesar de que varios sujetos hayan indicado que los videojuegos fueron el combustible que impulsó sus sueños y fantasías de formar parte de la industria que los crea, si se refiere al análisis estadístico y los resultados del cruce entre variables numéricas, esto debe ser contrastado con el hecho de que los videojuegos no llegan a perfilarse como un elemento central alrededor del cual ellos han decidido la profesión a ejercer en su vida, en el análisis grupal de los datos.

Se puede apreciar los alcances de este hallazgo en varias definiciones demográficas del estudio, constatando que, para una gran mayoría y sin distinción de sexo, los videojuegos no han sido un elemento decisivo para escoger una carrera, siendo la necesidad de un ingreso seguro el factor principal identificado.

No es el caso de una minoría de ocho sujetos: desde el lado cuantitativo, los exámenes llevados a cabo entre el campo de las profesiones y los segmentos

etarios no han arrojado respuestas positivas suficientes que permitan inferir una conclusión favorable hacia los videojuegos.

Desde un punto de vista cualitativo, se puede ver una gran incidencia en aquellos sujetos que los colocaron como factor principal para elegir su profesión: muchos de ellos forman parte de las generaciones más jóvenes registradas en este estudio (aquellos llamados nativos digitales correspondientes a la generación Z o *centennials*), y pareciera que se han visto más influenciadas por los videojuegos que sus pares de mayor edad a la hora de buscar su profesión, con excepción de solo dos sujetos pertenecientes a las generaciones de *Boomers* e *Y*.

Sumado a esto, es posible divisar también la coincidencia entre la dinámica remota, flexible y autónoma que suele acompañar a los trabajos relacionados a la realización de un videojuego (dentro de lo que cabe en la estructura organizacional de las empresas más grandes), y la aspiración por parte de los trabajadores de contar con un sueldo generoso más un ambiente laboral que sea lo suficientemente adaptable a su estilo de vida.

En este sentido, la relación entre el factor etario y anhelos laborales de las nuevas generaciones con el deseo profesional de estos ocho sujetos se condice con los hallazgos por parte de Education & Employers Research (2018) y Prawitasari (2018). Este podría ser un factor que lo explique.

Poniendo la lupa en la zona geográfica de residencia a la par que el sexo, se aprecia una tendencia cualitativa consistente a encontrar correlaciones entre estas variables y la profesión escogida: se pudo ver que, en esta muestra de Argentina, las distancias físicas no resultaron de prevalencia determinante porque la población masculina continúa siendo la más inclinada hacia carreras ligadas a las ciencias en general -a excepción de la única encuestada que dijo desenvolverse en Química-, coincidiendo con lo expuesto por Chicas en tecnología (2022) sobre el hecho de que la mayor parte del espectro femenino prefiere estudiar carreras donde puedan explotar sus habilidades psicológicas, sociales o interpersonales (como lo puede ser la consultoría o administración) y, fuera del país, con lo indicado en las

investigaciones de referencia que tenían como localización principal a Norteamérica (Giammarco y colaboradores, 2015).

Este último estudio mencionaba el poder que tenía el modo online de algunos videojuegos para desarrollar las aptitudes sociales del usuario. En este aspecto, se encuentra un contrapunto debido a que no se pudo encontrar similitud alguna con los géneros seleccionados para estudiar a los individuos argentinos: si bien es posible que algún sujeto haya jugado juegos online anteriormente, no fue posible detectar si esto efectivamente fue así dado que la mayoría respondió haber jugado todos los tipos planteados, con la mitad de los femeninos habiendo jugado otro estilo de videojuegos. Quizá hayan elegido esta opción como la más representativa de un juego de carácter online, pero no es un hecho posible de confirmar en esta ocasión.

Sí amerita la mención lo apuntado por tres encuestados masculinos de entre 18-30 años, dos residentes en la ciudad de Rosario y el restante en Buenos Aires, quienes destacaron la posibilidad que ofrecían los juegos que jugaron de conocer a otras personas y el recuerdo de momentos personales gratos que atesoraban después de haber jugado títulos como *Counter Strike* con amigos, por mencionar un ejemplo, mientras otro sujeto hacía mención de la incertidumbre acerca de si la experiencia compartida de jugar con otro se podrá repetir en el futuro.

No obstante, un vistazo a las profesiones de estos individuos lleva de vuelta a una contradicción con la información desplegada por esta fuente, ya que ellos trabajan como encargado de compras y producción en una fábrica, repositor y diseñador industrial, puestos que no demandan altos niveles de extraversión para su realización como sí lo pudieran precisar otro tipo de carreras.

Otra de las secciones que resultaba de especial interés para investigar tenía en el centro de la escena a las razones de peso que condujeron a las personas estudiadas a la profesión en la que se desempeñan en estos días.

Se pudo constatar que uno de los motivos más predominantes en la elección de profesión fue la de buscar oportunidades que desemboquen en un puesto donde la retribución financiera acorde esté garantizada realmente para poder subsistir día a

día. Esto va razonablemente de la mano con la situación extremadamente prolongada de crisis inflacionaria y pérdida de poder adquisitivo que ha tenido el país ya por largos períodos consecutivos. Queda claramente representado en la respuesta provista por el sujeto 22, quien justificó su elección laboral con el flagelo de la pobreza, problemática que se sigue corroborando en lo expuesto por Kulfas (2019).

