



Psicología y Educación: Presente y Futuro

Coordinador: Juan Luis Castejón Costa
ACIPE- Asociación Científica de Psicología y Educación

© CIPE2016. Juan Luís Castejón Costa

Ediciones : ACIPE- Asociación Científica de Psicología y Educación

ISBN: 978-84-608-8714-0

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o cien

Consumo de videojuegos y su influencia en adolescentes

Isidro, A. I.* y Berciano, V.**

* *Departamento de Psicología Social y Antropología, Universidad de Salamanca, Salamanca, España*

** *Educadora Social. Salamanca. España*

anyis@usal.es; veronicabercianos@gmail.com

Resumen

La inmersión en las nuevas tecnologías es un fenómeno irreversible. Las utilizamos y, con frecuencia, dependemos de ellas en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Nos resulta difícil concebir un día en nuestras vidas sin usar algún tipo de tecnología. Esto también lo podemos apreciar –nos atreveríamos a decir con mayor naturalidad y fuerza– en los niños y adolescentes, quienes, sin una adecuada educación y prevención, pueden estar expuestos a numerosos peligros para su salud física y psicosocial. En este sentido, los videojuegos representan un papel fundamental en la vida de los niños y adolescentes, modificando radicalmente su forma de entretenerse, de relacionarse, de interactuar, etc. La atracción y, en muchos casos, la fascinación que este grupo de edad presenta por tal entretenimiento parece no tener límites y se produce a edades cada vez más tempranas. Así, los videojuegos van más allá de una simple forma de ocio y se han convertido en un importante agente socializador, a través de los cuales los menores aprenden patrones de comportamiento y modelos de conducta que, según el tipo de videojuego consumido, pueden ser positivos o negativos. Este trabajo analiza el consumo de videojuegos en adolescentes, centrándose en los videojuegos violentos por ser una de las modalidades de ocio más consumidas por los menores, a pesar de no ser aptos para su edad por presentar un alto contenido de violencia explícita (frecuentemente discriminada hacia los más débiles y vulnerables) y de estereotipos y prejuicios negativos (racismo, xenofobia, machismo, etc.) Para ello se ha realizado una investigación cuantitativa consistente en la administración de un cuestionario a una muestra de 102 menores, de edades comprendidas entre 10 y 14 años. Los ítems estudiados responden al tipo de videojuegos consumidos, tiempo que le dedican, implicación y control parental sobre esta actividad, sentimientos que les provocan, etc.

Palabras clave: videojuegos; violencia; violencia virtual; socialización

Video games consumption and their influence on teenagers

Isidro, A. I. * and Berciano, V. **

* *Department of Social Psychology and Anthropology. University of Salamanca, Salamanca, Spain*

** Social care worker. Salamanca. Spain

anyis@usal.es; veronicabercianos@gmail.com

Abstract

Immersion into new technologies is an irreversible phenomenon. We both use and frequently depend on them in almost every aspect of daily life. It is difficult to conceive one day in our lives without using some type of technology. This also can be appreciated -we dare to say more naturally and force- on children and adolescents who, without a proper education and prevention, may be exposed to numerous dangers to their physical and psychosocial health. In this sense, video games play a fundamental role in the lives of children and adolescents, radically modifying the way they entertain, relate, interact, etc. The attraction and, in many cases, the fascination that this age group has for that entertainment seems limitless and occurs at increasingly younger ages. Thus, video games go beyond a simple form of entertainment and have become an important socializing agent, through whom children learn behavior patterns and behavior models that, depending on the type of the game consumed, can be positive or negative. This paper analyzes the consumption of video games on teenagers, focusing on violent video games because they are one of the modes of entertainment most consumed by children, despite being inappropriate for their age due to a high content of explicit violence (often discriminated towards the weakest and most vulnerable) and negative stereotypes and prejudices (racism, xenophobia, sexism, etc.). For this, we have performed a quantitative research consisting of the distribution of a questionnaire to a sample of 102 children, aged between 10 and 14 years. The studied items respond to the type of game consumed, time spent, involvement and parental control over this activity, feelings evoked, etc.

