

Bibliografía

Antena 3 (2020) "Los 5 grandes beneficios de jugar a videojuegos durante la pandemia de coronavirus", 19 de octubre, disponible en

https://www.antena3.com/noticias/deportes/grandes-beneficios-jugar-videojuegos-pandemia-coronavirus_202010195f8dd03f3a670a0001cfae27.html

Bloygo (2020) "Cómo impactan los videojuegos en la salud mental según los psicólogos" disponible en https://bloygo.yoigo.com/internet/como-impactan-videojuegos-salud-mental-segun-psicologos_76055758.html

El Universal (2020) "Videojuegos, una opción para 'socializar' en la pandemia", 29 de agosto, disponible en <https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/videojuegos-una-opcion-para-socializar-en-la-pandemia>

Now Ideas (2020) "Videojuegos en tiempo de coronavirus: una oportunidad para invertir en publicidad", disponible en <https://blogs.unsw.edu.au/nowideas/blog/2020/04/videojuegos-coronavirus-oportunidad-invertir-publicidad/>

Schulkin, Julieta (2020) "Gamers en Argentina: crece exponencialmente el consumo de videojuegos durante la cuarentena", en Infobae, 14 de junio, disponible en <https://www.infobae.com/gaming/2020/06/14/gamers-en-argentina-crece-exponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-durante-la-cuarentena/>