Por una cuestión geográfica y política, esto no necesariamente se condice con cumplir los sueños laborales arraigados en las primeras experiencias de la infancia, anhelos cuyo trayecto hacia su concreción podría implicar asumir riesgos económicos que podrían dejar a la persona lejos de un rédito económico favorable, - sea esto por falta de demanda local o condiciones adversas-, como si lo pudiera tener en otros países del mundo, de acuerdo a lo explicado por Schellhas (Canal América TV, 2023).

Por supuesto, debido a que un grupo selecto de gente a la que se le ofreció responder la encuesta guarda una relación etaria, laboral y de amistad con el investigador, en segundo lugar, se conoció que este conjunto decidió perseguir su profesión de ensueño gracias a un profundo interés por los videojuegos.

En la actualidad, con la era de la globalización afianzada y presente en casi todos los rincones del mundo, la búsqueda de un destino en formato remoto, explotando las capacidades de las herramientas informáticas para una auto educación, y formando emprendimientos a distancia sería una de las opciones más lógicas a intentar. Pero la realidad argentina de un alto porcentaje de la población presenta un escenario opuesto: hay quienes les gustaría adentrarse en el desarrollo de videojuegos o carreras tecnológicas especializadas, pero al encontrarse con que determinados puestos de la industria requieren contar con equipos y componentes de costos importantes - que se ven incrementados drásticamente por restricciones a las importaciones, políticas de comercio exterior contraproducentes, factores endógenos nocivos para esta zona, falta de un ingreso acorde para afrontar estos gastos o por poca o nula capacidad de ahorro de los núcleos familiares - terminan por considerar esas carreras como una utopía fuera de sus posibilidades.

Como el ingreso de muchas familias apenas supera el valor del salario mínimo, vital y móvil, podría decirse que esas personas, al no tener acceso al equipamiento requerido, vean imposibilitado el acceso al nivel de estudios superiores que los demanda; visto de otro modo, esto podría confluir en un círculo vicioso que pone en jaque las chances de muchos jóvenes de formarse, con el complemento de una educación superior, en carreras de tecnología informática o desarrollo de videojuegos de altas prestaciones, postergando en consecuencia los deseos de realizar sus sueños, y obligándolos a buscar una ocupación más acorde a sus posibilidades.

En menor medida, pero no menos importante, la familia constituye una de las principales fuentes de influencia en la carrera optada por un individuo. Tal es el caso del sujeto 1, el 17 y el 25 (aunque estos últimos dos son extranjeros), quienes confesaron haber tenido a abuelos, tíos y parientes como impulsores intrínsecos principales de sus trayectorias profesionales. Este es un dato que queda respaldado por la investigación de Sharif, Ahmad y Sarwar (2019).

Ahora bien, en cuanto a la frecuencia de juego, se debe considerar que las responsabilidades inherentes a la adultez y las obligaciones laborales lógicamente pasan a tomar prioridad por sobre el tiempo de ocio. Independientemente del tipo de vocación de los sujetos, es importante destacar que, a partir de que se cumple la mayoría de edad, las instancias de juego van quedando cada vez más relegadas a un segundo plano.

Esto explicaría el hecho de que muchos de los voluntarios han expresado jugar todos los días, pero apenas algunas horas escasas, posiblemente después de la finalización de la jornada laboral. E incluso algunos ya no cuentan con el hábito de jugar videojuegos, como es el caso del sujeto 8, estudiante, quien dice no contar con su computadora a su disponibilidad por el momento.

Aun así, no es menor el dato de que otro grupo de encuestados ha dicho tener disponibilidad horaria tal como para no saber expresarla en cantidades numéricas, diciendo en cambio que suelen jugar todos los días, o con mucha frecuencia. Claro está que estas respuestas podrían ser en función de aprovechar el tiempo libre de

los fines de semana o de rutinas del pasado, ya que la pregunta apuntaba a conocer hábitos tanto del tiempo presente como de años anteriores.

Los datos obtenidos revelan que las frecuencias de juego más reportadas alcanzan, por lo menos, un mínimo de 10 horas en total a la semana. Desde el punto de vista de un *gamer* asiduo, esto se podría interpretar como una necesidad de explotar al máximo el tiempo de ocio disponible por fuera del horario laboral, en un intento de retornar a esta actividad por una franja de tiempo tal que permita obtener una sensación de placer o disipación de estrés necesario después de una jornada de trabajo o estudio exhaustiva.

Es posible que antes de entrar al mercado laboral, los sujetos contaran con más tiempo para probar una paleta más amplia de títulos y géneros. Lógicamente, conforme la adultez fue imponiendo responsabilidades y obligaciones, el tiempo disponible se iba reduciendo considerablemente, haciendo imposible, por consiguiente, seguir jugando tantos videojuegos como hubieran querido.

Considerando los géneros de videojuegos seleccionados a partir de su aparición recurrente en la bibliografía obtenida, se puede decir que la encuesta permitió obtener una estadística caracterizada por un gran nivel de paridad con respecto a los géneros reportados en fuentes gubernamentales locales: en general, los datos relevados por este estudio revelaban a los estilos de Acción, Puzzles, RPG y Estrategia como los más preferidos por la muestra, mientras que el Ministerio de Cultura de Argentina (2023) señalaba a los géneros de Acción, Aventura, Deportivos -la única excepción en esta ocasión- y Puzzles entre los más jugados. Se puede concluir que existe una marcada tendencia de géneros de preferencia que resultan consistentes en ambas investigaciones.

