

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



Trabajo realizado por Antonio Martínez Martínez, Joaquín Noguera Álvarez, Alejandro Sáez Alcaraz
Coordinado por: Elena Navarro Barrero



Índice

1. Introducción
2. Objetivos y Metodología
3. Resultados
4. Conclusión
5. Bibliografía





1

Introducción

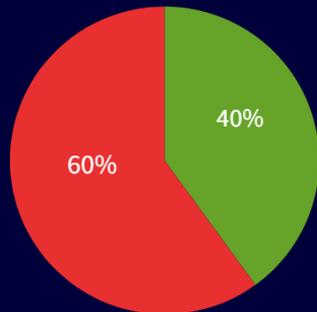


¿Qué es un videojuego?

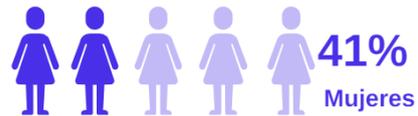
Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento



¿Cuál es el impacto de los videojuegos en la sociedad actual?



● Juegan videojuegos
● No juegan videojuegos



Impacto en el mercado

+9,6%

En 2019 con respecto a 2018

134 millones
de euros

+20%

En 2020

198 millones de
euros, debido a la
pandemia por el
COVID-19

eSports

814 millones
de euros

¿Qué es un shooter?

Los shooter están enfocados en que los jugadores utilicen armas

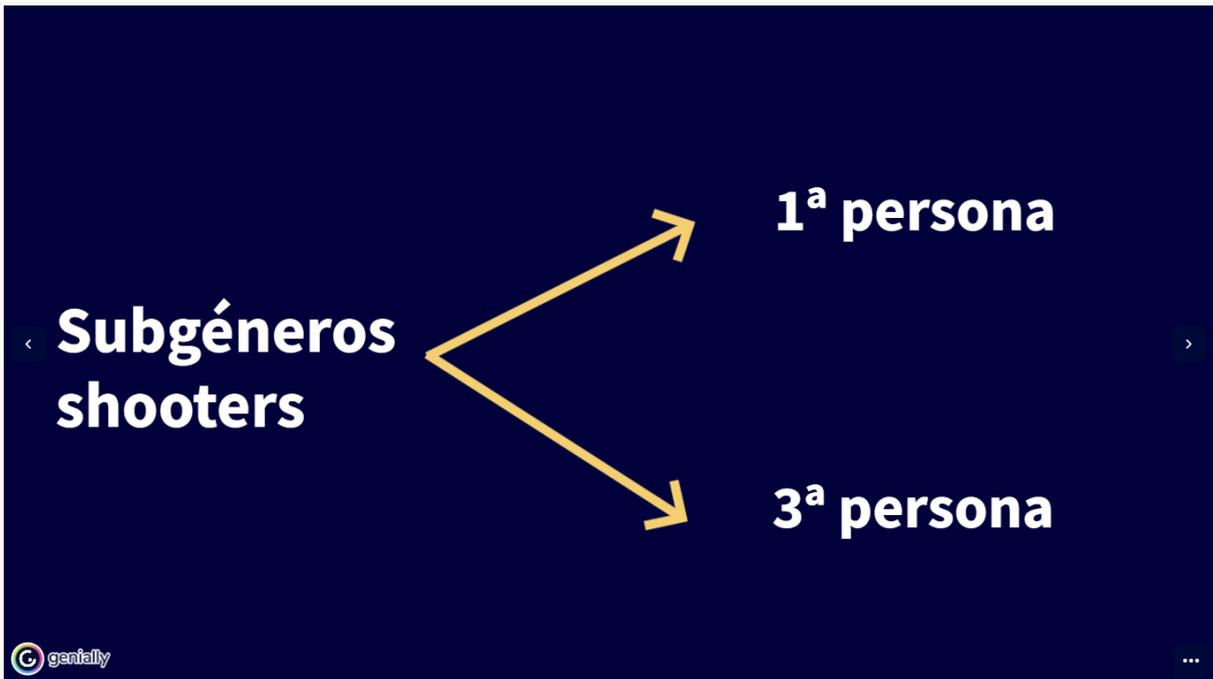


Género predominante

Los shooters son el tipo de videojuegos que dominan el mercado

→ 35% 





¿Qué impacto tiene los shooters en el mercado?

Dinero generado

CALL OF DUTY

Top generado

30 000 millones de €

FORTNITE

Dinero en dos años

9165 millones de €

```
graph LR; A[Dinero generado] --> B[CALL OF DUTY]; A --> C[FORTNITE];
```

genially

Algunas investigaciones

Japón y EEUU

Aumento la agresividad física



Otros artículos científicos

No relación entre los juegos violentos y el desarrollo psicosocial de los niños.



2

Objetivos y Metodología



¿Qué objetivos tenemos con este trabajo?

