



Videjuegos y shooters: estudio de la relación entre hábitos de juego y las tendencias agresivas o violentas en una población adolescente.

Realizado por: Antonio Martínez Martínez, Joaquín Noguera Álvarez y Alejandro Sáez Alcaraz

Coordinado por: Elena Navarro Barrero

1

INTRODUCCIÓN

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Tras la gran influencia que tienen los videojuegos sobre el mercado y la sociedad, es cuestionado si los videojuegos violentos generan agresividad a quienes los juegan.

Es por ello que hemos investigado sobre esto en nuestro centro en una población adolescente para saber si generan agresividad o no.

2

OBJETIVOS

- Saber si el género shooter u otro género de videojuegos está relacionado con la agresividad.
- Averiguar si los niños que juegan a este género de videojuegos tienen algún problema para relacionarse socialmente.

3

MATERIALES Y MÉTODOS

Nos hemos documentado a través de diversos sitios web especializados.

También hemos utilizado dos cuestionarios, uno de elaboración propia y otro basado en la versión validada en español del Cuestionario de Agresividad de Buss Y Perry.

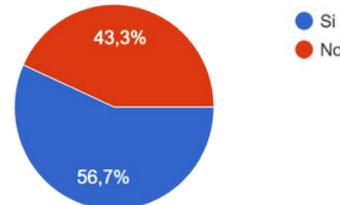


4

ALGUNOS RESULTADOS OBTENIDOS

El videojuego al que más juegas ¿contiene abundantemente algún tipo de violencia?(disparos, espadas, hachazos, artes marciales...)

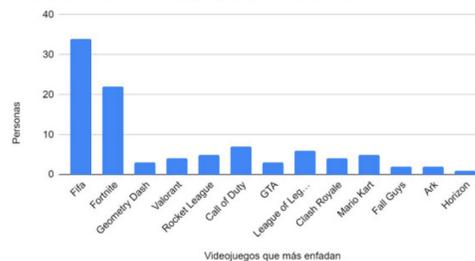
141 respuestas



Si
No

Pregunta 6

Personas frente a Videjuegos que más enfadan



Pregunta 7

5

CONCLUSIONES



- La agresividad no está directamente relacionada con los videojuegos que presentan violencia pero una mayoría que presenta agresividad juegan a ese tipo de videojuegos.
- Los jugadores de juegos supuestamente no violentos (FIFA, Fórmula 1...), tienden a ser más agresivos que aquellos que juegan otros tipos de juegos más violentos (Fortnite, Call of Duty...).
- Los estudiantes que muestran agresividad o ira tienen facilidad para relacionarse con los demás.

6

AGRADECIMIENTOS Y BIBLIOGRAFÍA

A Francisco Roig y a Elena Navarro Barrero, por su ayuda y por las correcciones realizadas en la elaboración de nuestro trabajo.

A la UPCT, por la oportunidad de poder presentar nuestro proyecto al público.

Aquí tenéis el enlace para consultar la bibliografía utilizada:

