

eGarante certifica el contenido encontrado en Internet con las siguientes características :

URL de Acceso: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/son-toxicos-los-usuarios-de-xbox-analizamos-la-situacion-desde-una-perspectiva-psicologica/>

Fecha de visita: Fri Feb 16 10:45:43 2024

Dirección IP: 151.101.134.207

En las siguientes páginas hemos reproducido el documento pdf que ha sido encontrado en la url indicada en la sección anterior de esta certificación. El acceso a la url ha sido realizado mediante un proceso automatizado realizado en servidores alojados en la Unión Europea y controlados por eGarante s.l.

eGarante, con la finalidad de garantizar el origen, contenido e inalterabilidad de esta certificación, la ha firmado electrónicamente con una **firma avanzada** y sellado en tiempo por un tercero. Puede encontrar información legal y condiciones de uso del servicio en el siguiente enlace: www.egarante.com/condiciones-generales

**Recuerde que eGarante no guarda sus documentos en beneficio de su propia confidencialidad.
No olvide guardar este mensaje y su contenido en un lugar seguro**

WHOIS info (Domain sport.es):

[ES.whois-servers.net]

Conditions of use for the whois service via port 43 for .es domains

Access will only be enabled for IP addresses authorised by Red.es. A maximum of one IP address per user/organisation is permitted.

Red.es accepts no responsibility whatsoever for the availability of access to WHOIS, which may be suspended at any time and without prior warning at the discretion of the public entity.

The service will be limited to the data established by Red.es.

The user promises to make use of the service and to carry out any action derived from the aforesaid use in accordance with current applicable regulations, in particular with legislation on ~~the~~ domain names and personal data protection.

In particular, the user undertakes not to use the service to carry out abusive or speculative domain name registrations, pursuant to section 5 of the Sixth Additional Provision of Law 34/2002, of 11 July, on Services of the Information Society and Electronic Commerce. Likewise, the User undertakes not to use the service to obtain data, the possession of which may contravene the provisions of Organic Law 15/1999, of 13 December, on Personal Data Protection, and its Regulations, or in Law 34/2002, of 11 July, on Services of the Information Society and Electronic Commerce.

Failure to comply with these conditions will result in the immediate withdrawal of the service and any registered domain name which breaches said conditions may be officially cancelled by Red.es.

.....
The IP address used to perform the query is not authorised or has exceeded the established limit for queries. To request access to the service, complete the form located at <https://sede.red.gob.es/sede/whois>, where you may also consult the service conditions.

.....
More information on each domain may be consulted at www.dominios.es.

WHOIS info (IP 151.101.134.207):

[whois.arin.net]

#

ARIN WHOIS data and services are subject to the Terms of Use

available at: <https://www.arin.net/resources/registry/whois/tou/>

#

If you see inaccuracies in the results, please report at

https://www.arin.net/resources/registry/whois/inaccuracy_reporting/

#

Copyright 1997-2024, American Registry for Internet Numbers, Ltd.

#

NetRange: 151.101.0.0 - 151.101.255.255

CIDR: 151.101.0.0/16

NetName: SKYCA-3

NetHandle: NET-151-101-0-0-1

Parent: RIPE-ERX-151 (NET-151-0-0-0-0)

NetType: Direct Allocation

OriginAS:

Organization: Fastly, Inc. (SKYCA-3)

RegDate: 2016-02-01

Updated: 2021-12-14

Ref: <https://rdap.arin.net/registry/ip/151.101.0.0>

OrgName: Fastly, Inc.