Aunque el género de Deportes no haya calificado para la terna de estilos de videojuego seleccionados en este estudio, se debe reportar su mención bajo los títulos célebres de FIFA o Rocket League por los sujetos 5, 13, 20, y 43, cuando se les preguntó por el videojuego específico que jugaron de acuerdo al género que indicaron previamente. Sin embargo, es necesario mencionar la poca variabilidad de géneros en la muestra indagada en este estudio.

Desde la coyuntura general, los resultados de esta tesis ponen en evidencia la presencia de diversos factores al momento de inclinarse por una profesión. Como fue detallado anteriormente, los orígenes de las decisiones tomadas por los sujetos pueden yacer en causas como el género, localización, circunstancias económicas y sociales que han atravesado, influencia de opiniones del entorno familiar, deseos personales, entre otros. Contrario a la hipótesis planteada, los resultados indican que, para la mayoría de los voluntarios, el consumo de videojuegos no se erige como un motivo central de decisión laboral, sino que quedan relegados a un papel secundario, actuando como un artefacto proveedor de diversión, relajador y aliviador emocional. Algunos sondeos realizados por otros investigadores a una población de rango etario similar a la de este estudio plasman resultados con altos niveles de paridad, donde el segundo valor porcentual predominante obtenido indicaba que los videojuegos no han contribuido al despertar del interés por una carrera (Qutee, 2018). Ciertamente, de acuerdo a las respuestas de esta investigación y a las del informe mencionado arriba, un videojuego no es visto por sus usuarios como un modelo a seguir o en el cual inspirarse, aunque corresponde recordar, al igual que antes, los alcances limitados de este estudio en cuanto a espectro demográfico se refieren que han conducido a esta conclusión.

Bajando a un plano más específico, al evaluar otras variables como los contenidos que los usuarios creen haber aprendido a partir de su experiencia con un simulador, se aprecia un grado moderado de relación potencial de la mayoría de ellos en casi todas las ocupaciones actuales reportadas.

Quienes contaron entender un poco mejor la complejidad que se esconde detrás del manejo de maquinaria o el campo de la mecánica tienen un puesto de trabajo donde estos conocimientos son ajenos. Con excepción, posiblemente, del sujeto 37, cuya profesión gira alrededor del diseño industrial, rama multidisciplinar que implica tareas de creación y desarrollo de objetos o sistemas para ser producidos en masa, debiendo incorporar conceptos de arte, marketing e ingeniería. Se podría decir que este sujeto pudo haberse beneficiado de alguna forma con la experiencia propuesta por el simulador que jugó, ya sea para sumar conocimientos o afianzarlos.

En lo que concierne a la gestión de sistemas u organización de tareas, existe cierta probabilidad que pueda llevar a pensar que el simulador jugado le ha sido de

utilidad a dos de los tres encuestados que dijeron haber obtenido este conocimiento; teniendo como profesiones la docencia y el desarrollo de videojuegos respectivamente, podría haber una conexión que les haya permitido aprender a ser más eficientes en el ordenamiento de las clases del cuatrimestre o tener ideas para la estructuración de las evaluaciones de contenido en el caso del profesor (sujeto 13), o la escritura de los algoritmos que hacen funcionar al videojuego en el caso del desarrollador (sujeto 15).

No podría decirse lo mismo del sujeto 35, cuyo trabajo de repositor no implica atender tareas que involucren sistemas o tareas con un componente lógico.

Al hablar del desarrollo de habilidades interpersonales, motrices o cognitivas, varios de los individuos argentinos que respondieron haberse llevado experiencias con estos matices luego de jugar un simulador podrían haberlo aprovechado a su favor, pues algunos de ellos, como el sujeto 4, necesita de cierta capacidad de análisis numérico y sentido de lógica para diseñar juegos de mesa cuyo sistema de puntuación y mecánicas de juego estén balanceados apropiadamente para que la experiencia del consumidor sea disfrutable, al igual que los sujetos 36 y 48 - ingenieros en sistemas y químico respectivamente- quienes claramente necesitan altas dosis de abstracción y habilidades matemáticas para realizar su trabajo.

Mientras tanto, se encuentra el sujeto 51, de ocupación Gerente, cargo que también puede haberse visto beneficiado del juego con simuladores ya que se precisan rasgos de liderazgo, extraversión y comunicación fluida con los miembros de trabajo de las distintas líneas de mando.

Es aquí donde, por consiguiente, se podría establecer un paralelismo con lo reportado por Yi y Lane (2019) con respecto a una mejora en el aprendizaje y pulido de facultades cognoscitivas ligadas al pensamiento crítico gracias al videojuego Minecraft.

Sobre el conocimiento de geografía, naturaleza o historia no es posible realizar observaciones debido a que el sujeto 12, quien respondió bajo este criterio, confesó no tener profesión alguna momentáneamente.

En cuanto al aprendizaje de otros idiomas, con predominancia del inglés en este estudio, se pudo notar que sí resultaría de cierta utilidad para los sujetos 34 y 39, programador y vendedor respectivamente; la injerencia positiva es por demás obvia para el primero, ya que no solo suele ser una directriz estándar el hecho de programar en ese idioma, sino que también la documentación e información actualizada sobre formas de programar algoritmos o tutoriales para implementar soluciones suelen estar presentadas en inglés. Para el segundo, quizá no resulte tan elemental para hacer su labor, aunque ciertamente resultaría un plus con valor agregado si la empresa para la que trabaja contara con clientes radicados en el extranjero con quienes se necesita entablar comunicaciones en su idioma nativo.

