

## **Videjuegos y shooters: Un estudio de la relación entre hábitos de juego y las tendencias agresivas o violentas de una población adolescente**

Joaquín Noguera Álvarez, Antonio Martínez Martínez y Alejandro Sáez Alcaraz.

IES Mediterráneo

Coordinador/es: Elena Navarro Barrero. Email contacto IES 30012276@murciaeduca.es

### **RESUMEN**

Este estudio examina la relación entre los videjuegos shooter y la agresividad en los jugadores. Se encuestó a 141 participantes y se utilizó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Los resultados revelaron que el 66% de los encuestados eran hombres y el 34% mujeres. El género shooter fue el más jugado, seguido de los deportes. La mayoría dedicaba alrededor de 2 horas a la semana a los videjuegos, y el 56.7% jugaba títulos violentos. La mayoría no mostró agresividad, aunque algunos sí. Estos hallazgos sugieren que los shooter no se relacionan directamente con una mayor agresividad, pero se necesitan considerar otros factores para comprender mejor esta relación.

*Palabras clave:* Videjuegos, Agresividad, Jugador, Relación, Violencia, Estudio, Hábitos de juego, Comportamiento agresivo.

### **ABSTRACT**

This study examines the relationship between shooter video games and player aggressiveness. 141 participants were surveyed and the Buss and Perry Aggressiveness Questionnaire was used. The results revealed that 66% of the respondents were men and 34% were women. The shooter genre was the most played, followed by sports. Most devoted about 2 hours a week to video games, and 56.7% played violent titles. Most did not show aggression, although some did. These findings suggest that shooters are not directly related to increased aggression, but other factors need to be considered to better understand this relationship.

*Keywords:* Video games, Aggression, Gamer, Relationship, Violence, Study, Gaming habits, Aggressive behavior

### **INTRODUCCIÓN**

El mercado internacional del videjuego creció un 9,6% en el año 2019 con respecto al año anterior, alcanzando una facturación total de 152 millones de euros.

Otro dato a tener en cuenta es que la industria de los eSports, deportes electrónicos que son unos tipos de eventos competitivos, genera anualmente ingresos de 900 millones de dólares al año.

Los shooters son el tipo de videjuegos que más predomina en el mercado, siendo un 35% jugadores en el mundo que consumen este tipo de juegos (Equipo Sillas-Gaming).

A día de hoy las mujeres que juegan a los shooter son el 7%, como se puede observar, es uno de los géneros que menos gustan a las jugadoras, mientras que los hombres un 61% juegan a este tipo de videjuegos.

Teniendo en cuenta las estadísticas, se puede observar que a los hombres les atrae considerablemente más este género que a las mujeres.

Los shooter tienen un peso en el mercado internacional bastante grande.

Otro videjuego indiscutiblemente importante de este género es Fortnite, que en tan solo 2 años, ha obtenido un beneficio de 9165 millones de dólares entre 2018 y 2019.

La investigación se centra en la relación entre los videjuegos violentos y la agresividad en las personas que los juegan. Se llevó a cabo un estudio con jóvenes de 9 a 18 años en Japón y Estados Unidos, donde se observó un aumento en la agresión física de los adolescentes de 3 a 6 meses después de jugar videjuegos violentos. Se concluyó que la agresión no es necesariamente inmediata, pero

existe una conexión. Sin embargo, otros estudios científicos han demostrado la falta de relación entre los videojuegos violentos y el desarrollo psicosocial de los niños.

## OBJETIVOS

Lo que queremos conseguir con este trabajo es:

- Saber si el género shooter está directamente relacionado con un aumento en la agresividad de los jugadores o esta agresividad está más relacionada con otro tipo de juegos.
- Averiguar si socialmente los niños que juegan a este género de videojuegos tienen algún problema para relacionarse socialmente y/o manifiestan más agresividad de lo normal.

## MATERIAL Y MÉTODOS

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

Además, hemos utilizado dos cuestionarios: Uno de elaboración propia, que adjuntamos como Anexo I, a fin de obtener información sobre los hábitos de juego de la muestra estudiada.

Otro, que se adjunta como Anexo II, basado en la versión validada en español del cuestionario de Agresividad de Buss Y Perry, a fin de valorar 4 parámetros. Así, hemos distinguido las preguntas 18, 19, 25, 22, 15, 14, 2, 10, 7, 11 y 6 como indicadores de ira, las preguntas 8, 16, 12, 26, 28, 23, 20 y 4 como indicadores de hostilidad y las preguntas 1, 9, 5, 17, 27 y 29 como indicadores de agresión física. Las preguntas 3 y 24, siguiendo el mismo criterio que en el estudio de validación citado, las hemos descartado por poco precisas o inductoras de error.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tras la realización de las encuestas, hemos podido obtener 141 respuestas de los alumnos de este centro de diferentes cursos y edades.

