

La exposición a streams de videojuegos violentos y desensibilización a la violencia

Curso 2020/2021

Área: Metodología

Alumno: Sergio Méndez Cabrera

Tutor: Miguel Ángel García Bello

ÍNDICE

	página
Resumen	3
Abstract	3
Introducción	3
Método	4
Diseño	4
Participantes	5
Materiales	6
Procedimiento	6
Análisis de datos	6
Resultados	6
Resultados sobre identificación y percepción de violencia	6
Resultados sobre cuestionarios de sensibilidad	7
Discusión	14
Limitaciones e investigaciones futuras	14
Conclusión	15
Referencias	15
Anexos	17

Resumen

Este estudio ha probado la relación entre ver streamings de videojuegos y la sensibilidad a la violencia. Los participantes fueron asignados de manera aleatoria para la visualización de un stream de un videojuego violento o uno de un videojuego no violento. Tras la visualización del stream se tomaron medidas de identificación con el jugador y el personaje del juego, además de medidas de percepción de violencia del juego y del jugador. No se detectaron diferencias de sensibilidad a la violencia en los análisis estadísticos. La hipótesis del estudio no fue corroborada. Análisis posteriores detectaron una relación entre no jugar videojuegos y una mayor sensibilidad a la violencia.

Abstract

The current study tested the relationship between watching streams of videogames and sensitivity to violence. Participants were randomly assigned to watch a non violent or a violent videogames stream. After watching the video, measures of identification with the player & the game character and perception of violence from the player & game were taken. The analyses didn't detect any differences between the violent game stream and the non violent game stream. The hypothesis that watching violent videogames stream would desensitize to violence was not supported. Subsequent analysis found a relationship between not playing videogames more sensitive to violence.

Introducción

La investigación sobre violencia y videojuegos se ve ligada a la aparición de videojuegos violentos realistas y la preocupación de la población de cómo esto podría afectar a los más jóvenes (Deselms & Altman, 2003). Muchos estudios basaron sus hipótesis en los trabajos de Bandura(1963) sobre el incremento de la conducta agresiva al ver violencia en películas y televisión. Los primeros estudios se centraban en los juegos violentos y se afirmaba que la exposición a estos generaba conductas agresivas. En años posteriores esta afirmación se matizaba con que los efectos negativos eran efectos a corto plazo (Freedman, 2001). Además se empezó a investigar los efectos que causaban sobre la conducta todo tipo de juegos, no únicamente videojuegos violentos.

En 1997 Van Schie & Wiegman quisieron ver si los niños que jugaban a videojuegos eran más violentos que sus compañeros de clase que no jugaban a estos. Las medidas de agresividad eran tomadas de la percepción que tenían los niños de sus compañeros. Los niños que jugaban a videojuegos no fueron juzgados como más agresivos que los que no jugaban por lo que establecieron que no había relación entre jugar videojuegos y conducta agresiva.

Mientras la exposición a juegos violentos incrementa las conductas agresivas, la exposición a juegos no violentos reduce las conductas agresivas por debajo de las medidas antes de la exposición(Sestir, Bartholow, 2010). Además la percepción de realismo en los juegos incrementos los efectos anteriormente mencionados (Gentile & Anderson, 2003)

Con el paso del tiempo gran parte de los estudios usaron el Modelo de Agresividad General (GAM, Bushman & Anderson,2002) como base. El GAM propone que factores situacionales

y personales funcionan como inputs que modifican los pensamientos, sentimientos y el arousal de un individuo, pudiendo estos incitar a la agresividad. La etapa final consiste en procesos metacognitivos los cuales determinarán si la conducta agresiva se lleva a cabo o se suprime. Por lo tanto jugar videojuegos violentos es considerado un factor situacional que incrementa temporalmente la inclinación hacia la agresividad. (McCarthy, Coley, Wagner, Zengel, Basham, 2016)

En 2016 Gabbiadini y colaboradores determinaron que la identificación con un personaje tenía un efecto interactivo dependiendo del contenido del juego si este era violento o no con creencias de masculinidad y la empatía por mujeres víctimas de violencia. A mayor identificación con un personaje de un juego violento sentían menos empatía por las mujeres víctimas de violencia, en cambio sentirse identificado con un personaje de un juego no violento aumentaba los sentimientos empáticos.