Como otra coincidencia, una de las primeras personas que formó parte de este estudio comentaba lo importante que es trabajar en el autocontrol de las emociones de uno mismo, en el sentido que así se puede mantener a raya cualquier impacto dañino de los videojuegos en la salud mental del usuario. Con este comentario, de especial importancia sobre todo para los menores de edad, se puede trazar un paralelismo con el artículo de la Clínica Universidad de Navarra (s.f.), donde se advertía sobre posibles efectos negativos de la exposición en demasía de los niños a videojuegos con altas dosis de violencia.

Habiendo tratado las variables independientes y dependientes, también se considera apropiado reportar la incidencia de algunas variables extrañas que han hecho aparición en la etapa de relevamiento de datos.

En primer lugar, se tuvo que descartar sujetos y se tomó la decisión de incluir preguntas cerradas para obtener mayor información específica en la versión final de la encuesta empleada.

Otras variables extrañas a considerar es el pequeño número de la muestra, y la baja variabilidad en lo concerniente al género y locación de los encuestados.

Además, la modalidad de encuesta online también supone encontrarse en desventaja en ciertos aspectos para obtener un volumen de datos convincentemente imparcial.

En función de esto, y habiendo reportado las incidencias remanentes pertinentes, sería prudente concluir con una serie de recomendaciones: sugerir a futuro una mayor expansión de la muestra de estudio en varios sentidos, intentando llegar a un mayor número de encuestados dentro de la ciudad de Rosario o el país de Argentina, obtener voluntarios de una paleta más diferenciada de ramas profesionales, incrementar la variabilidad de sexos a estudiar, buscar individuos que pertenezcan a diferentes clases y estratos sociales, y quizá dividir aún más el espectro de edad.

Podría ser que, de esta manera, se abarcara una población de estudio de mayor variedad demográfica en próximas investigaciones, posiblemente llevando a la obtención de resultados más precisos, en base a los cuales idear modos de incrementar las chances de poder empezar a ver a los videojuegos no solo como un pasatiempo lúdico destinado a ser consumido en tiempos de ocio por fuera de la rutina laboral exigente, si no también, por qué no, como una herramienta didáctica donde sus desarrolladores sean capaces de diseñar experiencias interactivas con el poder de abrir los ojos a las personas sobre el potencial atractivo de determinadas profesiones, incidiendo tácitamente en la posibilidad de crear futura mano de obra que termine aportando al funcionamiento sano de la economía argentina.

Incluso si no tuvieran éxito en cumplir dicho propósito, si los videojuegos pudieran sembrar, al menos, una semilla de curiosidad por aprender a dominar la tecnología con la que se los crea, las nuevas generaciones podrían utilizarla como un medio para construir para ellos mismos, y para la sociedad toda, un futuro más beneficioso que el que puedan concebir originalmente, lo que podría ser considerado un paso firme hacia adelante. En algunos lares, la aplicación estratégica de videojuegos y simuladores está permitiendo que gente de diferentes procedencias y estratos sociales pueda entrar en contacto directo con ellos, en ámbitos y situaciones donde quizá no lo esperaban. En la última pregunta, uno de los encuestados de origen extranjero comentaba la utilidad de los videojuegos en muchas áreas, subrayando su aplicación en la milicia para mejora de la puntería, en la medicina quirúrgica para una mayor precisión de las incisiones, hasta citando un ejemplo proveniente de su país donde se emplean simuladores de conducción como

prueba para obtener la licencia de conducir. Estos testimonios respaldan lo reportado por Gamelearn Team (2023) en lo que respecta al uso de videojuegos y simuladores en la capacitación profesional.

A modo de conclusión final, esta investigación demuestra que la elección de vocación de los sujetos encuentra su raíz en múltiples factores, no siendo el consumo de videojuegos un elemento significativamente decisivo. Bajo una perspectiva personal, se considera que en un escenario con mejores condiciones macroeconómicas y un grado mayor de educación informática, el videojuego como medio de subsistencia o inspiración podría entrar en la partida para ayudar a programar una realidad real mejor. Quizá, entonces, logre perfilarse como un elemento con la fuerza suficiente para conducir a quienes lo consideran un anhelo mágico, especial, único o ideal, hacia la llave idónea que les permita a ellos, y por qué no a Argentina, poder avanzar de nivel en dirección a un destino micro y macro económicamente propicio. Con la sofisticación en el desarrollo de experiencias interactivas de incontables variantes y estilos, muchas de ellas alcanzando un grado de realismo antes inimaginable, se piensa que los videojuegos serían capaces de potenciarse como medios de aprendizaje incidentes en la difusión, enseñanza, capacitación o ejecución de oficios y profesiones, convirtiéndose en una prueba interesante para desarrolladores de la industria del futuro.

Referencias bibliográficas

Agencia Argentina de Inversiones y Comercio Internacional. (2023).

Tecnología/Industria de Videojuegos. *Informe sectorial para inversores internacionales*. Recuperado de

https://www.inversionycomercio.ar/pdf/sectores/tecno/AAICI_TecnoVID.pdf

Alanko, D. (2023). The health effects of video games in children and adolescents.

