|  |  |
| --- | --- |
| **DEBATE ACADÉMICO** | |
| TÍTULO: LOS VIDEOJUEGOS FOMENTAN LA VIOLENCIA EN NIÑOS Y JÓVENES | |
| ÁMBITO: social. | |
| JUSTIFICACIÓN: la industria de los videojuegos ha sido acusada de fomentar la violencia entre sus seguidores por las cantidad de títulos con contenido violento que producen, entendiéndose que niños y jóvenes no diferencian la realidad virtual de la vida real. | |
| ARGUMENTOS A FAVOR | ARGUMENTOS EN CONTRA |
| * La mayoría de los videojuegos son competitivos con un entorno violento: peleas, guerras, crímenes… * Los niños y adolescentes tienen fácil es acceso a estos contenidos pese a las recomendaciones de edad. * La vida actual, caracterizada por la sedentarización y la soledad de los niños y jóvenes en sus casas les hace más propensos a creerse esas realidades virtuales. | * Existen videojuegos de todo tipo y está demostrado que muchos desarrollan cualidades beneficiosas. * Los artículos perniciosos para niños y jóvenes están suficientemente señalados, el acceso a ellos debe quedar vigilado por los padres. * La posible confusión de la vida virtual y la real está basada en la creencia de que los jóvenes no son capaces de realizarla, pero no hay argumentos fiables que avalen esta idea. |
| FUENTES BIBLIOGRÁFICAS | |
| <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>  <http://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoxplora/ciencia/divulgacion/violencia-videojuegos-provoca-comportamientos-violentos_2015020457fcb9830cf2a2e945ba431b.html>  <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/estudio-desmonta-relacion-videojuegos-violencia-187082>  <https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx>  <https://www.cuatro.com/lvp/estudio-revela-beneficios-videojuegos-ninos_0_1839075073.html> | |