Actualmente hay una nueva tendencia sobre los videojuegos, esta es la de ver a otros jugar en directo a través de plataformas online, esto es conocido como plataformas de streaming. Millones de personas usan diariamente estas páginas para ver a otros jugar, además de ser una tendencia creciente (Chase, 2020). Los estudios sobre los streamings son escasos y solo se han interesado del porqué las personas están dispuestas a ver a otros jugar (Sjöblom, 2017). Hasta mi mejor conocimiento, no he encontrado estudios sobre el efecto de la exposición a streamings de videojuegos sobre la percepción de la violencia. Es por ello que este estudio se interesa en cómo afecta la exposición a streamings de videojuegos sobre la sensibilización a la violencia.

Basando este estudio en el Modelo General de Agresividad (GAM), la exposición a streamings de contenido violento sería un factor situacional que incrementa la inclinación hacia la agresividad de manera temporal. Esta inclinación hacia respuestas más agresivas hará que se perciban conductas agresivas como menos agresivas respecto a otro grupo que se exponga a streamings de contenido no violento. Otras variables que se estudiaron fueron, la identificación de los participantes con el jugador y el personaje del juego y la percepción de violencia del jugador y del juego. La hipótesis principal del estudio fue: La exposición a streamings de videojuegos violentos produce un efecto de desensibilización a la violencia.

MÉTODO

Diseño

El estudio ha usado un diseño experimental intergrupo con dos condiciones experimentales. Los participantes se han dividido entre las dos condiciones, la condición 1 consistía en la visualización de un streaming de contenido violento mientras que la condición 2 contenía un streaming no violento.

Participantes

El muestreo de los participantes del estudio se realizó mediante bola de nieve. Los participantes fueron 165 personas de habla hispana. 21 participantes fueron excluidos de los análisis debido a variables de exclusión. Los participantes fueron asignados de manera aleatoria a las condiciones de juego violento y juego no violento. En el grupo de juego violento había 76 participantes mientras que en el grupo de juego no violento había 68 participantes. En la segunda parte del estudio que era opcional los grupos se redujeron a 58 participantes en el grupo violento y 45 participantes en el grupo no violento.

TABLA 1

Descriptivos de la muestra

Variable	Total participantes	Condición violenta	Condición no violenta	Estadístico de contraste	Significación
Edad	36 (15,1)	37,3 (15,6)	34,7 (14,6)	$t(142)=1,04$	$p=0,302$
Género				$\chi^2(3)=1,04$	$p=0,792$
Masculino	64 (44,4%)	33 (43,4%)	31 (45,6%)		
Femenino	74 (51,4%)	39 (51,3%)	35 (51,5%)		
No binario	5 (3,5%)	3 (3,9%)	2 (2,9%)		
Prefiero no decirlo	1 (0,7%)	1 (1,3%)	0 (0%)		
Horas semanales viendo streaming				$\chi^2(5)=2,13$	$p=0,832$
0	65 (45,1%)	34 (44,7%)	31 (45,6%)		
0 - 5	47 (32,6%)	22 (28,9%)	25 (36,8%)		
5 - 10	12 (8,3%)	8 (10,5%)	4 (5,9%)		
10 - 15	2 (1,4%)	1 (1,3%)	1 (1,5%)		
15 - 20	8 (5,6%)	5 (6,6%)	3 (4,4%)		
>20	10 (6,9%)	6 (7,9%)	4 (5,9%)		
Horas semanales jugando				$\chi^2(5)=0,734$	$p=0,981$
0	64 (44,4%)	34 (44,7%)	30 (44,1%)		
0 - 5	24 (16,7%)	12 (15,8%)	12 (17,6%)		
5 - 10	16 (11,1%)	8 (10,5%)	8 (11,8%)		
10 - 15	14 (9,7%)	8 (10,5%)	6 (8,8%)		
15 - 20	9 (6,3%)	4 (5,3%)	5 (7,4%)		
>20	17 (11,8%)	10 (13,2%)	7 (10,3%)		

Materiales

Los materiales usados en el estudio han sido fragmentos de streams de Alexelcapo jugando a The last of us 2, es un juego de violencia explícita realista denominado con PEGI 18 <https://www.youtube.com/watch?v=oFiV0hbP-3Y>, y al Animal crossing new horizon, este es

un juego en el que cuidas de un pueblo, no contiene violencia explícita y tiene un estilo caricaturesco con denominación PEGI 3 https://www.youtube.com/watch?v=o2M_zY0S3KU. Se han usado dos escalas para medir la sensibilidad a la violencia, el primero, una adaptación al español del cuestionario usado por Collyer et al. 2010, consiste en una lista de 36 conductas distintas ($\alpha=0,99$), en este estudio la fiabilidad del cuestionario fue de $\alpha=0,97$ y el segundo es un cuestionario de creación propia el cual consiste en la presentación de 4 situaciones hipotéticas con cierta ambigüedad tuvo una fiabilidad de $\alpha=0,64$. (Anexos)