OrgId: SKYCA-3

Address: PO Box 78266

City: San Francisco

StateProv: CA

PostalCode: 94107

Country: US

RegDate: 2011-09-16

Updated: 2022-11-16

Ref: <https://rdap.arin.net/registry/entity/SKYCA-3>

OrgAbuseHandle: ABUSE4771-ARIN

OrgAbuseName: Abuse Account

OrgAbusePhone: +1-415-496-9353

OrgAbuseEmail: abuse@fastly.com

OrgAbuseRef: <https://rdap.arin.net/registry/entity/ABUSE4771-ARIN>

OrgNOCHandle: FNO19-ARIN

OrgNOCName: Fastly Network Operations

OrgNOCPhone: +1-415-404-9374

OrgNOCEmail: noc@fastly.com

OrgNOCTRef: <https://rdap.arin.net/registry/entity/FNO19-ARIN>

OrgTechHandle: FRA19-ARIN

OrgTechName: Fastly RIR Administrator

OrgTechPhone: +1-415-404-9374

OrgTechEmail: rir-admin@fastly.com

OrgTechRef: <https://rdap.arin.net/registry/entity/FRA19-ARIN>

#

ARIN WHOIS data and services are subject to the Terms of Use

available at: <https://www.arin.net/resources/registry/whois/tou/>

#

If you see inaccuracies in the results, please report at

https://www.arin.net/resources/registry/whois/inaccuracy_reporting/

#

Copyright 1997-2024, American Registry for Internet Numbers, Ltd.

#



Expedición VIAJAR

Patagonia chilena

Viaje al fin del mundo

¡RESERVA YA!

Del 28 de octubre al 10 de noviembre

ARTÍCULO



Home > Videojuegos > Artículos

¿Son tóxicos los usuarios de Xbox? Analizamos la situación desde una perspectiva psicológica

En este artículo trataré de trazar un esquema sobre los procesos psíquicos sobre los que se construye la toxicidad en el mundo de los videojuegos