Key words: video games; violence; virtual violence; socialization

1. Introducción

Resulta imposible entender la sociedad en la que nos encontramos dejando a un lado los medios de comunicación de masas. Éstos nos bombardean constantemente con imágenes y sonidos que influyen en nuestro comportamiento y en nuestra forma de relacionarnos con los demás, llegando a convertirse en un agente socializador primario.

Una de las formas de ocio más consumidas por los adolescentes son los videojuegos, que en los últimos años han aumentado drásticamente su popularidad entre la población más joven. Como indica Castells (2010, p. 4), la cuarta parte de los juguetes que se compran anualmente en España pertenecen al mundo de los videojuegos. Según los últimos datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2016), el sector facturó en 2015 un total de 1083 millones de euros, lo que supuso un 8.7% más que en 2014, año en que facturó 996 millones. Así, el mercado de los videojuegos se sitúa como la primera industria de ocio audiovisual e interactivo en España. De hecho, otro estudio de la AEVI (2014), realizado inmediatamente antes de Navidad revelaba que un 70% de la muestra tenía intención de comprar/regalar videojuegos en las fiestas.



Existe una oferta ingente al respecto. Muchos videojuegos pueden constituir valiosas herramientas de ayuda en los procesos educativos, no cabe duda. Sin embargo, en este trabajo dejaremos de lado esas nada desdeñables contribuciones positivas que este tipo de herramientas pueden aportar, para centrarnos en las consecuencias negativas derivadas de los contenidos violentos e inadecuados.

En este sentido y por lo que se refiere a la regulación de los videojuegos, existe un sistema paneuropeo mediante el cual se establece a qué grupo de edad va dirigido el juego y los contenidos del mismo. Se trata del código PEGI (*Pan European Game Information*) que comprende dos elementos de clasificación independientes pero complementarios: clasificación por edad y descriptores del juego (lenguaje soez, discriminación, drogas, miedo, juego, sexo, violencia y *online game*). No obstante, se trata de un código de conducta voluntario que no impide la compra o el consumo del juego por parte de menores y, obviamente, este sistema de protección sólo resulta válido si se tiene en cuenta y se utiliza correctamente.

Los videojuegos son agentes socializadores, ya que configuran y crean la identidad de muchos adolescentes y jóvenes. Como afirman Vaca y Romero (2007, p. 39), los contenidos que presentan son “un referente significativo en la construcción de la identidad”. Crean una realidad paralela, pero muy realista y detallada, recreando todo tipo de lugares y situaciones. Los jugadores pueden ponerse en la piel de cualquier tipo de persona y realizar acciones que en la vida real solo podrían hacer los adultos –como conducir un coche–, además de cosas ilegales –como matar a personas, acudir a bares o lugares donde se practica la prostitución o se consumen y venden drogas, etc.–

Estudios como el realizado por la Asociación PROTÉGELES y CIVÉRTICE, con la colaboración del Defensor del Menor (2005, p. 16) afirman que “el 33% de los menores reconoce jugar con videojuegos clasificados para mayores de 18 años, y otro 15% desconoce la clasificación de los juegos que utiliza. Por tanto, sólo el 52% de los menores afirma no jugar con juegos para mayores de edad”.

Entre los videojuegos, una de las modalidades más populares es la que recrea acciones violentas. Tales videojuegos de contenido violento tienen repercusiones mucho menos inocuas de lo deseable, ya que un consumo reiterado facilita la normalización de la violencia y la insensibilización de las personas ante ella. De hecho, el visionado de imágenes violentas en televisión o cine conlleva una actitud pasiva por parte del espectador, mientras que en los videojuegos “la persona asume un papel protagonista activo que es premiado por sus acciones” (Díez, 2007, p. 138), adsorbiendo patrones y modelos de comportamiento, interiorizando conductas, creando significaciones de la realidad y construyendo la identidad del adolescente. Numerosos estudios relacionan el consumo de videojuegos violentos en niños y adolescentes con la insensibilidad hacia la misma y con altos índices de actitudes y conductas hostiles y agresivas (Néstor, 2007, p.39).

