VIDEOJUEGOS Y SOCIALIZACIÓN POLÍTICA. VALORES, ACTITUDES Y REPERCURSIONES DE LA EXPERIENCIA GAMER

Maria Brotons Ponsoda
Universitat Autònoma de Barcelona

INTRODUCCIÓN

Los adolescentes españoles dedican una media de 47,23 minutos al día al uso de videojuegos. Debido a la importancia de los mismos en el ámbito social de los jóvenes, se ha realizado un análisis sobre las posibles implicaciones políticas, centrándose en el estudio de los videojuegos como posible nuevo agente de socialización política.

METODOLOGÍA

Hipótesis: los videojuegos son nuevos agentes de socialización política, que transmiten valores y actitudes negativos social y culturalmente

Estudio cualitativo de **revisión bibliográfica** de referencias teóricas como de estudios cuantitativos que las avalan.

RESULTADOS

El consumo de videojuegos es un agente de socialización a través de dos medios:

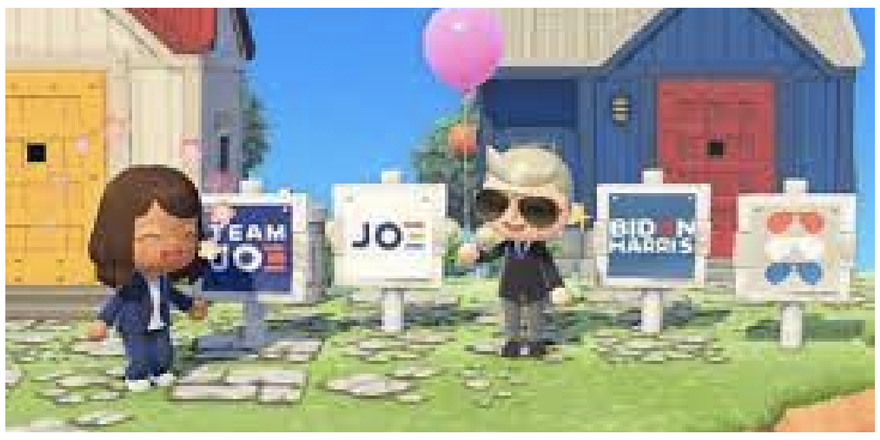
- Como evolución del agente tradicional **"peer group"**.
- **Herramienta aprendizaje** de valores y actitudes políticas.

Aparición y etapas tempranas de los videojuegos "brecha generacional" y **campaña de desprestigio** → vinculación con actitudes violentas y adictivas

Época de expansión del uso de videojuegos, **beneficios** de la industria, videojuegos como producto cultural

↓

Descubrimiento de beneficios a nivel educativo, social, neurológico



CONCLUSIÓN

El uso de videojuegos es una herramienta capaz de transmitir valores y actitudes políticos.

Los beneficios asociados a su uso son interesantes especialmente a nivel educativo.Los perjuicios vinculados a su uso, actualmente no han sido corroborados por estudios.

Necesidad **control** del contenido que se reproduce, en orden a evitar la transmisión de valores políticos contrarios a los principios básicos socialmente establecidos.

ecesidad de velar por una justa relación entre productores y **consumidores**

REFERENCIAS

Imhoff, D y Brussino, S. (2017). Socialización política: la dialéctica relación entre individuo y sociedad. En Brussino, S. (Comp.) Políticamente contribuciones desde la psicología política en Argentina (pp 37-79). Bs. As.: CONICET

González, C. (2014). Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas. Universidad de Deusto (España).

Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J., & Molina Alventosa, J. P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación.