

TRABAJO DE FIN DE GRADO

CURSO ACADÉMICO 2021-2022



LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS: CÓMO NOS AFECTA

VIOLENCE IN VIDEO GAMES: HOW IT AFFECTS US

Alumno/a: Adrián Mira Escandell

Tutor/a: Ricardo Bencomo Pérez

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	3
2. PALABRAS CLAVE.....	4
3. INTRODUCCIÓN.....	5
4. OBJETIVOS.....	7
5. HIPÓTESIS.....	9
6. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	11
6.1. ¿Qué se entiende por videojuegos, violencia e influencia?....	11
6.2. La importancia del PEGI.....	13
6.3. El efecto de la violencia en los videojuegos en los niños.....	19
6.4. ¿Cómo aprenden los niños?.....	24
6.5. Consejos para padres: evitar la violencia en sus hijos.....	25
6.6. Los videojuegos más violentos de la historia.....	28
6.7. Tiroteos que "fueron" culpa de los videojuegos.....	34
6.8. La violencia que desprendemos.....	38
6.9. ¿La violencia en los videojuegos genera violencia?.....	42
7. METODOLOGÍA.....	45
8. RESULTADOS.....	54
9. CONCLUSIONES.....	66
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69

1. RESUMEN

Esta investigación realizada va destinada a intentar abordar el debate acerca de si nos afecta la violencia mostrada en los videojuegos. Intento lograr descubrir si nos influye de alguna manera la violencia en el ámbito de los videojuegos. Trataremos de relacionar los problemas que ocurren en la sociedad con la violencia normalizada en la industria.

La hipótesis de la que parto es sencilla: trataré de abordar esa “posible” influencia desde un aspecto psicológico, analizar la violencia que existe en los videojuegos, profundizar acerca de las declaraciones de personas relevantes acerca del tema en cuestión y recopilar qué conclusiones sacan los diversos estudios que se han realizado acerca de la violencia en los videojuegos. Así como también trataré de realizar mis propias conclusiones con todo lo abordado y con mi propia experiencia.

El trabajo trata de investigar en páginas web, revistas especializadas y artículos científicos centrados en el tema que me dispongo a hablar. También, en vísperas de acabar la investigación, se realizará una encuesta a la gente que suele jugar a videojuegos para determinar, de manera más cercana, su opinión y experiencia acerca del tema. Con los datos en la mano, se sacará una conclusión que sirva de base para nuestra investigación empírica.

El siguiente tema es delicado puesto que ha estado en tela de juicio en numerosas ocasiones por lo que ocurre en el mundo. No es un tema para nada fácil de abordar por las distintas vertientes que se presentan, pero se tratará de acercarse a la verdad relativa y así intentar acotar el debate sobre si la violencia mostrada en los videojuegos nos afecta realmente.

ABSTRACT

This research aims to address the debate about whether we are affected by the violence shown in video games. I am trying to find out if we are influenced in any way by violence in the field of video games. We will try to relate the problems that occur in society with the violence that is normalised in the industry.

The hypothesis I start from is simple: I will try to approach this "possible" influence from a psychological aspect, analyse the violence that exists in videogames, look into the statements of relevant people about the subject in question and compile the conclusions drawn by the various studies that have been carried out on violence in video games. I will also try to draw my own conclusions with all that has been discussed and with my own experience.

I am doing my work by trying to research websites, specialised magazines and scientific articles focused on the subject I am about to talk about. Also, on the eve of finishing the research, we are going to carry out a survey of people who play video games to determine, in a closer way, their opinion and experience about the subject. With the data in hand, we will draw a conclusion that will serve as a basis for our empirical research.

The following topic is a sensitive one as it has been called into question on numerous occasions by what is happening in the world. It is not at all an easy subject to tackle because of the different sides that are presented, but we will try to get closer to the absolute truth and thus try to narrow down the debate on whether the violence shown in video games really affects us.

2. PALABRAS CLAVE

Videojuegos - Violencia - Juego - Niños - Influencia



3. INTRODUCCIÓN

La sociedad va avanzando y con ello, todas las industrias que la integran. En este caso, los videojuegos no son una excepción. Hace años, esta industria estaba con juegos como Tetris, Pong, Pac-man, etc. Hoy en día, la cosa ha evolucionado hasta tal punto que los videojuegos se confunden con el realismo en numerosas ocasiones.

Que el mercado de los videojuegos haya evolucionado, tanto gráficamente como técnicamente, trae consigo que en muchos juegos te dé la posibilidad de tener total libertad. Ahí depende de cada uno lo que puede dar de sí su imaginación. Algo recurrente que ocurre cuando te dan la libertad de hacer lo que quieras es el uso de la violencia. En juegos como Grand Theft Auto, una de las sagas más vendidas de la historia (más de 250 millones de copias) tienes la posibilidad de ejercer la violencia, tanto en la historia principal, como fuera de ella.

El problema de todo esto viene cuando se relaciona a lo que ocurre en la sociedad con la violencia que se puede dar en diversos videojuegos. Las matanzas que algunos adolescentes (y adultos) propinan en algunos institutos se suelen relacionar directa o indirectamente con la violencia mostrada en los videojuegos.

Ante estos sucesos, surge un debate sobre si la violencia mostrada en los videojuegos nos afecta a los humanos de alguna manera. Es un tema complejo pues surgen numerosos estudios que concluyen una cosa, y luego otros que evidencian otra cosa. Con este Trabajo de Fin de Grado pretendemos intentar acercarnos a la verdad absoluta para tener una idea más sólida acerca de lo que ocurre realmente con este debate.

En numerosas ocasiones se 'echa la culpa' a los videojuegos de numerosas tragedias que ocurren en la sociedad hoy en día sin apenas fundamentos. Lo último aquí en España se ha dado con el asesinato de Samuel, un chico homosexual que murió, presuntamente, por el hecho de serlo. Pues bien, El País sacó un artículo echando la culpa de los videojuegos por su asesinato. Decía lo siguiente: "Nosotros crecimos llorando con Marco, o viendo la relación de Heidi con su abuelo", ejemplifica el psicólogo: Hoy, nuestros jóvenes tienen como referencia a youtubers que explican cómo matar en Fortnite o Grand Theft Auto para tener relaciones sexuales con una mujer en un coche y luego pegarle un tiro para quitarle el dinero". "El 99% de los videojuegos consiste en matar, patear, reventar, asesinar... Y encima les dan puntos por ello". Esto lo señala un experto en intervención psico-socioeducativa, pero realmente no hay pruebas concretas de que exista tal relación. (Silvia R. 2021)

La relación entre violencia y videojuegos, sí que es cierto que se ha acercado más estos últimos años con la evolución de la industria, pero eso no prueba nada ni a favor ni en contra. Por eso, nos acercaremos a la verdad como tal, pues será prácticamente imposible cerrar un debate tan abierto como este, pero al menos una idea muy sólida se tendrá sobre si la violencia en los videojuegos se transmite en personas, tanto en los niños, como en adolescentes o en adultos.

4. OBJETIVOS

Se realizó una exhaustiva investigación acerca del estado de la cuestión del tema que nos concierne, que es la violencia en los videojuegos, y por tanto se ha redondear este trabajo con una investigación propia acerca del tema central. De esta manera, nos permitirá sacar unas conclusiones que nos acercará a intentar cerrar el debate sobre la violencia en los videojuegos.

A pesar de que es un tema que genera controversia por profesionales, expertos, científicos y desarrolladores, la encuesta que plantearé en los puntos nos ayudará a entender la opinión pública sobre la violencia de los videojuegos. También se pretenderá ahondar en otros puntos personales de cada encuestado para determinar patrones de comportamiento comunes.

Como objetivo general pretendo acercarme a la verdad que existe tras el debate sobre si la violencia explícita en los videojuegos genera más violencia o agresividad en los usuarios que juegan a dichos títulos. Mediante una encuesta opinativa trataremos de analizar la opinión pública sobre el tema central. Sería interesante discutir los resultados con otras encuestas publicadas en Internet, pues se pueden comparar los resultados y definir patrones comunes entre ambas investigaciones.

En el estado de la cuestión se ha analizado también la figura del adulto, como la figura del niño. Por lo tanto, lo más adecuado es que, a medida que va avanzando la encuesta, se sistematice entre adultos y niños. De esta manera, la investigación se clasifica y divide en dos ramas que merecen su estudio particular, pues se trata de niños y de adultos. Se trata de dos etapas bien diferenciadas, y que, previamente, se ha descrito cómo nos influye la violencia que visualizamos en los videojuegos que jugamos.

En esta ecuación, parece que nos olvidamos de los adolescentes, pero no será así, pues dependiendo de la edad del entrevistado se integrará como adulto o como niño. No es

lo mismo un adolescente de 12 años, que otro de 17. Por tanto, veo necesaria realizar esa diferenciación.

También realizaré otra encuesta que permita evaluar el patrón jugable de cada persona para que pueda indicar, mediante su experiencia, argumentos que pueden ir en la línea del debate que intentamos cerrar. Evidentemente, no todo el mundo juega a videojuegos, pues esta parte sería opcional y únicamente exclusiva a aquellos jugadores que suelen jugar a los videojuegos de manera continuada, y que también hayan jugado en la infancia.

Las tres tipos de encuestas se englobarán en una mediante un formulario de Google que incluirá tres páginas sobre el tema central: cuestionario opinativo sobre si la violencia en los videojuegos genera más violencia, otro cuestionario acerca de la figura del niño y del adulto, pues se ha demostrado, previamente, según otros estudios que un niños es más susceptible de ser influenciado que un adulto en los videojuegos violentos y una última encuesta empírica que será opcional para averiguar sus experiencias y conductas a la hora de jugar juegos violentos.

Una vez todas las encuestas estén completadas, y los resultados estén desglosados, tocará el turno de describir los resultados y de explicar una breve y pequeña conclusión sobre lo que se puede se puede desglosar de los resultados de las encuestas. De esta manera, nos acercamos al objetivo principal, el de intentar acercarnos a la verdad sobre si los videojuegos generan violencia. O al menos, cerrar un poco el debate, ya que es tema muy controversial que ni con el tiempo los profesionales han podido sacar una conclusión que convenza a todo el mundo

Por último, en el apartado de “conclusiones” se cerrará esta investigación sacando las principales conclusiones de lo que ha sido la investigación en general. Es decir, sintetizar la información tanto el estado de la cuestión como de la propia investigación. También veo adecuado realizar mi propia crítica acerca de lo que ha supuesto realizar este trabajo, analizando las conclusiones sacadas y planteando futuras soluciones para los conflictos que surgen en torno al tema central de este trabajo.

5. HIPÓTESIS

La hipótesis es la base de una explicación sobre algún tema que puede ser confirmado mediante la investigación, experimentación, y que previamente existen unos datos base que sirven de percha para comenzar a profundizar en el asunto de este trabajo. En este caso la cuestión se trata sobre si la violencia explícita en los videojuegos nos influye, es decir, si nos hace más o menos agresivos.

Principalmente, lanzaremos hipótesis acerca de lo que pueden sufrir los niños y los adultos ya que hay diferencias entre ambos. Dichas ideas ya están previamente relatadas en el estado de la cuestión, pero también pueden considerarse como ideas preconcebidas de uno mismo si utiliza el sentido común y la experimentación.

Vamos a comenzar diciendo que no es para nada recomendable que los niños jueguen a videojuegos violentos porque, por naturaleza, estos son demasiado influenciables por el entorno y por lo que observan. Mientras tanto, los adultos, con un aprendizaje más sólido y fundamentado en sus años previos, impiden que el nivel de influencia sea similar al del niño. De hecho, no tienen por qué sentirse influenciados para nada.

Un niño que constantemente juega a videojuegos de violencia tiende a deshumanizar sus sentimientos porque normaliza automáticamente esa agresividad percibida en aquello que ve. Esa exposición constante, aparte de influir en sus sentimientos y emociones, contribuye a volver a ese niño más agresivo. Lo más recomendable es que los padres sean conscientes de esta problemática. Además, podrían verse afectados también los resultados académicos.

Lo que importa bajo esta premisa, es que una buena educación fundamentada en valores no provocaría desequilibrios psicológicos en niños. La empatía y la agresividad no se verían afectadas. Incluso el niño sabría determinar cuál es el límite que no debe

sobrepasar, así como también que hay responsabilidades más importantes que el entretenimiento, como la escuela y pasar tiempo con los amigos.

Un niño puede sufrir cambios internos si su exposición a juegos violentos es alta, pero esa variable depende más del contexto y ambiente en el que convive que de los videojuegos en sí. Por tanto, la educación y un entorno adecuado es vital para que un niño no se deje influir. Los videojuegos pueden influir en los niños pero en una medida muy inferior en comparación con la importancia que representa el ambiente y la educación que recibe.

Por otro lado, los adultos funcionan de una manera más distinta, y a priori, se puede preconcebir que es más difícil que la violencia en los videojuegos les vaya a influir de alguna manera. De todos modos, hay variables que merecen ser comentadas. La hipótesis de partida es que en adultos no hay una relación directa entre la violencia del mundo real con la de los videojuegos.

De esto se puede extraer una serie de variables que explican esta hipótesis. La primera es que el adulto no es tan influenciado porque no aprenden de la misma manera que los niños. El entorno también es importante, pero no tanto como con los niños, pues los adultos han desarrollado más el área de la moral y la ética, cosa que les impide hacer atrocidades como realizar los tiroteos masivos que se pueden ver en Estados Unidos.

Aparte, estadísticamente el lanzamiento de un videojuego famoso violento no implica un aumento de delitos en los países, lo que demuestra que una relación directa es inviable. Es mucho más previsible pensar que un adulto se mueve en base a sus creencias. Los tiroteos que se producen, la mayoría, son por personas que sufren de algún tipo de problema o que tienen una creencia radical que les motiva a cometer atrocidades. También puede ser que tengan una visión distorsionada de la realidad.

Políticos como Trump utilizan el pretexto de los videojuegos para distraer la atención pública y echar la culpa a los videojuegos cuando ocurren tiroteos. Se trata de una

estrategia para evitar el debate importante, que es el fácil acceso de las armas en Estados Unidos. Esa ley permite que se pueda adquirir con facilidad armas, cosa que pone en riesgo la salud de los ciudadanos en numerosas ocasiones, y [las estadísticas así lo indican](#). (ABC, 2018)

Estas son las hipótesis base que se pueden extraer sobre los niños y los adultos, pero una encuesta puede venir a reforzar esta hipótesis, o por el contrario, a ponerla más en duda. Realmente no tiene por qué ser así ya que lo expuesto anteriormente forma parte de la naturaleza del ser humano, y eso es inmutable.

6. ESTADO DE LA CUESTIÓN

6.1. ¿Qué se entiende por videojuegos, violencia e influencia?

Este trabajo de investigación se fundamenta bajo estas tres palabras clave: videojuegos, violencia e influencia. A continuación se definirán para sentar las bases del proyecto.

Comenzamos con la definición de **'videojuego'**: Se trata de una actividad dinámica e interactiva a través de un medio audiovisual, es decir, un dispositivo electrónico. Estos están contruidos por reglas para construir una narrativa, fomentar el entretenimiento y también fomentar la participación del usuario. (Ever Solano, 2020)

La segunda definición cardinal es la de **'violencia'**, la cual [la Organización Mundial de la Salud](#) la define como "El uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona, o un grupo o comunidad, que cause o tenga

muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones”. (Universidad Veracruzana, 2014)

Profundizando más en esta cuestión, la OMS distingue entre tres tipos de violencia:

- Autoinfligida: referente al comportamiento suicida que compone también las autolesiones
- Interpersonal: en lo que respecta a violencia familiar y no familiar
- Colectiva: que incluye la social, política y económica.

