

UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, SEGÚN ACUERDO 901286 DE FECHA 14 DE DICIEMBRE DE 1990



MÉXICO NORTE

Trabajo Final

Relación de la Violencia y los Videojuegos de FPS (First Person Shooter): Consumo y Estadísticas. Investigación Cuantitativa

Para acreditar la materia de Métodos de Investigación Cuantitativa

Presenta

Bellon Castro, Aherynn

Profesor: Mtro. Eduardo Portas Ruiz

NRC: 12901

HUIXQUILUCAN, EDO. DE MÉXICO

14 DE MAYO DE 2020

Preguntas de Investigación

- ¿Cuánta relación hay entre la violencia que se practica, y los videojuegos que se juegan?
- ¿Cómo actúa la gente que juega videojuegos de shooters?
- ¿Qué actitudes tiene un jugador cuando interactúa con otras personas mientras juegan?
- ¿Qué los hace más propensos a ser agresivos?
- ¿Cuánto tiempo le dedican [las personas] a jugar videojuegos que contengan violencia?

Objetivos de Investigación

- Investigar la opinión de estudiantes de universidad en la Anáhuac, sobre la relación violencia-videojuegos de shooter.
- Intentar demostrar que no hay una relación directa entre la violencia y los videojuegos de FPS.
- Recabar información en diferentes culturas sobre la relación violencia-videojuegos.

Justificación de la Investigación

En la actualidad, las sociedades viven inmersas en mucha violencia, aparte de que somos una sociedad que consumimos diversos medios de entretenimiento, por lo que se cree que la violencia se genera a partir de éstos.

A lo largo del tiempo, en el mundo se han suscitado hechos que han llevado a pensar que hay una relación directa entre estos dos entes, tales como tiroteos, matanzas, suicidios, etcétera, y lo que llama la atención es que sean principalmente provocados por jóvenes e incluso niños. Por ejemplo, en México, el 10 de enero de 2020, varios estudiosos de la UNAM, se reunieron en una cátedra convocada por Erik Salazar Flores (Mtro. En Psicología) para discutir la relación entre los videojuegos violentos y la violencia adolescente del país.

Sin embargo, la discusión, aunque tiene varios años en la boca de la gente, nunca se ha llegado a un acuerdo o a una conclusión y cada que sucede algo por el estilo, en vez de buscar un detonante real y conciso, se cree que el primer factor son los videojuegos.

Así, a lo largo del tiempo y de la existencia de los videojuegos y de cómo han evolucionado, se les ha culpado de crear jóvenes y niños violentos. Sin embargo, el fin de esta investigación es demostrar que el problema de violencia va más allá de un método de entretenimiento. Dado por la situación y la sociedad en la que vivimos, es importante destacar las razones reales por las que la violencia se genera en un país y por qué una persona es orillada a delinquir e incluso matar, fuera de que juegue ciertos videojuegos o no.

Metodología

Se realizará una investigación cuantitativa con el objetivo de obtener información sobre violencia y videojuegos. El conocimiento que se pretende alcanzar por medio de esta investigación, es si la violencia en los videojuegos, causa o no, violencia en las personas que son consumidoras de estos contenidos en este medio de entretenimiento.

El modo de conocer esta situación, será por medio de un cuestionario que consta de veinte preguntas. Se valorarán a 400 personas en total, siendo 300 en modo digital y 100 de manera presencial. Las encuestas digitales, se aplicarán por medio de la plataforma Google Forms. Se compartirá por medio de un link a personas que pertenezcan a nuestra muestra, mientras que las presenciales se realizarán dentro de la Universidad Anáhuac. Al ser tres integrantes en el equipo, cada uno aplicará 33 encuestas presenciales.

Todas las encuestas, serán realizadas en un período de 3 semanas, comenzando el 16 de marzo de 2020. En este tiempo, deben quedar hechas 400 encuestas funcionales. Es decir, hechas por personas pertenecientes a nuestra muestra, con datos que ayuden al propósito de la investigación.

Resultados Esperados

Dado a que nuestro cuestionario se dirige a jóvenes, lo más realista sería pensar que la muestra está consciente del nivel de violencia que se crea entorno a un videojuego. Sin embargo, esto no quiere decir que dichos jóvenes se sientan obligados a ser violentos en la vida real.

Es decir, los jóvenes entrevistados perciben que hay juegos más violentos que otros y están conscientes de qué y cómo lo consumen, pero eso no los hace violentos en su día a día.

Resultados Deseados

En nuestro cuestionario, los resultados deseados son que los videojuegos no generan violencia, ya que, nuestra hipótesis dice que los videojuegos no es lo que genera un entorno de violencia en la sociedad. Por lo tanto, el tema que pueda haber violencia explícita en los videojuegos no cambia la razón de los jugadores y son conscientes de que actos así, en la vida real, son malos.

Hipótesis

No existe una relación directa entre la violencia que se genera en las diferentes sociedades y los videojuegos que consumen.

Problema de Investigación

En la actualidad se acusa al uso constante de videojuegos de generar adolescentes violentos y de incrementar la violencia social en sí. Sin embargo, no hay un estudio preciso que compruebe la relación directa entre el uso recurrente de videojuegos violentos con actitudes o acciones igualmente violentas, por lo que este trabajo se realizó por la necesidad de responder si la violencia que se presenta en las sociedades actuales se causa por los videojuegos que se consumen con regularidad o no.

Estado del Arte

El hablar de videojuegos, no resulta nuevo. Es más, “la industria de los videojuegos ha crecido de forma exponencial en los últimos tiempos y todo apunta a que seguirá en la misma dirección” (Martínez, Medrano, & Martínez, 2015, p. 231) y “el éxito creciente de los videojuegos [...] lo demuestra el hecho de que este tipo de juegos constituyen el 53% del consumo del ocio audiovisual e interactivo” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 32).

El escritor, sociólogo y crítico literario francés, Roger Caillois describe el juego como una actividad que evoluciona es de sus formas más primitivas e instintivas hacia otras progresivamente más sofisticadas (Morales, 2015, p. 15).

En este proceso el juego alcanzaría lo que se denomina una existencia institucional, transformándose en artefacto cultural. Para distinguir los dos tipos de juego, Caillois, propuso los conceptos de “*paidia*” y “*ludus*”. El primero sería lo propio del juego alborotado de los cachorros y los niños, y tendría que ver con las manifestaciones espontáneas del instinto del descubrimiento del propio cuerpo y de lo ajeno, así como la emoción que se experimenta en la interacción con el juego, tocándolo todo, rompiendo cosas, limitando o desafiando a los demás. En cambio, “*ludus*” tendería a la creación de reglas limitadores y el placer de conseguir un reto autoimpuesto (Morales, 2015, p. 15).

Incluso en las formas más elaboradas de juego, siempre sigue presente una libertad primordial proveniente de sus formas más instintivas (Morales, 2015, p. 15).

En conclusión, el juego es una acción libre ejecutada y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que hay en ella ningún interés material ni se obtengan ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Morales, 2015, p. 16).

Caillois le otorgó las siguientes características:

“Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre; separada: circunscrita en límites despacito de tiempos precisos y determinados por anticipado; incierta: cuyo desarrollo no podrá estar predeterminado ni resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad y la necesidad de inventar; improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, porque se llega una situación idéntica a la del principio de la partida; reglamentadas: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta; y ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca y realidad en comparación con la vida corriente” (Morales, 2015, p. 16).

Aunque parece haber un sólo significado que le atribuimos a la definición de “videojuego”, “para los antropólogos, los juegos son artefactos enredados entre la materia prima de una cultura particular”. Mientras que, “para los psicólogos, los juegos son instrumentos posibilitadores en la narración del desarrollo personal” (Morales, 2015, p. 12). Pero lo que mejor se allega al entendimiento común, es que “los videojuegos [...], son historias contadas a través de una pantalla, con la peculiaridad de que es un medio interactivo, es decir, es el propio consumidor quien decide y toma el control de la historia” (Martínez, Medrano, & Martínez, 2015, p. 235).

A medida que se dio el *boom* de los videojuegos, las consolas mejoraron y desde el 2000, fue el comienzo de una nueva era para la industria. Para este entonces, ya había consolas mucho más sofisticadas como el PlayStation 2 de Sony y la Xbox, apareció en 2001 gracias a Microsoft. Con el avance en las consolas, también se dio el avance en las historias contadas en los videojuegos. Al principio, entre 1970 y 1979, había juegos como *Galaxy War*, *Space Invaders* o *Asteroids*. Para 1985, se creó *Super Mario Bros*, que, vistos desde un punto de historia, no son complejos. Pero, “¿qué hacen tan atractivos a los videojuegos? Las primeras respuestas apuntan al diseño mediante el cual, se persigue especialmente involucrar emocionalmente al video jugador. Los elementos del diseño, generan estados emocionales, que, a la vez, favorecen el

aprendizaje” (Marcano, 2014, pp. 15, 16) y más allá del aprendizaje, cabe destacar que “todos y cada uno de los videojuegos analizados difunden valores, tal y como se esperaba y, también, como han demostrado otros investigadores” (Martínez, Medrano, & Martínez, 2015, p. 244).