2. Método

Para poder conocer el estado de la situación actual con respecto al consumo e influencia de los videojuegos en los adolescentes, hemos llevado a cabo una investigación cuantitativa consistente en la administración de un cuestionario anónimo, construido *ad hoc*, a una muestra de 102 adolescentes (60 chicos y 42 chicas). Las edades de éstos se encuentran comprendidas entre los 10 y los 14 años, correspondientes al tercer ciclo de Educación Primaria (5º y 6º de Primaria) y primer ciclo de Educación Secundaria (1º y 2º de E.S.O.)

Los ítems estudiados responden a los tipos de videojuegos que consumen, el tiempo y los días que le dedican, el conocimiento, implicación y control parental sobre tal actividad, los sentimientos que este tipo de ocio les transmite y les hace experimentar, etc.

Así, se elaboró un cuestionario de veintitrés preguntas abiertas y cerradas que, posteriormente, utilizamos para la recolección de datos en la muestra seleccionada. Esta recolección fue realizada por grupos de edad, con la presencia de un investigador, resolviendo en su proceso dudas y ampliando algunos aspectos relacionados con las respuestas sin que, por supuesto, ello supusiera intervenir o mediatizar sus respuestas.

3. Resultados y Discusión

A lo largo de este apartado analizaremos los resultados obtenidos a partir del referido cuestionario. Por razones de índole práctica procedemos a agrupar las preguntas según su similitud y/o complementariedad.

1. *¿Juegas a algún tipo de videojuego? Si es que sí, ¿cuál o cuáles? En el caso de que la respuesta sea no, ¿por qué?*

Las respuestas a estas preguntas están en consonancia con lo apreciado en otros estudios. El 89% de los sujetos (65% chicos y 35% chicas) afirma jugar habitualmente a algún tipo de videojuego, frente al 11% que asegura no hacerlo nunca o de manera muy esporádica (de ellos, tan solo uno es chico y el resto son chicas).

Las preferencias de los menores de nuestra muestra son el “*Call of Duty: Ghosts*” (14.3%), el “*FIFA 14*” (18.7%), –ambos con representación exclusivamente masculina entre sus consumidores– y el más popular, el “*Grand Theft Auto V*”, más conocido como GTA V, (25.3%), consumido tanto por chicos como por chicas. Dos de los tres juegos más consumidos por la muestra recrean un alto número de escenas violentas y un lenguaje soez fuerte y no son recomendados para menores de 18 años.

Además, es de destacar que el papel de la mujer es inexistente o queda relegado a un segundo plano, tratándose de personajes que muestran mayor debilidad, sumisión y necesidad de ser protegidas o salvadas, transmitiendo mensajes de inferioridad de la mujer y, como afirma Huertas (2005, p. 191), convirtiéndose en una nueva forma de adquisición de roles.

Las razones esgrimidas para no jugar con videojuegos por el pequeño grupo que no lo hace son varias. El 64% (todas chicas, excepto un solo chico –el único sujeto de toda la muestra masculina que no juega a videojuegos–) no juega porque no le gusta, seguido del 27% que señala razones diversas (fundamentalmente económicas y preferir un aprovechamiento alternativo del tiempo). El 9% restante no juega por prohibición parental, lo cual provoca efectos paradójicos: un mayor deseo hacia este tipo de ocio y una práctica ávida e impulsiva al conseguir burlar la restricción.

2. *¿A que edad empezaste a jugar con videojuegos?*

En la muestra estudiada se aprecia una tendencia descendente de la edad de iniciación, no mostrando diferencias significativas con respecto al sexo. Quienes se encuentran en el último ciclo de Educación Primaria indican que comenzaron en torno a los 6/6.5 años ($\bar{X}=6,2$), mientras que los que cursan primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria afirman que empezaron a los 8/9 años ($\bar{X}=8,5$). Estos datos pueden ser consecuencia de los imparable avances de las nuevas tecnologías, que se han insertado profundamente en la sociedad actual, disminuyendo el coste de los soportes, mejorando la calidad de los productos y simplificando su utilización, lo que facilita la familiarización con estas tecnologías a edades cada vez más tempranas.

3. *¿Quién establece el tiempo que dedicas a jugar con videojuegos? ¿Están tus padres presentes cuando juegas?*

De los 91 niños que juegan a videojuegos, el 8.8% afirma que es su padre quien establece el momento y el tiempo, mientras que el 22% señala que lo hace su madre. Esto nos indica que la implicación materna es mayor, pudiendo



observar un trasfondo relacionado con la asignación tradicional de roles en cuanto al cuidado y la educación de los hijos. Por su parte, el 31.9% decide de forma conjunta con sus padres cuándo y cuánto jugar, lo que implica un compromiso por ambas partes y el menor se siente responsable de la decisión tomada, facilitando el cumplimiento de lo pactado más fácilmente que cuando es impuesto. Un nada desdeñable 36.3% juega sin ninguna cortapisa, teniendo total libertad a la hora de elegir, lo que puede acarrear consecuencias negativas para ellos como, por ejemplo, el descuido de otras actividades –los estudios– o provocar aislamiento y adicción. En este sentido, y curiosamente, en un ítem posterior en el que se preguntaba por “*Otras actividades diferentes a las que dedicas tu tiempo libre*” muchos menores vuelven a señalar jugar a videojuegos, a la “Play” o a la “Wii” entre sus “otras” actividades de ocio preferidas. Así, el no realizar una correcta gestión del tiempo puede colocar este tipo de ocio como actividad principal y hasta exclusiva. Por último, el 1.1% restante señala otra figura como responsable de establecer estas directrices.

Con respecto a si están sus padres presentes mientras juegan, solo el 42% responde afirmativamente, aunque sin embargo aseguran que, pese a ello, no le prestan atención a lo que están haciendo y/o no están de forma permanente en la habitación. Este dato es altamente relevante, ya que es crucial el conocimiento e involucramiento de los padres en la actividad para asegurar un uso responsable de esta forma de ocio al tratar de menores. De hecho, un reciente estudio (AEVI, 2015), revela que solo el 45% de los padres que compran videojuegos a sus hijos conoce el código PEGI de catalogación de videojuegos por edades y contenidos (e incluso, de ellos, a pesar de conocerlo, un 15% no lo tiene en cuenta para elegir videojuego para sus hijos).

4. ¿Cuándo sueles jugar y qué días juegas más?

El 32% de los menores realizan esta actividad todos los días de la semana mientras que el 45% la reservan para los viernes por la tarde y fines de semana, marcando el 85% un consumo mayor en estos días. El primer grupo requiere un especial cuidado, ya que puede obstaculizar e influir negativamente en el desarrollo de sus actividades escolares y/o relacionales. No obstante, no debemos olvidar educar a los segundos en actividades de ocio alternativo. En el apartado “Otros”, los menores señalan opciones como: “*tras terminar los deberes*”, “*depende de las vacaciones*”, “*cuando viene algún vecino y no tengo deberes*”, etc. Ésta forma de relacionarse con los videojuegos parece indicar una correcta planificación del tiempo al no interferir ni condicionar su vida cotidiana sino representar una mera forma de entretenimiento.

5. ¿Cuánto tiempo aproximadamente pasas al día jugando a videojuegos? ¿Se te pasa rápido el tiempo y a veces no te das cuenta del tiempo que llevas jugando?

Aquí los datos son especialmente negativos: el 26% juega entre 15-30 m. diarios; el 22% entre 30-45 m.; el 15% entre 45-60 m. y la opción más señalada, un 37%, dedica más de 60 m. al día a esta actividad, superando en muchos casos las 3 horas diarias y llegando algunos de ellos hasta las 6 horas. Estos límites sobrepasan sobremanera un uso racional, pudiendo acarrear aislamiento, adicción, descuido de obligaciones, dificultad para buscar actividades alternativas saludables, etc. A esto debemos sumar el alto número de sujetos (74%) que refieren perder la noción del tiempo cuando realizan esta actividad, pudiendo llegar a perder el control por no saber cuándo parar.