Por Ramón Baylos

Publicado: 09 Febrero 2024, 13:24

Actualizado: 09 Febrero 2024, 15:09 4

Facebook Compartir

Xbox Compartir

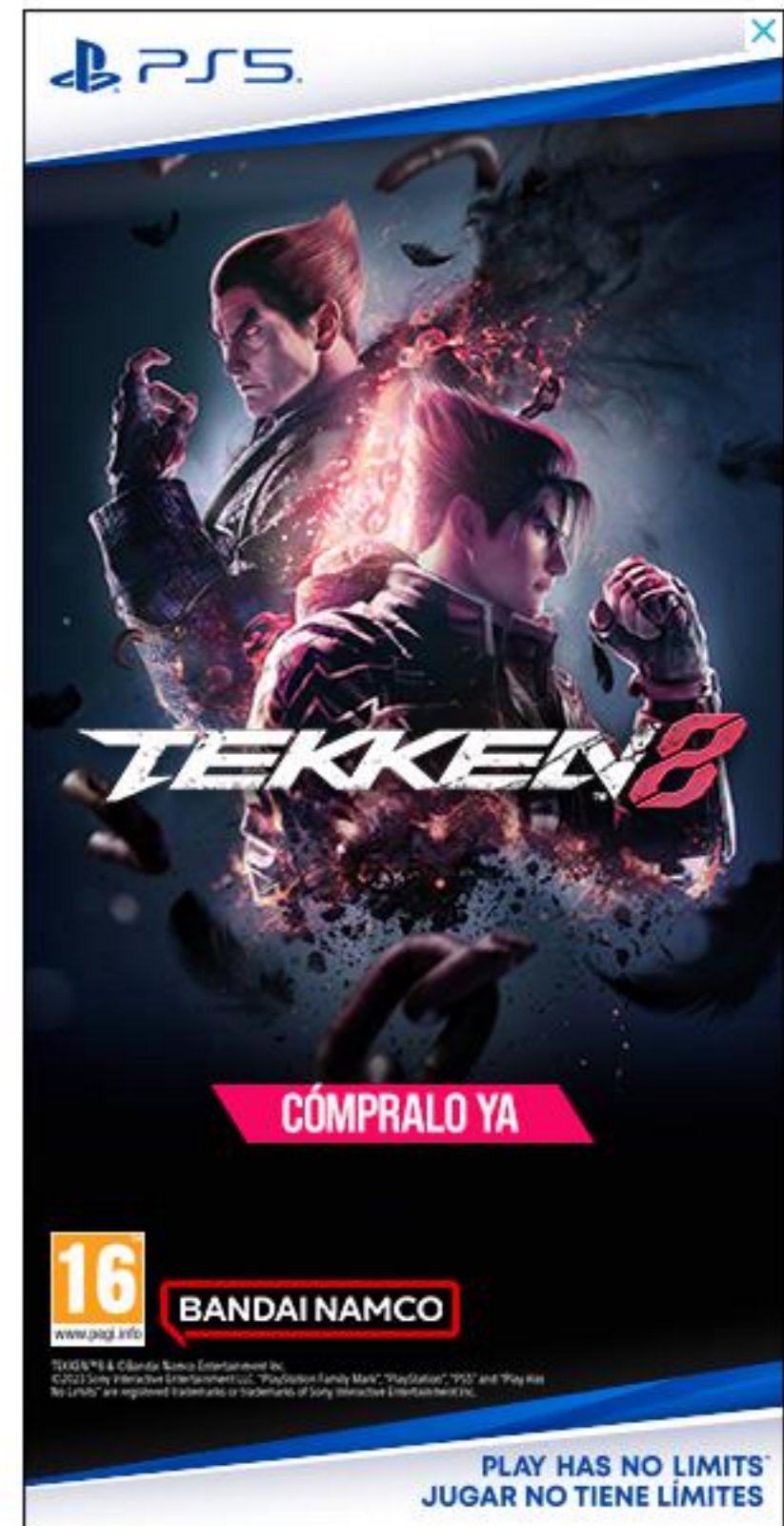
WhatsApp Compartir

Índice

- 1 - La toxicidad en videojuegos a nivel cognitivo
- 2 - La toxicidad en videojuegos a nivel emocional
- 3 - La toxicidad en videojuegos a nivel existencial
- 4 - La toxicidad en los videojuegos a nivel parasocial
- 5 - Conclusión

Si no has conseguido que te insulten por dar tu opinión sobre cualquier cosa en redes sociales en los últimos años, probablemente sea porque ni siquiera te has dado cuenta de que lo han hecho. La toxicidad está hoy más que nunca a la orden del día, pero hay algunos sectores en los que se practica casi como un arte marcial e incluso se concibe como si fuera una religión; algo que ocurre, sobre todo, con los videojuegos.

Llevamos años intentando que el medio se deje de ver como una cosa de niños, pero hay gente que se



ÚLTIMAS NOTICIAS



FromSoftware toma las riendas: Elden Ring pasa a sus manos tras comprárselo a Bandai Namco

empeña en hacer que lo siga pareciendo desde fuera. Personas que veneran marcas casi como si fueran artefactos místicos y se autoproclaman guardaespaldas de compañías multimillonarias como si fuesen sus primitos pequeños. Pero... ¿Por qué estos procesos suceden con tanta intensidad en el mundo de los videojuegos?

Con todos los rumores que fueron saliendo a la luz hace unos días sobre la idea de que Xbox se convertiría **en una compañía multiplataforma**, empecé a ver patrones demasiado claros delante de mis ojos; la semana pasada vi en el intenso caso de toxicidad de ciertos sectores de Xbox una clara radiografía psíquica que explicaría de forma más o menos sencilla por qué se dan este tipo de fenómenos y que se puede aplicar en el caso de cualquier otra marca de videojuegos. Y, siendo psicólogo, voy a dar el gusto de compartirlo con vosotros y vosotras.



Todo lo que pasaré a comentar a continuación se puede resumir de forma esquemática en lo que voy a pasar a denominar ya mismo como **el bucle de la toxicidad en los videojuegos**, dado que esta pasa por diferentes niveles que se retroalimentan entre sí:

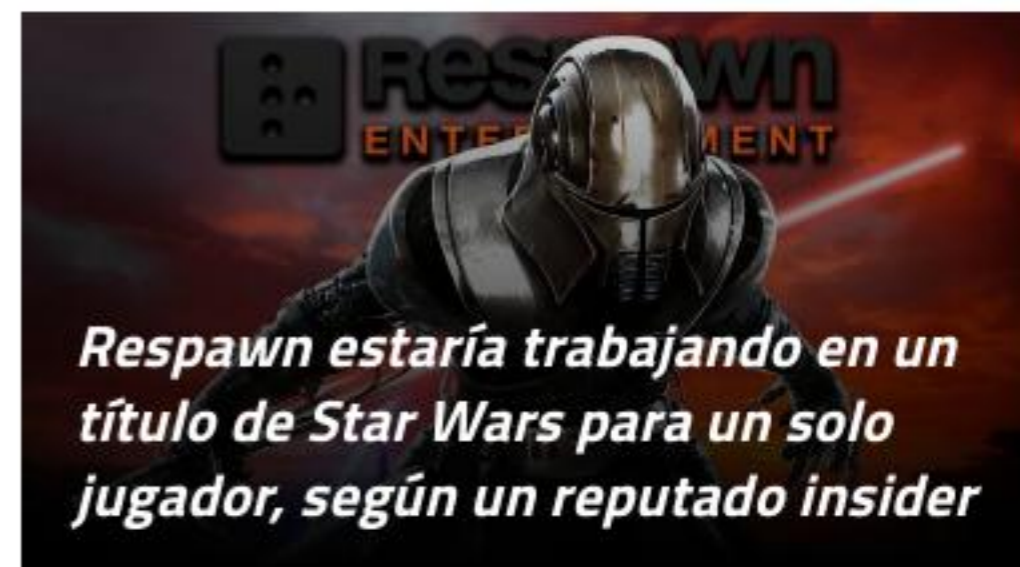
- Un primer nivel cognitivo 1
- Un segundo nivel emocional 2
- Un tercer nivel existencial 3
- Un cuarto nivel parasocial 4

La toxicidad en videojuegos a nivel cognitivo

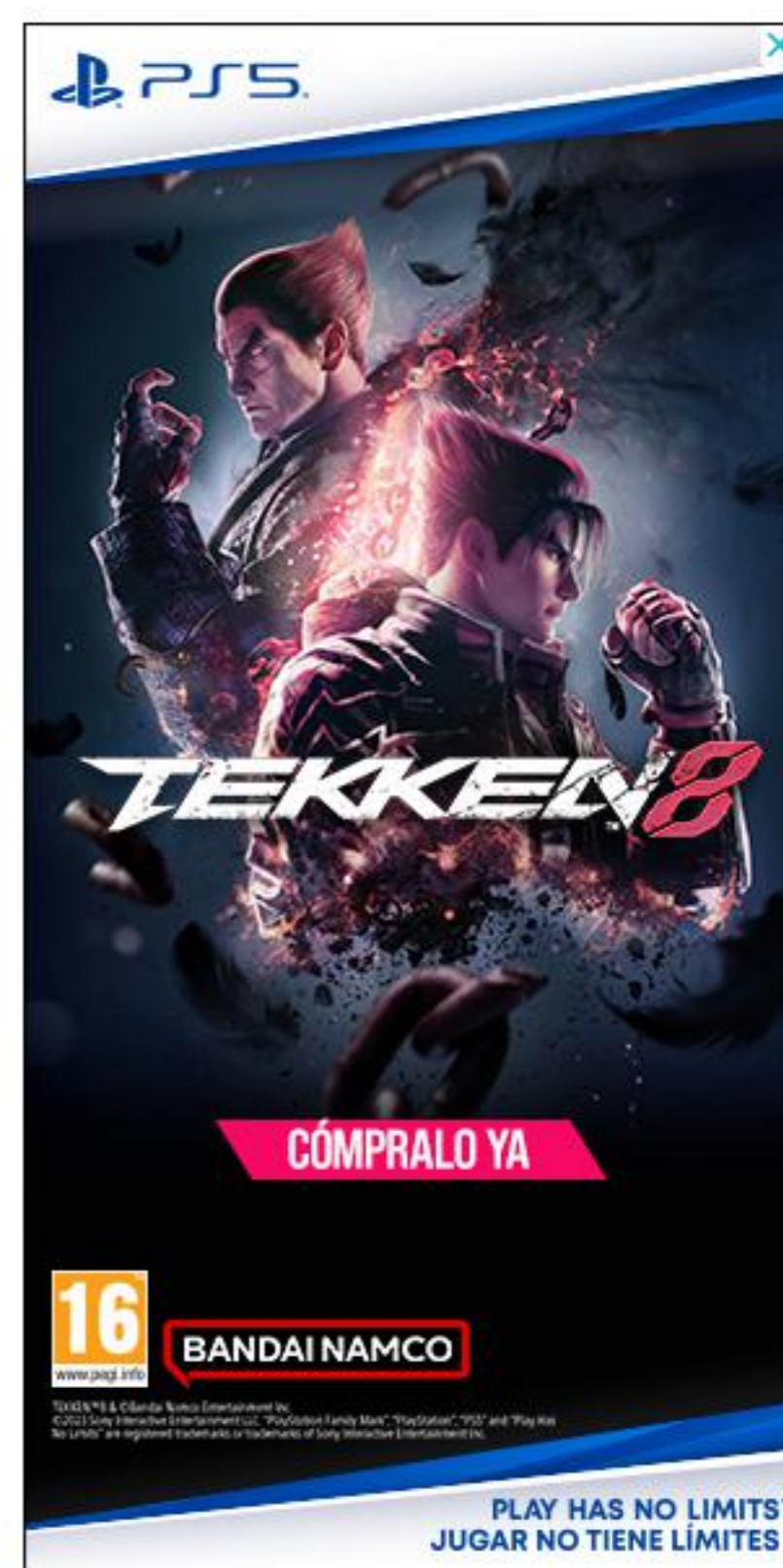
No considero que sea la principal causa desde la que se empieza a engendrar el fenómeno de la toxicidad, pero sí creo que es una de las que aparecen con mayor frecuencia; el algoritmo de internet potencian uno de los sesgos atencionales más comunes en el ser humano: **tenderé a fijarme mucho más en aquello que concuerda con mi situación actual.**