Conforme hubo más juegos, también se crearon los géneros dentro de ellos y uno de los más polémicos, han sido los *First Person Shooter* (FPS), ya que, han sido a los que principalmente, se les ha atribuido la cualidad de “causar jóvenes violentos”. Y es que “el impacto de los videojuegos (VJ) supone un nuevo tema de debate sobre la violencia y los media [...] porque pueden convertirse en elementos que impulsen la violencia, tanto o más que el cine y la televisión” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 36). Y aunque “la distinción entre juegos violentos y no violentos no es clara, dado que incluso los videojuegos de contenido deportivo pueden llegar a ser considerados como tales” (Dorantes & Molina, 2016, p. 71), “en 2015, la APA (American Psychological Association) hizo un llamamiento por la reducción de la violencia en los videojuegos [...] debido a la posible relación entre los videojuegos y las agresiones [...] Llamaron también la atención sobre el hecho de que es necesaria la formación y prevención por parte de los padres [...]” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 33). Así fue como el VJ, que terminó siendo considerado por el público como “violento”, caía en “un sistema de clasificación, creado por la industria, que ayuda a que los padres decidan cuáles son apropiados para los niños” (CNN En Español, 2013). Sin embargo, de acuerdo con los hallazgos de Kawashima, los juegos tipo shooter resultan totalmente improductivos para la estimulación cerebral, pero aquellos en los que se requiere la interacción con otros, los juegos online, si lo estimulan, puesto que el individuo se enfrenta a otra mente, con otro cerebro (Marcano, 2014, p. 268). Según estudios, en general, “los juegos favoritos de los niños contienen violencia, a pesar de las restricciones de la industria” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 36). Lo que quiere decir que, son consumidos a pesar de las normas, o que los padres no se fijan en esto o si sí, son negligentes en ese sentido.

Complementando lo mencionado con anterioridad, en relación a la violencia en una nueva generación de juegos de ordenador, Levis destacó que los juegos simulan luchas y batallas que ponen en duda el supuesto carácter simbólico de la violencia en los

videojuegos. El autor también señala otro aspecto que no pueden ser olvidado: la violencia vende. En la actualidad, el mercado de los videojuegos está controlado por empresas japonesas, como Nintendo y Sega - Y más recientemente por Sony-, que desde 1994 muestra muy significativo crecimiento económico. La violencia vende porque provoca un efecto terapéutico que permite a los individuos una catarsis a través de otro, identificándose como el vencedor o el perdedor de las batallas (Gama, 2017, p. 80).

A partir de la década de los 20, Freud marcará una diferencia entre la agresión y la violencia. La primera como un instinto irracional, de orden biológico y autónomo, dirigido a la auto conservación y presente en todos los seres, tanto en tiempo de paz como de guerra. La segunda, la violencia, nace de la agresividad, de la inclinación incentivo de los hombres para matar, para hacer sufrir a sus semejantes (Gama, 2017, p. 89).

Se entiende entonces que la disparidad entre la violencia y la agresividad consiste en que la primera tiene una intención, es el deseo de orden, que está presente en cualquier actividad humana; la segunda es el orden de la necesidad, marcándose una diferencia significativa entre la agresividad animal y la violencia humana. La agresividad se interpreta como algún distintivo, presente en todas las especies; y la violencia como fenómeno socio histórico cultural que emerge a partir del deseo (Gama, 2017, p. 90).

La violencia se entiende como una forma de expresión, un lenguaje construido por las personas mediante su inversión en la cultura y su interacción con sus compañeros y con diferentes herramientas y signos (Gama, 2017, p. 91).

Con respecto a los comportamientos violentos y agresivos que cotidianamente son transmitidos por los medios, la teoría de la catarsis en el campo de la comunicación argumenta que la violencia en los medios y canalizar los instintos violentos reprimidos, es beneficioso, de modo que no trasciende en el individuo y no perturba la buena marcha social. Por lo tanto, el efecto terapéutico consiste en que, gracias a la contemplación de escenas violentas en los medios, el individuo puede desarrollar sus fantasías personales, canalizar toda la carga de instintos agresivos y reducir cualquier dosis de violencia en la vida real. En consecuencia, los medios se convierten en agentes catalizadores de comportamientos violentos y agresivos (Gama, 2017, pp. 104, 105).

Desde esta perspectiva, los juegos electrónicos, independientemente de sus contenidos, se constituyen en espacios en los que el sujeto puede reformular sus diferentes miedos, anhelos, deseos y sentimientos agresivos (Gama, 2017, p. 105).

Hacer frente al desafío de matar al oponente para sobrevivir y ganar la partida mediante carros, bombas o armas de fuego no implica una transposición de estos comportamientos a la vida real, sino que, a través de las imágenes de ficción y reales, el sujeto elabora sus pérdidas, materializa sus deseos, comparte la vida animal, cambia de tamaño, se libera de la gravedad, es invisible y, por lo tanto, controla el universo por medio de su omnipotencia. De esta forma, realiza todos sus deseos y sus necesidades (Gama, 2017, p. 107).

Los juegos electrónicos, con sus diferentes posibilidades de inversión, permiten a los usuarios experimentar situaciones que no pueden ser implementadas en su vida diaria, exigiendo la toma de decisiones, planteamiento, desarrollo estrategias y anticipaciones que van más allá de la espectro cognitivo (Gama, 2017, p. 110).

Sobre los padres no podemos argumentar mucho, la verdadera problemática aquí planteada es si hace los consumidores (jóvenes y niños, en concreto) más violentos o si hay una relación directa entre videojuegos y la violencia como tal. “Definitivamente, uno puede pensar que el jugar videojuegos de contenido violento estará relacionado con el comportamiento agresivo, pero es cuestionable pensar que el primero lleva irremediablemente al segundo” (Dorantes & Molina, 2016, p. 72). Pero, por ejemplo, si hablamos de los medios, “la violencia en éstos puede: 1) Facilitar un comportamiento agresivo y antisocial. 2) Desensibilizar a los espectadores y 3) Aumentar las percepciones de los espectadores, de que viven en un mundo malo y peligroso” (Gama, 2017, pp. 79, 80) y lo que no podemos obviar si hablamos de VJ, es que “cuando el juego requiere acciones y conductas agresivas y violentas, la inmersión en este tipo de juegos tenga sus efectos sobre la conducta antisocial del jugador” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 38).

Pero, hablando concretamente de los FPS, desde la creación de los videojuegos, la verdad es que no son nuevos. “Es difícil situar el punto exacto en el que nació el género

FPS, aunque su paternidad suele atribuírsele a Jim Bowen y su *Spasim* [...] en marzo de 1974, ya que incluía algunos de los elementos que décadas después serían habituales en los FPS: gráficos en 3D, un multijugador para 32 jugadores y, por supuesto, perspectiva en primera persona” (Sol, 2014, p. 2).

Con este género instalado, “los últimos VJ animan a los jugadores a matar a inocentes ciudadanos, policías y prostitutas, usando una gama de armas que incluyen pistolas, cuchillos, lanzallamas, bates de béisbol, coches, y otros instrumentos. Algunos incluyen pequeñas escenas para motivar al jugador. En resumen, el jugador asume el papel de héroe, aunque en otros puede ser el criminal” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 36). Es así como podemos decir que “el tema de la violencia en los videojuegos y su influencia en la generación de violencia es un tema que aún está siendo debatido y no hay evidencia concreta que explique el fenómeno claramente” (Dorantes & Molina, 2016, p. 71). Pero si hablamos sobre efectos violentos, no podemos adjudicarle toda la culpa sólo al VJ, ya que “los efectos de los videojuegos violentos (VJV) pueden verse ampliados o reducidos según intervengan diversos factores relacionados con la situación de los niños y adolescentes que juegan” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 37). Por ejemplo, “el tener padres que constantemente incurren en comportamientos violentos y tener una perspectiva cognitiva que tienda a legitimar las respuestas agresivas hacia la violencia tiene un efecto de incremento de la probabilidad de externalizar conductas violentas como método de resolución de problemas, y un fuerte apego hacia los padres tiende a reducir ese mismo riesgo” (Dorantes & Molina, 2016, p. 71).

Con esto en mente, entonces podemos afirmar que “la exposición previa a la violencia, especialmente aquella que ocurre en casa o la escuela, puede tener mayores efectos que la violencia en la comunidad en general, dado que se espera que el o la adolescente pase la mayor parte del tiempo en estos contextos y son mucho más difíciles de evitar” (Dorantes & Molina, 2016, p. 70).

Pero como todo, es una combinación de factores. Tanto del ambiente donde se desarrolla el jugador, como la exposición a los contenidos violentos. Según el resultado en un estudio realizado en adolescentes, puede ser leído de dos formas. La primera confirma que las imágenes violentas mostradas en los videojuegos pueden potenciar

comportamientos violentos. La segunda lectura señala que la violencia social, en movimiento creciente, repercute en los productos de entretenimiento en la medida en que tales actos impregnan lo imaginario y lo cotidiano del consumidor/videojuego (Gama, 2017, p. 81). Sobre esto, “la AAP (American Academy of Pediatrics) reconoce que la exposición a la violencia en los media, incluyendo televisión, películas, música y videojuegos, tiene una influencia significativa sobre la salud [...] La evidencia que de la violencia mediática puede contribuir a las conductas agresivas, de desensibilización a la violencia y otros problemas” (Balerdi Etxeberria, 2011, p. 33). Sobre esto último, “Greitemeyer y Mügge (2014) señalaron como la exposición a videojuegos de contenido violento afectaba al comportamiento social, asociándose con variables cognitivas y afectivas. No obstante, estos mismos autores muestran cómo la exposición de jóvenes a videojuegos que desarrollen contenidos prosociales pueden disminuir comportamientos agresivos” (Chacón, y otros, 2018, p. 1020). Esto ocurre gracias a que “los individuos que se encuentran expuestos a estímulos violentos en su contexto tenderán a percibir mayor violencia en su entorno, debido en parte al efecto de saliencia en la cognición” (Dorantes & Molina, 2016, p. 71).

A este punto, podemos aclarar que no es el uso del VJ como tal, sino el uso problemático. Es decir, cuando se abusa de este modo de entretenimiento. Por un lado, podría resultar muy satisfactorio utilizarlo, en cuanto a modos didáctico se refiere. “Utilizar los videojuegos en un contexto de aprendizaje formal puede suponer una valiosa herramienta para los docentes, dado que los videojuegos han demostrado un gran potencial motivador en los estudiantes” (Martínez, Medrano, & Martínez, 2015, p. 232), sin embargo, “las personas con este problema [uso problemático de videojuegos] normalmente tienen impedimentos importantes en su entorno escolar, de trabajo o en sus relaciones interpersonales” (González, Espada, & Tejeiro, 2017, p. 181).

