

FICHA INFORMATIVA

¿Los videojuegos hacen que los jugadores sean violentos?

¿Por qué seguimos escuchando que los videojuegos convierten a la gente en violenta?

Uno de los mitos más comunes sobre los videojuegos es que fomentan la violencia y la agresividad en los jugadores. La exposición a los medios de comunicación violentos, en general, es un objetivo fácil de culpar para los periodistas cuando la violencia es perpetrada por adolescentes y adultos jóvenes. El hecho de que un agresor haya jugado a videojuegos violentos se presenta a menudo como causa de su acción en los medios de comunicación debido al mito de que los videojuegos hacen a la gente violenta, lo que a su vez refuerza el mito.

La ciencia no ha establecido una relación entre jugar y cometer actos violentos

La lógica que subyace a la idea de que jugar a videojuegos violentos convierte a los jugadores en violentos es que si los jugadores pasan tiempo pegando y disparando a objetos en los juegos, se sienten animados en hacerlo en la vida real. En primer lugar, esto sería ignorar el efecto catártico de la cultura. Pero quizás, lo más importante, es que no hay pruebas científicas de que los videojuegos (violentos) hagan que los jugadores cometan actos violentos. Hasta principios de la década de 2000 se discutía que jugar a los videojuegos puede elevar la adrenalina o provocar frustración (especialmente cuando los juegos son difíciles), lo que puede hacer que los jugadores sean más impulsivos en los minutos posteriores al juego. En la actualidad se considera que estos experimentos en laboratorios son difícilmente replicables en la vida real y podrían sufrir un sesgo de confirmación (Jones et al., 2014).

Dicho esto, es importante tener en cuenta que los estudios podrían seguir siendo contradictorios. El psicólogo Lalo sostiene que los estudios tienden a ser inconsistentes porque es difícil tener las muestras y los juegos adecuados en los estudios. Lo ideal, para medir el verdadero efecto de los videojuegos, sería un estudio mundial sobre el mismo juego que tuviera en cuenta todos los factores ambientales del sujeto durante los 10 años anteriores para asegurarse de que se tienen en cuenta todos los factores (Mourgues, 2019).

¿Por qué la gente juega a juegos violentos?

Para alguien que no juega a ningún tipo de videojuego ni a ningún juego que represente algún tipo de violencia, puede resultar chocante ver a jóvenes que se divierten mientras dan puñetazos al personaje de su amigo en un juego, disparan a personajes realistas o actúan de forma moralmente cuestionable.

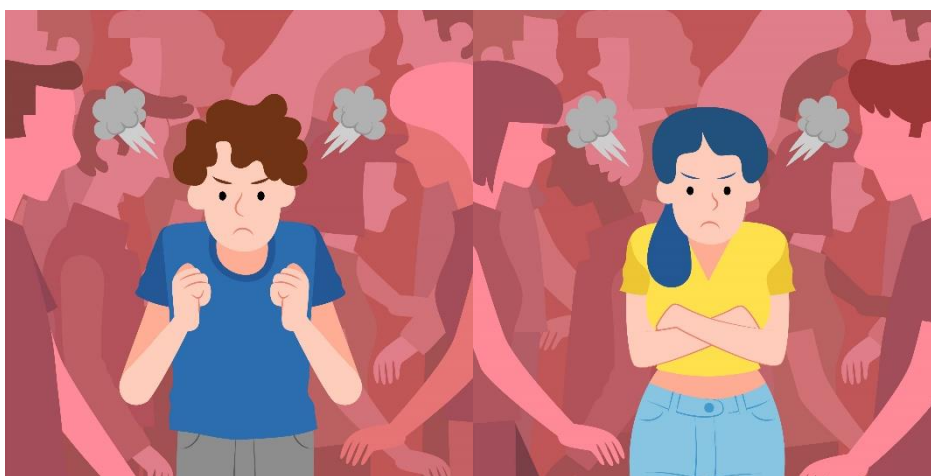
En primer lugar, no todos los jugadores juegan a juegos extremadamente violentos, y lo que es violencia en los juegos puede percibirse de forma diferente. Técnicamente, Super Mario Bros hace que el jugador aplaste a sus enemigos saltando sobre su oído o lanzándoles bolas de fuego. La mayoría de los jugadores de Los Sims se han divertido torturando a sus personajes sólo porque podían hacerlo. Sin embargo, definir qué son los videojuegos violentos quizá no sea lo más importante.