Pediatrics in Review, 44(1), 23-32. <https://doi.org/10.1542/pir.2022-005666>

Aliyari, H., Sahraei, H., Daliri, M. R., Minaei-Bidgoli, B., Kazemi, M., Agaei, H.,

Sahraei, M. A., Hosseini, S. M. A. S., Hadipour, M., Mohammadi, M. M. y

Dehghanimohammadabadi, Z. (2018). The beneficial or harmful effects of

computer game stress on cognitive functions of players. *Basic and clinical*

neuroscience, 9(3), 177-186. <https://doi.org/10.29252/nirp.bcn.9.3.177>

ámbito.com. (2023). Crece la industria de los esports en Argentina: nuevos desafíos

para nuevas generaciones. *Ámbito Financiero*. Recuperado de

<https://www.ambito.com/informacion-general/crece-la-industria-los-esports-argentina-nuevos-desafios-nuevas-generaciones-n5654781>

Argencon. (2023). Estudios económicos sobre la industria del conocimiento.

Argenconomics 2023. Recuperado de

<https://www.argencon.org/Informes/Informe-Argeconomics2023nov.pdf>

Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos, Universidad Nacional de

Rafaela. (2022). Resumen anual. *Informe General Observatorio de la*

Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos. Recuperado de

https://drive.google.com/file/d/1uD5iKgM_GaHS2YXC5M1PWRBrAQnBjgAv/view

- Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z. y Király, O. (2020). Career as a professional gamer: gaming motives as predictors of career plans to become a professional esports player. *Frontiers in Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866>
- Bedoya, A. (2013). Orientación vocacional para niños. *Infancias Imágenes*, 12(2), 112–115. <https://doi.org/10.14483/16579089.5460>
- Bezio, K. M. S. (2022). Single-player videogames in leadership learning. *New Directions for Student Leadership*, (174), 89–98.
<https://doi.org/10.1002/yd.20502>
- Canal América TV. (2023, 20 de octubre). *El futuro del mercado laboral en Argentina* [Archivo de Video]. Youtube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1fGk6i3KH9U>
- Casper, S. y Storz, C. (2016). Bounded careers in creative Industries: Surprising patterns in video games. *Industry and Innovation*, 24(3), 213-248.
<https://doi.org/10.1080/13662716.2016.1224705>
- Chambers, N., Rehill, J., Kashefpakdel, E. T. y Percy, C. (2018). Drawing The Future (p. 33). Recuperado de <https://www.educationandemployers.org/wp-content/uploads/2018/01/DrawingTheFuture.pdf>
- Chicas en tecnología. (2022). #DataCET | Solo el 12% de las mujeres universitarias de Argentina elige una carrera STEM. *Chicas en tecnología*. Recuperado de <https://chicasentecnologia.org/investigacion-una-carrera-desigual/>
- D'Angelo, G., Sigaudó, D. y Treboux, J. (2021). *Idas, vueltas y tendencias: la economía argentina de las últimas 4 décadas*. Bolsa de Comercio de Rosario.

- Recuperado de [https://www.bcr.com.ar/es/mercados/investigacion-y-desarrollo/informativo-semanal/noticias-informativo-semanal/idas-vueltas-y-DeVuego LATAM](https://www.bcr.com.ar/es/mercados/investigacion-y-desarrollo/informativo-semanal/noticias-informativo-semanal/idas-vueltas-y-DeVuego-LATAM). (2023). *Estadísticas: Evolución del uso de géneros populares por año*. DeVuego LATAM. Recuperado de <https://devuego.lat/bd/estadisticas/evolucion-generos-ano/>
- Duer, W. (2023). Industria del conocimiento: el motor (semirápido) de la Economía Argentina. *Forbes Argentina*. Recuperado de <https://www.forbesargentina.com/innovacion/industria-conocimiento-motor-semirapido-economia-argentina-n36565>
- Editorial. (2024). The Guardian view on video games: computer generated worlds are influencing real ones. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/feb/09/the-guardian-view-on-video-games-computer-generated-worlds-are-influencing-real-ones>
- Enciclopedia Médica A.D.A.M. [Internet]. Johns Creek (GA): Ebix, Inc., A.D.A.M.; ©1997-2023. Triptófano.; [actualizado 2 abr. 2022; consulta 16 nov. 2023]. Recuperado de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002332.html>
- Endeavor Argentina. (2020). *Economía del conocimiento: de qué trata este sector del que todos hablan - endeavor*. Endeavor. Recuperado de <https://www.endeavor.org.ar/blog-article-agenda-economia-del-conocimiento-trata-este-sector-del-todos-hablan/>
- Esposito, N. (2005). *A short and simple definition of what a videogame is*. DiGRA. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/>

- Gamelearn Team. (2023). *Los simuladores en la formación corporativa*. Gamelearn: video games and simulators for companies and institutions. Recuperado de <https://www.game-learn.com/es/recursos/blog/los-simuladores-la-formacion-corporativa/>
- Garcia, D. (2022). A Gamer's Paradise? Understanding How Discord Allows Online Gaming Servers to Develop and Maintain Communities. Recuperado de https://ucliv.ucl.ac.uk/content/2-study/4-current-taught-course/1-distinction-projects/16-22/garcia_dylan_2022.pdf
- Giammarco, E. A., Schneider, T. J., Carswell, J. J. y Knipe, W. (2015). Video game preferences and their relation to career interests. *Personality and Individual Differences*, 73, 98-104. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.09.036>
- IAB Argentina. (2022). Gaming Report. Recuperado de <https://www.iabargentina.com.ar/descargas/guia%20gaming.pdf>
- Indisa. (2021). El impacto de los videojuegos en la vida de los niños. *Clínica INDISA - Clínica de familia*. Recuperado de <https://www.indisa.cl/blog/el-impacto-de-los-videojuegos-en-la-vida-de-los-ninos/>
- Jiménez, J. M. y Araya, Y. C. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Redalyc.org. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>
- Johnson, M. y Woodcock, J. (2017). 'It's Like the Gold Rush': The lives and careers of professional video game streamers on Twitch.Tv. *Information, Communication & Society*, 22(3), 336-351. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2017.1386229>

Kulfas, M. (2019). *El desarrollo industrial argentino en perspectiva histórica – Voces en el Fenix*. (2019, 1 julio). Recuperado de <https://vocesenelfenix.economicas.uba.ar/el-desarrollo-industrial-argentino-en-perspectiva-historica/>

Lackey, S. (2022). *The effects of game-based learning on the motivation and engagment of career technical education students in the high school chemistry classroom - Proquest*. (n.d.). Recuperado de <https://www.proquest.com/openview/c8fb6f3e49c45e2156fdf541ae021e03/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

Leroux-Parra, M. (2020). *Esports Part 1: What are esports?* Harvard International Review. Recuperado de <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>

Machuqueiro, F. D. H. y Piedade, J. M. N. (2022). *Desarrollo del pensamiento computacional mediante juegos de mesa: una revisión sistemática de la literatura basada en estudios empíricos*. Recuperado de <https://revistaprismasocial.es/article/view/4766>

Martinez, W. L. (2018). How science and technology developments impact employment and education. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115(50), 12624-12629. <https://doi.org/10.1073/pnas.1803216115>

Maza, A. (2023). Economía del conocimiento: las empresas pidieron que el próximo Gobierno cambie la ley del sector y establezca el país. *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/economia/2023/11/07/economia-del-conocimiento->

las-empresas-pidieron-que-el-proximo-gobierno-cambie-la-ley-del-sector-y-
estabilice-el-pais/

Millenium Infotech. (2023). *Impact of technology on employment*. Recuperado de
[https://www.linkedin.com/pulse/impact-technology-employment-millennium-
info-tech-inc](https://www.linkedin.com/pulse/impact-technology-employment-millennium-info-tech-inc)

Ministerio de Cultura Argentina. (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales
2023*. Scribd. Recuperado de
[https://es.scribd.com/document/662170498/Encuesta-Nacional-de-consumos-
culturales-2023](https://es.scribd.com/document/662170498/Encuesta-Nacional-de-consumos-culturales-2023)

Montiel, E. A. (2019). *Elección de carrera: motivos, procesos e influencias y sus
efectos en la experiencia estudiantil de jóvenes universitarios de alto
rendimiento académico*. Recuperado de
[https://www.redalyc.org/journal/340/34065218004/html/#:~:text=En%20los%2
0motivos%20se%20identificaron,fueron%20racionales%2C%20confusos%20
y%20azarosos.](https://www.redalyc.org/journal/340/34065218004/html/#:~:text=En%20los%20motivos%20se%20identificaron,fueron%20racionales%2C%20confusos%20y%20azarosos.)

Moreno, D. & Carrillo, J. (2020). Normas APA 7ª edición: Guía de citación y
referenciación (2ª ed. rev.). Universidad Central. Recuperado
de <https://erevistas.uacj.mx/ojs/public/journals/7/GuiaAPA.pdf>

Nguyen, H. (2022). *Career path choice in the industry 4.0 using grey decision
making*. Recuperado de
<https://econpapers.repec.org/paper/pramprapa/116683.html>

Nigro, G. (2023). El TRABAJO del FUTURO: Así funciona la primera ACADEMIA
GAMER del país. ECC. Recuperado de

<https://www.cronista.com/infotechnology/actualidad/el-trabajo-del-futuro-asi-funciona-la-primera-academia-gamer-del-pais/>

Origlia, G. (2023). E-sports: un entretenimiento que mueve millones y podría superar al Super Bowl. *LA NACION*. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/economia/comercio-exterior/e-sports-un-entretenimiento-que-mueve-millones-y-podria-superar-al-super-bowl-nid09022023/>

Portal Universidad. (2023). *19 millones de argentinos utilizan algún tipo de videojuego y 1500 son gamers profesionales*. Portal Universidad. Recuperado de <https://portaluniversidad.org.ar/index.php/2023/07/31/19-millones-de-argentinos-utilizan-algun-tipo-de-videojuego-y-1500-son-gamers-profesionales/>

Prawitasari, G. (2018). The Influence of Generations on Career Choice (Social Cognitive Career Theory Perspective). *Konselor*, 7(1).
<https://doi.org/10.24036/02018718464-0-00>

Pucci, R. B. (2018). Factores que inciden en el proceso de toma de decisión vocacional en jóvenes del interior que migran para continuar estudios superiores [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía. Recuperado de <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=factores-proceso-toma-decision-pucci>