Y es que cuando hablamos de adicciones o trastornos, no tendemos a relacionarlos con el tema de los VJ. Puede que sea algo muy subjetivo, algo que cambie de persona en persona. Quizá en una persona sana mentalmente hablando, esto no tenga un impacto real, pero “para adolescentes con ciertos perfiles de riesgo, el abuso de videojuegos puede ser la causa de problemas familiares, sociales y académicos” (González,

Espada, & Tejeiro, 2017, p. 184). Y es por esto que las personas con un uso problemático de videojuegos, son “merecedoras de más estudio en la quinta edición del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría” (González, Espada, & Tejeiro, 2017, p. 181).

Dentro de los debates entre que el videojuego es violento o no, Aarón Rodríguez no dice en su saga de Wolfenstein que, “Curiosamente, el papel del videojuego ha sido poco o nada estudiado en estos debates. En primer lugar, probablemente se trate de un efecto colateral sobre la lentitud que ha experimentado el videojuego para ser considerado un objeto de estudio serio, a la altura de otras representaciones audiovisuales típicamente posmodernas como el cine-ensayo o el ensayo multimedia. La relación entre videojuego y nazismo parece –al menos, desde una óptica tradicional- ya manchada de una cierta banalización, un cierto componente incómodo que se atraviesa en el pensamiento mismo. ¿Cómo se podría jugar el nazismo? ¿Se trata de una aberración moral, una traición histórica, un divertimento pornográfico? O, por el contrario, ¿se pueden utilizar las capacidades educativas del videojuego para (re)construir la Historia?” (Rodríguez, 2014, p. 84).

Nos explica que ahora no tenemos la misma percepción que antes había y nos dice que, “Ya no nos enfrentamos con el viejo problema de la cultura iconoclasta –la cultura que, irónicamente, todavía arrastra la herencia judía con su correspondiente prohibición a la representación-, sino que además nos enfrentamos con una cultura normativa aterrada ante las variables de la interacción y la participación. Si, siguiendo las teorías de Foucault (1978), la cultura tiene un serio problema a la hora de actuar para escribir sus normas sobre los cuerpos violentos, los cuerpos que optan–fuera de los propios límites del sistema a comportarse violentamente (como en el caso del propio nazismo, que alentaba y premiaba un uso político de la violencia)-, durante los últimos años los videojuegos nos han llevado todavía más lejos al proponer la existencia de cuerpos que se comportan de manera violenta... en un entorno virtual” (Rodríguez, 2014, p. 97).

También Aarón nos da una definición a lo que es un videojuego y a su contexto, “Por definición, el videojuego emerge como un producto artístico puramente postmoderno.

No sólo por el contexto histórico en el que alcanza su mayor apogeo, sino por su íntima relación con los debates filosóficos derivados de la crisis de la modernidad. Nos referimos, concretamente, a los problemas de la escisión del sujeto y la erosión del yo. El videojuego genera los viejos sueños románticos del XIX –pensamos, concretamente, en los autómatas de Hoffmann (2006) - para acabar formando parte de aquello que el tándem Deleuze/Guattari llamaron, no sin cierta sorna desesperada, “las máquinas deseantes” (1985)” (Rodríguez, 2014, p. 96).

Nos explica que la saga de Wolfenstein no fue la primera saga de videojuegos con tema de violencia y temas históricos, “La saga Wolfenstein no fue, en cualquier caso, el primer acercamiento de la industria del videojuego a la Segunda Guerra Mundial. Por ejemplo, en una fecha tan temprana como 1985 –siete años de que saliera a la calle Wolfenstein 3D, el primer título de la saga- ya nos encontramos con Silent Service, un simulador de lo ocurrido en Pearl Harbour firmado por el ya citado Sid Meier. Diseñado con unos precarios gráficos en 8-bits que corrían en los AMSTRAD CPC o los ZX Spectrum de la época, Silent Service nos invitaba a sumarnos al bando aliado en su lucha en el Pacífico. Un primer dato interesante es que, al consultar las reseñas publicadas en el momento de su lanzamiento, ningún crítico pareció mostrar sorpresa alguna ante la localización histórica de la contienda. Antes bien, se señalaron otros datos como la jugabilidad o la facilidad del manejo” (Rodríguez, 2014, p. 98).

Marco Teórico

Datos Básicos de los Autores

“Teoría de la Acción Razonada”, está hecha por dos autores, Martin Fishbein e Icek Ajzen.

El primero, Fishbein, nació el 02 de marzo de 1936, en Brooklyn Nueva York. Fue profesor de Comunicación y Director del Health Communication Program en el Annenberg Public Policy Center, de la Universidad de Pennsylvania. También, se doctoró en psicología en la Universidad de California.

“Autor de siete libros y de más de 250 artículos y capítulos de libro, fue presidente de la Sociedad de Psicología del Consumidor y la Sociedad Interamericana de Psicología” (Pinazo, 2010). Jugó un papel importante para poder entender las actitudes y cómo éstas influyen en el comportamiento. Mucho de lo que sabemos acerca de las actitudes y las creencias en el cambio de conducta se debe a los trabajos seminales de Fishbein. En noviembre de 2009, murió de un ataque al corazón a los 73 años.

El segundo, “Icek Ajzen actualmente de 78 años, nacido en 1942 en Polonia, tiene un PhD en Psicología Social, es Magíster en Psicología de la Universidad de Illinois, Estados Unidos y Bachiller en Psicología y Sociología de la Universidad Hebrea de Jerusalén en Israel. Ha sido Profesor Emérito de Psicología, Jefe de la División de Personalidad y Psicología Social y Presidente asociado del Departamento de Psicología de la Universidad de Massachusetts, Estados Unidos. Además, ha sido Profesor Visitante de Psicología de la Universidad de Jerusalén y de la Universidad de Tel Aviv en Israel y Profesor de Psicología de la Universidad de Illinois en Estados Unidos” (Centrum PUCP Business School).

Autor/coautor de diversos libros entre los que podemos mencionar:

- Fishbein, M., & Ajzen, I. (2010). Predicting and changing behavior: The reasoned action approach. New York: Psychology Press (Taylor & Francis).

- Ajzen, I., Albarracín, D., & Hornik, R. (Eds.) (2007). Prediction and change of health behavior: Applying the reasoned action approach. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ajzen, I. (2005). Attitudes, personality, and behavior (2nd. Edition). Milton-Keynes, England: Open University Press / McGraw- Hill.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). Understanding attitudes and predicting social behavior. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research. Reading, MA: Addison-Wesley.

Ganador de los siguientes premios y Distinciones:

- 2016 Conferencia Distinguida, “La teoría del comportamiento planeado: enfoque en la persuasión”. Melvin L. DeFleur Distinguished Lecture Series, Departamento de Comunicación de Masas, Universidad de Boston.
- 2016 Distinguido Premio a la Contribución Científica, Sociedad por la Personalidad y Psicología Social – Actitudes e Influencia Social Grupo de Interés.
- 2013 Distinguished Scientist Award, Sociedad de Psicología Social Experimental.
- 2005 Identificado como un investigador muy citado en ISI Web of Knowledge (<http://isihighlycited.com/>).
- 2002 Christiansen Memorial Award en Psicología, Universidad de Bergen, Noruega
- 1995 Premio Fulbright de Viaje a Bulgaria
- Premio a la Contribución Científica Distinguida, Sociedad para la Personalidad y la Psicología Social – Actitudes y Grupo de Interés de Influencia Social.

Actualmente es Profesor Emérito de la Universidad de Massachusetts y Profesor Distinguido de CENTRUM PUCP Business School (Centrum PUCP Business School).

Conceptos Básicos de la Teoría

Ambos trabajaron en la Teoría de la Acción Razonada y realizaron un modelo, que llevó a ambos a lograr la resolución de problemas sociales dentro de la rama de salud psicológica, el estudio de la comunicación e investigación sobre el comportamiento de consumo. Dicho modelo, es uno de toma de decisiones racional, es decir, establece que la conducta es el resultado de un proceso racional y deliberativo. En este sentido, “asume que la mayoría de los comportamientos sociales relevantes están bajo el control volitivo del sujeto y que siendo el ser humano un ser racional que procesa la información que dispone en forma sistemática, utiliza dicha información estructurada para formar la intención de realizar (o no realizar) una conducta específica” (Dorina, 2005, pp. 22, 23).

“La intención se refiere a la decisión de ejecutar o no una acción particular y, dado que es el determinante más inmediato de cualquier comportamiento humano, es considerada la pieza de información más importante para la predicción de una determinada conducta. Por otra parte, la intención está determinada por un factor personal o "actitudinal" (actitud hacia la conducta) y un factor social o "normativo" (norma subjetiva). A su vez, estos componentes están en función, respectivamente, de las creencias conductuales y de las creencias normativas” (Dorina, 2005, p. 23).

“El componente actitudinal se refiere a la actitud del sujeto hacia el propio desempeño de una conducta específica bajo determinadas circunstancias. Dado que Fishbein (1967) define a la actitud como una predisposición aprendida a responder a un objeto en forma consistentemente favorable o desfavorable, este componente apunta a los sentimientos positivos o negativos del sujeto respecto de su conducta en cuestión” (Dorina, 2005, p. 23).

“El componente normativo se refiere a la norma subjetiva del individuo que indica su percepción de la presión social que se ejerce sobre él para que ejecute (o no ejecute) una determinada conducta” (Dorina, 2005, p. 23).