Todos nosotros podemos caer en este tipo de sesgos y son muy sencillos de entender con un par de ejemplos: si te has roto un brazo, de pronto empezarás a ver a muchísima gente con escayola por la calle; algo que no se debe a que haya aumentado de forma sorpresiva el número de peatones que se lesionan, sino que estás mucho más propenso a **prestar atención a un elemento que antes pasaba desapercibido para ti al no afectarte directamente.**

Si trasladamos esto a lo que ocurre en redes sociales, es muy sencillo comprender cómo funciona en relación a una compañía de videojuegos: si sentimos apego por una marca, es muy probable que **estemos muchísimo más sensibles a aquello que se diga tanto a favor como en contra de ella.** Ahora bien; ¿Cómo es que alguien puede generar un vínculo emocional con la imagen de una empresa multimillonaria?



VER MÁS NOTICIAS



La toxicidad en videojuegos a nivel emocional

Una de las ventajas que tienen los videojuegos a nivel psíquico es que se conforman como una entidad en blanco en la que podemos **desplazar todo tipo de sentimientos propios sin que haya consecuencias reales en nuestras vidas**. Si, por ejemplo, estoy muy enfadado con mi hermano, es mucho más aceptable que le grite al FIFA como consecuencia inconsciente de esa frustración que el hipotético suceso de que le acabe pegando un bofetón delante de mis padres.

Este fenómeno provoca que los videojuegos se conviertan en una especie de receptáculo de todo aquello que es difícil de tolerar en la vida cotidiana. Algo que se sostiene a través de un proceso claro: proyectar en los videojuegos todos los sentimientos "de mierda" que acumulamos durante el día hacen que estos sean **mucho menos dolorosos que si los tuviéramos que gestionar nosotros mismos**. En otras palabras, las emociones *difíciles* son más tolerables vistas desde fuera y expresadas a través de nuestra vivencia con un videojuego que sentidas por nuestro propio cuerpo.

Los creadores de Palworld reciben amenazas de muerte tras el enorme éxito del juego

Está convirtiéndose en uno de los títulos más virales de los últimos años, ya sea para bien o para mal

Además, las emociones humanas tienen un impacto y potencia a nivel social que añaden una capa más de peso a lo que son los videojuegos para muchas personas. Piensa en lo siguiente: si me ayudan tanto en el día a día y me sirven para olvidarme de lo malo por un momento, **¿cómo no voy a darle a los videojuegos mucha más importancia de la que tienen en realidad?** ¿Cómo no voy a defender los que me gustan con uñas y dientes?

En realidad, estamos ante dos preguntas que acaban trascendiendo más allá de todos estos procesos y caen con todo su peso en algo que se arraiga en lo más profundo de nuestro ser: ante el terrible sentimiento de que la vida no tiene sentido, **los videojuegos se lo acaban dando**.