Todos los 141 encuestados son personas que juegan a videojuegos.

Los resultados del anexo 1 son:

Primero, queríamos saber qué porcentaje de hombres (66%) y de mujeres (34%).

En la segunda pregunta queríamos saber si los jugadores tenían entre 11-14 (53,2%) y 15-20 (46,8%).

En la tercera pregunta queríamos saber entre qué edad empezaron a jugar videojuegos: 5-7 (47,5%), 8-10 (38,3%), 11-13 (12,8%), 14-16 (1,4%).

En la cuarta pregunta, queríamos saber qué género de videojuegos es el que más juegan: conducción (7,1%), shooters (40,4%), deportes (31,2%), aventura (15,6%), otros (5,7%).

En la quinta pregunta queríamos saber si el videojuego que más juegan contiene violencia. El 56,7% lo negaron, mientras que el 43,3% lo afirmó.

En la sexta pregunta queríamos saber qué videojuego era el que más agresividad le generan. Como resultado salió que los tres que más agresividad generan son el FIFA, el Fortnite y el Call of Duty.

En la séptima pregunta queríamos saber si los jugadores habían golpeado/roto algún objeto. El 68,8% lo negó, mientras que el 31,2% lo afirmó.

En la última pregunta queríamos saber si los jugadores se habían llegado a sentir agresivos. El 75,2% lo negó, mientras que el 24,8% lo afirmó.

A continuación, hemos querido valorar el nivel de agresividad y de algunos parámetros que tienen que ver con comportamiento agresivo en los jugadores encuestados. El objetivo era valorar si los jugadores de shooters presentan más rasgos agresivos o violentos que los jugadores de otro tipo de juegos. Para ello, hemos usado una variación del cuestionario de agresividad de Buss y Perry, según se explica en el apartado de Material y Métodos. Esta clasificación de los rasgos y las preguntas que los evalúan, es la versión validada española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.

Los resultados del anexo 2 son:

Primero, hemos obtenido que de los 141 alumnos que han rellenado el cuestionario, la

gran mayoría de los alumnos, en concreto 85 personas, no tienen un índice de ira más elevado de lo normal, mientras que la minoría de los alumnos, en concreto 56 personas, si tienen un índice de ira más elevado de lo normal.

Después queríamos saber su índice de agresividad. La gran mayoría de los alumnos, con un 85,1%, han dado como resultados que no tienen un índice de agresividad elevado. Sin embargo, una pequeña minoría, con un 14,9%, hemos tenido como resultado que tienen un índice de agresividad elevado. El último resultado que hemos recogido es conocer de los 141 alumnos cuáles tienen un índice de hostilidad elevado y cuáles no. Hemos obtenido que una gran mayoría no tienen un índice de hostilidad elevado, mientras que una minoría hemos obtenido que tienen un índice de hostilidad elevado.

## CONCLUSIONES

En la realización del trabajo nos hemos dado cuenta de que la agresividad no está directamente relacionada con los videjuegos que presentan violencia pero sí que una mayor

cantidad de gente que juega videjuegos con violencia, son más agresivos que aquellos que juegan otro tipo de juegos.

Los jugadores de juegos no violentos, en particular los de la saga FIFA, tienden a ser más agresivos que aquellos que juegan otros tipos de juegos. Sin embargo, esta relación interesante sugiere que la agresividad no está directamente relacionada con los videjuegos que contienen contenido violento. Además, hemos descubierto que los estudiantes que muestran agresividad o ira tienen facilidad para relacionarse con los demás en su entorno, aunque su nivel de agresividad es mayor que el promedio.

## AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a todos los profesores del IES Mediterraneo que nos permitieron entrar a realizar encuestas a los alumnos, también a todos los alumnos del centro por responder con sinceridad a la encuesta y en especial a nuestros coordinadores del trabajo Elena Navarro Barrero y a Francisco Roig Angosto por ayudarnos siempre lo máximo posible.

## BIBLIOGRAFÍA

Estos son los enlaces que hemos utilizado para recopilar información:

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/videjuegos-dinero-minuto-millones-euros-ren-table\\_2657744/](https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2020-07-02/videjuegos-dinero-minuto-millones-euros-ren-table_2657744/)

De disertación, T. (s/f). Análisis de la publicidad de videjuegos 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%20DEFI%20NITIVO.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>

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

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

Equipo Sillas-Gaming.com. (2023, marzo 24). Industria videjuegos - 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/>

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://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market>

¿Qué es un videojuego? (s/f). Edu.uy. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <https://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/faqs/que-es-un-videojuego/>

Santiago, Á. M. (2022, junio 9). Call of Duty ha vendido más de 425 millones de juegos y otros datos de la saga bélica. Hobbyconsolas.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/exito-call-duty-otro-mundo-425-millones-juegos-vendidos-30-mil-millones-dolares-ingresos-1074819>