Desglosado todo esto, el trabajo se enfocará en la violencia interpersonal y en la violencia colectiva social.

La tercera y última definición más importante es la de **influencia**. Es la que une a los dos conceptos previos para darle sentido a este trabajo de investigación. La influencia se puede definir como el “efecto que un objeto, fenómeno, animal o persona ejerce sobre su medio ambiente inmediato y que modifica el comportamiento normal de éste cuando el agente está ausente”. (Maximiliano Mena Pérez, 2006)

Sobre este contexto se entiende que un videojuego es aquel que fomenta el entretenimiento mediante la interactividad proyectada a través de un dispositivo que puede ser una pantalla. La violencia puede estar inmersa en dicha interactividad representada mediante múltiples escenarios que hacen al usuario el protagonista. Esta violencia mostrada y percibida nos puede influenciar en nuestro comportamiento dependiendo de múltiples factores.

En el siguiente epígrafe se hará un desglose de las advertencias/recomendaciones que existen en la industria de los videojuegos para evitar una influencia personal. También ocurre lo mismo con los menores, que pueden percibir contenido inadecuado para su correcto funcionamiento.

6.2. La importancia del PEGI

El PEGI (también llamado Pan European Game Information) alude a una norma de clasificación por edades para el software de los videojuegos. La ubicación geográfica de este método engloba a toda Europa. Nació para aportar información acerca del videojuego que acaban de comprar, así como también para que los padres puedan aconsejar e informar a sus hijos del videojuego que van a jugar. (Divulgación Dinámica. 2017)

Siguiendo lo comentado por [Divulgación Dinámica](#), en el PEGI hay dos elementos que diversifican los videojuegos a jugar. Por un lado, están los descriptores (colocados detrás de la carátula) y las etiquetas (ubicadas delante y detrás).

Los descriptores se tratan de unas pequeñas imágenes que definen lo que se podrá encontrar en un videojuego. Sirven como parte previa para introducir las etiquetas. En este caso, encontramos varios tipos de descriptores que podemos encontrar en las carátulas de los videojuegos.



-Violencia: El puño de la imagen señala que habrá escenas de violencia, en concreto, escenas de sangre, armas y lesiones físicas.



-Lenguaje soez: La imagen muestra que en el juego aparecerán palabras malsonantes, como insultos, palabrotas. En general, palabras poco aptas para los niños.



-Discriminación: En el producto hay momentos donde hay discriminación por raza, género, etnia, etc.



-Drogas: En el juego aparecen sustancias que en la sociedad son ilegales. Las más comunes son la marihuana y la cocaína.



-Miedo: La araña representa el miedo o terror que puede haber en el videojuego. Por tanto, los niños son susceptibles de sufrir más terror en este tipo de juegos.



-Juego: Dentro del juego hay modos de juego de azar o de contenido relacionado con las apuestas.



-En línea: El juego hace uso de funciones multijugador para jugar con o contra otras personas.



-Sexo: Este símbolo hace referencia a posibles situaciones donde aparezcan desnudos y referencias sexuales, como por ejemplo en el diálogo y en el comportamiento de los personajes.



-Micropago: Este símbolo es uno nuevo que se ha introducido hace tres años. Hace referencia a las compras que puede haber dentro del propio juego.

(Cristian M. Villa, 2018)

Por otro lado, las etiquetas PEGI definen los juegos por edad recomendada para comenzar a jugarlos. Hay cinco que etiquetas que aparecen tanto por delante como por detrás de las carátulas, mientras que hay otra que se utiliza en la web y en juegos multijugador. Las etiquetas son las siguientes:



-PEGI 3: Se indica en aquellos juegos en los que no importa la edad con la que juegues. No hay limitación de edad, por así decirlo. Evidentemente, en juegos con esta etiqueta no deberían haber insultos, desnudos, drogas o similares, ya que es contenido sensible para los más pequeños.



-PEGI 7: Es prácticamente el mismo que el anterior, pero indica que hay una pequeña parte del contenido del juego que puede afectar a una proporción minoritaria de los jugadores.



-PEGI 12: Un lenguaje para un público más mayor se hace notorio junto a una violencia con más detalle se muestra en pantalla en situaciones de fantasía, mientras que la que se ejerce contra personas o animales está un tanto restringida. También se incluyen escenas de desnudos a medias.



-PEGI 16: Este sistema está impuesto en aquellos juegos donde se puede apreciar una mayor cantidad de violencia y de actividades delictivas que se pueden hacer en la vida real. El lenguaje es más agresivo, con hasta insultos y discriminación. Las drogas y unas imágenes sexuales más detalladas también pueden estar presentes.



-PEGI 18: Se trata del PEGI más alto que se puede implantar, y evidentemente, pueden haber todas las situaciones anteriormente mencionadas pero llevadas más al extremo y más normalizadas. Hay violencia, uso de drogas, escenas sexuales o similares.



-PEGI OK: Este logo se muestra en las páginas web o en los juegos multijugador. No hay restricción de edad ni tampoco incluye en su contenido los prescriptores que hemos comentado. (Divulgación Dinámica. 2017)

La conclusión que se saca de estas etiquetas es que las que están en verde se refiera a títulos aptas para todos los públicos, mientras que los que están en amarillo son para adultos y adolescentes cuya edad está comprendida entre 12 y 16 años. El color rojo es exclusivo para adultos, y por tanto los juegos lo deben albergar en su portada. Además, la compañía debe pagar un sobrecoste por ser un título +18.

Es importante mencionar que no se trata de un sistema obligatorio para las compañías ni para las tiendas, ya que las desarrolladoras han de pagar para que la clasificación PEGI se muestre en las carátulas de sus juegos. Se toma más como una recomendación que, realmente, beneficia a todos ya que orienta al público sobre la información del producto que están comprando. (David Martínez, 2018)

El autor sigue aclarando que para que las compañías de videojuegos incluyan el PEGI en sus carátulas han de completar un formulario sobre la información del producto. Tras eso, el Instituto de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM) y el Video Standard Council (VSC) clasifican el título atendiendo al sistema PEGI anteriormente explicado.

Tanto las compañías como los usuarios pueden rebatir la recomendación PEGI impuesta. Para ello, tienen que presentar las defensas pertinentes mediante un formulario en la página [PEGI](#). Después, un administrador valora las quejas, y si las considera pertinentes de cambio, las envía a un Consejo de Reclamaciones en el que psicólogos infantiles y distintos delegados de diversos estratos sociales valoran las alegaciones. Una vez este organismo da el veredicto, las decisiones son definitivas, es decir, no se podrá volver a reclamar de nuevo sobre el PEGI establecido del juego.

Este sistema PEGI es una recomendación importante para los niños. También existe la posibilidad de que al tratarse de una recomendación, y no una limitación de edad, algunas personas puedan llegar a no seguir las indicaciones. Esto lo confirma el [portal inglés Childcare.co.uk](#) que encuestó a más de 2000 familias del Reino Unido cuyo resultado determinó que la mitad de los padres permite jugar a sus hijos (adolescentes o niños) a títulos para mayores de 18 años debido a que no supervisan a qué juegan. (Childcare, 2018)

Aunque para evitar escándalos relacionados con el mundo de los videojuegos, la gente debería seguirlo a rajatabla. Esto sería posible con una cultura de la concienciación para comprometer el colectivo para evitar posibles influencias innecesarias. Los principales responsables son los padres, que deberían ser conscientes de qué es el PEGI y cómo aplicarlo.

6.3. El “efecto” de la violencia mostrada en los videojuegos en los niños

A pesar de los numerosos estudios que se han realizado acerca del tema, todavía este debate sigue generando mucha controversia. Muchas investigaciones determinan que los niños son influenciados debido a la violencia que muestran estos juegos, mientras que otros estudios evidencian todo lo contrario, por lo que, al parecer, el debate seguirá dando que hablar .

Lo cierto es que la evolución de la industria ha contribuido a que los videojuegos muestran cada vez más violencia explícita, más que nada por su capacidad gráfica debido a que cada vez las acciones son más realistas. A pesar de esto, la violencia es muy relativa. Los títulos de Nintendo tienen un público objetivo más pequeño, pero eso no quita que haya violencia mostrada de una manera u otra, es relativo. Por ejemplo, no es la misma violencia ver [cómo Mario Bros salta sobre un Goomba](#), que tener la libertad en un videojuego de [acabar con los NPC's](#) que haya en un juego de mundo abierto como en un Grand Theft Auto, o en cualquier juego similar. (Juan Elias, 2021)

Ahora bien, a continuación analizaremos numerosos estudios que hablan tanto a favor como en contra de este fenómeno. Hay varias contradicciones que demuestran que este tema quizás no se resuelva jamás porque también se utilizan herramientas dispares para el análisis de los casos, pero aun así es muy interesante e importante saber qué dicen diversos expertos y psicólogos para sacar conclusiones generales que permitan entender la raíz del debate.

El American Psychological Association ([APA](#)) aseguró que tras la exposición a la violencia en los juegos, se desarrolla una tendencia al aumento del comportamiento agresivo a corto plazo sobre todo. Un ejemplo de ello, se puede ver en que a los niños es más común percibir que hay un crecimiento de los pensamientos agresivos junto a sentimientos violentos. (Melinda Wenner, 2018)

Los niños también aprenden por observación y repetición. Por tanto, no sería de extrañar que los más pequeños se dispongan a imitar aquel hecho violento que acaban de observar. Otra cosa sería si consideran que aquello que repiten está bien o mal.

De esta manera, los expertos de [esta asociación](#) aseguran que una exposición continua a este tipo de contenidos puede provocar que la resolución de problemas pase por el uso de la violencia. También se crean patrones de comportamiento que se vuelven “normales” en ellos. (APA, 2015)

Lo contradictorio de este estudio es que estos experimentos se han efectuado en alumnos universitarios, y no en niños, por lo que resultó algo impreciso el objeto de estudio. De todos modos, dos psicólogos que lideraron este experimento como son Jay Hull, psicólogo social del Dartmouth College, y Douglas Gentile, un psicólogo del desarrollo en la Universidad Estatal de Iowa concluyeron que los niños que juegan a videojuegos violentos se vuelven malos, insensibles y dañan a su familia, mientras que Johannes Breuer, psicólogo del GESIS-Instituto Leibniz de Ciencias Sociales de Alemania, comenta que los cambios que sufren son fugaces y triviales. (Melinda Wenner, 2018)

Otra investigación referente a un ensayo clínico en un laboratorio de la Universidad Estatal de Ohio revela que los niños sufren cambios en su comportamiento cuando hablamos de armas de fuego. El experimento consiste en que se distribuyeron parejas de niños para jugar a Minecraft mediante tres modalidades distintas, una con armas, otra con espada y otra sin ningún arma. Lo cierto es que este juego se representa mediante píxeles, por lo que la violencia apenas es explícita y no se muestra de manera real. (20Minutos, 2019)



Autoría: [Playstation](#)

Eran un total de 220 niños de alrededor de 10 años, y cada uno de ellos jugaba un total de 20 minutos. Después, todos se dispusieron a jugar con armas de juguete, y se analizó a aquellos que habían jugado a Minecraft mediante armas de fuego y espada. De este modo, fueron 150 niños los que jugaron con violencia, mientras que los otros 70 no la utilizaron durante su sesión de juego.

Los resultados muestran que los niños que han optado por la modalidad agresiva concluyen que tienen más posibilidades de tener un comportamiento violento. Por lo tanto, 89 niños de 150 que experimentaron la violencia en Minecraft, utilizaron armas en la sala de juguetes. De la otra manera, los niños que no jugaron violentamente fueron un total de 30 sobre 70 los que cogieron un arma en el salón de juguetes. Prácticamente la mitad tocó un arma sin haberla visto en el juego.

Una vez analizado el comportamiento de los niños, se determinó que ellos apretaban el gatillo hacia ellos mismos o hacia sus amigos.

Una condición de este estudio es que se ha centrado únicamente en Minecraft, que es muy poco violento y recomendado para prácticamente todas las edades. Lo cierto es

que se trata del juego más vendido de la historia, superando al mítico Tetris, por lo que es accesible a todo el mundo sin alterar gravemente los comportamientos. Algo que habría dejado resultados mucho más abundantes sería el de incluir a otro juego mucho más violento, como Grand Theft Auto o similares.

En otro estudio realizado por la Universidad de Indiana se realizó una investigación donde se examinó el comportamiento de 28 chicos jóvenes mediante una serie de imágenes de resonancia magnética funcional. El objetivo de este método es determinar cómo cambia su destreza cerebral tras haber jugado videojuegos violentos. (Pediatriayfamilia, 2021)

Los análisis no decepcionaron, y los científicos encontraron evidencias de que los niños tenían menos activación en la zona del cerebro donde actúa la emoción. También se hallaron resultados similares en otras áreas como en la atención y concentración. También se notó que disminuyeron la inhibición de sus impulsos.

Los expertos descubrieron que los cambios cognitivos sufridos en los niños también pueden ocurrir en los adolescentes. Además, este estudio asegura que los niños que suelen estar mucho tiempo expuestos a este tipo de videojuegos pueden convertirse en personas totalmente sin emociones hacia la violencia. Señalan que pueden incluso imitarla porque la ven repetidamente. Esto a largo plazo, provocaría una conducta mucho más agresiva ya que el niño, en cuestión, está expuesto a eso, y su entorno no hace nada por cambiar dicha dinámica.

Aparte de estas consecuencias, estar expuesto a este tipo de contenido violento desde una edad temprana provocaría consecuencias lamentables que no tienen tanto que ver con lo cognitivo. Un niño que no para de jugar a este tipo de videojuegos desarrollaría unas habilidades sociales limitadas. Tampoco aportaría el tiempo suficiente a la familia, amigos ni al trabajo escolar. Siguiendo la línea anterior, eso conlleva unas notas más bajas puesto que no le dedica el tiempo suficiente. Lo mismo ocurre con el deporte puesto que se ejercitaría poco y entraría en un estado de sobrepeso. Todo esto sin

contar que desarrollaría pensamientos y comportamientos agresivos durante todo ese proceso. Esto es lo que ha descubierto la investigación de la Universidad de Indiana.

Ahora bien, en materia de títulos y plataformas según [Qustodio](#), los niños tienen más accesibles las plataformas móviles antes que las consolas o el ordenador. De este modo, ha elaborado una lista con los 10 juegos más jugados en aplicaciones. La siguiente imagen divide a España y a Estados Unidos y demuestra qué juegan los niños en sólo los móviles, por lo que tampoco se trata de algo universal sobre lo que se haya que sacar conclusiones.



Autoría: [Qustodio](#)

La mayoría de estos juegos realmente apenas muestra violencia. En el caso de Fortnite, sí que se pueden mostrar armas de fuego, pero al eliminar a tu adversario no es como que lo “matas”, sino como que se desintegra y vuelve al *lobby*. Ocurre algo similar en Overwatch, que es más fantástico que realista. En cuanto a los Sims, acabar con alguien es muy difícil. Has de encerrarlo en una habitación y dejar que sus necesidades actúen. Además, cuando el sujeto muere aparece la parca para llevarse su alma. De este modo, la violencia representada es irrisoria y apenas es explícita. En el caso del Counter Strike, sí que es cierto que representa una violencia más realista, pues consiste en portar armas de fuego y quien más mate, gana la partida. (Qustodio, 2019)

6.4. ¿Cómo aprenden los niños?