Procedimiento

Se pasó un cuestionario de googleforms a los participantes, tras rellenar datos demográficos se les asignaba de manera aleatoria al grupo de juego violento o no violento. Una vez asignados al grupo se les pedía que mientras veían un vídeo de 10 minutos de un stream contasen los insultos que decía el jugador. El vídeo era distinto para cada grupo, con la similitud de que en ambos vídeos jugaba el mismo jugador, el grupo del juego violento veía un vídeo de The last of us 2 y el grupo no violento veía un vídeo de Animal crossing new horizon. Una vez terminaban el vídeo tenían que responder a cuantos insultos habían contado, una pregunta para comprobar que habían visto el vídeo, si la respuesta era incorrecta quedaban excluidos del análisis. Después de estas tenían que puntuar del 1 al 5 (1 nada identificado, 5 muy identificado) si se sentían identificados con el personaje y con el jugador y puntuar del 1 al 5 (1 nada violento, 5 muy violento) cómo de violento era el juego y el jugador.

Tras tomar estas medidas, para comprobar que los grupos eran similares, se les pasaba el cuestionario de conductas en el cual tenían que puntuar de 1 a 5 (1 nada violento, 5 muy violento) la lista de 36 conductas. Una vez terminaban el cuestionario se les preguntaba si querían continuar con un cuestionario opcional. El cuestionario opcional consistía en 4 situaciones que tenían que puntuar de 1 a 5 (1 nada violento, 5 muy violento) como de violentas eran las situaciones.

Análisis de datos

Los datos que se muestran a lo largo del estudio serán mostrados de la siguiente forma. Los estadísticos descriptivos se resumirán como medias (desviaciones típicas), cuando sean datos cuantitativos, como frecuencias (porcentajes) y los contrastes estadísticos como estadístico de contraste, significación, tamaño de efecto. Para el dato "suma violencia" se han sumado las puntuaciones de las 36 conductas del cuestionario de conductas. El programa estadístico usado para el análisis de este estudio ha sido Jamovi en su versión 1.6.23, es un programa basado en el lenguaje R.

Resultados

Resultados sobre identificación y percepción de violencia

Ambos grupos se sintieron muy poco identificados con el jugador, tanto el grupo violento ($M=2,07$ $DT=1,36$), como el grupo no violento ($M=1,85$ $DT=1,19$), tuvieron puntuaciones

bajas en la identificación con el jugador y no se detectaron diferencias significativas entre los grupos, $t(142)=0,995$, $p=0,321$, $d=0,16$. Tampoco se sintieron identificados por el personaje del juego, teniendo puntuaciones bajas el grupo violento ($M=1,61$ $DT=1,10$) y el grupo no violento ($M=1,94$ $DT=1,20$) en la identificación con el personaje, no se detectaron diferencias significativas entre ambos grupos, $t(142)= -1,76$, $p=0,081$, $d=-0,29$. En cuanto a la percepción de violencia en el jugador, se percibieron niveles similares, tanto el grupo violento ($M=3,04$ $DT=1,41$), como el grupo no violento ($M=2,90$ $DT=1,29$) percibieron un nivel intermedio de violencia en el jugador, no hubo diferencias significativas entre los grupos, $t(142)= 0,629$, $p=0,530$, $d=0,10$. En cambio, como era esperado, percibieron los juego como nada violento, animal crossing new horizons ($M=1,44$ $DT=1,01$), y muy violento, the last of us 2 ($M=4,22$ $DT=0,903$) ($t(142)=17,4$, $p<0,001$, $d=2,91$). Que ambos grupos sean similares excepto en la percepción de violencia del juego podría determinar que si existen diferencias en las escalas de sensibilidad esto se deba al contenido de los juegos.