“Empíricamente, la predicción de la conducta se realiza a través de la siguiente ecuación de regresión múltiple:

$$C \sim I = \left[\sum_{i=1}^n CrCi Ei \right] W0 + \left[\sum_{i=1}^n CrNi MCi \right] W1$$

123 123

A.C. N.S

C representa a la conducta real, I representa a la intención de llevarla a cabo, AC

representa a la actitud hacia la realización de la conducta, que es estimada por las creencias conductuales -CrCi- y la evaluación de los resultados -Ei -.NS representa a la norma subjetiva, que es estimada por las creencias normativas -CrNi- y por la motivación para cumplir con las expectativas percibidas -MCi-. W0 y W1 representan a los pesajes determinados empíricamente” (Dorina, 2005, pp. 23, 24).

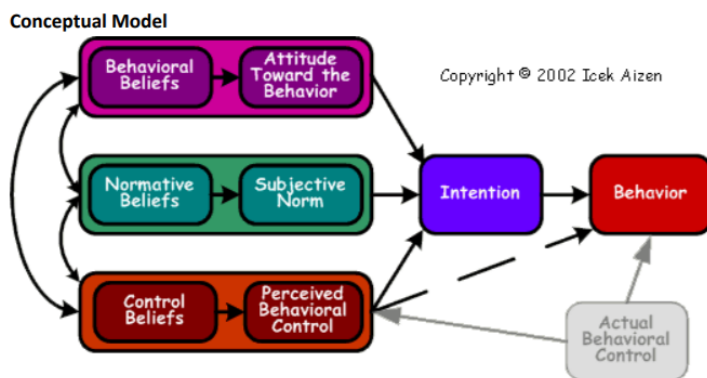
“En resumen, la teoría de la acción razonada puede ser traducida a una ecuación de regresión múltiple, donde los dos predictores son las variables o componentes actitudinal y normativo y el criterio es la intención de ejecutar una conducta. Los coeficientes de regresión estandarizados (W0 y W1) pueden servir como estimaciones de los pesajes empíricos de los predictores (Ajzen y Fishbein, 1973)” (Dorina, 2005, pp. 23, 24).

“Por otra parte, la Teoría de la Acción Razonada sostiene que cualquier variable externa al modelo propuesto (características demográficas, situacionales o de personalidad) puede influir sobre la intención y también, indirectamente, sobre la conducta real, sólo si influye sobre el componente actitudinal y/o sobre el componente normativo y/o sobre sus pesajes respectivos. Es decir, que la relación entre una variable externa y la intención de llevar a cabo una conducta específica está mediada por uno o por los dos factores que determinan la intención” (Dorina, 2005, p. 24).

“En términos generales, un individuo tendrá la intención de realizar una conducta dada cuando posee una actitud positiva hacia su propio desempeño en la misma y cuando cree que sus referentes sociales significativos piensan que debería llevarla a cabo

(Fishbein, 1990). Dada una alta correlación entre la intención de realizar una conducta y el comportamiento real, los dos componentes de la teoría podrían predecir la conducta e informar sobre los determinantes de la misma, siendo estos dos propósitos el objetivo último de la teoría de la acción razonada” (Dorina, 2005, p. 24).

Ajzen, basándose en la Teoría de Acción Razonada, generó otra teoría complementaria llamada Teoría de Comportamiento Planificado. Esta teoría, “establece la premisa de que cualquier comportamiento requiere un cierto nivel de planeación y este puede ser precedido por la intención de adoptar dicho comportamiento (Ajzen, 1991). Así, el proceso de tomar la decisión de desarrollar una carrera emprendedora puede ser considerado como una conducta motivada o comportamiento planificado, existiendo una fuerte relación entre las intenciones y la acción” (Osorio, Londoño, 2015, p. 106).



Source: Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, p. 179-211.

Relación con el Tema “Violencia en los Videojuegos”

Como ya vimos, esta teoría pretende predecir la conducta de un ser, de acuerdo a sus creencias, vivencias, experiencias y también, de acuerdo a lo que consume. Teniendo esto en cuenta, el modelo, entonces nos podría servir de pauta y de ese modo, predecir si el joven que use videojuegos dentro de la rama “shooters”, tendrá o no un conducta agresiva o violenta en su vida en general.

Los autores explican que la intención del sujeto es un factor de gran importancia para las acciones que tomamos o realizamos, ya que, será el principal motivante para su realización. De igual forma, explican que existen factores externos al sujeto, como sus características demográficas, situacionales o de personalidad, que pueden tener una gran influencia en el acto y en la conducta real. La actitud del sujeto hacia el acto va relacionada con la consecuencia, lo que hará que si es un acto es malo la consecuencia será mala; dentro de las actitudes hay dos factores por los cuales son influenciadas: 1) *Las creencias conceptuales*, que van con respecto a las consecuencias de la conducta realizada (ej. Si el resultado es probable o no) y 2) *evaluación*, de las posibles consecuencias (ej. Si el resultado será positivo o no). Los resultados pueden ser positivos, negativos o neutrales, esto nos dará una correlación directa entre las actitudes y las consecuencias (Del Rocío, 2009, p. 2).

En nuestra investigación, vemos si todos estos factores funcionan como complemento en el desarrollo de una conducta violenta. Aunada a nuestra investigación, podremos hilar la teoría y de cómo con ésta, podríamos entonces explicar qué tan predecible sería desarrollar una conducta violenta combinando todos los factores que envuelven a la persona.

Estructuración de constructos

La agresividad es un instinto innato en el hombre y en los animales, mientras que la violencia es un producto humano fruto de la socialización y la cultura.

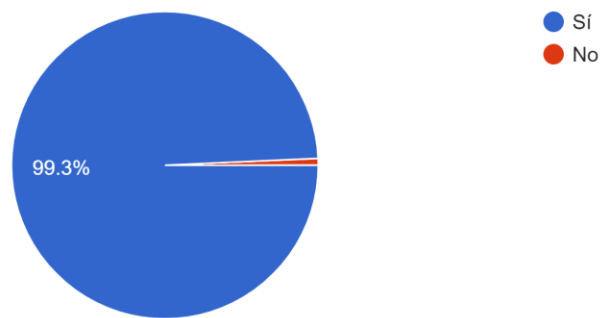
Violencia en los videojuegos: La violencia no es un comportamiento natural del ser humano, sino que se trata de un producto cognitivo y sociocultural alimentado por los roles sociales, los valores, las ideologías, los símbolos, etc. La violencia es, por tanto, una conducta aprendida y con una gran carga de premeditación e intencionalidad (la agresividad, en cambio, es inconsciente). Esta forma de actuar violenta no existe en ninguna otra especie animal, sólo en el hombre [12, 15, 16, 17, 19].

Agresividad visual en los videojuegos: La agresividad es un instinto innato en el hombre y en los animales. Existe la agresividad manifiesta la cual, se produce de forma directa entre agresor y víctima y la agresividad de tipo racional, que se genera de forma indirecta a través de otros sujetos.

Resultados de la Recopilación de Información Cuantitativa (Gráficos)

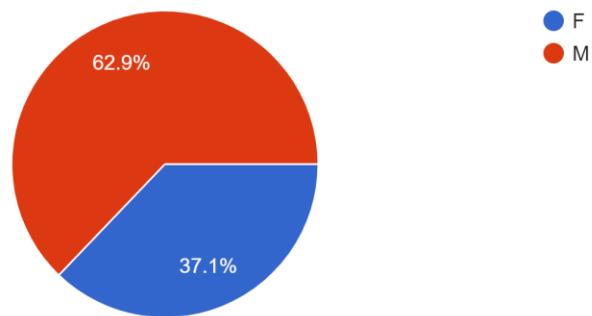
¿Eres alumno de la Universidad Anáhuac Norte? En caso de que sea “No”, aquí termina la encuesta.

428 responses



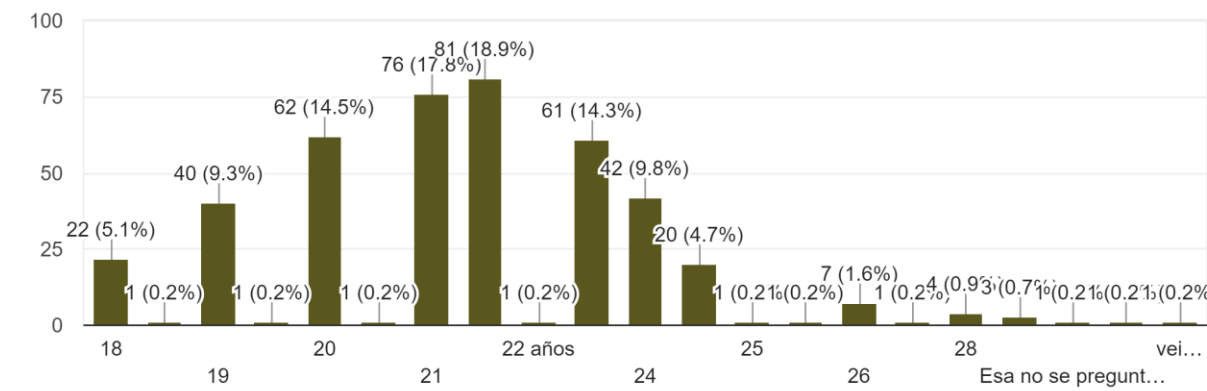
Sexo:

428 responses



Edad:

428 responses



¿Cuál es tu código postal?

428 responses



¿Qué licenciatura estudias?

428 responses

Comunicación

Medicina

Comunicación

Mercadotecnia

Arquitectura

Derecho

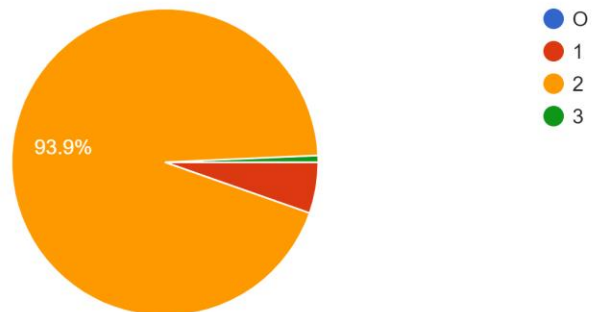
Psicología

Gastronomía

Medicina

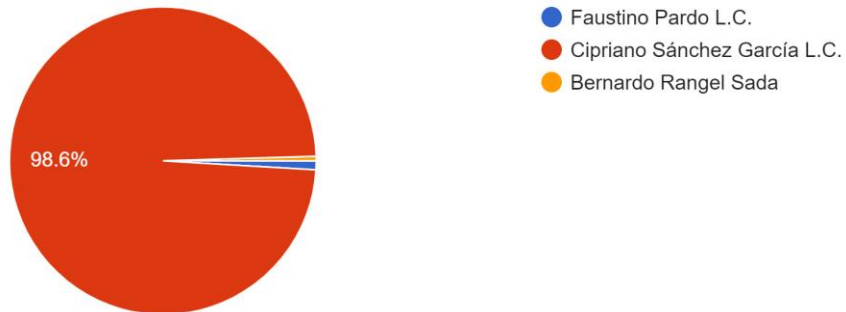
¿Cuántos Starbucks hay en la Anáhuac?

428 responses



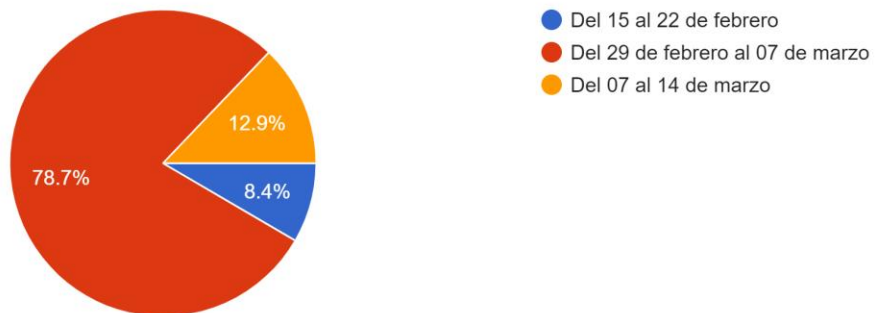
¿Cómo se llama el Rector?

428 responses



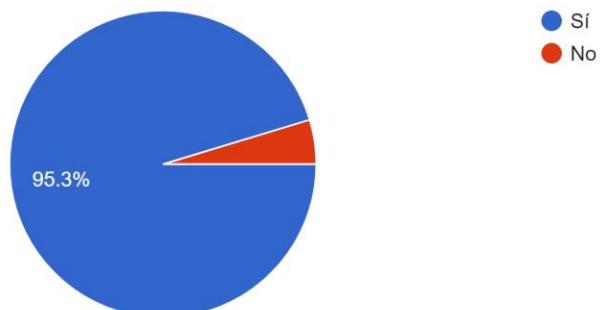
¿De que fecha a qué fecha fue la semana de exámenes de medio término?

428 responses



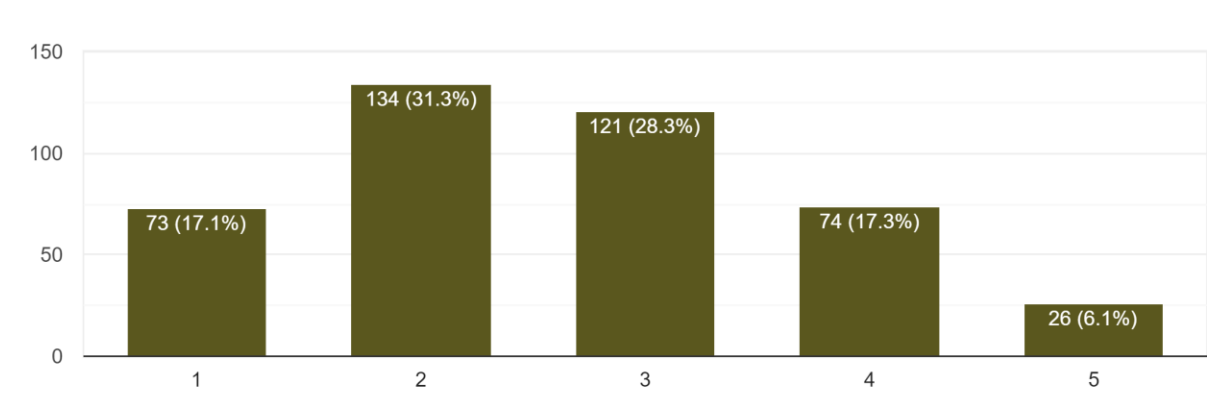
¿Juegas videojuegos? En caso de que sea "No", aquí termina la encuesta.

428 responses



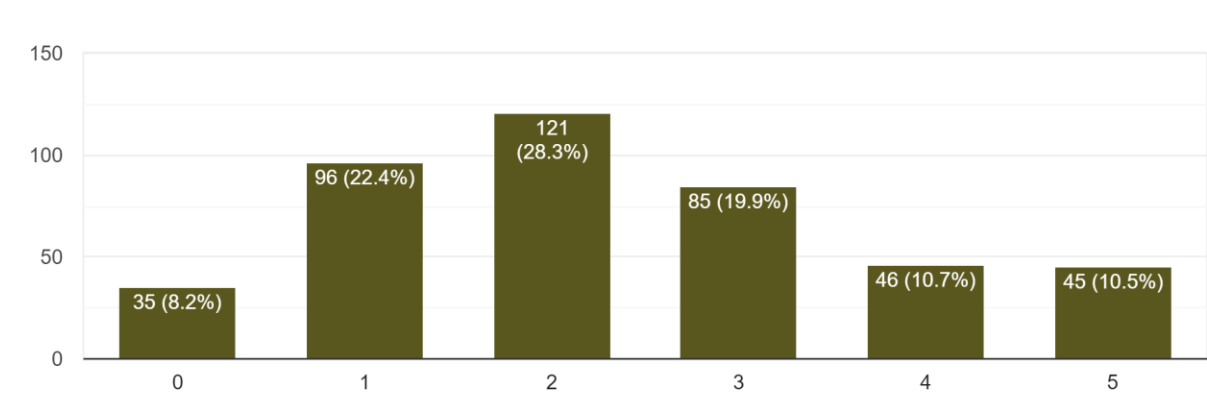
Del 1 al 5, siendo 5 lo más,¿Cuánta prioridad le das a los videojuegos?

428 responses

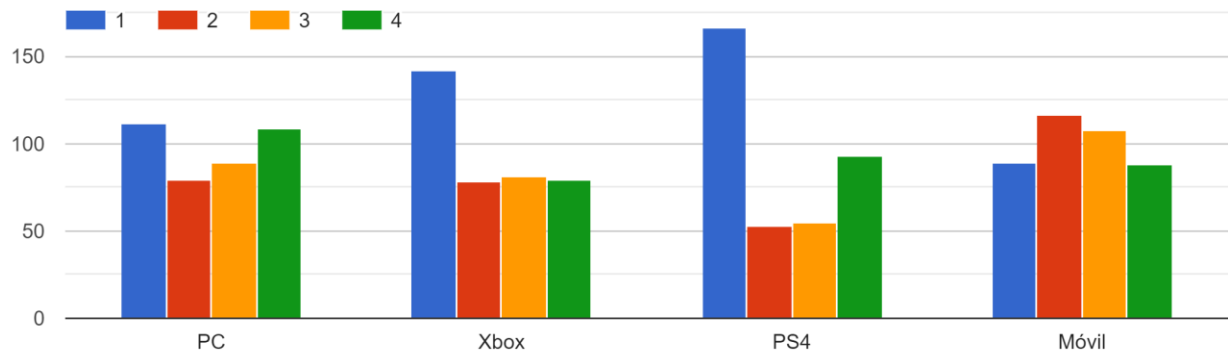


En promedio, ¿cuántos videojuegos de Shooters juegas? En caso de que sea “0”, aquí termina la encuesta.

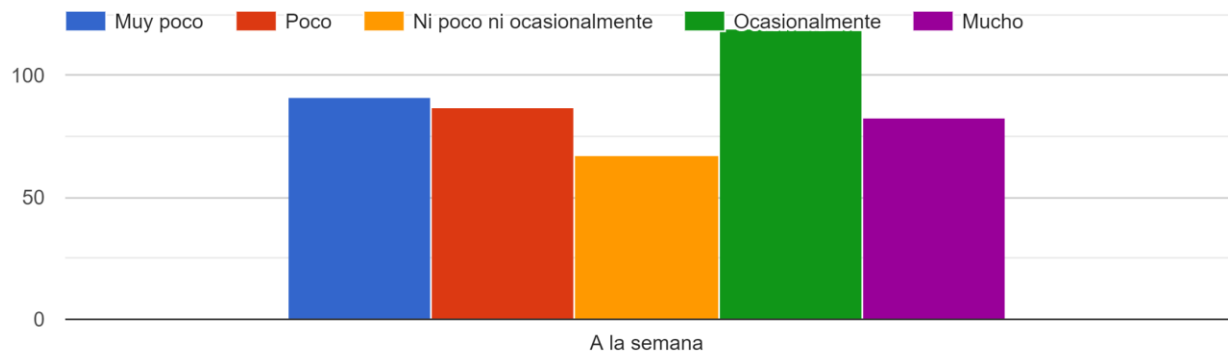
428 responses



Ordena del 1 al 5, siendo 1 lo más, los dispositivos en los que más juegas.

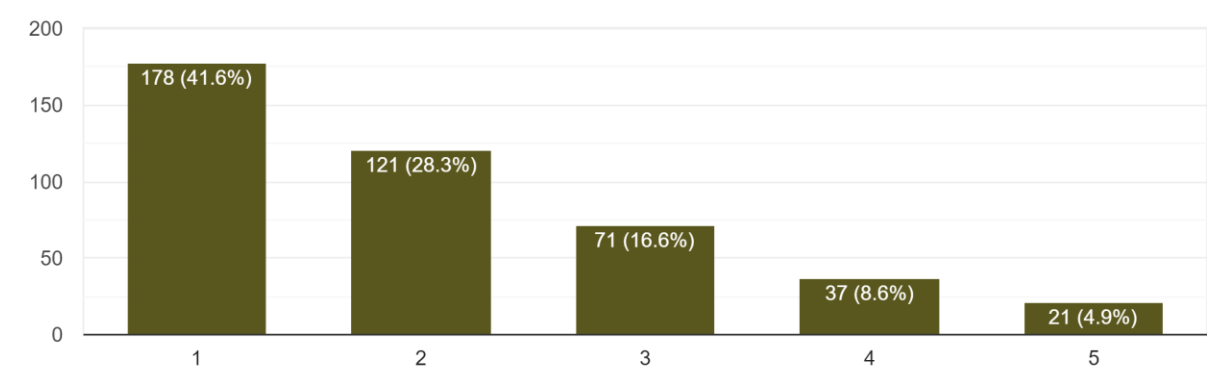


¿Cuántas veces a la semana juegas videojuegos?



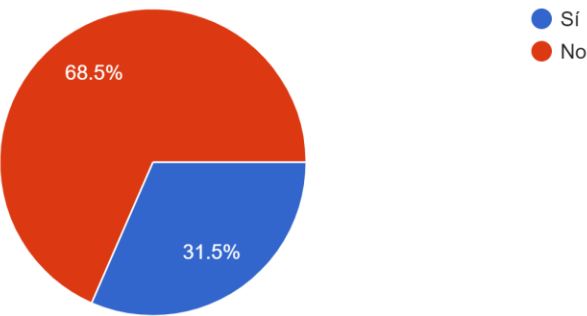
Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿cuánta relación consideras que hay entre los videojuegos de Shooters y la violencia (Física, verbal y/o psicológica)?

428 responses



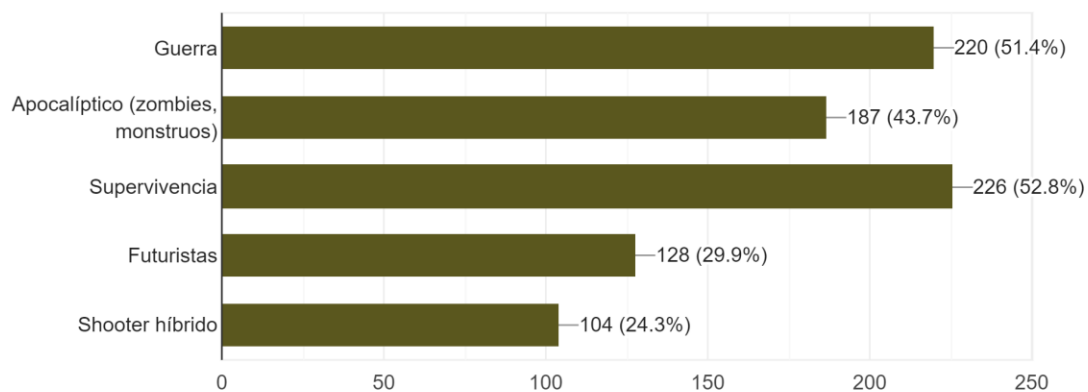
Durante alguna partida, ¿has actuado de manera violenta hacia objetos u otra persona? (Física y/o verbal)

428 responses



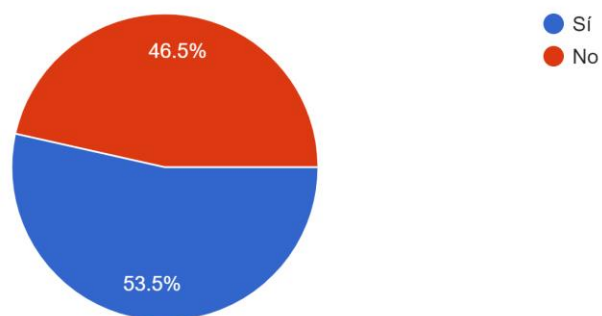
De los siguientes videojuegos, ¿cuáles son los que más juegas?

428 responses



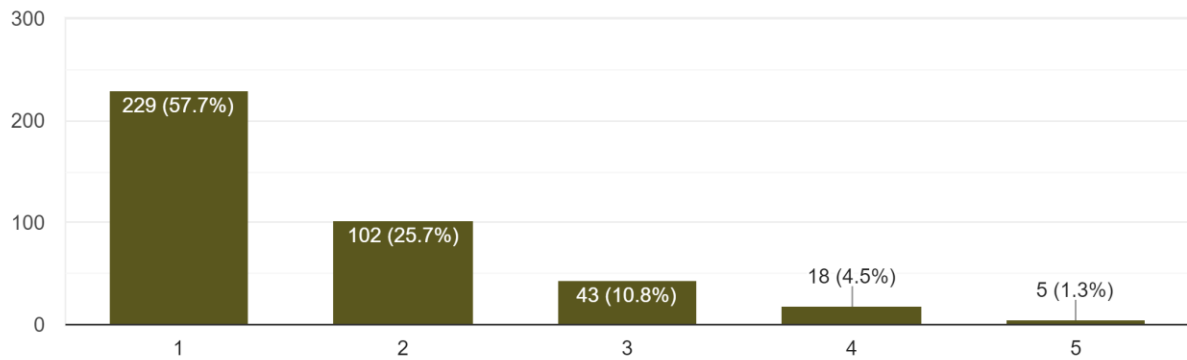
¿Cuándo juegas en línea tienes interacciones verbales con los demás?

428 responses



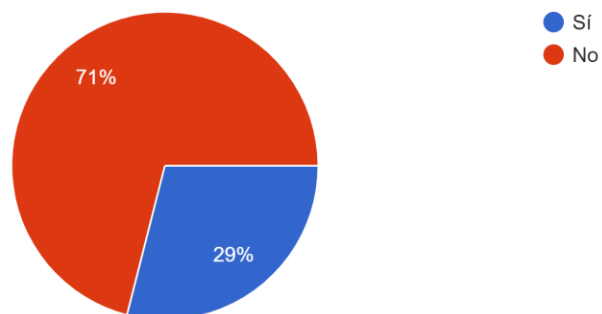
Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿qué tan violenta es tu interacción con los demás jugadores de la partida?

397 responses



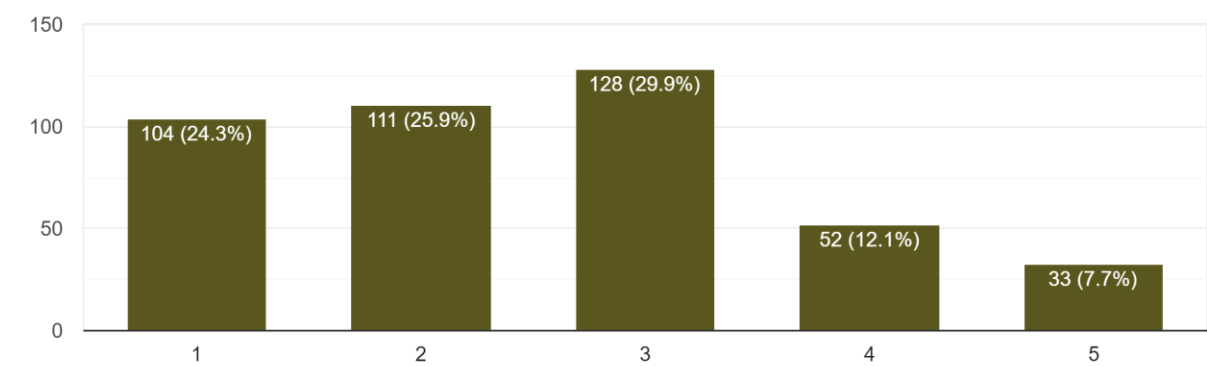
¿Crees que un videojuego te pueda atraer más si la violencia que tiene es más explícita y real?

428 responses



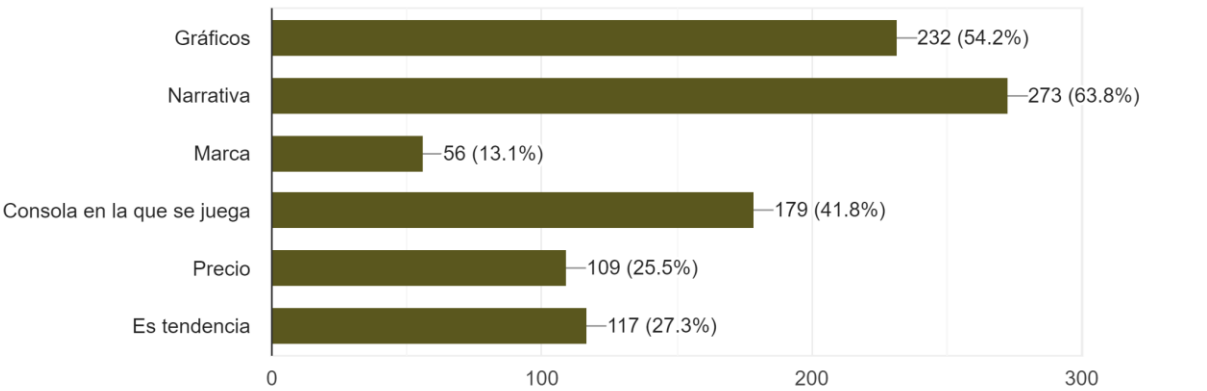
Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿Cuánto crees que los videojuegos violentos pueden llegar a ser educativos?