Una vez hemos visto lo que numerosos estudios prestigiosos y expertos dictaminan acerca de la relación entre videojuegos violentos y niños, es hora de desglosar cómo aprenden los niños para profundizar en el tema. Es realmente necesario destacar que la niñez es un periodo muy importante para el desarrollo del niño en sus múltiples facetas. Y por ende, los videojuegos se meter de lleno en ese aprendizaje y en esa etapa tan importante.

En esta etapa, los niños absorben, día tras día, una cantidad ingente de información que les permite aprender y moldear su personalidad, comportamiento, lenguaje, etc. Principalmente se ven muy influenciados por el ambiente, y una de las razones más importantes de su desarrollo es el “juego”. Los niños cuando juegan a aquello que les gusta, o algo acorde a su edad, están aprendiendo muchísimo. Esto les permite desarrollarse en cuanto a lo emocional, social, física e intelectualmente. Se trata de la principal herramienta de aprendizaje pues aprende normas sociales cuando el juego puede ser jugar a “mamá y papá”. Además de eso, le permite desarrollar su lenguaje y el vocabulario. También pueden aprender conceptos nuevos que les sirvan en un futuro. (K. Macarena Julio, 2019)

Otro método por el que los niños suelen aprender es por las experiencias sufridas y por el ambiente que les rodea. Los niños tienen más conocimiento acerca de lo que conocen y viven. Por esta razón, es importante también analizar el contexto del niño para determinar si vive de una manera adecuada. De esta manera, cuando analizamos el impacto de los videojuegos violentos en los niños hay que tener en cuenta también dónde se desarrollan porque eso también puede alterar y condicionar una investigación como las que hemos visto anteriormente. Si un niño se cría en un entorno hostil, el niño será hostil, independientemente de si juega a videojuegos violentos, pero si está rodeado de experiencias buenas, entonces el impacto de los videojuegos será menor.

El tercer método por el que los niños se desarrollan es mediante la imitación, la cual permite dar significado a las experiencias que perciben. La interacción con sus padres y amigos permite que estos desarrollen acciones para darle un significado posterior a imitar aquello que han visto. Esto les permite controlar competencias de la gente de su alrededor. Aparte, la imitación les permite desarrollar también la habilidad de la empatía, aquella que les hace entender lo que está sintiendo otra persona.

Otra manera en la que los niños ya vienen aprendidos es de las cualidades innatas. Una prueba de ello son las innumerables preguntas que hacen a sus padres. También tienen como cualidad innata la habilidad de tomar la iniciativa ya que pueden comenzar a jugar sin ninguna solicitud previa. Forma parte de su naturaleza ese rol.

En el caso de los videojuegos podemos observar cómo los niños pueden aprender cosas en el entorno de estos, pero, atendiendo a su naturaleza, es evidente que se puede ver rápidamente influenciados por cómo son. Repasando los puntos anteriores, el juego puede verse incluido dentro de un propio videojuego para divertirse. La imitación permite repetir aquello que ven en un juego, por lo tanto, puede ser perjudicial para ellos si únicamente ven violencia. El contexto y el ambiente también es realmente importante ya que si se rodean únicamente de violencia en los videojuegos, aplicarán aquello que aprenden a su entorno familiar y social.

6.5. Consejos para padres: evitar la violencia en sus hijos

Hace varias décadas, la infancia de muchos niños estaba totalmente influenciada por otras cosas totalmente ajenas al mundo de los videojuegos, como salir a la calle a jugar, los juguetes, las series míticas de nuestra infancia. Hoy en día eso ha cambiado un poco y se añade el elemento de los videojuegos. Los influencers influyen muchísimo en eso, ya que les motiva a jugar a determinados juegos. Gracias a ellos, la industria de los videojuegos se ha convertido en algo socialmente popular. El problema de esto es que puede que algunos niños pasen demasiado tiempo frente a la pantalla con estos contenidos.

De esta manera, se produce un cambio, pues en vez de realizar actividades educativas en juegos de dicha índole, se utilizan juegos más realistas con aspectos negativos que fomentan actitudes criminales como no cumplir la ley ni hacer caso a las autoridades. También están otros actos como asesinar a personas, hacer uso de alcohol y drogas, explotar a la mujer de manera sexual, propiciar estereotipos, etc. En estos casos hay numerosos juegos que se puede hacer partícipe de dichos actos, por lo que no es adecuado para ellos.

No todo en la industria es negativo, pues también hay contenidos que fomentan el aprendizaje de los niños ya que proporciona un desarrollo en las funciones motoras, pero ocurre todo lo contrario en juegos donde los jóvenes pasan demasiadas horas consumiendo contenido violento. Si esto ocurre, es posible que los niños no desarrollen la suficiente empatía y se deshumanicen ante la violencia percibida. También puede incluso llegar a imitarla debido a que también aprenden por repetición. Para evitar estas situaciones, los siguientes consejos son de utilidad para aquellos padres cuyos hijos consumen este tipo de contenido y pasan demasiadas horas frente a ello. (Beatriz Martínez, 2021)

- La importancia del PEGI, anteriormente comentada, es sideral, pues este en pocos símbolos te dice qué tipo de contenido puede tener el juego. Además incluye la edad recomendada sobre la que es apto acceder a ese título.
- Es apropiado que el padre conozca las preferencias del niño, pues así se puede determinar qué tipo de contenido es más apropiado.
- Jugar con tu hijo es una manera fantástica para que aprenda qué está bien y qué no está bien. De esa manera aprenden se van acostumbrando a la compañía durante ese periodo de tiempo que usan la videoconsola.
- Regular el tiempo que se le dedica a los videojuegos. Por ejemplo, una hora o dos horas al día es algo que no afecta al resto de los quehaceres, como por

ejemplo, la escuela. Algo idóneo es que sólo puedan jugar en un periodo vacacional o a final de la semana. Aunque también, un método que fomenta que los videojuegos no afecten al rendimiento escolar es convencerles de que si quieren jugar a la consola, deben primero hacer la tarea de la escuela. De esta manera, si este mecanismo va acostumbrando a su hijo de que el deber va primero que el entretenimiento.

- Dejarle claro a tu hijo o hija, qué tipo de juego es el adecuado para su edad. De esta manera se va mentalizando qué tipo de videojuegos son los adecuados para su desarrollo.
- Hay algunos títulos que cuentan con funciones multijugador, pues es recomendable que los padres adviertan a sus hijos de los peligros que puede ocasionar el hecho de interactuar con algunas personas más adultas. Dejarles claro que no deben compartir datos privados, ni ninguno que comprometa la intimidad de la familia en cuestión.
- Intentar relacionar el contenido de los videojuegos con actividades físicas que pueden realizar en su día a día. Por ejemplo, si el niño juega al FIFA (emulador de fútbol) los padres podrían instruir en la práctica del fútbol, o en cualquier actividad física.
- Hoy en día, los niños siguen en las redes sociales a youtubers, streamers o influencers que, a menudo, juegan en diversos juegos que fomentan el pago de cajas de botín para mejorar en el juego, o bien estéticamente al protagonista del juego. Es decir, el uso de micropagos dentro de un juego. Esto se ve en modos de juego como FIFA Ultimate Team y en Fortnite. En este último caso, [diversas encuestas](#) aseguran que un 60% de niños juegan a este título sin tener la edad recomendada. Arnedo, J. y Gil R.M, 2019)

De todos modos, en caso de que los padres noten cualquier cambio psicológico en el niño. Lo más recomendable es enviar a su hijo a un profesional de la salud mental. De esta manera se puede prevenir cualquier consecuencia irreversible a largo plazo, como las que hemos comentado en los epígrafes anteriores.

6.6. Los videojuegos más violentos de la historia

A continuación voy a compartir, los que para mí son, los videojuegos más violentos de la historia. Algunos títulos los incluiré en base a momentos puntuales que impactaron demasiado a los usuarios, y generaron la polémica suficiente como para relacionar actos vandálicos con los videojuegos. El listado es el siguiente:

-Hatred: Este título está protagonizado por un psicópata que tiene como enemiga a la sociedad y a la gente que la habita. Por tanto, decide utilizar las armas y matar a todo el mundo, incluido niños. Es un juego que ha llamado la atención sólo por eso, porque del resto de mecánicas anda bastante escasas. Lo “bueno” es que se aprecia todo desde una vista cenital, en la cual no se aprecian los detalles de los asesinatos. Lo malo es la aberrante violencia que recae sobre él. Este título, evidentemente ha generado mucha polémica y críticas hasta tal punto que la tienda digital GoG no lo ha incluido en la web por ser extremadamente violento e inmoral. En cambio, Steam, la tienda digital más popular para juegos PC, lo calificó con las siglas AO, que quieren decir “violencia extrema”. (José Luis Ortega, 2018)



Autoría: [Consolaytablero](#)

-Saga Mortal Kombat: No podía faltar en este recopilatorio esta saga. Mortal Kombat es un juego de lucha en el cual tenemos la libertad de seleccionar una serie de personajes los cuales luchan contra otros. Hasta ahí todo bien, un juego de lucha sin más. La polémica viene porque los títulos cuentan con algo especial que caracteriza a la franquicia. Se trata de los *'fatalities'*, una mecánica que consiste en rematar a tu oponente una vez lo hayas derrotado. La particularidad, es que estos son extremadamente violentos y sangrientos, hasta el punto que han generado [polémicas](#). Por ejemplo, lugares como Alemania y Japón han censurado y prohibido este tipo de contenidos hace ya un tiempo.



Autoría: [Metro.co](#)

-Call of Duty: Modern Warfare 2: La saga Call of Duty es un simulador de disparos en primera persona donde las historias de los juegos se enmarcan en guerras antiguas, o bien ficticias. En este caso, únicamente nos centramos en una misión, en concreto, que ha traído muchísima polémica al respecto. Se llama *"No Russian"* y consiste en acudir a un aeropuerto y acabar con todo tipo de persona. Evidentemente, la polémica llegó hasta tal punto que en la tienda de Sony de Rusia no se puso en venta el título. (Jaume Esteve, 2014)



Autoría: [Capital Gaming](#)

-Saga Grand Theft Auto: Esta saga es de las más polémicas por la libertad que ofrece. Aparte, las historias de los títulos nos obligan a cometer actos poco éticos. Además de eso, es de las sagas más vendidas de la historia con más de 345. En concreto, su último título es el tercero más vendido de la historia con más de 145 millones de copias. En el juego se pueden hacer auténticas barbaridades. Incluso hay misiones en las que hay que [torturar a una persona](#). Además, [un estudio sugiere que si juegas a esta saga eres más machista y violento](#).



Autoría: [Hobbyconsolas](#)

-Saga God of War: Esta saga es una de las más famosas ya que su método consiste en matar a los enemigos de maneras muy violentas y macabras. Sin embargo, hay escenas

que son totalmente machistas y hace auténticas barbaridades a las mujeres que habitan el universo del título, hasta tal punto que las utiliza para superar obstáculos durante la trama. Afortunadamente, eso solo ocurrió en los primeros títulos de la saga, mientras que en los últimos no hubo apreciación alguna en contra de las mujeres.



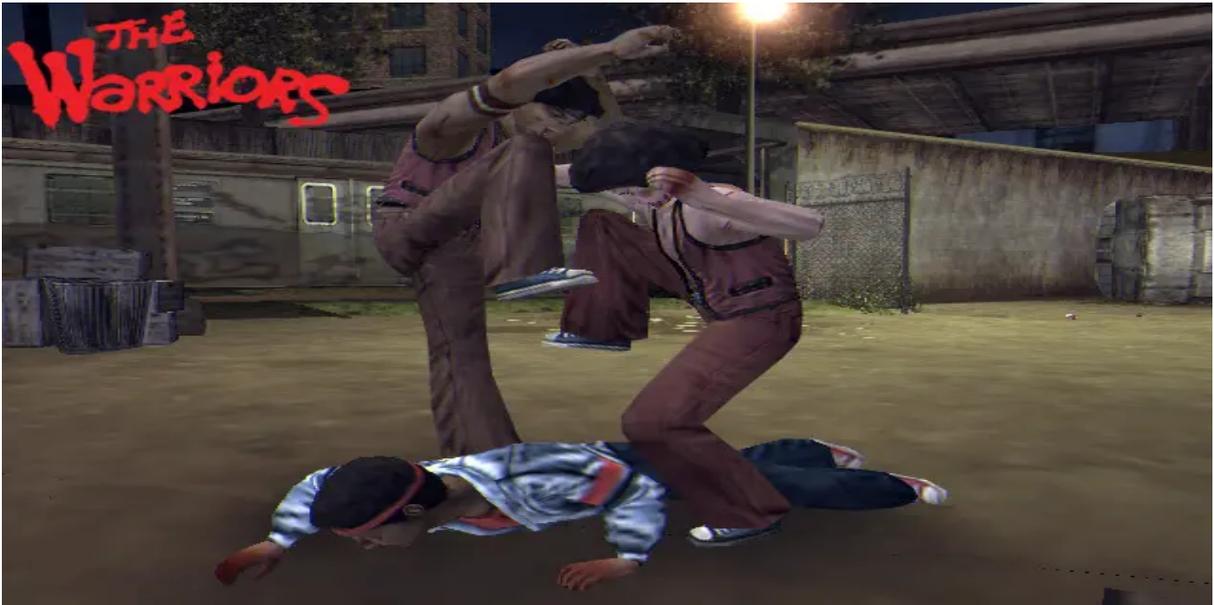
Autoría: [Alfabetajuega](#)

-Saga Doom: Esta vez la violencia no se ejerce sobre humanos, sino sobre demonios. En esta saga se hacen ejecuciones sobre los monstruos muy violentas y explícitas. Los títulos pasaron desde los píxeles hasta unos gráficos bastante realistas. Hace más de 20 años, se relacionaron estos juegos con los tiroteos que se producían en EE.UU. Además, también fue polémico porque en el juego hay numerosas referencias satánicas, por lo que la polémica está servida. Al fin y al cabo es normal, vas al infierno a matar demonios.