La toxicidad en videojuegos a nivel existencial

Si los videojuegos acaban teniendo tanta importancia en nuestras vidas, es probable que se acaben metamorfoseando incluso en un valor moral en sí mismo para que sirvan como brújula de aquello que está bien y de lo que no. Si alguien se mete con la marca a la que amo, lo interpretaré como a un enemigo; algo que acaba dando sentido a mi vida de forma colateral, **dado que me hace, me hace participe de una lucha moral justa y me da algo que hacer**.

Todo esto se entremezcla con los arquetipos del héroe, del villano y de que siempre hay un oprimido y un opresor, lo cual hace que los procesos de toxicidad se sientan desde dentro cómo una especie de fantasía en la que estás protagonizando una rebelión en defensa de la verdad con tal de acabar sintiendo que eres moralmente superior a todo aquel que no se suma a tu causa. Principalmente, porque la verdad como concepto moral a nivel psíquico no es más que un separador entre el bien y el mal; algo que establece una jerarquía entre dos grupos dicotómicos: **los que están equivocados o los que no**.

La toxicidad en los videojuegos a nivel parasocial

Cojamos todo este caldo de cultivo y vertámoslo de nuevo sobre el recipiente que son las redes sociales como Twitter y pensemos que el problema no es que haya una persona que idolatre una marca, es que se encuentra rodeada de muchas otras personas que pasan por los mismos procesos descritos anteriormente. Es ahí donde los fenómenos de conspiranoia y de confrontación entre bandos (aunque solo exista uno) se intensifican mucho más; algo que **acaba suprimiendo cualquier proabilidad de aparición de lo que se conoce como disonancia cognitiva**.

Phil Spencer habla sobre la toxicidad y el discurso de odio afirmando que 'los videojuegos son para todos'

Por resumirlo mucho, la **disonancia cognitiva** es un proceso de pensamiento que surge a menudo en relación

Por eso mismo, la alienación cognitiva es un proceso de pensamiento que surge a menudo en relación al grupo y tiene que ver cuando las tripas te están diciendo una cosa, pero tu cabeza piensa en otra que no es compatible con la primera. Por ejemplo, si todo mi círculo de Twitter vocifera que la prensa está comprada y que hay una mano negra que ataca a la marca que aman, es probable que me sume a la turba con tal de encajar aunque no tenga evidencias de ello realmente y sepa que estoy afirmando algo sin pruebas de que ocurra.

Esto último se puede aplicar de forma mucho más directa en las discusiones que se generan en redes sociales: aunque sepas que que discutir por un videojuego es una gilipollez, tu relación parasocial con el grupo acabará suprimiendo esa disonancia cognitiva y suprimiendo el proceso interno de contradicción que es el que a menudo propicia el pensamiento crítico. De pronto pierdes la capacidad de entender que la vida no es simplemente blanco y negro y, sin previo aviso, **te has convertido en un fanático.**



Conclusión

¿De quien es culpa la toxicidad en los videojuegos? ¿De los fanáticos que te insultan por Twitter por ponerle menos de un 7 a un juego? ¿De la propia empresa multimillonaria cuyo marketing se basa en crear una relación artificial de colegao con su comunidad? Lo más llamativo es que, cuanto más pienso en todo ello, menos clara tengo la respuesta.

La toxicidad en los videojuegos no es un fenómeno sencillo, pero tampoco debería ser el correcto y aquí estamos, sin saber qué hacer con ello ni cómo gestionarlo. Pero, probablemente, eso es lo más curioso de la vida, que al final te acaba demostrando que en realidad no sabes nada sobre ella y aún así siempre es capaz de darte una valiosa lección de humildad: si me creo en posesión de la verdad sobre por qué se originan estos fenómenos, ¿no estoy siendo yo ahora el fanático?

Etiquetado en :

PlayStation Videojuegos Xbox

CONTENIDO PATROCINADO

Taboola Feed



Innovación para todas tus vidas

Nissan Qashqai Híbrido

Ver oferta



Consigue 400€* de abono para tu empresa

American Express

Leer más