Qutee. (2018). GAMING AND YOU. A report by Qutee on how gamers view the personal and social impact of gaming. Recuperado de <http://files.qutee.com/Qutee-Gaming-And-You-Data-Report.pdf>

- Reis, S. A. D. y Santos, F. (2016). *In-Service Education of Science Teachers: Virtual Simulators as a resource for Experimental work*. Redalyc.org. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217045747017>
- Reynoso, T. (2023). *Mundo Esports: ¿Cómo se convirtió Argentina en uno de los mercados más importantes de Latinoamérica?* iProUP. Recuperado de <https://www.iproup.com/innovacion/40420-esports-asi-crecio-el-mercado-en-la-argentina>
- Risso, N. (2023, 8 noviembre). Economía del conocimiento: Argentina se estanca y las empresas piden reformar la ley. *Página12*. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/614108-economia-del-conocimiento-argentina-se-estanca-y-las-empresa>
- Rogerson, M. J., Gibbs, M. y Smith, W. (2015). Digitising Boardgames: Issues and tensions. *Digital Games Research Association Conference*, 12. Recuperado de https://minerva-access.unimelb.edu.au/bitstream/handle/11343/59430/66_Rogerson-et al_Digitising-Boardgames.pdf
- Sharif, N., Ahmad, N. y Sarwar, S. (2019). Factors influencing career choices. *IBT Journal of Business Studies Volume 15(1)*, 33-46. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3431911
- Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E. y Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*, 97, 291-303. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.023>

- Techint (2023). *8M: No hay trabajos para “ellas” o para “ellos”*. Techint. Recuperado de <https://www.techint.com/es/noticias/2023/los-estereotipos-en-la-industria>
- Tejedor, S., Recoder, M. J. y Pulido, C. (2022). Fomento de vocaciones científicas desde el juego y la preguntas: construcción de un directorio de 80 interrogantes desde la ciencia, la educomunicación y los videojuegos (p. 2). Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2022/269345/traeducon_2022p1265.pdf
- Total Medios. (2022). *Esports en Argentina: La práctica que es furor en el mundo pisa fuerte de manera local*. Recuperado de <https://www.totalmedios.com/nota/49590/esports-en-argentina-la-practica-que-es-furor-en-el-mundo-pisa-fuerte-de-manera-local>
- Von Der Heiden, J. M., Braun, B. C., Müller, K. W. y Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Wallinheimo, A., Hosein, A., Barrie, D., Chernyavskiy, A., Agafonova, I. y Williams, P. (2022). How online gaming could enhance your career prospects. *Simulation & Gaming*, 54(1), 28–44. <https://doi.org/10.1177/10468781221137361>
- Wan, A., Yang, F., Liu, S. y Feng, W. (2020). *Research on the Influence of Video Games on Children’s Growth in the Era of New Media*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200901.037>

Watson, A. M. (2023). *The Impact of technology on the job Market: Opportunities and challenges*. Recuperado de <https://www.linkedin.com/pulse/impact-technology-job-market-opportunities-challenges-watson>

Xu, Y., Barba, E., Radu, I., Gandy, M. y MacIntyre, B. (2011). Chores are fun: Understanding social play in board games for digital tabletop game design. *Digital Games Research Association Conference*, 6. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.16031.pdf>

Yi, S. y Lane, H. C. (2019). Videogame Play and STEM: Perceived Influences of a Sandbox Videogame on College Major Choice. *ResearchGate*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/337532263_Videogame_Play_and_STEM_Perceived_Influences_of_a_Sandbox_Videogame_on_College_Major_Choice

Anexos

>> Consentimiento informado de participación en encuesta:

CONSENTIMIENTO INFORMADO
POR FAVOR, LEA CON ATENCIÓN LO QUE ENCONTRARÁ A CONTINUACIÓN. FIRME EL CONSENTIMIENTO TILDANDO LA CASILLA DE PARTICIPACIÓN AL FINAL DE ESTE BLOQUE, SOLO SI ESTÁ DE ACUERDO EN PARTICIPAR Y SI COMPRENDE CLARAMENTE SUS DERECHOS. SU FIRMA ES UN REQUERIMIENTO NECESARIO PARA EL ESTUDIO. SI DESEA UNA COPIA DE ESTE FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO, PUEDE PEDIRLA. Esta investigación se desarrolla con fines académicos bajo el aval de la Universidad Abierta Interamericana y a los fines de la realización de la tesis para la carrera de Licenciatura en Producción de Videojuegos y Simuladores.

La política del departamento universitario es que todos los participantes son voluntarios y usted tiene el derecho de abandonar en cualquier momento que lo desee, sin ningún perjuicio, si no está de acuerdo con continuar. Sus respuestas son confidenciales y secretas. La utilización de la información será de modo general, y no se va a identificar de manera individual a los participantes. Este mismo estudio será anónimo, y no implica ningún tipo de devolución a los participantes sobre los resultados.

Descripción del estudio:

Este es un trabajo de investigación realizado por Mariano Rodríguez, estudiante de la Licenciatura en desarrollo de Videojuegos y Simuladores. El estudio consiste en detectar posibles influencias que los videojuegos hayan tenido en la profesión que las personas han elegido para sus vidas.

Esta encuesta está dirigida a la población adulta que posea cierto tiempo de experiencia siendo usuario/consumidor de videojuegos, debiendo ser estos entonces los únicos requisitos obligatorios para formar parte de esta investigación.