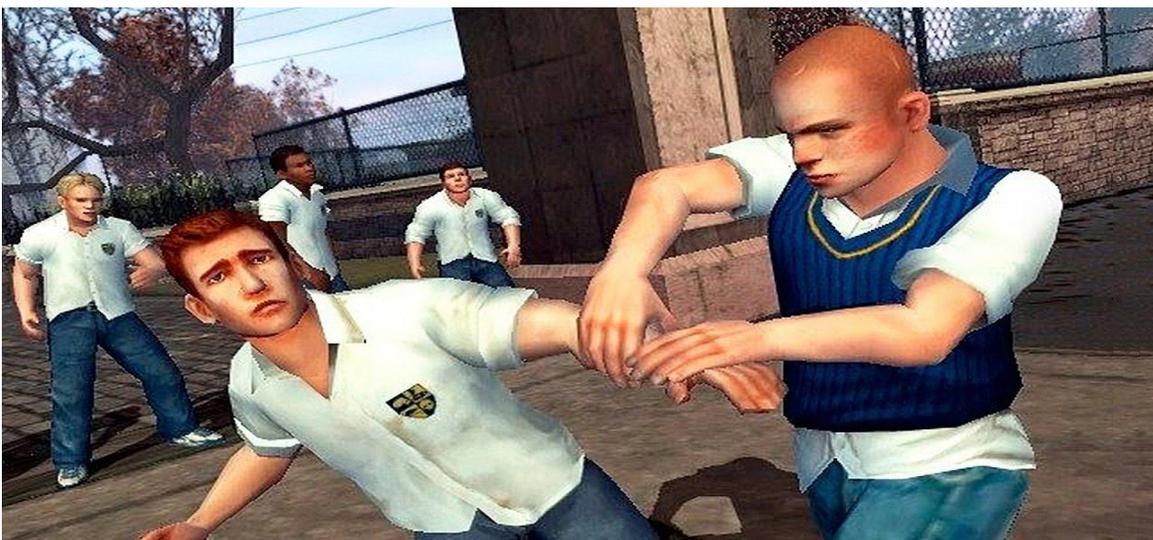
Autoría: [Youtube](#)

-The Warriors: El título nos remonta a los barrios más problemáticos de Nueva York, en el que perteneces a una banda y debes ir a muerte con ella. Eso conlleva un montón de violencia sobre otras bandas. Las armas pasan por ser todo lo utilizado en las calles, es decir, cuchillos, botellas rotas, bates de béisbol, puñetazos, etc. Las palizas que se propinan en ese juego son de las más impactantes que se han visto en juegos de ese estilo. Por tanto, es normal que entre en esta lista.



Autoría: [Vice](#)

-Bully: Tal y como su propio nombre indica, este juego producido, una vez más, por Rockstar consiste en hacer bullying a la gente. Tanto en los matones como en los alumnos más normales. Este juego es totalmente lo que no debe hacer un alumno de colegio, instituto o universidad. El título nos permitía mucha libertad a la hora de investigar el centro. Podíamos poner bombas caseras en los aseos, manipular las clases y laboratorios. Este juego llegó a ser tan polémico en su día que el abogado Jack Thompson del estado de California trató de cancelar la venta del juego. De este modo, un juez, antes de tomar una decisión, decidió adquirir una copia del título y jugarlo. Después de ello, se retiró la demanda.



Autoría: [Geeklax](#)

6.7. Tiroteos que ‘fueron’ culpa de los videojuegos

Algo muy común de los videojuegos es que la violencia se ha normalizado dentro de ellos. Con el avance de la tecnología, los videojuegos nos otorgan más violencia, libertad y realismo a los títulos que lanzan. De este modo, como en EE.UU adquirir armas es muy fácil, pues no tardan en echar las culpas a esta serie de títulos. Por tanto, a continuación comentaré algunos tiroteos donde se echaron la culpa a los videojuegos.

-Tiroteo de Torreón: en el colegio Cervantes un estudiante de apenas 11 años que estaba en sexto de primaria acudió con un arma a intentar matar a varias personas. Lo que ocurrió ese día es que el alumno acabó asesinando con dos pistolas a una maestra y dejó a varios compañeros heridos. Acto seguido, el alumno se suicidó. Las armas eran de su abuelo, al cual detuvieron por posible homicidio doloso. El director de la escuela Miguel Ángel Riquelme señaló directamente a los videojuegos ya que el niño tenía una camiseta de un videojuego llamado “Natural Selection”, un título violento que consiste en eliminar alienígenas. Declaran que él trataba de imitar lo que se hacía en el juego, por lo que la influencia era alta. Pero tiempo después se descubrió que él [trataba de imitar un suceso que ocurrió en Columbine](#). Aparte, la vestimenta era similar a los



hechos que ocurrieron en el instituto de Columbine, el cual se explicará más tarde. (El Universal y Xeu, 2020)

Autoría: [Elsoldemexico](#)

-Tiroteo en Columbine: Este tiroteo se trata del más mortífero de la historia, pues hubo un total de 13 personas asesinadas y 24 heridos, entre alumnos y profesores. En el Instituto de Columbine de Connecticut, Estados Unidos, en 1999 dos estudiantes llamados Eric Harris y Dylan Klebold consiguieron armas mediante intermediarios y aprendieron a diseñar bombas caseras. En total, consiguieron hacer unas 50, de las cuales pocas funcionaron y fueron usadas para distraer a los bomberos mientras ellos ejercían el tiroteo. En un principio, querían destruir la escuela a base de bombas, pero no salió bien. La masacre duró una hora, hasta que se suicidaron los dos alumnos a la vez. En este caso, se usó a Doom, juego previamente explicado, para echar la culpa al videojuego, ya que ambos jugaban y recreaban niveles. Sin embargo, esto fue un chivo expiatorio y se descubrió que Eric tenía sentimientos profundos de odio hacia la sociedad en la que convivía, mientras que Dylan tenía depresión y quería suicidarse. (History, 2022)

-Tiroteo en Texas y Ohio: Respectivamente en El Paso y Dayton ocurrieron dos tiroteos en un corto periodo de tiempo en 2019, y nuevamente se culpó a los videojuegos. En El Paso un hombre adquirió un fusil semiautomático y se dispuso a disparar sobre la gente. En total, murieron 23 personas y dejaron 23 heridos. En este caso, el protagonista no se suicidó, sino que fue detenido. La policía asegura que el detonante de esta masacre fue un manifiesto sobre el nacionalismo blanco que había sido emitido escasos minutos antes de la tragedia. Además, apoya los tiroteos producidos en Nueva Zelanda, que posteriormente se comentará, y va en contra del cuidado del medioambiente. Por otro lado, en una zona de bares de Dayton, un hombre asesinó a diez personas e hirió a 27 con un fusil de asalto. El autor fue abatido por la policía. Esta descubrió que el asesino tenía escritos en su casa acerca de asesinar a gente. Versiones de sus excompañeros de la escuela aseguraron que había sufrido bullying, y que era un misógino y un acosador. Él disfrutaba mientras asustaba a las mujeres.

Estos dos tiroteos se llevaron en un lapso muy breve (13 horas), por lo que intentaron hilar de alguna manera ambas tragedias. De esta manera, Kevin McCarthy, congresista de la Cámara de Representantes, afirmó que los videojuegos tenían parte de culpa de estos crímenes ya que, mediante el entretenimiento, fomentan la deshumanización de los sentimientos de las personas. (El Universal, 2020)

-Tiroteo en Nueva Zelanda: En Nueva Zelanda se vivieron dos tiroteos que estremecieron el país. En 2019, el país recibió dos tiroteos masivos que más tarde se descubrió que fue terrorismo ya que el ataque se perpetró en dos mezquitas de Christchurch. El asesino, llamado Brenton Harrison, asesinó a más de 50 personas y también dejó heridas graves en 40 individuos. Lo peor de todo es que Brenton retransmitió en directo en Facebook la masacre. Ahí es donde viene la culpa a los videojuegos, la perspectiva de la cámara se parecía a los simuladores de disparos que hay en el mercado en forma de videojuegos. Obviando esto, se descubrió que Brenton era un fascista que abogaba por el supremacismo blanco. Estaba vinculado a un grupo de extrema derecha, después de considerarse comunista, anarquista y libertario. (El País, 2019)

-Tiroteo en Florida: En 2018 se produjo otro tiroteo en Parkland, una escuela de Florida. En este suceso murieron 17 inocentes y quedaron heridas más de 12. El autor, llamado Nikolas Cruz, fue arrestado por la policía tras tirar el fusil después de acabar con la gente. Se sabe que el protagonista forma parte de un grupo llamado "Supremacía Blanca de la República de Florida". Este se trata de un movimiento similar a los anteriores, el cual consiste en la creencia de la raza blanca como superior al resto, es decir, racismo. Según los fiscales, tenía odio hacia las mujeres y hacia los judíos. Sus excompañeros de escuela afirman que actuaba como "un racista y un psicópata". Tras este tiroteo, Trump apuntó directamente a los videojuegos como un elemento que podría haber influido a generar violencia. Además de esto, personas cercanas a las personas asesinadas se movilaron en contra del lanzamiento de un videojuego

llamado “Active Shooter”, que consiste en matar a gente en un instituto. El título trajo polémica, e incluso [Valve lo retiró de su tienda](#). (EFE, 2018) (Alex, 2018)

-Devin Moore: El caso de este chico es sorprendente, pues no tenía ningún problema mental que motivara a hacer lo que hizo. Devin se dispuso a hacer un acto que se hacía en el juego Grand Theft Auto: Vice City. Él le robó un arma a un policía, y acabó con la vida de dos cuerpos de seguridad. Además, también robó un coche. Tiempo más tarde lo arrestaron. Se sabe que él jugaba mucho a ese videojuego, y que también repetía la siguiente frase: “La vida es como un videojuego. Todo el mundo tiene que morir alguna vez”. Esa frase motivó a la familia a emprender acciones legales contra los propietarios de la franquicia GTA, que son Rockstar Games, y su empresa matriz Take-Two; también contra Wal-Mart y GameStop. Devin parecía ser una persona normal que iba a unirse a las fuerzas aéreas de EE.UU ese mismo verano. (Draper, K, 2019)

-Daniel Petric: Este chico de 16 cometió un acto atroz por una obsesión interna con un juego llamado Halo 3. Daniel fue diagnosticado de una enfermedad que le obligaba a quedarse en casa, y es ahí cuando descubrió el juego Halo 3. Sus padres le prohibieron que comprara el juego, pero él lo consiguió. Tras jugar más de una decena de horas al día, los padres decidieron confiscar el juego y guardarlo en una caja fuerte. La obsesión fue tal, que consiguió abrir la caja fuerte y encontrar el juego, junto a una pistola. Esa pistola la utilizaría para acabar con la vida de sus padres. La madre murió en el instante, pero el padre sobrevivió milagrosamente. La obsesión por ese juego, fue tal que acometió ese acto atroz. (Vrutal, 2019)

Estos han sido solo algunos de los muchos tiroteos que han ocurrido a lo largo de los años. En estos casos, se les ha echado la culpa o una parte de ella. De todos modos, el hecho de que echen las culpas hacia los videojuegos significa un chivo expiatorio para desviar la atención de lo realmente importante, y es que se olvidan de dos grandes cuestiones antes de mencionar a los videojuegos. Por un lado, se olvidan del debate de la ley que permite portar armas con suma facilidad, y por otro lado, no se menciona tanto, en qué contexto estaba la persona inmersa y cómo era personalmente.

En estos casos, hemos visto cómo se ha culpado a diversos juegos, en vez de centrar el debate en lo realmente importante, que es juzgar cómo es la persona y valorar la ley de las armas. Se ha comprobado cómo eran esas personas antes de cometer los tiroteos, normalmente tienen un profundo odio hacia la sociedad, la raza o tienen un problema mental, cosa que ya se ha visto. Está claro que un videojuego no va a cambiar o curar milagrosamente el problema que acarrea una persona, pero lo que está claro, es que se queda lejos de ser el principal culpable de la violencia generada. (Amnistía Internacional, 2022)

6.8. La violencia que desprendemos

Hasta ahora hemos visto cómo ha podido influenciar de alguna manera los videojuegos en niños, y también en adultos. En niños se ha podido comprobar cómo es recomendable cuidar su entretenimiento evitando que disfruten de juegos excesivamente violentos, mientras que en los adultos el debate sigue en el aire y los expertos y estudios no logran ponerse de acuerdo.

No hemos hablado acerca de aquella violencia fruto de nuestro entretenimiento, aquella que ocurre cuando nos enfadamos al jugar a los videojuegos. Esa reacción inmediata que nos frustra, ese enfado tras perder una partida, ese impulso que muchas veces no controlamos, etc. Esa frustración está relacionada con la violencia. De hecho, la reacción tras la frustración tiende a ser violenta en mucha gente.

Está claro que los videojuegos pueden ser un refugio de emociones ya que nos permite estar desconectados de aquellas preocupaciones de nuestras vidas, pero eso no implica que podamos evitar que mostremos nuestras frustraciones jugando a ellos. La ira es una de las seis emociones básicas, y se nota que la mostramos cuando reaccionamos ante ella. Por ejemplo, golpeando la mesa, gritando o rompiendo algo. Está claro que hay gente que se reprime de esa ira haciendo uso de esos actos. En

cierta medida, la ira es inevitable ya que es algo natural en los seres humanos. (Rosa Martí, 2021)

La ira hace acto de presencia cuando hay algo que impide la obtención de una meta o satisfacción de una necesidad (por ejemplo, ganas una partida). De esta manera, el ser humano recibe una ofensa psicológica, lo que provoca la reacción. La ira se relaciona con la rabia, la furia, la hostilidad, irritabilidad, fastidio e indignación. Esto puede desencadenar en violencia.

En cierta medida, la ira no es del todo mala ya que indica que estamos totalmente comprometidos con la misión del videojuego. Dentro de lo que cabe, es algo normal, pues no somos inmunes ante la frustración que nos puede generar una muerte, o varias. Lo que es perjudicial es cuando la ira va más allá, y esta nos controla totalmente. Ahí puedes sufrir tanto consecuencias físicas (hipertensión) como emocionales (depresión). Aparte, la percepción de la gente cuando muestras una excesiva furia no será buena. (Rosa Martí, 2021)

El hecho de jugar a videojuegos contribuye a oprimir las emociones, hasta un cierto punto, pues cuando nos ponemos frente a la pantalla, la amígdala se tranquiliza hasta que nos sentimos amenazados y la ira hace acto de presencia. La amígdala es una estructura situada en el cerebro que se encarga de controlar las emociones y sentimientos. En este supuesto, hay [estudios](#) realizados con herramientas de resonancia magnéticas que determinan que, al principio de jugar, la amígdala desactiva tanto las emociones positivas (alegría y sorpresa) como negativas (asco, tristeza, miedo e ira). Se activa, después de que no podamos llegar a la meta deseada, y ante esto nos frustramos y lo interpretamos como una amenaza. Así es como nuestra reacción puede manifestarse de una manera u otra, dependiendo de la persona. (Alejandro Sanfeliciano, 2022)

Jugar a videojuegos es una manera de evadirnos de la realidad, de desconectar del día a día, de olvidar los problemas durante un rato, etc. Pero eso también puede aflorar durante la partida al momento de comenzar a fracasar en la consecución de un objetivo, como puede ser ganar una partida, acabar con un jefe o acabar con adversarios en un juego multijugador. (Óscar Castellero, 2016)

Cuando fracasamos el cerebro activa el ego, el cual nos protege del dolor emocional, como la tristeza. Por ejemplo, cuando perdemos repetidamente ante un enemigo, nuestro ego hace acto de aparición convenciéndonos de que “ese enemigo es muy difícil o mal diseñado”. Cuando la realidad es que tu nivel de habilidad no es apto para enfrentarse ante tal enemigo. De esta manera, el ego nos exime de culpabilidad y la traslada al otro. De esta manera nos protege de las emociones negativas como puede ser la tristeza, ya que saber que no tienes habilidad para algo puede ponerte triste, hasta que lo aceptas. (Rosa Martí, 2021)

Ira y ego andan estrechamente relacionadas. La primera surge ante las amenazas percibidas por no conseguir unos determinados objetivos, mientras que la segunda aparece para protegerte del dolor emocional. También esta variable depende mucho de la persona, pues no es lo mismo aquel que empieza que juega por mera diversión que aquella persona que coge el mando para ser competitivo. Entonces, aquel que tiene como objetivo ganar siempre sufrirá los efectos del ego y la ira más rápidamente que aquel que sólo está un rato delante de la pantalla. También puede ocurrir que en un juego multijugador coincidan el competidor con el gamer casual, y cuando el primero pierde, le echa las culpas al segundo porque no le ha igualado en las estadísticas. Ahí es donde aparece la toxicidad de este mundillo.

