

# Videojuegos: violencia gratuita sin salir de casa

Karla Agueros, Luis Armando Martínez, Luis Antonio Cal y Mayor  
Mauricio Pulido

Centro Universitario Anglo Mexicano, Morelos  
Area – Humanidades  
Asesor- Prof. Raymundo Vázquez R.

## **Hipótesis:**

Los videojuegos propician a conductas agresivas.

## **Objetivo:**

Identificar que los videojuegos son un factor que provocan conductas agresivas.

## **Variables:**

Independiente- videojuegos.

Dependiente- conductas agresivas.

## **Grupos Control:**

Grupo A- se expondrá a personas con videojuegos violentos

Grupo B- se expondrá a personas con videojuegos que no tienen nada que ver con la violencia.

## **Procedimiento:**

Se expondrá sujetos de diferentes edades a los juegos mencionados.

## **Definición de variables:**

Videojuegos- se utilizará GTAII, Vice City y GTA San Andreas.

Conducta agresiva- pegar, gritar, ofender, patear.

## **Justificación:**

La mayoría de los jóvenes que adquieren videojuegos nuevos, tratan de conseguir lo último en violencia. Estos juegos tienen una historia basada en narcotráfico de drogas, armas, prostitución, abuso de poder, obtención de dinero, matar al oponente, etc., Lo que hacen estos juegos es acercarse cada vez mas a la realidad con el fin de que el jugador sienta que tiene el control del juego, haciendo pensar que tiene el control del mundo real.

## **Introducción:**

En la presente investigación consideramos que la mayor demanda en el mercado de videojuegos son aquellos que presentan “*violencia*”, por elevar la adrenalina y buscar las mejores estrategias para ganar, ya que en estos gana el más hábil.

Los videojuegos han tomado gran peso en los últimos tiempos en la vida de niños y adolescentes. Es realmente sorprendente observar como en la actualidad los jóvenes prefieren su "playstation" y han dejado atrás los libros, la convivencia familiar, los deportes, fiestas, actividades artísticas, etc: formando parte de la cultura *Light*, ya que vuelven al individuo materialista y superficial, además de que se adjudican una definición errónea en los conceptos como: *seguridad, autoestima y poder*.

### **¿Quién juega Videojuegos?**

Probablemente la respuesta más sencilla a esta pregunta sea: todo el mundo. Los resultados en nuestro país resultan similares. a finales de 1992 obtuvimos porcentajes superiores al 90% de sujetos que reconocían haber jugado alguna vez con un videojuego, con la salvedad que en este caso se incluyeron también las respuestas de sujetos cuya edad comprendía un rango de 12 a 35 años

Los primeros aficionados a los videojuegos acostumbraban a ser sujetos profundamente interesados por la informática, asimilándose más al concepto de un "Hacker" que al de un simple aficionado a una modalidad de juego.

### **¿Modifican el carácter?**

Con excesiva frecuencia se responsabiliza a los videojuegos de producir cambios en el carácter de sus jugadores, convirtiéndoles en sujetos aislados, introvertidos y desinteresados por todo aquello que ocurre a su alrededor. En otras ocasiones los augurios son aún más negativos, asegurándose que tarde o temprano serán víctimas de la depresión y de todo tipo de patologías psiquiátricas.

### **¿Producen agresividad? o ¿Ayudan a controlarla?.**

El contenido violento, hostil o agresivo que se atribuye a la mayoría de videojuegos es uno de los aspectos que más estudios e investigaciones ha provocado. Los jugadores de juegos agresivos muestran una conducta más asertiva y fantasiosa que los jugadores de videojuego exentos de estos contenidos.

Los videojuegos representan una industria multimillonaria y la mayor fuente de entretenimiento para niños y adolescentes. Las implicaciones para la salud de estos equipos no están claras, aunque algunos estudios han encontrado que vídeos violentos aumentan la agresividad de niños y jóvenes. Según datos del sector, en nuestro país el usuario de estos videojuegos juega todos los días y el 70% de ellos lo hacen en casa.