6. ¿Tus amigos juegan a videojuegos? ¿Con quién sueles jugar?

El 99% de los sujetos afirman que sus amigos también juegan a videojuegos, siendo éstos los mismos a los que juegan ellos. Por su parte, el 47.2% suele jugar solo, el 43% con sus amigos y el 9.8% con sus padres (curiosamente, todos los sujetos que refieren esta última opción son chicos y juegan con su padre). Además, casi la mitad (un 48.3%) suele practicar el juego *on line*.

7. ¿Crees que los videojuegos a los que juegas son adecuados para tu edad? ¿Miras el contenido y la edad recomendada antes de comprar un videojuego?

El 80% de los sujetos cree que los videojuegos que consume son adecuados para su edad, frente a solo un 20% que considera que no. Este resultado muestra una sorprendente visión distorsionada sobre lo que consideran adecuado para ellos porque, como ya se ha comentado, en realidad los videojuegos que más consumen tienen un alto contenido violento y están recomendados para mayores de 18 años.

Por otra parte, el 53% de los sujetos afirma sí mirar el contenido y la edad recomendada antes de comprar un videojuego. No obstante, pensamos que, aunque lo hagan, no parecen tenerlo en gran consideración ni seguir las normas recomendadas de uso, ya que, pese a saberlo, continúan jugando a ese tipo de videojuegos no recomendado para ellos. El 47% de los sujetos, grupo bastante significativo, afirma no mirar estos aspectos, lo cual es preocupante, ya que si no conocen las características del tipo de videojuego que van a consumir, menos aún reflexionarán sobre ello y pueden dejarse influenciar por lo que le digan de él fuentes poco autorizadas, como otros iguales. Esta forma de actuar conlleva un consumo indiscriminado, irresponsable y, por veces, compulsivo de videojuegos basados en la moda y en la capacidad de marketing de las empresas creadoras o distribuidoras del videojuego, independientemente de los aspectos positivos o negativos que transmitan a los menores y a la sociedad en general.

8. ¿De qué tratan los videojuegos a los que sueles jugar?

Los datos confirman el hecho de que los videojuegos a los que juegan no son adecuados, ya que dos de los tres videojuegos con mayor porcentaje de consumidores presentan contenido altamente violento (45% lucha/combate y 52.8% disparo) y un lenguaje soez fuerte. La otra modalidad más referida es la deportiva (futbolística).

9. ¿Crees que los juegos a los que juegas tienen algún contenido violento?

El 60% de los encuestados afirma jugar habitualmente a videojuegos con contenido violento, muchos de ellos marcando todas las actividades violentas descritas en el Gráfico 1 y señalando al videojuego “GTA V” como el principal en el que encuentran todas las modalidades; videojuego que, como señalamos anteriormente, posee gran cantidad de adeptos. Este porcentaje de la muestra es bastante considerable, hecho que debe alertarnos, ya que se trata de menores que se encuentran insertos en un proceso de aprendizaje constante, en general no basado en el análisis crítico de las acciones llevadas a cabo, por lo que la influencia e incidencia en el comportamiento de los contenidos violentos (en muchos casos con violencia extrema) son mayores. Tales contenidos provocan, cuanto menos, insensibilización ante las situaciones.

Algunos de los tipos de violencia que los menores practican como forma de ocio virtual, pero que realmente manifiestan sentir, ya que se ponen en la piel del personaje y piensan como él lo haría, son los siguientes:

Gráfico 1. Consumo de violencia virtual por los menores de la muestra, según sus tipos

Como podemos observar, muchas de las acciones violentas están dirigidas hacia grupos de población que presentan mayor vulnerabilidad, creando y alentando en los menores actitudes prejuiciosas y discriminatorias.

10. Tras jugar a este tipo de videojuegos violentos ¿te sientes más agresivo, enfadado o eufórico? ¿Y tus amigos crees que se sienten más enfadados o agresivos?

El 77% de los sujetos afirma no sentirse más agresivo, enfadado o eufórico tras jugar a un videojuego violento. Esta cifra varía ostensiblemente cuando se les pregunta sobre el grupo de iguales, ya que en sus amigos sí perciben en mayor medida estos sentimientos, sumando entre el “Sí” y el “A veces” un 60%, que choca con el 23% de lo percibido en la propia persona.