- Shooter relacionado con un aumento en la agresividad de los jugadores o esta agresividad está más relacionada con juegos no shooter
- Niños que juegan a shooters tienen algún problema para relacionarse socialmente y/o manifiestan más agresividad de lo normal.

Metodología

Anexos

El trabajo está dividido en dos anexos, tenemos 141 encuestados.

66% hombres
34% mujeres

53% 11-14
47% 15-20

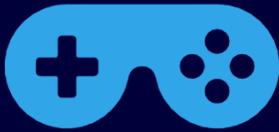
Documentación

Nos hemos documentado a través de distintos medios web y buscadores especializados.



3

Resultados

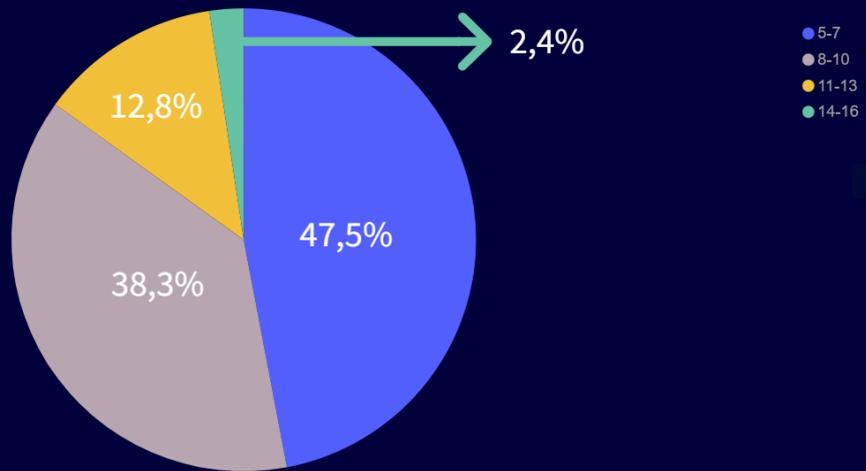


3.1

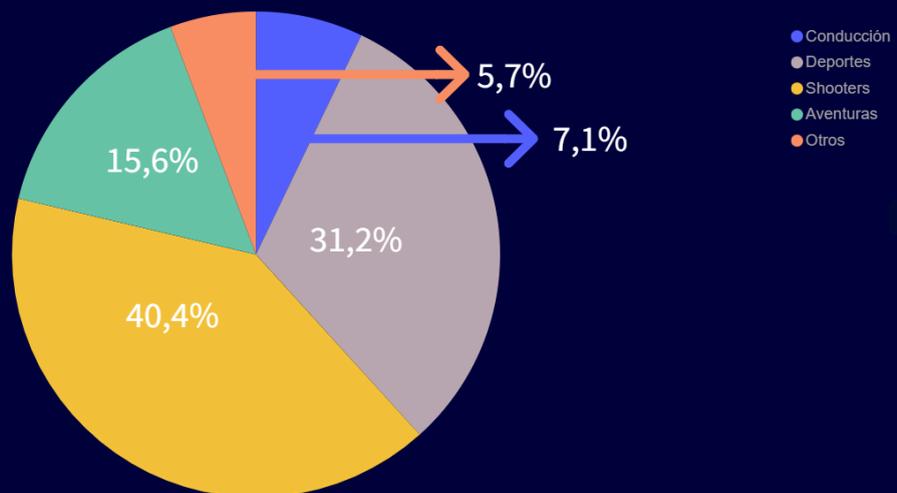
Anexo I



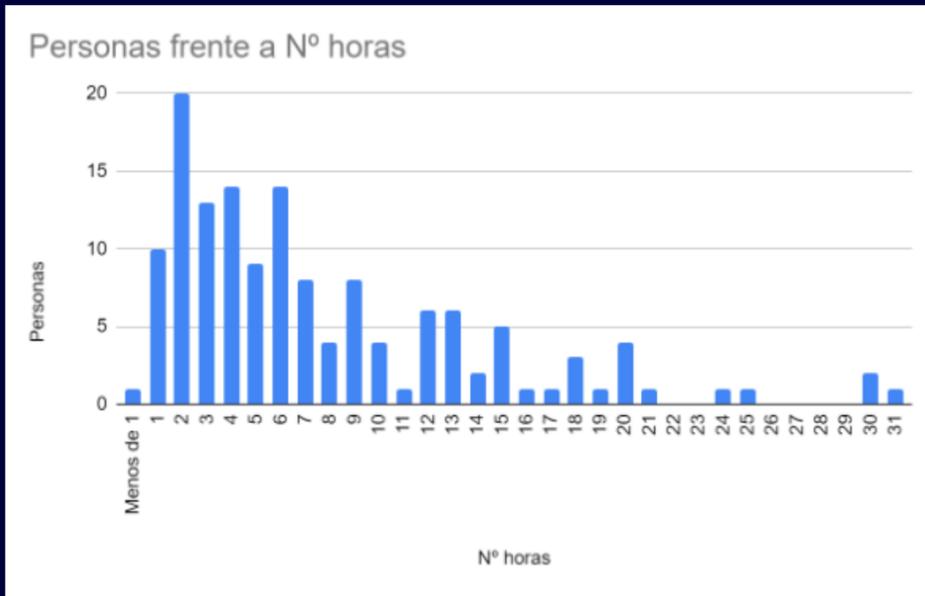
¿A qué edad empezaste a jugar ?