La toxicidad en la industria de los videojuegos es un problema serio que ha llevado a compañías a tomar medidas contra esto. La toxicidad muestra el lado turbio, y más normalizado de esta industria. Los jugadores que son tóxicos muestran cómo la ira les domina y el ego les exime de toda culpabilidad, de tal manera que se encargan de demonizar vía chat o redes sociales al otro. El componente anónimo, permite y

normaliza este tipo de violencia lamentable. Es importante poner contexto y evitar la toxicidad.

Para evitar que la ira y el ego nos dominen es importante que aprendamos a gestionar nuestras emociones. Las siguientes recomendaciones son importantes, y hay que tenerlas en cuenta para evitar males mayores: (Mentesabiertaspsicología, s.f)

- Cuando hay una parte de un juego que te está costando, los niveles de paciencia van disminuyendo a medida que la frustración hace acto de presencia. Por tanto, es recomendable tomarte un descanso y dejar de jugar para que el cerebro se distraiga de la problemática del videojuego. De hecho, si después del descanso vuelves y consigues mejorar la habilidad, esa técnica se denomina “incubación”. Esto ocurre porque tu cerebro está descifrando lo que te estaba costando de manera inconsciente. O simplemente, puedes dejarlo por ese día y volver al día siguiente. (Plarium, 2018)
- Reducir la dificultad es de las opciones más sensata si un nivel te cuesta mucho. Eso evitaría que tu agresividad aparezca cuanto antes ya que aquello que estás jugando lo puedes superar rebajando la dificultad
- En caso de que sea imposible rebajar la dificultad, una opción más recomendable es el aprendizaje, es decir, aprender por repetición o por observación. Puedes ver tutoriales de gente más habilidosa para adquirir sus consejos. Eso ayudaría a mejorar tu habilidad y prevenir la agresividad.
- Pide ayuda psicológica si no puedes controlarte por ti mismo. Es aconsejable acudir a un profesional de la salud mental para que te intente ayudar en el proceso. Al fin y al cabo, estar enfadado mucho tiempo es perjudicial para el ser humano. Por lo tanto, ir al psicólogo es una prevención que te ayudaría bastante para evitar males mayores en un futuro.

Es importante seguir estos consejos, pues los videojuegos están diseñados para entretenernos y disfrutar, por lo que también hay que poner de nuestra parte para que la experiencia no se convierta en mala

6.9. ¿La violencia en los videojuegos genera violencia?

En los puntos anteriores hemos hablado acerca de lo que puede suponer que un niño juegue a un videojuego violento de manera continuada. Ahora es el turno de hacer lo mismo, pero con el tema de los adultos. También sería apropiado mencionar el proceso que sufren los adolescentes al jugar a juegos violentos.

Se ha descubierto en los epígrafes anteriores que los niños pueden desarrollar algunas consecuencias peligrosas para el correcto funcionamiento de los niños, pero en el caso de los hombres es bien distinto, pues no somos tan influenciables porque ya han aprendido mientras que la niñez es un aprendizaje constante. Por lo tanto, los adultos son menos vulnerables en ese sentido. Esta era una de las grandes diferencias entre ambas etapas.

Es importante definir cómo aprenden los adultos para establecer las diferencias entre ser adulto y ser niño. Los adultos deciden por sí mismos cómo quieren aprender, es decir, desarrollarse profesionalmente, con qué formadores y en cuanto ellos desean. Y esos aprendizajes que adquieren lo pueden conectar con las experiencias que han tenido a lo largo de su vida. (Daniel Sobrado, 2017)

Siguiendo las indicaciones anteriores, el adulto promedio acepta que puede adaptarse a los cambios que puede sufrir en la vida. Tiene esa capacidad de flexibilidad para ejercerlo en la práctica. También están predispuestos a aprender cuando no se sienten amenazados por el entorno, sobre todo, cuando se divierten. Por lo tanto, los adultos tienen un grado más de selección a la hora de aprender, pues en el caso de los niños es de manera inconsciente.

En este supuesto, continuando con la investigación. Se publicó un estudio de la [PNAS](#) (Actas de la Academia Nacional de Ciencias) en octubre de 2018 que recogía las conclusiones de más de 20 estudios para solucionar el debate. Los autores de este estudio no estaban para nada de acuerdo con los resultados que se sacaban de diversos estudios, por lo que se aventuraron a realizar un metaanálisis. (Jay G. Hull, 2017)

El psicólogo social del Colegio de Cartmouth, Jay Hull, descubrió que los 24 estudios que analizaron, únicamente se limitaron a medir la relación “entre el uso de videojuegos violentos y la agresión física manifiesta”. Otra limitación es que estos estudios añadieron factores que podrían afectar la relación entre el videojuego y la violencia, cosa que condiciona y tergiversa el estudio.

El resultado del metaanálisis de Hull es que los niños que jugaban a videojuegos violentos se volvían más agresivos a largo plazo, pero dichos efectos son pequeños. Estos resultados coinciden con una revisión que realizó la APA, pero añadiendo que los efectos también afectan en adolescentes y pre-adultos. Estadísticamente, el resultado es tan pequeño, que se podría considerar que los videojuegos violentos varían la conducta agresiva en un 0.08%. Un porcentaje irrisorio que viene a demostrar que no hay una relación directa entre agresividad y videojuegos. Hull reconoce la dificultad del tema, pues numerosas variables afectan al desarrollo de estos estudios, y ha confirmado que seguirá con investigaciones similares.

Como ya hemos visto en epígrafes anteriores, numerosos estudios demuestran que los videojuegos violentos provocan emociones, pensamientos y sentimientos que tienen que ver con la agresividad. Además de eso, la posible falta de empatía e insensibilidad ante situaciones violentas eran otras características que se han mencionado antes, pero hay otro bloque bastante sólido de investigadores expertos en salud pediátrica que trata de desmentir lo que hemos relatado anteriormente.

Un total de 230 académicos de universidades emitieron un comunicado en 2013 y enviaron una carta a APA (mencionado anteriormente) en la que consideran que la postura de la asociación americana sobre los videojuegos violentos era “engañosa y alarmista”. (APA, 2015)

Esta presión surtió efecto, pues una parte de la APA, destinada a los medios de comunicación, emitió un comunicado en el que recomendaba a los dirigentes del gobierno no atribuir los actos de violencia ocurridos en el mundo con los videojuegos.

La razón detrás de este cambio de paradigma se esconde porque en los análisis acerca de los delitos violentos y el uso de videojuegos violentos no se encuentra [ninguna relación definida](#). Es decir, ante un aumento de ventas de videojuegos, no aumentan los actos delictivos. De este modo, los expertos consideran que si este tipo de juegos conlleva más violencia, se vería representado en las estadísticas sobre los delitos. Markey, P. M. (2015)

Profundizando más sobre esta cuestión, Newzoo, portal de datos sobre videojuegos, ha determinado que hay otros países que gastan más dinero en videojuegos como Japón y Corea del Sur. De hecho, en el país nipón se encuentran desarrolladoras legendarias como SONY, Nintendo y SEGA. Siguiendo esa lógica, en esos países habría muchísima más violencia que en Estados Unidos, pero las [estadísticas](#) no indican eso. (Newzoo, 2022)

De hecho, en esos países tienen leyes mucho más estrictas a la hora de adquirir armas, por lo que ese es un factor muy influyente que políticos como Trump intentan esquivar cuando tratan de echar la culpa a los videojuegos de los tiroteos producidos. En cambio, Trump inició una investigación para hallar conexiones entre los tiroteos masivos y los videojuegos violentos, pero no encontró ninguna. En vez de limitar el uso de armas, pretendió invertir en mejorar los servicios de salud mental, así como capacitar de armas de fuego a los empleados de las escuelas. (Draper, K, 2019)

Otra razón sobre la que los resultados publicados inicialmente por APA no son definitivos, es porque existe un [sesgo de publicación](#). Osea que aquellos estudios donde se afirma que la violencia en los videojuegos conlleva más violencia, se publican en los medios, mientras que los estudios que no encuentran ninguna evidencia sobre esto, no se publican. De este modo, se hacen notar mucho más aquellas investigaciones que se publican. (Christopher J.Ferguson, 2007)

Además, hay una investigación alemana más exhaustiva que añade otra razón al comunicado que enviaron a APA. Resulta que no existe ninguna relación entre los juegos violentos y los efectos negativos que suele conllevar, como por ejemplo la falta de empatía, aumento de agresividad, etc. (Melinda Wenner Moyer, 2018)

De este modo, los expertos alemanes utilizaron imágenes provocativas de resonancia magnética funcional en usuarios que jugaban a juegos violentos, y los resultados mostraron una respuesta neuronal idéntica a aquellos usuarios que no jugaban a ningún tipo de juegos. De este modo, los expertos concluyen que la empatía no está afectada para nada si la gente juega a juegos donde hay violencia.

7. METODOLOGÍA

La metodología de este TFG ha englobado dos tipos distintos de trabajo. Por un lado hemos tocado el estado de la cuestión comentando lo más importante acerca de la violencia en los videojuegos, y por otro sacar unas conclusiones a partir de unos resultados de una encuesta, que se subdivide en tres partes.

Pero primero hablaremos acerca de la revisión bibliográfica que se ha realizado. En principio, este trabajo ha aportado una perspectiva general sobre el problema. En esta investigación intentamos cerrar el debate sobre si la violencia explícita en videojuegos afecta a las personas, en concreto, niños y adultos.

Para completar el estado de la cuestión se ha intentado visitar páginas web donde hablaban de manera especializada del tema, y cuyo contenido fuera sustentado por estudios los cuales tenían reputación. También se ha visitado sitios oficiales para recabar determinada información como la del sistema PEGI. También he visitado páginas de medios que recopilan noticias y listados. He encontrado información en páginas acerca de psicología para tratar algunos aspectos del trabajo.

En la web hay trabajos de índole similar al mío del cual he obtenido algunas referencias a la hora de realizar algunos epígrafes de este trabajo. Sin embargo, en algunos puntos he tenido que dar constancia de mi opinión a la hora de seleccionar la información. Por ejemplo, en el listado de los juegos más violentos o en el apartado de los tiroteos.

He tenido dificultades para acceder a los estudios publicados que he comentado antes, pues había que estar registrado en la página y pagar cierta cantidad de dinero para visualizar el documento. Por lo tanto, lo más accesible era visitar páginas web que sintetizan la información de dicho estudio para recogerlo en este trabajo.

Ahora bien, tras desarrollar el estado de la cuestión viene el turno de las encuestas, las cuales estarán divididas en tres temáticas englobadas en un mismo tema.

La primera se trata de una encuesta opinativa del tema general. Consiste en evaluar la opinión pública sobre si la violencia en los videojuegos afecta de alguna manera a las personas.

El enlace al formulario de Google es el siguiente:

<https://forms.gle/NYTKdqhf4jy4muH7>

Aclaración: las siguientes capturas son elaboración propia.

La violencia en los videojuegos

La siguiente encuesta anónima valorará la opinión pública acerca de si la violencia que se muestra en videojuegos influyen en los humanos. También se preguntará acerca del tema en los periodos de la niñez, adolescencia y adultez. Por último, la última parte será opcional y consistirá en la experiencia del propio jugador.

Primera parte

Las siguientes preguntas son para valorar la opinión pública acerca de la violencia en los videojuegos.

¿Cuántos años tienes? *

Texto de respuesta corta

¿Cuál es tu género? *

- Mujer
- Hombre
- Otra...



¿Crees que los videojuegos violentos contribuyen a que haya más violencia en la sociedad? *

- Sí
- No
- Depende

Si tu respuesta anterior fue "Sí" justifica por qué crees que es así.

Texto de respuesta larga

¿Consideras que los videojuegos son una de las causas por las que suceden tiroteos en EE.UU? *

- Sí
- No
- Otra...

¿Es necesaria una ley para regular la violencia en los videojuegos? *

- Sí
- No
- Otra...

¿Crees que los influencers, streamers o youtubers contribuyen a la normalización de la violencia * en los videojuegos?

- Sí
- No
- Otra...



Aparte de los videojuegos. ¿Consideras que las películas, las series y la música contribuyen a la normalización de la violencia? *

- Sí
- No
- Depende
- Otra...

El segundo cuestionario tratará más en profundidad a los adultos y los niños. Se intentará que los resultados de la encuesta muestren diferencias entre las dos etapas.

Segunda parte

Las siguientes preguntas son sobre la niñez/adolescencia y la adultez acerca de la violencia en los videojuegos.

¿Deberían los niños jugar a videojuegos violentos? *

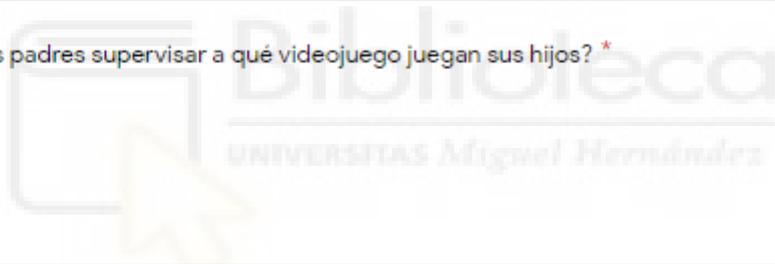
- Sí
- No

¿Pueden influir los videojuegos violentos en el desarrollo personal de los niños? *

- Sí
- No
- Tal vez

¿Deberían los padres supervisar a qué videojuego juegan sus hijos? *

- Sí
- No



¿Conoces el sistema PEGI que se utiliza en la carátulas de los videojuegos? *

- Sí
- No
- Algo he escuchado

Para quien no lo sepa, el sistema PEGI se trata de una RECOMENDACIÓN de edad que se coloca en las carátulas de los videojuegos para avisar del contenido de este. ¿Convertirías PEGI en obligatorio para aquellos menores que quieran comprar videojuegos violentos? *



- Sí
- No
- Otra...

¿Crees que influyen los videojuegos violentos en los adultos? *

- Sí
- No
- Depende
- Otra...

¿Y crees lo mismo en los adolescentes? *

- Sí
- No
- Depende
- Otra...

En caso de que consideres que la violencia de los videojuegos es un problema para la sociedad, indique de qué manera trataría de regular este problema.

Texto de respuesta larga

Los tiroteos producidos en EE.UU son por culpa de: (puede indicar más de una opción) *

- Videojuegos
- Problemas mentales
- Motivos ideológicos (racismo, por ejemplo)
- Facilidad para portar armas
- Venganza por sufrir bullying
- Otra...



La tercera y última encuesta va destinada a la experiencia propia con los videojuegos. En concreto sobre si experimentan enfados o la violencia que les puede generar los videojuegos. Es una encuesta opcional, pues no todos los encuestados serán jugadores ocasionales.

Tercera parte

Estas preguntas van destinadas a aquellos que juegan de manera más continuada, por lo que si no eres uno de ellos, puedes finalizar la encuesta. Estas preguntas son opcionales.

¿Por qué juegas a videojuegos? Puedes marcar más de una casilla.

- Entretenimiento
- Aburrimiento
- Diversión
- Refugio de mis problemas
- Aprender
- Otra...

¿Has jugado a videojuegos violentos de pequeño?

- Sí
- No

¿Crees que te influyó a nivel de desarrollo personal?

- Sí
- No

¿Lo sigues haciendo a día de hoy?

- Sí
- No

¿Te sueles enfadar jugando a videojuegos?

- Sí
- No
- A veces
- Otra...

¿Cómo reaccionas ante tus enfados mientras juegas a videojuegos?

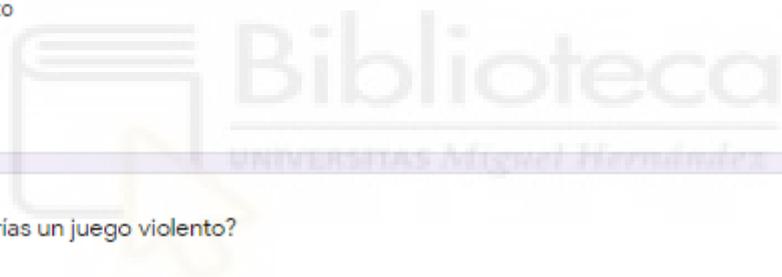
- Sigo jugando
- Dejo de jugar
- Me tomo un descanso
- Golpeo la mesa/mando
- Insulto/grito
- Otra...

¿Recomendarías un juego violento?

- Sí
- No
- Depende
- Otra...

¿Consideras que la violencia es un factor importante en los videojuegos?

- Sí
- No
- Depende



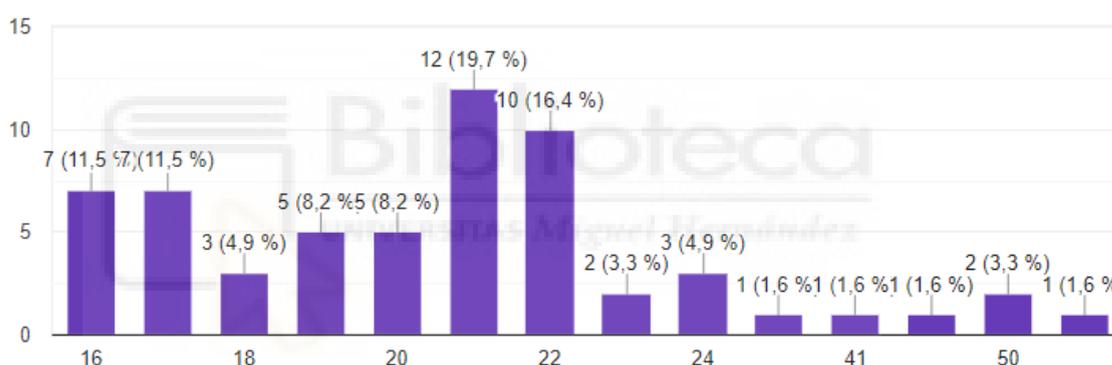
8. RESULTADOS

La encuesta ya ha concluido y los resultados ya están disponibles. A continuación los desglosamos para posteriormente sacar las conclusiones. En este caso, trataremos de resumir los resultados, pues son 25 preguntas con 61 respuestas. Por lo que recogeremos lo más destacado.

Las dos primeras preguntas son para conocer la edad y el sexo de los encuestados. De momento, las 61 respuestas han dejado las siguientes edades:

¿Cuántos años tienes?

61 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Aquí podemos observar que las edades están muy repartidas, por lo que la gente ha opinado desde la adolescencia hasta la vejez. Hasta los 25 años están la mayoría de encuestados, por lo que se presupone que son la mayoría jugadores ocasionales. A partir de esa edad hay edades más diferenciadas llegando a superar hasta los 54 años. En cuanto a género, el masculino representa un 70% mientras que las mujeres un 30% aproximadamente. Aspecto que tiene sentido, pues la industria de los videojuegos está representada mayoritariamente por hombres, aunque las mujeres poco a poco se han ido uniendo más. (AEVI, 2014)

La primera pregunta acerca del tema es bastante directa, pues va en la línea de lo que ha sido el TFG. Se trata sobre si los videojuegos contribuyen a que haya más violencia en la sociedad, y las respuestas han ido en la línea de lo que se cree generalmente. Un 60% considera que no es así, mientras que un 8% piensa que sí. El resto del porcentaje va destinado al apartado de “Depende”, pues entran muchos factores como para que un videojuego afecte en ese sentido, sobre todo de la persona.

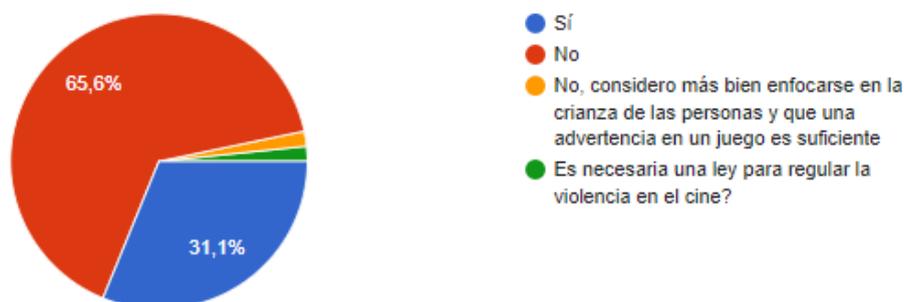
La siguiente pregunta es opcional, pues iba destinada para aquellos que han respondido “Sí” en la cuestión anterior. De todos modos, obtuvo 10 respuestas, de las cuales la mayoría responden a que depende de otros factores, como de la persona, la educación. Otras respuestas van en la línea de la imitación en el niño, cosa que hemos relatado en el trabajo. Mientras que otras personas atacan a los videojuegos porque normalizan la violencia e incitan a ella.

La otra pregunta va relacionada con el epígrafe de los tiroteos producidos, la mayoría en EE.UU. En las respuestas a esta pregunta un 80 % piensa que no, mientras que un 6% cree que sí. El resto se ha destinado para que colocaran sus particulares respuestas. Entre estas no hay nada a destacar, pues son respuestas que añaden otros factores a la cuestión y no únicamente en los videojuegos.

En la siguiente cuestión se pregunta acerca de si es necesaria una ley para regular la violencia en los videojuegos. En este caso destaca el porcentaje de personas que piensan que sí es necesaria una ley. Más de un 30 % frente a un 65 % esperado que piensa que no. Aparte, esas dos respuestas particulares forman parte del “No”, pero han querido aportar su propio pensamiento.

¿Es necesaria una ley para regular la violencia en los videojuegos?

61 respuestas



¿Crees que los influencers, streamers o youtubers contribuyen a la normalización de la violencia en los videojuegos?

61 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En este caso se observa también cómo el porcentaje entre una y otra es similar, por lo que echar la culpa a los videojuegos de algo, es también hacerlo indirectamente frente a otros creadores de contenido. Más de un 60% opina “No” frente a un 31 % que considera que sí contribuyen. También a tener en cuenta las particulares respuestas.

La última pregunta de esta primera parte va en la línea de la anterior, pero ampliando el rango y es preguntando sobre si la música, series y películas contribuyen a la violencia. Las respuestas se dividen entre partes, y lo cierto es que sólo un 23% engloba todo mientras que el resto varía entre el “No” y “Depende”.

Esto se puede interpretar como que el carácter protagonista que adquieres en los videojuegos, hace que se le eche un poco más la culpa que la industria audiovisual y musical.



Fuente: Elaboración propia

La segunda parte de este cuestionario está más enfocada a hacer la distinción entre los niños y los adultos, y así se ha dejado notar en las respuestas:

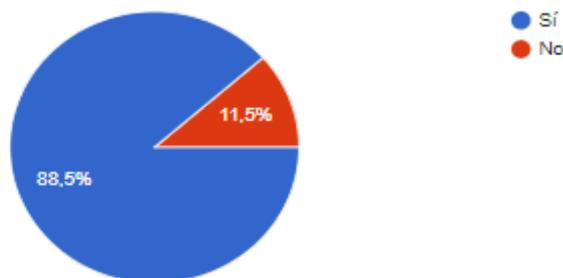
¿Pueden influir los videojuegos violentos en el desarrollo personal de los niños?

61 respuestas



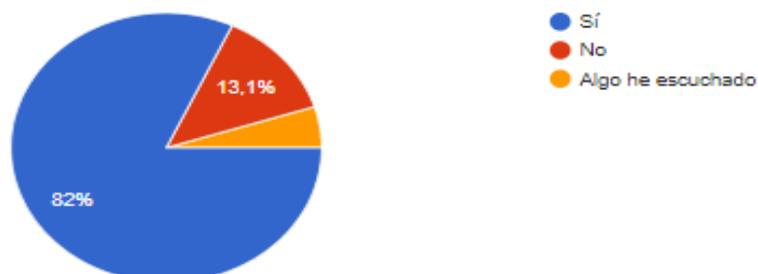
¿Deberían los padres supervisar a qué videojuego juegan sus hijos?

61 respuestas



¿Conoces el sistema PEGI que se utiliza en la carátulas de los videojuegos?

61 respuestas



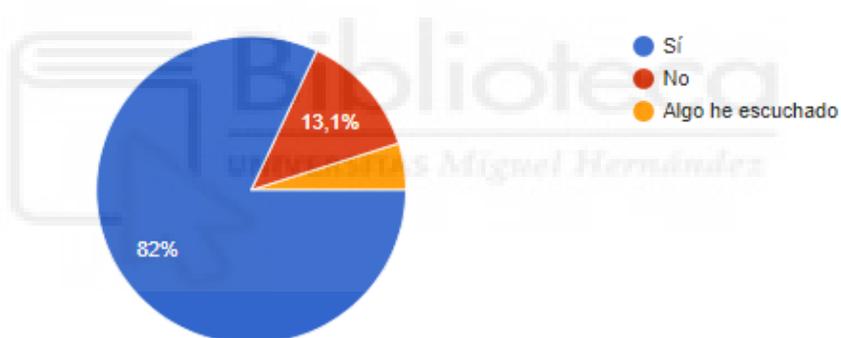
Fuente: Elaboración propia

La hipótesis inicial de que los niños son influenciables se confirma con esta encuesta, y por lo que más de un 70% de personas piensan que no deberían frente a un 27 que piensa que sí. En la siguiente cuestión se observa que un 50% cree que “Tal vez” los videojuegos violentos influyen, lo que también viene a confirmar que el tema sigue generando debate y que para nada se ha cerrado. Más de un 35% lo afirma con rotundidad. Sólo un 13% piensa que no.

El sentido de la responsabilidad de los padres vuelve a mostrarse y es un aspecto súper importante. Los resultados abrumadores lo demuestran: un 88% considera que la madre y el padre han de estar atentos sobre el contenido que utilizan los hijos. El 11 % va en contra de ese valor importante que deben tener todos los padres.

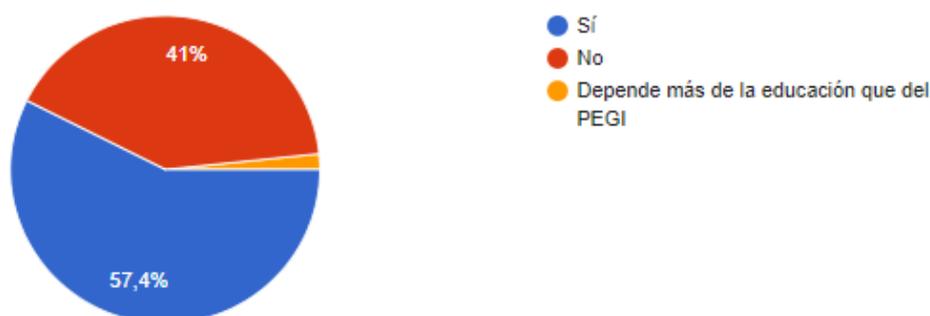
¿Conoces el sistema PEGI que se utiliza en la carátulas de los videojuegos?

61 respuestas



Para quien no lo sepa, el sistema PEGI se trata de una RECOMENDACIÓN de edad que se coloca en las carátulas de los videojuegos para avisar del contenido de este. ¿Convertirías PEGI en obligatorio para aquellos menores que quieran comprar videojuegos violentos?

61 respuestas



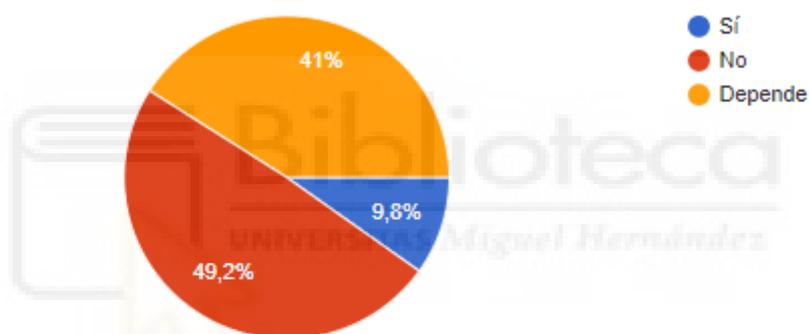
Fuente: Elaboración propia

El código PEGI se ha tratado en profundidad en este trabajo y aquí se observa cómo un gran porcentaje (82%) lo conoce, mientras que el resto no, y eso puede deberse a que no son jugadores ocasionales. Sin embargo, en la posibilidad de obligar a implementar el PEGI, hay discusión pero el "Sí" se impone con casi un 60%, frente a un 40 % que considera que no es necesario dicho supuesto.

Esto se puede interpretar en que muchos piensan que, como los niños son influenciados, una manera de protegerlos es prohibiendo la compra a aquellos niños que deseen adquirir dicho título. Muchos que conocen el código PEGI, están a favor de esta medida.

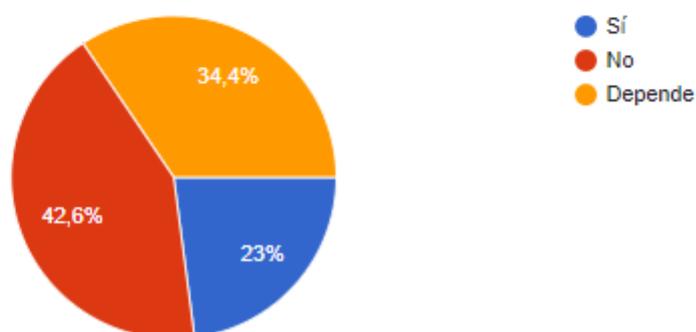
¿Crees que influyen los videojuegos violentos en los adultos?

61 respuestas



¿Y crees lo mismo en los adolescentes?

61 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En estas dos encuestas, los resultados marcan las diferencias en comparación a lo visto con los niños. Los resultados se asemejan bastante, pero se aprecia cierta diferencia en los adolescentes en comparación con el de arriba. La primera encuesta señala que casi un 50% considera que los adultos no son influenciables, frente a un 41 % que añade piensa que “Depende”. Esto se puede interpretar con la hipótesis inicial lanzada, y es que los adultos no son influenciables de la manera que son los niños o adolescentes. También depende mucho porque cada uno tiene una fortaleza mental que otra no podría tener. Además, los adultos aprenden por experiencias y no por imitación.