11. Describe una o varias situaciones de violencia que hayas tenido que realizar alguna vez mientras jugabas e indica por qué tenías que hacerlo.

En este apartado los menores describen multitud de acciones violentas que realizan en los lances de los juegos practicados, algunas de ellas indicadas en el Gráfico 1. Refieren realizarlas para poder pasar de nivel o conseguir puntos, lo que conlleva un potente elemento motivacional añadido. Muchos señalan en las descripciones hechos tan alarmantes y explícitos como que *“es preferible disparar a la cabeza de alguien, ya que esto te aporta mayor puntuación que darle en una pierna o en otra parte del cuerpo”*.

Otras acciones violentas van dirigidas hacia figuras de autoridad y orden, como jefes o policías. Esto también aporta muchos puntos, ya que son *“difíciles de matar”*.

La transmisión de contravalores como el racismo y la xenofobia es otro de los aspectos negativos que encontramos en estos videojuegos. En muchas ocasiones deben matar a personas de otra raza o a bandas callejeras *“rivales”* para cumplir los objetivos del juego.

Además de estas actuaciones, también deben robar vidas a prostitutas, robar coches, joyerías, casas, armas, etc. De esta forma logran conseguir dinero para poder comprar armas adicionales y seguir matando personas para escalar niveles.

5. Conclusiones

A lo largo de este trabajo, y desde unas limitadas posibilidades de alcance, hemos intentado abordar un tema que consideramos de gran relevancia social, ya que abarca amplias esferas de la sociedad y condiciona la forma de comportamiento, los pensamientos, los sentimientos, las actitudes, etc. de los individuos que la conforman.

Los videojuegos ocupan un papel fundamental en la vida de los menores, modificando radicalmente su forma de ocio, de relacionarse, de interactuar, etc. La atracción, el deseo y, en muchos casos, la fascinación que este grupo de edad presenta por tal entretenimiento no tiene límites y se produce a edades cada vez más tempranas.

Las respuestas emitidas por los sujetos de la muestra ante algunos ítems de nuestro cuestionario –como *“cuánto te gusta jugar con videojuegos”* o *“cuánto tiempo y qué días le dedicas”*– nos permiten apreciar que constituyen un factor fundamental en sus vidas, en torno al cual giran las prácticas de su cotidianidad, pudiendo llegar a dejar de lado otras actividades fundamentales como el estudio, el deporte o las relaciones sociales.

Los videojuegos se han convertido en uno de los principales agentes socializadores, a través de los cuales los niños y adolescentes aprenden patrones de comportamiento y modelos de conducta. Como hemos apreciado, la mayoría de los videojuegos que utilizan no son aptos para su edad y tienen un alto contenido de violencia explícita extrema y de estereotipos y prejuicios negativos, entre los que priman el racismo, la xenofobia, la inferioridad y sumisión del género femenino frente al masculino, la violencia discriminada hacia los más débiles y vulnerables, como ancianos, mujeres embarazadas, discapacitados, niños, etc. (bonificando estas actuaciones con mayor puntuación), por lo que los aprendizajes que los niños y adolescentes adquieren son perjudiciales para su desarrollo.

Este hecho negativo se ve acrecentado por la escasa implicación y falta de límites que los padres ejercen sobre esta actividad de sus hijos, desconociendo o no queriendo conocer los temas y las acciones que éstos realizan para cumplir los objetivos del juego.

La violencia es uno de los patrones de comportamiento más transmitidos por gran parte de los videojuegos más populares. Los menores consumen grandes dosis diarias de violencia, normalizando tales situaciones, volviéndose

cada vez más inmunes a ella y aprendiendo formas de relacionarse y de resolución de conflictos basadas en ésta. Es preocupante observar que la gran mayoría de los menores no son capaces de detectar estas actitudes, sentimientos o formas de comportamiento en ellos mismos, pero sí saben que existen y que se dan y sí reconocen que se producen en otros miembros del grupo de iguales.