Resultados sobre cuestionarios de sensibilidad

En el conjunto de 36 conductas solo se encuentran diferencias significativas en la conducta de "atracó" (Tabla 2) ($t(142)=-2,394$, $p=0,018$, $d= -0,399$). Al sumar todas las puntuaciones del cuestionario tampoco se encuentran diferencias entre los grupos ($t(142)=-0,177$, $p=0,86$, $d=-0,029$)

FIGURA 1

Distribución de las puntuaciones en el cuestionario de conductas

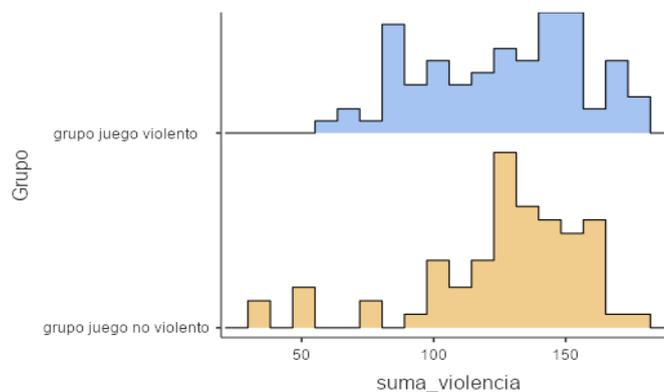


FIGURA 2

Diagrama de cajas de la muestra en el cuestionario de conductas

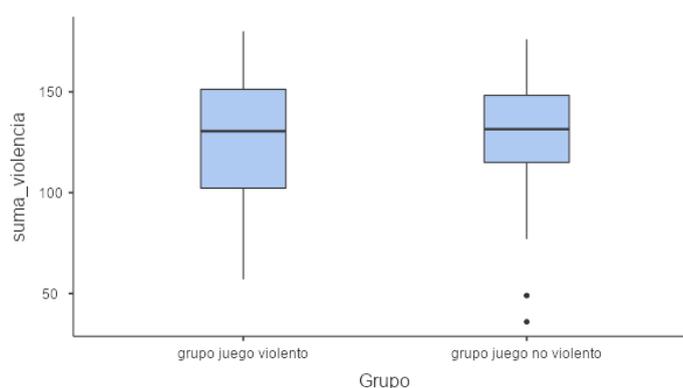


TABLA 2**Contraste de muestras independientes cuestionario de conductas**

CONDUCTAS	CONDICIÓN VIOLENTA	CONDICIÓN NO VIOLENTA	ESTADÍSTICO DE CONTRASTE t(142)	SIGNIFICACIÓN p	TAMAÑO DE EFECTO d
Ejecución	4,46 (0,84)	4,28 (1,18)	1,06	0,287	0,17
Tiroteo	4,28 (0,98)	4,35 (1,00)	-0,46	0,645	-0,07
Golpear	4,04 (1,01)	3,93 (1,20)	0,61	0,541	0,10
Atraco	3,83 (1,14)	4,25 (0,93)	-2,39	0,018	-0,39
Vandalismo	3,74 (1,14)	3,87 (1,07)	-0,70	0,483	-0,11
Agarrar	3,07 (1,27)	2,87 (1,18)	0,96	0,338	0,16
Chillar	2,83 (1,23)	2,76 (1,03)	0,33	0,738	0,05
Maldecir	2,89 (1,29)	2,81 (0,99)	0,44	0,658	0,07
Mirar fijamente	2,42 (1,23)	2,35 (1,06)	0,35	0,725	-0,26
Asesinato	4,47 (0,87)	4,43 (1,11)	0,28	0,776	-0,27
Apuñalar	4,38 (0,89)	4,44 (1,09)	-0,35	0,720	-0,05
Arrastrar por el suelo	3,64 (1,34)	3,81 (1,22)	-0,76	0,447	-0,12
Acechar	3,04 (1,24)	3,03 (1,17)	0,04	0,960	0,008
Lanzar cosas	3,55 (1,03)	3,29 (1,17)	1,40	0,163	0,23

CONDUCTAS	CONDICIÓN VIOLENTA	CONDICIÓN NO VIOLENTA	ESTADÍSTICO DE CONTRASTE t(142)	SIGNIFICACIÓN p	TAMAÑO DE EFECTO d
Bullying	3,87 (1,19)	4,15 (1,14)	-1,42	0,157	-0,23
Insultar	3,20 (1,13)	3,37 (1,22)	-0,86	0,387	-0,14
Chismear	2,41 (1,24)	2,19 (1,01)	1,13	0,257	0,18
Ser grosero	2,95 (1,23)	2,88 (1,15)	0,32	0,745	-0,27
Violación	4,38 (1,08)	4,40 (1,17)	-0,08	0,935	-0,01
Secuestro	4,22 (1,05)	4,28 (1,18)	-0,29	0,765	-0,04
Pelear	3,79 (1,18)	3,93 (1,21)	-0,68	0,494	-0,11
Abofetear	3,51 (1,23)	3,82 (1,11)	-1,57	0,118	-0,26
Explotación	3,99 (1,14)	3,82 (1,13)	-0,45	0,650	-0,07
Abuso verbal	3,55 (1,22)	3,59 (1,26)	-0,17	0,864	-0,02
Blasfemar	2,71 (1,27)	2,93 (1,22)	-1,03	0,303	-0,17
Competir	2,13 (1,22)	2,12 (1,11)	0,07	0,943	0,01
Interrumpir	2,33 (1,14)	2,38 (1,19)	-0,27	0,785	-0,04
Apalear	4,20 (1,08)	4,16 (1,16)	0,18	0,850	0,03
Acosar	3,96 (1,13)	4,01 (1,15)	-0,28	0,777	-0,04
Hurto	3,49 (1,21)	3,53 (1,27)	-0,20	0,838	-0,03

CONDUCTAS	CONDICIÓN VIOLENTA	CONDICIÓN NO VIOLENTA	ESTADÍSTICO DE CONTRASTE t(142)	SIGNIFICACIÓN p	TAMAÑO DE EFECTO d
Agredir	4,05 (1,07)	4,13 (1,18)	-0,42	0,672	-0,07
Empujar	3,26 (1,05)	3,22 (1,25)	0,22	0,825	0,03
Manipular	3,29 (1,20)	3,38 (1,19)	-0,46	0,645	-0,07
Allanamiento de morada	3,83 (1,17)	3,91 (1,18)	-0,42	0,674	-0,07
Sabotaje	3,42 (1,12)	3,35 (1,20)	0,33	0,738	0,05
Gritar	3,01 (1,20)	2,84 (1,26)	0,84	0,397	0,14
Suma violencia	126,20 (30,64)	127,12 (31,65)	-0,17	0,860	-0,02

Suma violencia ha sido calculada sumando la puntuación de las 36 conductas del cuestionario.

En el cuestionario de situaciones tampoco se encuentran diferencias entre los grupos (Tabla 3)

TABLA 3**Contraste muestras independientes cuestionarios situaciones**

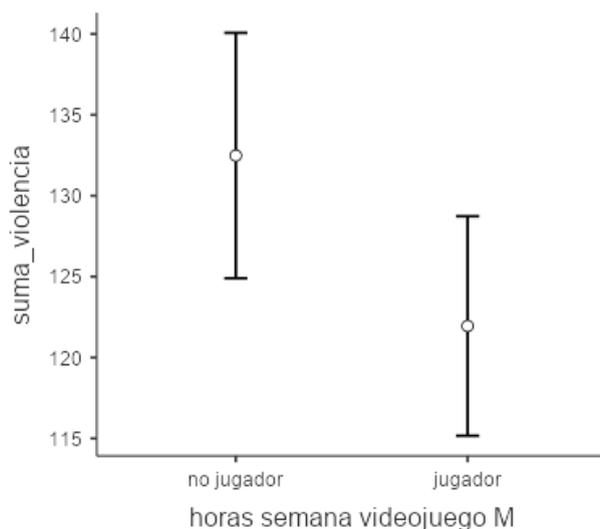
Situación	Condición violenta	Condición no violenta	Estadístico de contraste t(101)	Significación p	Tamaño de efecto
1: Disturbio	4,29 (0,85)	4,36 (0,71)	-0,39	0,694	-0,07
2: Abuela	3,29 (1,21)	3,49 (0,94)	-0,89	0,374	-0,17
3: Fiesta	4,17 (0,79)	4,13 (0,89)	0,23	0,816	0,04
4: Senderista	4,24 (0,88)	3,91 (1,16)	1,63	0,105	0,32

Los resultados no confirman la hipótesis principal del estudio, la cual afirmaba que el grupo que se expusiese a ver un stream con contenido violento tendería a tener puntuaciones más bajas en las escalas de sensibilidad.