La siguiente pregunta es opcional y ha recibido 12 respuestas ya que va enfocada a aquellos que piensan que los videojuegos son un problema para la sociedad. En concreto la cuestión está lanzada para que planteen una medida personal. Las respuestas son las siguientes:

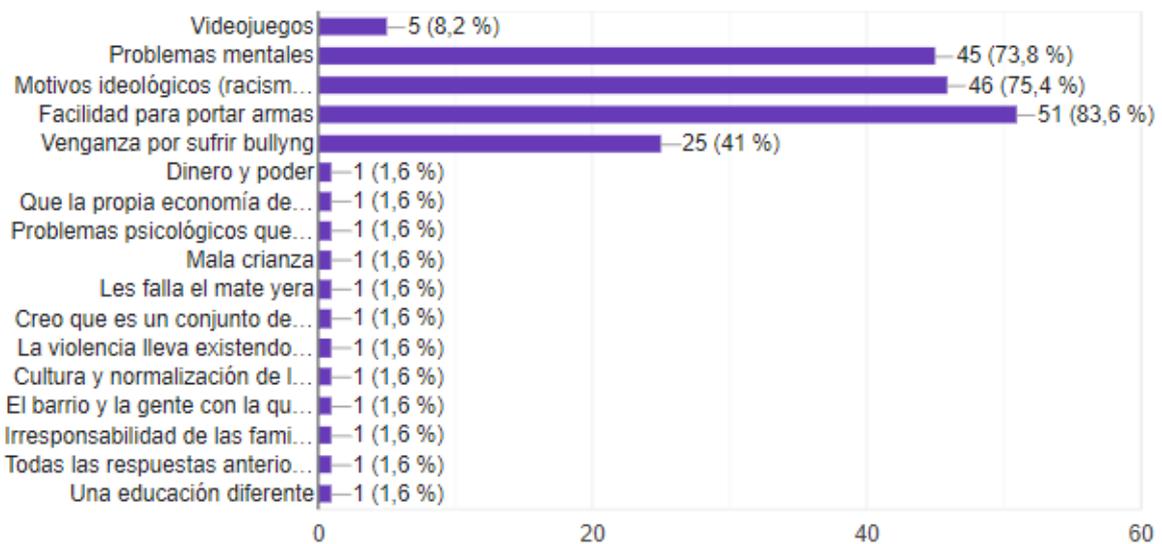
- No considero que sea un problema de sociedad, más bien de casos individuales y no generales.
- Una mayor regularidad de la distribución de juegos violentos y una restricción más controlada. Tanto por los padres como por las empresas distribuidoras como de los organismos de los respectivos países donde se realicen dichas adquisiciones.
- Creo que el sistema PEGI es un buen método para regularla. Al final cada uno es libre de jugar a lo que quiera pero se debe tener en cuenta la edad de los jugadores y cómo puede influir la violencia en su mundo real
- Añadiría más leyes de moderación, incluso campañas de concienciación o grupos de apoyo para las personas con vicio.

- Yo no creo esto, siempre he creído que si un videojuego violento influye en una persona no es culpa del videojuego, sino más bien en la persona, si esta tiene algún problema mental(por ejemplo) que no está tratado, puede verse influenciada por los videojuegos violentos
- Quitando completamente los videojuegos que incitan al odio, son innecesarios
- Contaría con el apoyo de los padres para supervisar a qué juegan sus hijos en caso el caso de los menores. Y para los mayores de edad no lo trataría de regular de ninguna forma.
- Campañas de concienciación o sensibilización para que las conductas de videojuegos no lleguen a la vida real.
- Desde pequeños enseñar las consecuencias de jugar y regular su uso
- Concienciación social.
- Los videojuegos violentos producen estrés personal por lo general. Cosa que también se genera con determinadas películas. Por lo que yo enfocaría ese tipo de juegos hasta un punto concreto que no exista ese tipo de violencia y compense ese estrés con una dificultad mayor para de esa forma aumentar concentración y memoria.

Llama la atención algunas respuestas que incluyen medidas como concienciación, regularidad, sistema PEGI, etc. Respuestas interesantes que pueden ser tema de debate, pero que, irremediablemente, también traería consigo un aumento de los costes. Aspecto que muchos desarrolladores no están por la labor de asumir. También hay otras respuestas que atribuyen como medidas, la educación, la persona en sí o incluso prohibirlos directamente.

Los tiroteos producidos en EE.UU son por culpa de: (puede indicar más de una opción)

61 respuestas

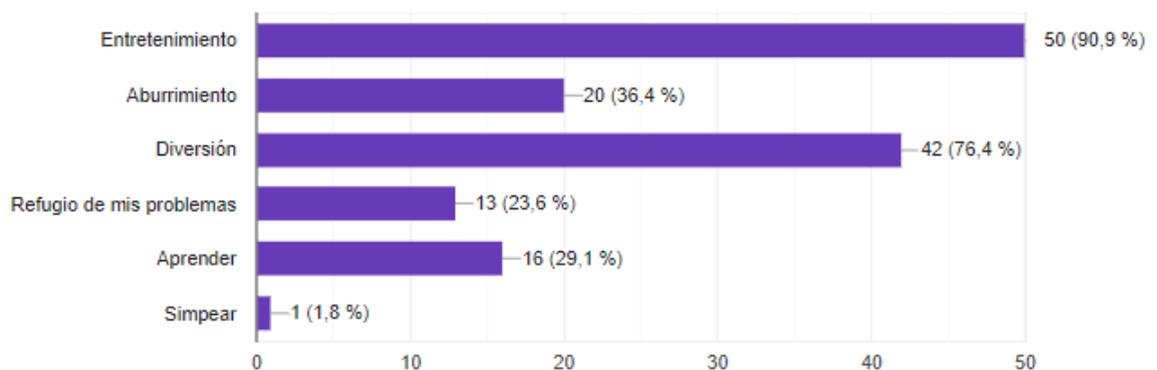


Fuente: Elaboración propia

Esta es la última pregunta que da libertad para elegir cuál o cuáles son los motivos reales de por qué se producen tiroteos en EE.UU. Gana por goleada las opciones de “Problemas mentales”, “Motivos ideológicos”, “Facilidad para portar armas” e incluso se cuela entre los más destacados “Venganza por sufrir bullying”. Bajo esta hipótesis podría considerarse un conjunto de todo, pero hay una serie de cosas que afectan más. Evidentemente los videojuegos no son protagonistas en esta encuesta, pero sí lo son algunas respuestas personales de los encuestados.

¿Por qué juegas a videojuegos? Puedes marcar más de una casilla.

55 respuestas

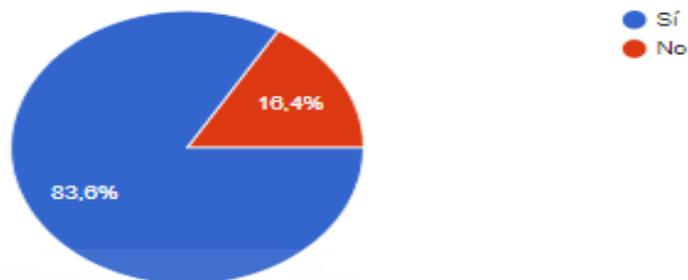


Fuente: Elaboración propia

La tercera y última parte de la encuesta es opcional, pues va destinada a aquellos que juegan de manera ocasional o continuada. De esta manera, podemos observar en el gráfico el motivo por el cuál una persona promedio comienza a jugar a un videojuego. “Entretenimiento” y “Diversión” se llevan la mayoría de los votos con un 90% y con un 76%, pero hay otros motivos llamativos como el “Aburrimiento” o “Refugio de mis problemas”. Lamentablemente, en este caso no hay tantos votos para el apartado de “Aprender”, pero aun así un 30% de ellos hace un uso muy bueno de los videojuegos.

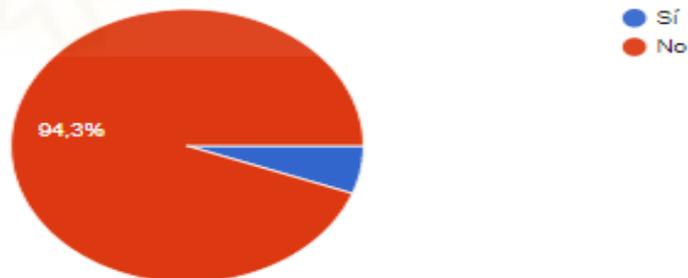
¿Has jugado a videojuegos violentos de pequeño?

55 respuestas



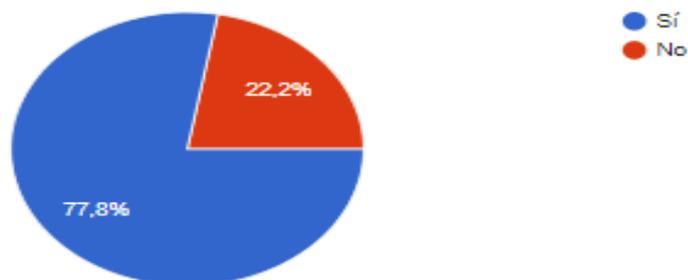
¿Crees que te influyó a nivel de desarrollo personal?

53 respuestas



¿Lo sigues haciendo a día de hoy?

54 respuestas

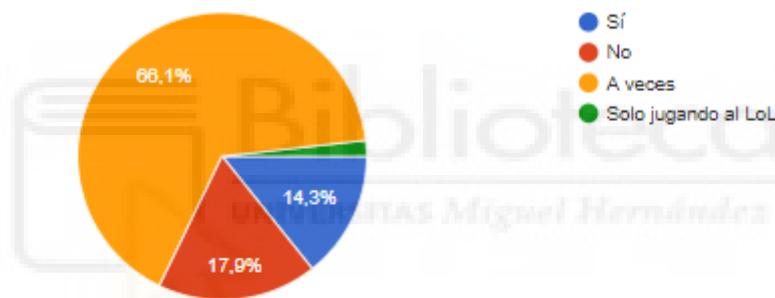


Fuente: Elaboración propia

No es necesario explayarse demasiado en aclarar estos resultados ya que hablan por sí mismos. Más de un 80% jugadores han jugado a juegos violentos en su infancia, pero en la siguiente pregunta más de un 94 % niegan haber sufrido un cambio en su desarrollo personal. Además, muchos de ellos (77.8%) confirman que lo siguen haciendo hoy en día. Esto viene a demostrar que, aunque los niños sean más influenciables y manipulables, los videojuegos violentos no afectan en nada o apenas afectan en algún aspecto de su desarrollo personal. Lo que viene a tumbar muchos estudios que se han realizado sobre niños, pero aun así no cierra ningún debate. De todos modos, son resultados que invitan a la reflexión y que eximen a los videojuegos de muchas cosas de las que son culpados.

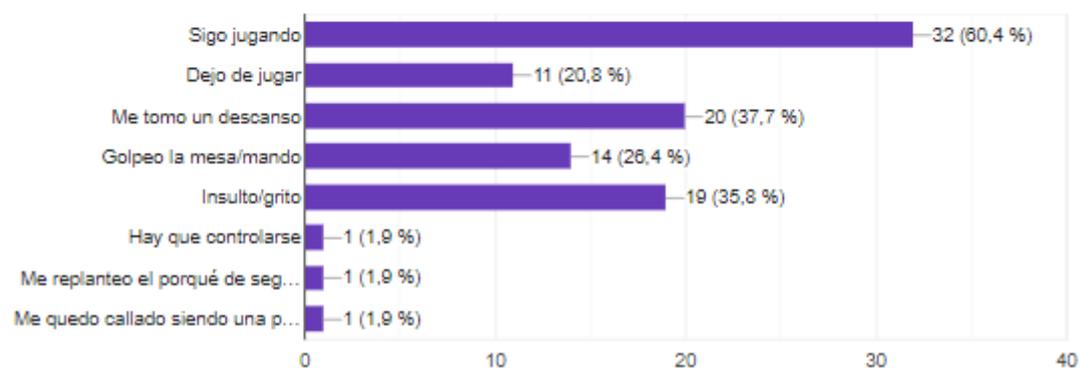
¿Te sueles enfadar jugando a videojuegos?

56 respuestas



¿Cómo reaccionas ante tus enfados mientras juegas a videojuegos?

53 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Al igual que las anteriores, estas dos preguntas guardan relación, y demuestra la naturaleza del ser humano. El enfado, la frustración, la tristeza, la impotencia, ese tipo de sentimientos son normales en nosotros y así se demuestra en la encuesta, pues un 66% de las personas “A veces” se enfada, mientras que el “Sí” y “No” se reparten a partes iguales. Lo que está claro es que el jugador ocasional se puede enfadar, y es totalmente normal.

Algo que también parece normal son las reacciones naturales, pues, muchas veces, la gente reacciona jugando a pesar de la frustración. Esto puede desencadenar en más frustración o en solucionar el problema que desencadena tu malestar. Un porcentaje destacado (37,7%) señala que se toma un descanso, pero que lo retoma nuevamente, mientras que sólo un 20 % deja el juego completamente y vuelve el día siguiente, por ejemplo. Otras dos respuestas bastante votadas son básicamente comportamientos agresivos como insultar o golpear, con un 36% y un 28%, respectivamente. Estas votaciones dependen más de cómo es esa persona y no tanto del videojuego. Aunque hay videojuegos que aceleran ese proceso por cómo están diseñados. Enfadarse es natural, pero no hay que llegar a ser agresivo.

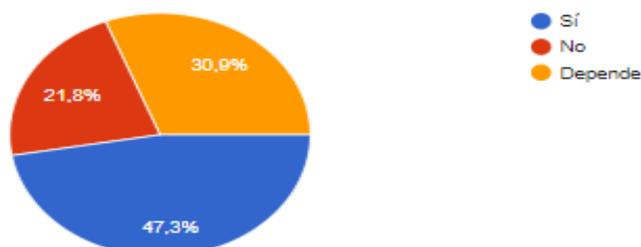
¿Recomendarías un juego violento?

55 respuestas



¿Consideras que la violencia es un factor importante en los videojuegos?

55 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Estas dos últimas preguntas vuelven a estar conectadas, y es que las respuestas también son similares. Casi un 50% recomendaría un juego violento, mientras que el resto anda entre el “No” y “Depende”. En la última pregunta, los patrones de respuesta se repiten con la única variación de que ahora casi un 22% no considera a la violencia como un factor importante en la industria. Realmente, esta pregunta iba dirigida más en términos de marketing, es decir, a la hora de vender un juego. Igualmente, un videojuego más violento atrae a más gente, e incluso en aquellos países que se venden más títulos violentos se cometen menos asesinatos.

9. CONCLUSIONES

Llega el momento de elaborar las conclusiones, y cabe recordar que no son conclusiones definitivas sobre un tema muy polémico y debatible, sino que los siguientes párrafos irán destinados, únicamente, a demostrar la hipótesis inicial que se lanzó, que tras los resultados parece no ir desencaminada.

La principal aportación de este TFG ha sido tanto la encuesta realizada con resultados muy interesantes, como lo resaltado en el “Estado de la cuestión”, pues demuestra unos hechos que, hasta ahora, mucha gente no se lo había planteado y seguía tildando a los videojuegos de algunos sucesos que ocurrían. Bajo este supuesto, en próximas investigaciones sería necesario profundizar aún más en cada fase de desarrollo, como en la niñez, la adolescencia y en la adultez. No es lo mismo alguien de 12, que de 16 años, por lo que realizar esas distinciones e investigar ayudaría a resolver cada vez más el debate planteado. La encuesta de ese posible tema podría ser enfocada a cada grupo de edad, para estudiar comportamientos comunes.

Desde un principio, el propósito de la investigación siempre ha sido el de acercarnos a la realidad del tema, sobre si los videojuegos violentos contribuyen a la violencia en la sociedad. Por lo tanto, la validez lógica también se sostiene sobre la hipótesis inicial, que defiende que un adulto no es influenciado en gran parte por los videojuegos mientras que un niño sí que puede verse afectado por la violencia que observa, pero en ambos entran más variables a destacar que vamos a seguir comentando.

Los datos relevantes que se han descubierto es que, como norma general, un niño tiende a ser más influenciado por un videojuego violento. Las consecuencias pasan por un aumento de la agresividad, reducción de la empatía e insensibilización. Por lo tanto, bajo esta premisa no es recomendable que los padres dejen jugar a sus hijos a este tipo de contenidos, pues tienen una mayor probabilidad de ser influenciados. Pero esto no es tan simple. Entran en juego otras variables como la educación de los padres, el contexto en el que vive, el ambiente en el que se cría, las amistades que desarrolla, etc. Si todo eso es positivo, el hecho de jugar a un videojuego violento no hará apenas cambios en el desarrollo personal, pero si es negativo, las consecuencias pueden ser críticas.

Es posible que un niño en condiciones óptimas y que juega a videojuegos violentos no sufra ningún desequilibrio. Es más, en la encuesta realizada se ha demostrado que casi un 90% de los niños que jugaron a juegos violentos no sufrieron ningún cambio. Evidentemente esto no quita que sea altamente recomendable alejar de este tipo de títulos ya sea a niños bien educados como mal educados. Además, muchos niños (más de un 80%) jugaban a videojuegos violentos de pequeño, por lo que es un fenómeno más común de lo que pensamos.

En cuanto a los adultos, la cosa es más simple. Para empezar, no son tan apenas influenciados debido a que no son las mismas etapas de desarrollo, y su manera de aprender es a base de experiencias, lo que dificulta esa posible manipulación indirecta por parte de los videojuegos. Además, sí que es cierto que los que realizan los delitos o tiroteos son mayoritariamente hombres adultos, pero se ha demostrado en el epígrafe

de los tiroteos, que casi todos tenían problemas psicológicos o se movían por motivos ideológicos. Además, muchos de ellos eran adolescentes que habían sufrido bullying y tenían depresión.

Recapitulando, se podría decir que el objetivo, de acercarnos a la verdad sobre si los videojuegos violentos contribuyen a que haya más violencia en la sociedad, se ha cumplido pero no está resuelto. Con lo expuesto en este trabajo se ha demostrado que nos hemos acercado un poco más a la verdad investigando el tema y realizando encuestas a la gente. Por lo que la hipótesis inicial lanzada andaba con certeza y no ha sido errónea.

Se ha demostrado que los videojuegos no son culpables de los delitos o matanzas que ocurren hoy en día. Hay un sector que utiliza esa premisa para desviar la atención de lo realmente importante. En vez de verse como un instrumento para normalizar el entretenimiento, fomentar la diversión, para olvidarte de los problemas personales durante un rato o incluso como método educativo, son utilizados injustamente de esta manera. Los videojuegos no son los culpables de que la gente sea violenta, hay muchos otros factores relacionados que afectan a ello, como el entorno, el ambiente, la personalidad, los problemas psicológicos, motivaciones externas muchísimo más.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- *5 casos donde se culpó a los videojuegos por tiroteos.* (2020, 11 enero). El Universal.
<https://www.eluniversal.com.mx/techbit/5-casos-donde-se-culpo-los-videojuegos-por-tiroteos>
- *Lo que se sabe de los atentados contra dos mezquitas en Nueva Zelanda.* (2019, 15 marzo). El País.
https://elpais.com/internacional/2019/03/15/actualidad/1552634128_526608.html
- Castillero Mimenza, O. (2021, 30 julio). *Amígdala cerebral: estructura y funciones.* Psicológicamente.
<https://psicologiymente.com/neurociencias/amigdala-cerebral>
- Cejas, S. (2021, 19 mayo). *GTA V demuestra su éxito una vez más con sus 145 millones de unidades vendidas. La saga entera alcanza los. . .* Vidaextra.
<https://www.vidaextra.com/industria/take-two-presume-exito-todas-sus-franquicias-clave-gta-v-a-cabeza-sus-145-millones-unidades-vendidas>
- *Cinco casos de tiroteos en que se estigmatizó a los videojuegos.* (2020, 11 enero). infobae.
<https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/11/cinco-casos-de-tiroteos-en-que-se-estigmatizo-a-los-videojuegos/>
- *Cómo controlar la ira: 5 consejos para jugar.* (2018, 14 agosto). Plarium.
<https://plarium.com/es/blog/rabia-del-jugador/>

- D. (2020, 18 marzo). *Qué es PEGI y cómo se clasifican los videojuegos*. Divulgación Dinámica | Cursos Online y Formación a distancia. <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/que-es-peg-i-videojuegos/>
- Daniel Sobrado, J. (2017, 27 junio). *El aprendizaje en los adultos: qué debes saber para tu próximo curso de formación*. Learning Legendario. <https://learninglegendario.com/aprendizaje-adultos/>
- Devin Moore. (s. f.). GTA Wiki. https://gta.fandom.com/wiki/Devin_Moore
- Draper, K. (2019, 6 agosto). *Video Games Aren't Why Shootings Happen. Politicians Still Blame Them*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2019/08/05/sports/trump-violent-video-games-studies.html>
- Editores Ser Padres. (2015, 18 marzo). *Los videojuegos violentos y las consecuencias en los niños*. Ser Padres. <https://serpadres.com/ninos/los-videojuegos-violentos-y-las-consecuencias-en-los-ninos/26724/>
- Eric Harris y Dylan Klebold. (2007, 24 junio). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Eric_Harris_y_Dylan_Klebold#Razones
- Esteve, J. (2014, 21 noviembre). *Top 25 videojuegos violentos*. IGN España. <https://es.ign.com/retro/88957/feature/top-25-videojuegos-violentos?p=4>
- EUROPA PRESS. (2019, 4 junio). *Los videojuegos violentos pueden afectar al comportamiento de los niños*. Salud. <https://www.20minutos.es/noticia/3659920/0/videojuegos-violentos-pueden-afectar-al-comportamiento-ninos/?autoref=true>
- Familia, P. R. Y. (2021, 27 marzo). *El efecto de los videojuegos violentos en los niños*. Revista *Pediatría y Familia*.

- <https://pediatriayfamilia.com/ninos/el-efecto-de-los-videojuegos-violentos-en-los-ninos/>
- Guillén, B. (2016, 20 abril). *¿Eres más machista y violento por jugar al GTA?* EL PAÍS.
https://elpais.com/tecnologia/2016/04/13/actualidad/1460566371_922647.html
 - Julio, K. M. (2020, 31 marzo). *¿Cómo aprenden los niños?* crecerdecolores.
<https://www.crecerdecolores.com/post/c%C3%B3mo-aprenden-los-ni%C3%B1os>
 - Ma, L. (2018, 17 julio). *Do Violent Video Games Make Kids More Violent?* Psychologytoday.
<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/evidence-based-living/201807/do-violent-video-games-make-kids-more-violent>
 - *Manejo de la Ira y la Agresividad*. (s. f.). Mentees Abiertas Psicología.
<https://www.menteesabiertaspsicologia.com/tratamiento/otros-problemas/control-de-impulsos/manejo-de-la-ira-y-la-agresividad>
 - Martí, R. (2021, 5 marzo). *¿Por qué nos enfadamos cuando jugamos a videojuegos?* Esquire.
<https://www.esquire.com/es/tecnologia/a35713138/enfadados-videojuegos-gamers-toxicos/>
 - Martínez, B. (2021, 12 abril). *VIDEOJUEGOS: JUGANDO CON LA VIOLENCIA, CONSEJOS BÁSICOS PARA PADRES.* psikids.
<https://psikids.es/2016/10/04/videojuegos-jugando-con-la-violencia-consejos-basicos-para-padres/>
 - Martínez, D. (2018, 23 febrero). *Qué es y cómo funciona el código PEGI de los videojuegos.* HobbyConsolas.

- <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/que-es-como-funciona-codigo-peg-i-videojuegos-192178>
- *Columbine Shooting*. (2022, 25 mayo). HISTORY.
<https://www.history.com/topics/1990s/columbine-high-school-shootings>
 - Moyer, M. W. (2018, 2 octubre). *Do Violent Video Games Trigger Aggression?* Scientific American.
<https://www.scientificamerican.com/article/do-violent-video-games-trigger-aggression/>
 - Ortega, J. L. (2018, 27 octubre). *Los 10 juegos más violentos de la historia*. HobbyConsolas.
<https://www.hobbyconsolas.com/listas/10-juegos-mas-violentos-historia-318725>
 - Oxford University Press (OUP). (s. f.). *influencia*. Lexico.com.
<https://www.lexico.com/es/definicion/influencia>
 - *¿Qué es un videojuego? | Plan Ceibal – Formación*. (2020). Blog Ceibal.
<https://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/fags/que-es-un-videojuego/#:%7E:text=Un%20videojuego%20es%20una%20aplicaci%C3%B3n,computadora%20u%20otro%20dispositivo%20electr%C3%B3nico.>
 - Sanfeliciano, A. (2018, 1 octubre). *Las 6 emociones básicas características y funciones*. La Mente es Maravillosa.
<https://lamenteesmaravillosa.com/las-6-emociones-basicas-caracteristicas-y-funciones/>
 - Team, Q. (2021, 10 agosto). *Will Letting My Child Play Violent Video Games Make Them More Violent?* Qustodio.

- <https://www.gustodio.com/es/2019/09/11/will-violent-video-games-make-my-child-more-violent/>
- Tiroteo de Dayton de 2019. (2019, 5 septiembre). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Tiroteo_de_Dayton_de_2019
 - Tiroteo de El Paso de 2019. (2019, 3 agosto). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Tiroteo_de_El_Paso_de_2019#Reacciones
 - *Alumno mata a maestra y se suicida; reportan 5 lesionados más por tiroteo en colegio de Torreón.* (2020, 10 enero). Xeu Noticias. <https://xeu.mx/policiaca/1078079/alumno-mata-a-maestra-y-se-suicida-report-an-5-lesionados-mas-por-tiroteo-en-colegio-de-torreon>
 - *Reconstrucción por minuto del tiroteo en Colegio Cervantes de Torreón. Infografía.* (2020, 12 enero). El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/estados/colegio-cervantes-de-torreon-reconstruccion-por-minuto-del-tiroteo-en-colegio-cervantes-de>
 - Tiroteo en la escuela secundaria Stoneman Douglas de Parkland. (2019, 15 febrero). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Tiroteo_en_la_escuela_secundaria_Stoneman_Douglas_de_Parkland
 - Villa, C. M. (2018, 30 agosto). *PEGI introducirá advertencia de microtransacciones en las cajas de juegos.* Areajugones. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/pegi-introducira-advertencia-de-microtransacciones-en-las-cajas-de-juegos/>

- *VIOLENCIA Y SALUD MENTAL*. (2014, noviembre). Universidad Veracruzana.
<https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/Violencia-y-Salud-Mental-OMS.pdf>

- *Muertes influenciadas por videojuegos: Daniel Petric y Halo 3*. (2019, 11 enero).Vrugal.
<https://www.vrugal.com/noticias/38107-muertes-influenciadas-por-videojuegos-daniel-petric-y-halo-3>

- Zárate, Z. (2021, 30 julio). *Bully: Cumple 10 Años el Polémico Juego de Rockstar Games*. TecnoBreak.
<https://www.tecnobreak.com/bully/#las-criticas-que-recibio-el-juego-bully>

- Arnedo, J. y Gil R.M. (2019). *Generación Z y Fortnite: Nuevos Paradigmas Éticos de Diseño de Videojuegos*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC)
http://xuventude.xunta.es/images/Observatorio_Galego_da_Xuventude/a%C3%B1o_2019/Generaci%C3%B3n_Z_y_Fortnite_Nuevos_paradigmas_%C3%A9ticos_de_dise%C3%B1o_de_videojuegos.pdf

- *Padres de las víctimas del colegio en Parkland censuran un videojuego que simula un tiroteo*. (2018, 29 mayo). EFE.
<https://www.efe.com/efe/america/sociedad/padres-de-las-victimas-del-colegio-en-parkland-censuran-un-videojuego-que-simula-tiroteo/20000013-3631576>

- Cd, A. (2018, 30 mayo). *Valve elimina Active Shooter de Steam junto a todo rastro de su autor, al que llama troll*. Vidaextra.
<https://www.vidaextra.com/industria/valve-elimina-active-shooter-steam-todo-rastro-su-autor-al-que-llama-troll>

- *Trump echa la culpa de la violencia en EE.UU. a los videojuegos*. (2018, 12 marzo). ABC.

- https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-trump-echa-culpa-violencia-e-uuu-videojuegos-201803091905_noticia.html
- *DATOS CLAVE SOBRE LA VIOLENCIA CON ARMAS DE FUEGO.* (2022, 8 julio). Amnistía Internacional. <https://www.amnesty.org/es/what-we-do/arms-control/gun-violence/>
 - Markey, P. M. (2015). *Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data.* *Psychology of Popular Media.* <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fppm0000030>
 - Solano, E. A. (2020, 4 noviembre). *¿Qué es un Videojuego? Definición y Características.* Panda Cinemático. <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
 - Childcare.co.uk. (2018). *Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised.* <https://www.childcare.co.uk/blog/video-games>
 - Elias, J. (2021, 3 diciembre). *La sangre y la violencia llegan a Super Mario Bros.* Alfa Beta Juega. <https://alfabetajuega.com/mario/la-sangre-y-la-violencia-llegan-a-super-mario-bros-n-82707>
 - A.P.A. (2015). *APA Review Confirms Link Between Playing Violent Video Games and Aggression.* American Psychological Association. <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games>
 - J.G.H. (2016). *Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time.* PNAS. <https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.1611617114>

- Newzoo. (2022, 28 julio). *Top Countries & Markets by Game Revenues | Biggest Games Markets*.
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>
- C.J.F. (2007). *Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review*. ScienceDirect.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178907000055>
- A.E.V.I. (2016a, enero 29). *Cada vez hay más mujeres entre los 14 millones de videojugadores en España*. Asociación Española de Videojuegos.
<http://www.aevi.org.es/cada-vez-hay-mas-mujeres-entre-los-14-millones-de-videojugadores-en-espana/>
- N. (2022). *Índice de Criminalidad por País 2021*. Numbeo.
<https://es.numbeo.com/criminalidad/clasificaciones-por-pa%C3%ADs?title=2021>
- Pontevedra, S. R. (2021, 14 julio). *Caso Samuel: una agresión mortal colectiva como las estudiadas en chimpances*. El País.
<https://elpais.com/sociedad/2021-07-14/caso-samuel-una-matanza-colectiva-como-las-estudiadas-en-chimpances-y-alimentada-con-fortnite.html>