Los menores han normalizado tanto estas conductas y situaciones que, en muchas ocasiones, les resulta difícil identificar y describir una actuación violenta. De hecho, a la pregunta: *“Describe una o varias situaciones de violencia que hayas tenido que realizar alguna vez mientras jugabas a videojuegos e indica por qué tenías que hacerlo”* gran parte de los adolescentes de nuestra muestra tenían que pensar la respuesta con detenimiento para poder describirlas y manifestaban dudas a la hora de elegir qué poner, ya que no les resultaba fácil identificar actuaciones violentas concretas (a pesar de haber asegurado anteriormente realizar numerosos tipos de actividades o acciones violentas –Gráfico 1–).

Para concluir, una llamada a la reflexión. En la siguiente tabla (Tabla 1) se recogen algunas de las respuestas que nuestros sujetos (de entre 10 y 14 años, no lo olvidemos), han referido. Su grado de explicitud y crudeza habla por sí solo.

TESTIMONIOS DE SUJETOS DE LA MUESTRA			
<i>“Por recuperar coches robados y grabar videos embarazosos me dieron muchos puntos”</i> (niño, 5º de primaria)	<i>“Torturar a personas”</i> (niño, 6º de primaria)	<i>“Reventar un país con bomba nuclear”</i> (niño, 1º de E.S.O.)	<i>“Disparar a la cabeza porque eso da más puntos que disparar a la pierna o al brazo”</i> (niño, 2º E.S.O.)
<i>“Matar con francos, atropellar a personas y hechos sanguinarios”</i> (niño, 5º de primaria)	<i>“Aplastar cabezas y clavar espadas”</i> (niño, 6º de primaria)	<i>“Disparar en la cabeza o acuchillar gente”</i> (niño, 1º de E.S.O.)	<i>“Robar bandera del grupo adversario y llevarla a tu base aunque para eso tengas que matar a gente por el camino”</i> (niño, 2º de E.S.O.)
<i>“Atropellar dos policías, tres militares y pegarles cuatro tiros en la cabeza”</i> (niña, 5º de primaria)	<i>“Matar al jefe”</i> (niña, 6º de primaria)	<i>“Rajar a uno y explotar coches”</i> (niña 1º de E.S.O.)	<i>“Atropellar a personas porque molaba”</i> (niña, 2º de E.S.O.)

Tabla 1
Ejemplos de testimonios de sujetos de la muestra (por cursos)

Estos testimonios directos son tan preocupantes que nos han hecho plantearnos, aún más si cabe, la inminente necesidad de intervenir en este campo. Es muy importante la conciencia social sobre la realidad respecto al tema, dar a conocer fehacientemente, divulgar y sensibilizar acerca de cómo influyen este tipo de videojuegos en los más pequeños y las repercusiones del consumo de este tipo de ocio.

Referencias

- AEVI (2014). Padres y videojuegos hoy. Recuperado en <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Padres-y-Videojuegos-Hoy.pdf>
- AEVI (2016). *El consumo global de videojuegos en España*. Recuperado en <http://www.aevi.org.es/consumo-global-videojuegos-espana-supero-los-1-000-millones-euros-2015/>
- Castells, P. (2010). *Televisión, videojuegos y ordenador: Uso y abuso*. Recuperado en <http://www.television.edusan-luis.com.ar/2010/07/television-videojuegos-y-ordenador-uso.html>
- Díez, E. J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, 342, 127-146.
- Huertas, F. (2005). La violencia virtual: Una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Revista Estudios Sociales*, 13 (26), 172-206.
- Jiménez, J. 2002. *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos Alianza Editorial.
- Néstor, M. D. (2007). Violencia en la infancia y adolescencia. Artículo de revisión: *Pediatría*, 34 (1), 34-45. Recuperado en <http://scielo.iics.una.py/pdf/ped/v34n1/v34n1a06.pdf>
- PROTEGELES, CIVÉRTICE y Defensor del Menor (2005). *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*. Recuperado de www.protegeles.com
- Vaca, P. y Romero, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10, 35-48.**