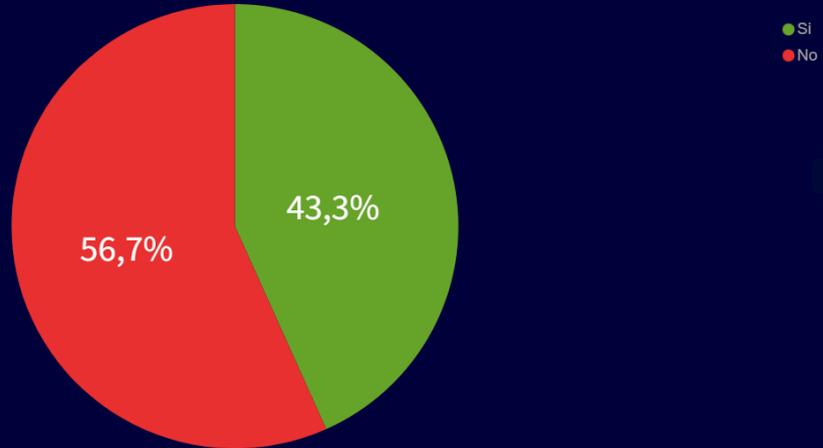
¿Cuál es el género de videojuegos que más juegas?



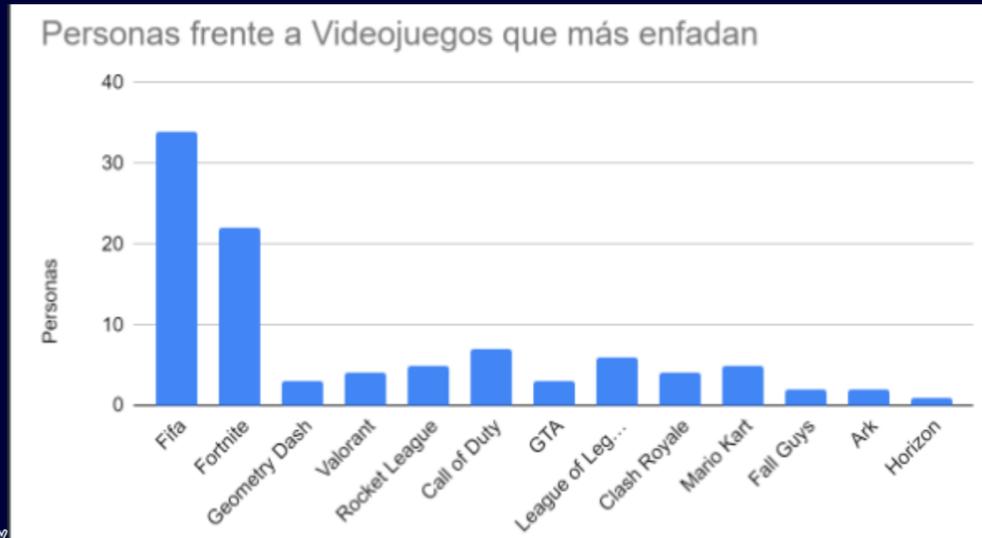
¿Cuántas horas juegas a la semana aproximadamente?



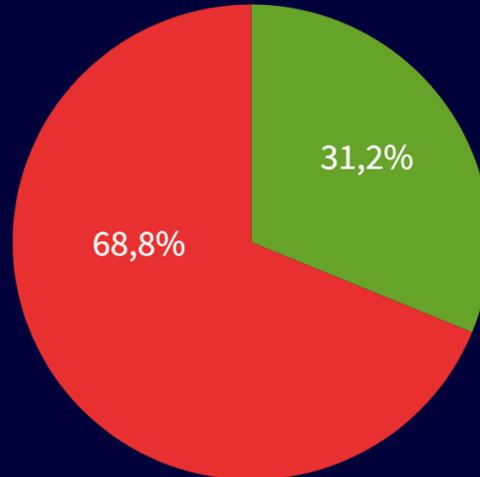
¿Contiene violencia el videojuego que más juegas?