Usted podría sentir que sus respuestas han sido poco satisfactorios, sin embargo, tenga en cuenta que ninguna de las pruebas contempla respuestas correctas o incorrectas. Con su colaboración, estará ayudando al avance y desarrollo del conocimiento, junto con contribuir a la formación profesional de los alumnos.

Confidencialidad:

Su nombre no aparecerá en ninguno de nuestros archivos, de manera que no podrán identificarse sus respuestas particulares. Recuerde que no se está buscando conocer las respuestas de una persona en particular, sino las de grupos de personas en general.

Cualquier duda respecto a sus derechos como participante en este estudio pueden ser referidas al Comité de Ética de la Universidad Abierta Interamericana, quien avaló la realización de esta investigación.

Abandono del estudio:

Usted puede decidir abandonar el presente estudio en cualquier momento que lo desee, y es libre de hacerlo sin ningún problema.

Preguntas de la encuesta:

Pregunta 1	Indique su edad
Pregunta 2	Indique su sexo/género
Pregunta 3	Indique su nacionalidad
Pregunta 4	Indique su lugar de residencia

Pregunta 5	Indique la cantidad de años de su educación académica
Pregunta 6	¿Cuál es su profesión actual?
Pregunta 7	¿Qué tipo de formación recibió para desarrollar su profesión?
Pregunta 8	¿Qué factores influyeron en la elección de esa profesión?
Pregunta 9	De la siguiente lista, ¿Qué tipos de videojuego prefiere o juega hoy?: - Acción (1ra/3ra persona) - Puzzles - RPG (juegos de rol) - Estrategia - Educativos - Serious Games - Otros
Pregunta 10	De las opciones que eligió, ¿de qué tipo de videojuego se trata? (Por ej. si marcó "Acción", especificar si es en primera o tercera persona)
	De la siguiente lista, ¿Qué tipos de

Pregunta 11	videojuego jugó en el pasado? - Acción (1ra/3ra persona) - Puzzles - RPG (juegos de rol) - Estrategia - Educativos - Serious Games - Otros
Pregunta 12	De las opciones que eligió, ¿de qué tipo de videojuego se trata? (Por ej. si marcó "Acción", especificar si era en primera o tercera persona)
Pregunta 13	¿Con qué frecuencia o cuánto tiempo jugaba por semana?
Pregunta 14	¿Qué fue lo que más le impactó de los videojuegos que jugó?
Pregunta 15	¿Alguna vez jugó simuladores?
Pregunta 16	Si lo hizo, ¿qué tipo de simulador era?
Pregunta 17	¿Qué le resultó interesante de ese simulador?

Pregunta 18	¿Qué tipo de conocimientos cree poder haber adquirido al jugarlo?
Pregunta 19	¿Algún otro dato/comentario que quiera agregar?

>> Tabla de análisis estadístico χ^2 (chi al cuadrado) exportado desde IBM SPSS cotejando las variables “Profesión” con “Videojuegos” y “Tipos de videojuegos jugados antes”:

Case Processing Summary					
	Cases				
	Valid		Missing		Total
	N	Percent	N	Percent	N
Profesión *	36	100,0%	0	0,0%	36
Videojuegos_que_jugaron_antes					

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	200,068 ^a	208	,641
Likelihood Ratio	110,539	208	1,000
Linear-by-Linear Association	1,639	1	,200
N of Valid Cases	36		

a. 238 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,03.

Symmetric Measures			
		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	,921	,641
N of Valid Cases		36	

>> Tablas de análisis estadístico χ^2 (chi al cuadrado) exportado desde IBM SPSS cotejando las variables “Profesión” con “Tipo de formación” y “Factores influyentes en la elección de esa carrera”:

Case Processing Summary					
	Valid		Missing		Total
	N	Percent	N	Percent	N
	Percent		Percent		Percent
Profesión *	36	100,0%	0	0,0%	36
Tipo_de_formación					
Profesión *	36	100,0%	0	0,0%	36
Factores_influyentes_en_esa_profesión					
Años_educación_académica *	36	100,0%	0	0,0%	36
Tipo_de_formación					
Años_educación_académica *	36	100,0%	0	0,0%	36
Factores_influyentes_en_esa_profesión					

Profesión * Tipo_de_formación

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	159,615 ^a	143	,162
Likelihood Ratio	84,029	143	1,000
Linear-by-Linear Association	,733	1	,392
N of Valid Cases	36		

a. 169 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,03.

Profesión * Factores_influyentes_en_esa_profesión

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	198,269 ^a	130	,000
Likelihood Ratio	102,167	130	,966
Linear-by-Linear Association	,657	1	,418
N of Valid Cases	36		

a. 154 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,03.

Symmetric Measures

	Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	,903
N of Valid Cases		36

Symmetric Measures

	Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	,920
N of Valid Cases		36

>> Enlace a hoja de datos con el resto de testeos entre variables con chi cuadrado:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1I1qavzg97I5k_oCYg86GAiOvW8s3D_fi/edit?usp=drive_link&ouid=112439921240795699938&rtpof=true&sd=true

>> Enlace a la entrevista con Juan Castiñeira, programador argentino autor de Vampire Vengeance – videojuego como proyecto para Commodore 64, con quien el encuestado colombiano colaboró en su desarrollo:

<https://www.commodoreplus.org/2023/12/unas-palabras-con-juan-castineira.html>