En análisis secundarios encontramos que existen diferencias en las puntuaciones de sensibilidad entre el grupo de jugadores y no jugadores ($t(142)=2,05$, $p=0,042$, $d=0,34$), donde el grupo de jugadores puntúan menos en el cuestionario de conductas. (Figura 3)

FIGURA 3

Diagrama de distribución de jugadores/no jugadores en el cuestionario de conductas



En el cuestionario de situaciones vemos diferencias significativas en las situación 2 ($t(101)=3,20$, $p<0,005$, $d=0,66$) y la situación 3 ($t(101)=3,78$, $p<0,001$, $d=0,78$), en la situación 1 casi existen diferencias significativas ($t(101)=1,97$, $p=0,052$, $d=0,40$) y en la situación 4 no se encuentran diferencias ($t(101)=1,32$, $p=0,191$, $d=0,27$). Se observa cómo al igual que en el cuestionario de conductas los jugadores tienden a puntuar menos que los no jugadores. (Tabla 4)

TABLA 4

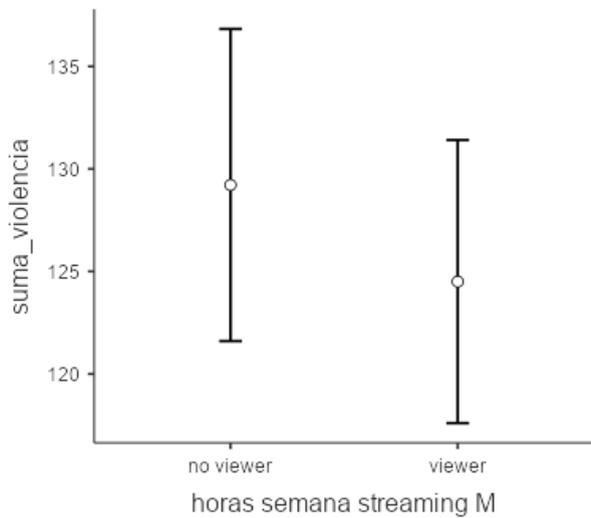
Contraste muestras independientes cuestionario situaciones jugadores/no jugadores

Situación	No jugador	Jugador	Estadístico de contraste $t(101)$	Significación p	Tamaño de efecto
1: Disturbio	4,53 (0,65)	4,21 (0,84)	1,97	0,052	0,40
2: Abuela	3,83 (1,05)	3,13 (1,05)	3,20	0,002	0,66
3: Fiesta	4,56 (0,60)	3,94 (0,86)	3,78	<0,001	0,78
4: Senderista	4,28 (1,13)	4,00 (0,95)	1,32	0,191	0,27

A la hora de hacer los análisis anteriores entre los grupos de viewers (personas que ven streamings) y no viewers no se encuentran diferencias en el cuestionario de conductas ($t(142)=0,906$, $p=0,367$, $d=0,15$). (Figura 4)

FIGURA 4

Diagrama de distribución de viewers/no viewers en el cuestionario de conductas



En cambio sí encontramos diferencias en el cuestionario de situaciones en la situación 2 ($t(101)=1,20$, $p=0,024$, $d=0,46$) y la situación 4 ($t(101)=2,48$, $p=0,015$, $d=0,50$). Podemos ver que los viewers puntúan menos que los no viewers. (Tabla 5)

TABLA 5

Contraste muestras independientes cuestionario situaciones viewers/no viewers

Situación	No viewer	Viewer	Estadístico de contraste $t(101)$	Significación p	Tamaño de efecto
1: Disturbio	4,46 (0,68)	4,23 (0,85)	1,41	0,160	0,28
2: Abuela	3,69 (1,03)	3,19 (1,11)	2,30	0,024	0,46
3: Fiesta	4,28 (0,82)	4,08 (0,84)	1,20	0,232	0,24
4: Senderista	4,41 (1,04)	3,91 (0,97)	2,48	0,015	0,50

Discusión

Este estudio se basa en el GAM como modelo explicativo, la exposición a escenas violentas debería generar una tendencia hacia conductas agresivas a corto plazo. Por lo que el grupo de la condición violenta tendería a puntuar como menos violentas las conductas y situaciones de los cuestionarios. Pero como hemos visto, los resultados no apoyan la hipótesis del estudio, es posible que el tiempo de exposición no fuese suficiente como para que se diese el efecto. En estudios con videojuegos el tiempo de exposición era superior, por ejemplo de 20 minutos (McCarthy, 2016) o incluso 30 minutos (Gabbadini, 2016). Igualmente, se está perdiendo la interactividad que debería haber entre jugador y viewer, que es común en los streams, al usar extractos de estos. Según Anderson (2010) el efecto que provoca jugar videojuegos depende del contenido de los mismos, por esto es posible que exista algún tipo de interacción entre la percepción de violencia del jugador y el juego. Si el contenido del juego es excesivamente violento pero el jugador se comunica y actúa de manera pacífica debería provocar efectos distintos a si el juego y el jugador son ambos violentos, pero es necesario más condiciones experimentales para afirmar esto.