Videjuegos que más enfadan

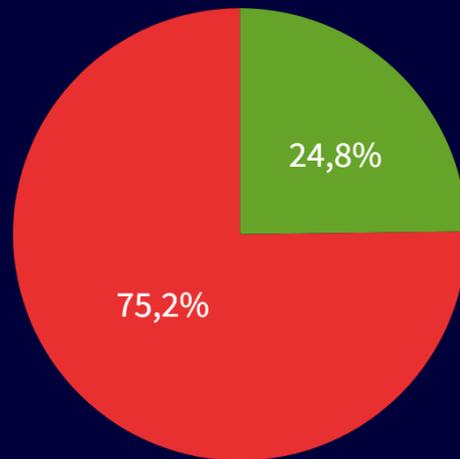


¿Has golpeado/roto por enfadarte a causa de un juego?



● Si
● No

¿Cuando has terminado de jugar, te has llegado a sentir más agresivo?



● Si
● No



3.2

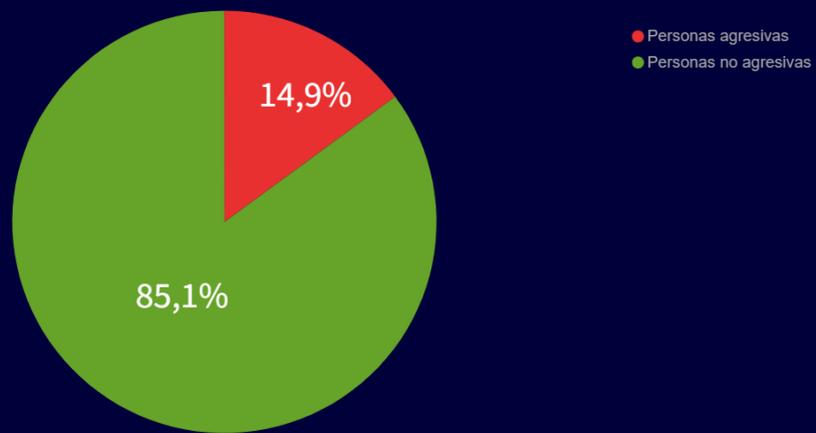
Anexo II



Índice de ira



Índice de agresividad



Índice de hostilidad



4

Conclusiones



Realizando este trabajo nos hemos dado cuenta de que:

- Los jugadores de videojuegos no violentos tienden a ser más agresivos que los jugadores de juegos violentos
- La agresividad no esta directamente relacionada con los videojuegos violentos.
- Los estudiantes que muestran agresividad o ira tienen facilidad para relacionarse con su entorno, aunque su nivel de agresividad es mayor que el promedio



5

Bibliografía



Bibliografía

Cid, G. (2020, julio 2). La mina de oro del "gaming": así generan estos juegos más de 4 millones de euros al día. El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2020-07-02/videojuegos-dinero-minuto-millones-euros-rentable_2657744/

De disertación, T. (s/f). Análisis de la publicidad de videojuegos violentos a partir de la teoría de la cortesía.

Uva.es. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/40224/TFG-N.1253.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

de La Unidad Educativa San Pio X", I. D. E. I. S. "experiencias A. A. L. U. D. E. V. Y. S. U. R. C. L. A. A. R. E. N. L. A. D. E. L. O. A. (s/f). >

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Edu.ec. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19061/2/Trabajo%20de%20investigacion%20DEFINITIVO.pdf>

de La Versión Española del Cuestionario de Agresión, J. C. S. / J. R. G. Q. V. (s/f). Psicología y Salud. Redalyc.org. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/291/29117112.pdf>

Forbes Digital. (2022, mayo 22). Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año. Forbes Argentina. <https://www.forbesargentina.com/innovacion/crece-publico-gamer-estudio-revela-sus-ganancias-tendencias-esenciales-ano-n16215>

May. (2017, mayo 3). Male and female gamers: How their similarities and differences shape the games market. Newzoo. <https://www.newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market>

Bibliografía

Definición de «Shooter». (2013, marzo 9). Gamerdic.es. <https://www.gamerdic.es/termino/shooter>

El videojuego en el Mundo. (s/f). Asociación Española de Videojuegos. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>

Equipo Sillas-Gaming.com. (2023, marzo 24). Industria videojuegos - 24 datos. Sillas-gaming.com. <https://sillas-gaming.com/industria-videojuegos-estadisticass/>

< Escribano, J. (2020, diciembre 24). Los videojuegos ya ingresan más que el cine y el deporte juntos... y la culpa es de los juegos de móvil. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/videojuegos-ya-ingresan-musica-deporte-juntos-culpa-juegos-movil-780249> >

Escritos, A. (2018, junio 30). ¿Qué son los videojuegos Shooter? [Definición]. Honey's Anime. <https://honeysanime.com/es/que-son-los-videojuegos-shooter-definicion/>

¡Gracias por vuestra atención!

¿Preguntas?