
Videojuegos violentos inciden en el comportamiento de los niños

04/06/2019



Durante el ensayo clínico realizado en un laboratorio de la estadounidense Universidad Estatal de Ohio se asignaron a parejas de niños (de ocho a 12 años) versiones del popular videojuego Minecraft, que incluye armas de fuego y espadas utilizadas para matar monstruos.

Luego de 20 minutos, los niños se entretenían con otros juguetes en una habitación que incluía un armario con dos pistolas desactivadas. El análisis del estudio incluyó a 220 infantes (con una edad promedio de 10 años) que encontraron un arma mientras jugaban.

Los niños expuestos a versiones violentas del videojuego tenían más probabilidades de participar en el comportamiento peligroso de apretar el gatillo hacia ellos mismos o hacia su compañero que los familiarizados con la versión no violenta.

Los especialistas aseguran que los juegos con armas y espadas fueron significativos incluso después de considerar otros factores atenuantes como el sexo, la edad, los rasgos de agresividad, la presencia de armas de fuego en el hogar, además del interés por las mismas.

El consumo de medios violentos sobre el que informaron los propios participantes también presentaba un riesgo de apretar el gatillo, tanto hacia sí mismos como hacia el compañero.

El estudio está limitado por el entorno artificial de un laboratorio universitario. Sin embargo, los autores de la investigación alientan a reducir la exposición de los niños a los videojuegos violentos.