428 responses



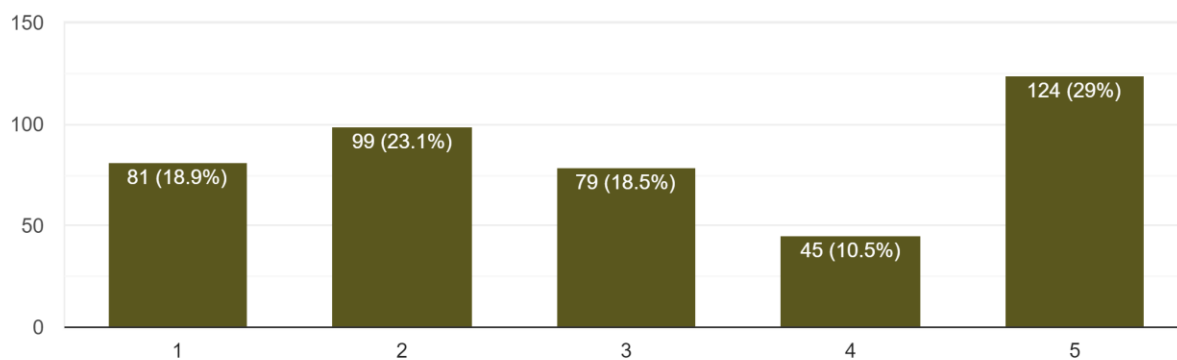
A la hora de escoger un videojuego, ¿qué es lo que más te llama la atención?

428 responses



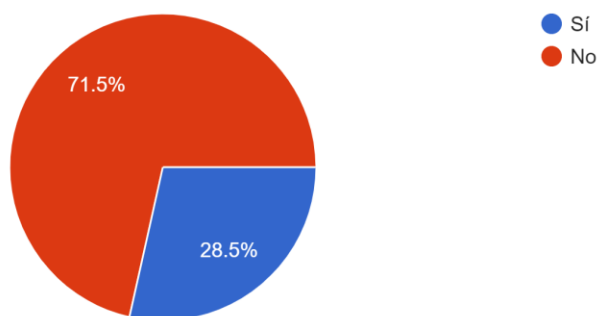
¿Cuántos juegos con violencia explícita posees actualmente?

428 responses



Crees que en un videojuego cuyo objetivo es matar, ¿te pueda enganchar con más facilidad?

428 responses



Análisis de Resultados de la Recopilación de Información Cuantitativa

Factores Demográficos:

Como era de esperarse, debido al tema de la investigación (videojuegos de modalidad shooter), se obtuvo una mayor participación del sexo masculino (62.8%) que del femenino (37.2%). Sin embargo, la participación femenina fue muy satisfactoria.

El rango de edad es desde la mayoría de edad (18 años) hasta los 30 años. La edad promedio de los resultados obtenidos es de 21 años, con una mediana de 22 años. Con lo cual, se puede concluir que la mayoría de los encuestados se encuentran cursando el quinto o sexto semestre de la carrera.

5. ¿Juegas videojuegos? En caso de que sea “No”, aquí termina la encuesta.

Los resultados arrojados por esta pregunta fueron muy satisfactorios, debido a que, al 95.3 % de los encuestados respondieron que “sí” juegan videojuegos. Lo cual demuestra que el uso de videojuegos como medio de entretenimiento es popular.

6. Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿Cuánta prioridad le das a los videojuegos?

En relación con la pregunta anteriormente analizada, esta, nos muestra la prioridad del uso de videojuegos en los encuestados, al posicionarnos en una escala del 1 al 5, considerando que 1 es la prioridad más baja y 5 la más alta. Un 31.1 % posicionó a los videojuegos en el número 2, 28.5% en la posición 3, 17.4% en el número 4, 16.9% en la posición más baja (1) y por último, un 6.1% en la posición más elevada (5).

7. En promedio, ¿cuántos videojuegos de Shooters juegas? En caso de que sea “0”, aquí termina la encuesta.

De 428 respuestas analizadas al momento, la mayoría, siendo un número de 121 personas, contestaron que juegan al menos, 2 juegos diferentes dentro de la categoría “shooter”. Por debajo, están los que sólo juegan 1 dentro de esta categoría con un 22.4% de personas. 85 contestaron que juegan 3 juegos diferentes de shooter y entre 4 y 5 juegos diferentes, hay 46 y 45 personas, respectivamente.

8. Ordena del 1 al 4, siendo 1 lo más, los dispositivos en los que más juegas.

De esta pregunta, podemos destacar que en lo que más se juega es en PlayStation 4, que obtuvo número uno con 166 personas. En lo que menos se juega, por otro lado, es en el móvil, que tuvo 89 de respuestas en número 1. El segundo dispositivo más utilizado, es el Xbox, dejando a la PC en tercer lugar.

9. ¿Cuántas veces a la semana juegas videojuegos?

Fueron 119 personas las que contestaron que “Ocasionalmente”, es decir, que están más inclinados a jugar a que no. En posición neutra, es decir, en “Ni poco, ni ocasionalmente”, hay 67 personas, siendo el valor más bajo. Los que juegan “Mucho”, fueron 83, mientras que los que juegan “Muy poco”, fueron 91.

10. Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿cuánta relación consideras que hay entre los videojuegos de Shooters y la violencia (Física, verbal y/o psicológica)?

En este apartado, la gran mayoría, se inclina a pensar que no hay relación entre los videojuegos de shooters y la violencia de cualquier tipo. Fue el 41.6% el que establece 1, como parámetro para medir la violencia y los videojuegos, mientras que 21 personas, se colocaron en 5, donde establecen que hay mucha relación entre los juegos y la violencia. En posición neutral, es decir 3, hubo 72 personas. Mientras que en 2 y 4, hubo 121 y 37, respectivamente.

11. Durante alguna partida, ¿has actuado de manera violenta hacia objetos u otra persona? (Física y/o verbal)

Las personas encuestadas, en su mayoría y más de la mitad (el 68.5%), afirmó que no ha sido violento durante una partida. Por otro lado, 135 personas, afirmaron que sí.

12. De los siguientes videojuegos, ¿cuáles son los que más juegas?

El género más popular entre los encuestados, es el de supervivencia, que tuvo 226 personas y se llevó 52.8% de los votos. No muy atrás, está el de guerra, con 220 personas y 51.4% de preferencia. El menos jugado, fue el shooter híbrido, que está muy por debajo del tercer lugar: apocalíptico (43.75%) y en cuarto, los futuristas, con 128 personas.

13. ¿Cuándo juegas en línea tienes interacciones verbales con los demás?

En línea, es más fácil establecer contacto con otros jugadores. Tanto pueden ser tus conocidos o no. Es así, que 229 personas (53.5%), establecen que tienen interacción verbal mientras juegan en esta modalidad, mientras que el 46.5%, es decir, 199 personas, establecieron que no.

14. Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿qué tan violenta es tu interacción con la demás jugadores de la partida?

Durante la interacción de los juegos, es posible que se pueda volver un tanto violenta ya sea con tus conocidos o no. 230 (53.6%) personas, establecieron que su interacción no es violenta con los demás jugadores

15. ¿Crees que un videojuego te pueda atraer más si la violencia que tiene es más explícita y real?

Lo que puede llegar a atraer de un videojuego es la similitud a la realidad dentro de la violencia en el videojuego. 305 (71%) personas contestaron que la similitud a la realidad en la violencia no es lo que les atrae de un videojuego

16. Del 1 al 5, siendo 5 lo más, ¿Cuánto crees que los videojuegos violentos pueden llegar a ser educativos?

Aun con violencia dentro de los videojuegos, se puede educar al jugador. Los encuestados nos contestaron de manera variada, pero con 110 respuesta no pusieron el 2 que nos dice que no creen que los videojuegos puedan ser educativos y violenta a la vez

17. A la hora de escoger un videojuego, ¿qué es lo que más te llama la atención?

Queremos saber qué es lo que le llama la atención al jugador. Tuvimos igual respuesta variadas pero la gran mayoría se fue más por gráficos y narrativa

18. ¿Cuántos juegos con violencia explícita posees actualmente?

Con respecto al tema de la investigación, queremos ver cuántos videojuegos con violencia tienen los jugadores 123 personas (28.7%) nos contestaron que sí tienen varios videojuegos con violencia explícita, mientras el resto tienen normalmente entre 3-1

19. Crees que en un videojuego cuyo objetivo es matar, ¿te pueda enganchar con más facilidad?

Queremos ver qué tan fácil es atraer al público con el objetivo del videojuego que sea matar. 307 personas (71.6%) nos contestaron que no es fácil engancharse con el objetivo de matar

Discusión

Si recordamos, tanto Martin Fishbein como Icek Ajzen, trabajaron en la Teoría de la Acción Razonada y realizaron un modelo, que llevó a ambos a lograr la resolución de problemas sociales dentro de la rama de salud psicológica, [...] Dicho modelo, es uno de toma de decisiones racional, es decir, establece que la conducta es el resultado de un proceso racional y deliberativo. En este sentido, “asume que la mayoría de los comportamientos sociales relevantes están bajo el control volitivo del sujeto y que siendo el ser humano un ser racional que procesa la información que dispone en forma sistemática, utiliza dicha información estructurada para formar la intención de realizar (o no realizar) una conducta específica” (Dorina, 2005, pp. 22, 23).

Ahora bien, visto desde los resultados obtenidos, podemos vincularlo con que las personas encuestadas, en su mayoría y más de la mitad (el 68.5%), afirmó que no ha sido violento durante una partida. Por otro lado, 135 personas, afirmaron que sí. Estas personas que afirman haberlo sido, de acuerdo a Fishbein y Ajzen, entonces actuaron de manera totalmente consciente. De este modo, que la interacción en los videojuegos se pueda volver un tanto violenta es una función totalmente dependiente de los que se encuentran en la partida. En cambio, para las 230 (53.6%) personas, que establecieron que su interacción no es violenta con los demás jugadores, es una decisión hecha por ellos. Aunque los factores externos también influyen en la conducta, según los autores, hay que tomar en cuenta que, “en términos generales, un individuo tendrá la intención de realizar una conducta dada cuando posee una actitud positiva hacia su propio desempeño en la misma y cuando cree que sus referentes sociales significativos piensan que debería llevarla a cabo” (Fishbein, 1990). En este sentido, podemos rechazar que sean los demás jugadores quienes impulsen a alguien más a ser violento.

Como se expuso anteriormente, existe “una alta correlación entre la intención de realizar una conducta y el comportamiento real, los dos componentes de la teoría podrían predecir la conducta e informar sobre los determinantes de la misma, siendo estos dos propósitos el objetivo último de la teoría de la acción razonada” (Dorina, 2005, p. 24).

Por consiguiente, se debería de realizar una investigación minuciosa en los individuos que contestaron que sí han actuado de manera violenta hacia un objeto o persona, con la finalidad de determinar el factor detonante de este comportamiento. Mediante la implementación del componente actitudinal, el cual, nos da una visión sobre el sentimiento que el individuo genera respecto a la manera en la que actuó, y el componente normativo, en el cual, se aseguraría que el individuo no sufrió de ninguna presión social al ejecutar dicha acción.

Asimismo, se deberían de considerar los factores externos de los sujetos que admitieron actuar de manera violenta, debido a que, como expone la Teoría de la Acción Razonada, “cualquier variable externa al modelo propuesto (características demográficas, situacionales o de personalidad) puede influir sobre la intención y también, indirectamente, sobre la conducta real” (Dorina, 2005, p. 24). Si se demuestra entonces, que el individuo posee una actitud positiva hacia su forma de actuar, apunta que la acción se produjo con intención, o, en otras palabras, conciencia, por lo tanto, la acción no fue ejecutada bajo la manipulación o coerción por parte del contacto recurrente de los videojuegos.

Tomando en cuenta la Teoría de Comportamiento Planificado, teoría complementaria de la Teoría de Acción Razonada, por parte de Icek Ajzen, “cualquier comportamiento requiere un cierto nivel de planeación y este puede ser predicho por la intención de adoptar dicho comportamiento (Ajzen, 1991). Así, el proceso de tomar la decisión de desarrollar una carrera emprendedora puede ser considerado como una conducta motivada o comportamiento planificado, existiendo una fuerte relación entre las intenciones y la acción” (Osorio, Londoño, 2015, p. 106). Es necesario conocer las verdaderas motivaciones de los individuos que actuaron de manera violenta en una

partida de videojuegos, para determinar sus intenciones y los factores que impulsaron dicha acción.

Con lo visto en las teorías anteriores, aun así, no es posible poder relacionar la violencia hacia la rama de videojuegos que nosotros tomamos en cuenta, está siendo los juegos shooters, ya que, la agresividad pudo generarse en otra rama de videojuegos y el jugador simplemente la cargo a esta rama de videojuegos. Con base a lo dicho anteriormente si sería de gran utilidad la investigación minuciosa de los jugadores que aceptaron ser violentos para así poder averiguar si la violencia vino de algún otro tipo de videojuegos o de algún factor externo a los videojuegos.

Con los resultados que obtuvimos de las encuestas es posible decir que nuestra teoría de que los videojuegos no generan violencia es cierta ya que la mayoría de los encuestados mencionaron que no son violentos al momento de jugar los videojuegos y menos cuando interactúan con más personas. Lo que nos dice que los videojuegos no generan violencia en los jugadores. Por lo que otros factores pueden ser los indicios de la violencia en los jugadores que admitieron ser violentos.

Con las respuesta de los encuestados también podemos ver que los jugadores se basan más en lo que son las gráficas y la narrativa para la elección de sus videojuegos, por lo que nos dice que si un videojuego shooter no posee buenas cualidades en estas dos ramas es muy factible que no compren el juego por lo tanto no lo jugarían, esto nos dice que la violencia puede surgir de otra rama de videojuegos ya que no solo los juegos shooters son los que poseen violencia, el simple hecho de que en los premios Game Awards el mejor juego en general fue “Sekiro: Shadows Die Twice”, uno con gran violencia pero los jugadores lo nominaron el mejor no por la violencia sino por la narrativa, gráficos, la interfaz de interacción y más detalles, en la única rama en la cual un videojuego shooter quedó ganador fue en Call of Duty Mobile que es un videojuego para el celular. Esto nos dice que los jugadores no buscan el tema de violencia para la elección de sus videojuegos si no cómo se juega, los gráficos y la historia.

Los juegos de shooters si son de los videojuegos más jugados alrededor del mundo y con nuestras encuestas nosotros confirmamos que no son esta rama de videojuegos los que generan violencia en la mayoría de los alumnos de la Universidad Anáhuac y los que admitieron a ser violentos se podría hacer una investigación a profundidad para denominar de donde viene la violencia.

Conclusiones

Para hacer nuestra conclusión, es necesario recordar nuestra hipótesis. En ésta, planteamos que no existe una relación directa entre la violencia que se genera en las diferentes sociedades y los videojuegos que consumen. Ahora bien, visto por el lado de las respuestas obtenidas en las encuestas aplicadas, esto resultaría cierto, ya que no se obtuvo registro de que fueran los videojuegos causantes de la violencia de una persona en la mayoría de los casos. Y apoyándonos en la Teoría de Comportamiento Planificado y Teoría de Acción Razonada de los teóricos Martin Fishbein e Icek Ajzen, en la cual afirman que, son diversos los factores que influyen en la intención, aspecto fundamental, del individuo al realizar una acción.

Sin embargo, en los pocos casos en los que sí se presenta violencia (física, verbal o de cualquier otro tipo), están involucrados otros factores, indirecta o directamente. En esta cuestión, creemos que sería otro tipo de investigación en la que se destacará el porqué de esas actitudes violentas y que las ocasionan.

Por nuestra parte, reafirmamos la certeza de nuestra hipótesis, en la que aseguramos que los videojuegos no son causantes de violencia de ningún tipo, al mismo tiempo que no son factores relacionados.

Referencias

Balerdi Etxeberria, F. (2011). Videojuegos Violentos y Agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, 31-39.

CentrumPUCP Business School. (s.f.). *Icek Ajzen*. Obtenido de <http://centrum.pucp.edu.pe/profesores/icek-ajzen/>

Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M., & Ruíz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 1011-1024.

CNN En Español. (27 de Agosto de 2013). Tecnología: CNN En Español. Obtenido de CNN En Español: <https://cnnespanol.cnn.com/2013/08/27/los-10-videojuegos-violentos-mas-polemicos/>

Del Rocío, M. (2009) *Teoría de la Acción Razonada*. Educación para la salud, 2.

Dorina, S. (2005). *Teoría de la Acción Razonada: Una Propuesta de Evaluación Cualitativa-Cuantitativa de las Creencias acerca de la Institucionalización Geriátrica*. *Laboratorio de Evaluación Psicológica y Educativa*, 22-24.

Gama, L. (2017). *Game Over: Juegos Electrónicos y Violencia*. Barcelona: UOC.

Marcano, B. E. (2014). *Factores Emocionales en el Diseño y la Ejecución de Videojuegos y su valor formativo en la Sociedad Digital. El Caso de los Videojuegos Bélicos*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Morales, J. (2015). *Serious Games: Diseño de Videojuegos con una Agenda Educativa y Social*. Barcelona: Sònia Poch Masfàrre.

Osorio, F., Londoño, J. (julio-diciembre de 2015). *Intención Emprendedora de Estudiantes de Educación Media: Extendiendo la Teoría de*

Comportamiento Planificado Mediante el Efecto Exposición. Cuadernos de Administración, 106.

Pinazo, S. (19 de Enero de 2010). *InfoCop Online*. Obtenido de InfoCop Online: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=2728

Sol, B. (7 de Junio de 2014). IGN. Obtenido de IGN: <https://es.ign.com/wii/72162/feature/breve-historia-de-los-first-person-shooters>

Reflexión Personal

A lo largo de este proyecto, me he dado cuenta de la importancia que tiene la investigación y, sobre todo, el llevar una metodología. Muchas veces no somos capaces de comprender o relacionar lo que vemos en nuestras materias, con elementos o situaciones de la vida real, sin embargo, de esta materia me llevo una capacidad analítica y subjetiva, que me será útil para toda la información que reciba. Como bien dice el bioquímico húngaro Albert Szent-Györgyi, ganador del Premio Nobel de Fisiología o Medicina en 1937 *“Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto, y pensar lo que nadie más ha pensado”*. El investigar es ser capaz de generar una perspectiva única, sobre un tema ya analizado, y dar a conocer nuevos descubrimientos o simplemente una nueva forma de observar.

Es importante recalcar, que no nos debemos de encerrar y dejar cegar por nuestra visión, en todo momento se debe de mantener un pensamiento analítico y se debe de ser capaz de aceptar nuestros errores. Al aceptar nuestros errores, obtenemos más conocimiento sobre el tema que estamos analizando, *“La ciencia se compone de errores, que a su vez son los pasos hacia la verdad” - Jules Verne.*

Lo antes mencionado, hace alusión a la importancia de la rectitud y ética que debe de tener cualquier investigador. Como todo en esta vida, existen ciertos valores y debemos de regirnos por ciertas normas al generar una investigación. Es primordial dar a conocer los resultados correctos y / o verdaderos, sin importar que puedan negar la hipótesis de nuestra investigación, ya que, todo conocimiento nuevo es valioso. Los estudios científicos, aportan diversas herramientas que se pueden poner en práctica en la vida cotidiana, como un pensamiento analítico, crítico, el uso de metodologías, el valor de la constancia y el orden. Todos estos aplicables y beneficiosos hasta en las tareas más sencillas, y es aquí donde radica la verdadera importancia de una materia como Métodos de la Investigación Cuantitativa. *“La educación científica de los jóvenes es al menos tan importante, quizá incluso más, que la propia investigación” - Glenn Theodore Seaborg*