Gentile y Anderson (2003) indicaron que la percepción de realismo en los videojuegos violentos incrementan los efectos negativos. En este estudio se ha usado en la condición violenta un juego de gran realismo gráfico, mientras que en la condición no violenta el diseño era caricaturesco, aunque no se han tomado medidas para comparar la percepción de realidad en estos se puede intuir que existen diferencias significativas. Hubiese sido interesante tener juegos de un realismo similar en ambas condiciones, pero es recurrente que en la industria de los videojuegos la temática “acogedora” no violenta suela tomar un estilo menos realista. Al igual que lo comentado anteriormente sería necesario tener más condiciones para investigar sobre estos efectos.

La existencia de outliers (Figura 2) en el cuestionario de conductas sugiere que al no determinar el contexto en el que se lleva a cabo la conducta, videojuego o realidad, puede alterar las respuestas. Por otro lado, se observa que los participantes que juegan videojuegos tienden a tener una menor sensibilidad a la violencia, aún así no podemos determinar las causas de esta tendencia. Del mismo modo pasa con los viewers aunque solo en el cuestionario de situaciones.

Múltiples estudios han encontrado diferencias de género con los videojuegos violentos y sensibilidad a la violencia (Deselms & Altman, 2003) (Gabbadini et al, 2016), no se han comentado anteriormente estos resultados debido a que no se han encontrado diferencias significativas, aun así creemos que es importante tener estos datos en cuenta por si se existiesen estas diferencias con los streams al igual que con los videojuegos.

Limitaciones e investigaciones futuras

Al ser un estudio piloto considero que es un ámbito con potencial para futuros estudios donde se pueda controlar mejor y aumentar las condiciones experimentales, tanto en duración de los vídeos como en videos de diferentes perfiles de jugador. Además la condición experimental no es un análogo perfecto de la situación real de un streaming,

debido a que los participantes no pueden hacer comentarios a tiempo real como es común en los streamings, podrían sentirse menos involucrados por este motivo. Por otro lado, la muestra tiene una sobreabundancia de jugadores frente a no jugadores, a causa del muestreo por bola de nieve.

Otra posible limitación del estudio ha sido que no especificaba el contexto de las conductas del cuestionario, por lo que algunos participantes podrían pensar que las conductas se referían al contexto del juego en vez de al contexto real.

Conclusión

Con el crecimiento de las plataformas de streaming y el impacto que tienen estas como medios socializadores sería un error que la psicología espere más años en empezar a estudiar este campo. Creo que es un campo con mucho potencial en el que se puede investigar tanto efectos positivos como negativos y de cómo utilizar estas plataformas para un desarrollo positivo de los viewers, sobre todo de los más jóvenes.

Referencias

alexelcapo. (2020, marzo 20). *FIRMO UNA HIPOTECA CON TOM - Animal Crossing New Horizons - Directo 1* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=ylawiDye8oU&list=PLFt2A7gsUxoYGbCbTkaev60JMyIKS9s_T

alexelcapo. (2020, junio 20). *THE LAST OF US 2 - Directo 2* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=oh55EsJVIPg&list=PL7Y4yR9TJASB84EpmQan2vuwvSnDXaj9r&index=2>

Chase (2020, 22 mayo). *State of the Stream April 2020: Valorant and its streamers top the charts, music is having its moment, and streaming hits huge numbers.*

StreamElements. <https://blog.streamelements.com/state-of-the-stream-april-2020-valorant-and-valorant-streamers-top-the-charts-music-is-having-d503aad6c2e7>

Collyer, C. E., Gallo, F. J., Corey, J., Waters, D., & Boney-McCoy, S. (2007).

Typology of Violence Derived from Ratings of Severity and Provocation. *Perceptual and Motor Skills*, 104(2), 637–653. <https://doi.org/10.2466/pms.104.2.637-653>

Collyer, C. E., Johnson, K. L., de Mesquita, P. B., Palazzo, L. A., & Jordan, D.