Los ejemplos anteriores podrían no ser percibidos como violentos por los jugadores porque están dirigidos contra avatares virtuales, y pueden relajar a los jugadores ya que les permiten gastar tensión o energía extra en un entorno virtual sin ningún tipo de ataduras. En lo que respecta a los jugadores que disfrutan de los juegos, la violencia no parece ser un factor significativo en comparación con los retos y la libertad de acción de los juegos (Przybylski et al., 2009).

¿Cómo puedo gestionar el enfado y la excitación de los alumnos cuando juegan

en clase?

La cuestión más práctica para los educadores sería gestionar las emociones de los alumnos cuando juegan en clase. La excitación o la frustración que pueden sentir los jugadores puede hacer que sus alumnos estallen en el aula o entre ellos. Veamos algunos ejemplos y veamos cómo puede transformar estos comportamientos en energía grupal positiva:



Fuente: Vector de personas creado por freepik - www.freepik.com

¿Qué hago si mis alumnos empiezan a gritarse o a insultarse?

Siente a los alumnos y pídeles que le cuenten lo sucedido. A continuación, pregunte a la clase si alguna vez han sentido lo mismo en relación con el juego y cómo han conseguido superar su frustración. Ten en cuenta que algunos juegos pueden tener fallos de diseño y en ocasiones pueden ser frustrantes.

¿Qué puedo hacer si mis alumnos se enfadan porque han perdido una partida?

¿Qué puedo hacer si algunos alumnos no consiguen jugar o ganar una partida?

Deja que el alumno se calme, y luego pide a los alumnos más acostumbrados al juego que le enseñen a jugar con la mayor calma posible. Háblales de la importancia del ensayo y error en el proceso de aprendizaje, ya que también se aplica a los

videojuegos. Deja claro que no estás obligando al alumno a disfrutar del juego, sino a pensar de forma crítica sobre su experiencia de juego.

REFERENCIAS

Draper, K. (2019, August 5th) 'Video Games Aren't Why Shootings Happen. Politicians Still Blame Them.', The New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2019/08/05/sports/trump-violent-video-games-studies.html>

Electronic Arts (2000) The Sims [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Ferguson, C. et al. (2017, June 12th) 'News Media, Public Education and Public Policy Committee', The Amplifier Magazine. Available at: <https://div46amplifier.com/2017/06/12/news-media-public-education-and-public-policy-committee/>

Hern, A. (2020, July 22nd) 'Playing video games doesn't lead to violent behaviour, study shows', The Guardian. Available at: <https://www.theguardian.com/games/2020/jul/22/playing-video-games-doesnt-lead-to-violent-behaviour-study-shows>

Jones, Christian & Scholes, Laura & Johnson, Daniel & Katsikitis, Mary & Colder Carras, Michelle. (2014). "Videogames: Dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad". 52-61. 10.14236/ewic/hci2014.6. Available at: https://www.researchgate.net/publication/301442700_Videogames_Dispelling_myths_and_tabloid_headlines_that_videogames_are_bad

Mourgues, E. (2019 November 11th) 'Les jeux vidéo rendent-ils violent', France Culture. Available at: <https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-video-rendent-ils-violent>

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). 'The motivating role of violence in video games'. Personality and Social Psychology Bulletin, 35(2), 243–259.

RTBF (2019, November 8th) 'Les preuves pour affirmer que les jeux vidéos incitent à la violence ne sont pas suffisantes, clame une étude',

RTBF.be. Available at: https://www.rtf.be/tendance/bien-etre/psycho/detail_les-preuves-pour-affirmer-que-les-jeux-videos-incitent-a-la-violence-ne-sont-pas-suffisantes-clame-une-etude?id=10360768

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>