(2010). Sensitivity to Violence Measured by Ratings of Severity Increases after Nonviolence Training. *Perceptual and Motor Skills*, 110(1), 48–60.

<https://doi.org/10.2466/pms.110.1.48-60>

Coyne, S., Warburton, W., Essig, L., & Stockdale, L. (2018). Violent Video Games, Externalizing Behavior, and Prosocial Behavior: A Five-Year Longitudinal Study During Adolescence. *Developmental Psychology*, 54(10), 1868-1880.

DeCamp, W. (2017). Who plays violent video games? An exploratory analysis of predictors of playing violent games. *Personality and Individual Differences*, 117, 260-266.

Deselms, J., & Altman, J. (2003). Immediate and Prolonged Effects of Videogame Violence. *Journal of Applied Social Psychology*, 33(8), 1553-1563..

Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195.

Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PloS One*, 11(4), E0152121..

Greitemeyer, T., Agthe, M., Turner, R., & Gschwendtner, C. (2012). Acting prosocially reduces retaliation: Effects of prosocial video games on aggressive behavior. *European Journal of Social Psychology*, 42(2), 235-242.

Greitemeyer, T. (2014). Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 50(1), 52-56..

Hu, M., Zhang, M., & Wang, Y. (2017). Why do audiences choose to keep watching on live video streaming platforms? An explanation of dual identification framework. *Computers in Human Behavior*, 75, 594-606.

McCarthy, R., Coley, S., Wagner, M., Zengel, B., & Basham, A. (2016). Does playing video games with violent content temporarily increase aggressive inclinations? A pre-registered experimental study. *Journal of Experimental Social Psychology*, 67, 13-19..

Payne, K., Keith, M., Schuetzler, R., & Giboney, J. (2017). Examining the learning effects of live streaming video game instruction over Twitch. *Computers in Human Behavior*, 77, 95-109.

Sestir, M., & Bartholow, B. (2010). Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(6), 934-942.

Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.

Sorokowski, P., Kowal, M., Zdybek, P., & Oleszkiewicz, A. (2020). Are Online Haters Psychopaths? Psychological Predictors of Online Hating Behavior. *Frontiers in Psychology*, 11, 553.

Van Schie, E., & Wiegman, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(13), 1175-1194.

Anexos

Cuestionario Situaciones: A continuación, tendrá que leer e imaginar una serie de situaciones y valorar como de violentas le resultan. (1 Nada violento - 5 Muy violento)

Situación 1: Disturbio. Un grupo grande de personas se manifiestan frente al ayuntamiento de su ciudad. Hay un cordón policial que evita que los manifestantes lo atraviesen, a pesar de esto, gran parte de ellos se encuentran encima. Con el paso de los minutos los manifestantes gritan cada vez más fuerte y cuando parece que ya no pueden aumentar más la potencia de estos, se oye una explosión y la policía carga contra ellos.

Situación 2: Abuela. Una abuela y su nieto se van a jugar al parque, la abuela se sienta en un banco y cierra los ojos por un momento. Cuando los vuelve a abrir ha perdido a su nieto de vista y grita su nombre. Empieza a sentir mucha angustia debido a que es un niño que siempre se está metiendo en problemas molestando a los demás. Aun así, no tarda ni un minuto en encontrarle, pero un perro está a punto de abalanzarse sobre el niño.

Situación 3: Fiesta. Estás de fiesta en una discoteca a las tantas de la mañana y la música está a tope. Hasta que se oye el sonido de cristales rotos y se hace el silencio. Llevas la mirada hacia el sonido y ves como una mujer sostiene una botella rota en la mano mientras le grita a un hombre. No pasa ni un minuto hasta que llegan los de seguridad y se llevan a la mujer.

Situación 4: Senderista. Un senderista está volviendo de su paseo por el bosque, se le ha hecho tarde, está anocheciendo y hace frío. A lo lejos oye sonidos de pala y decide acercarse. Cuando llega al origen del ruido puede ver como un hombre encapuchado está cavando un hoyo. Una vez acabado el hoyo va hacia el coche y baja una bolsa bastante grande. Deposita todo el contenido de la bolsa en el hoyo y lo tapa. Al dar la última palada, el hombre torna la mirada hacia donde está el senderista, este sale huyendo.