

## Un videojuego pone al usuario en la piel de víctimas de 'cyberbullying'

En un videojuego, lo más habitual es transformar al usuario en el héroe de una misión que resolverá con éxito. Este no es el caso de *Conectado*, un videojuego desarrollado por científicos de la Universidad Complutense de Madrid. El objetivo es generar empatía con el acoso y el ciberacoso escolar convirtiendo al jugador en una víctima que experimenta las mismas situaciones de rechazo que miles de adolescentes en el entorno real.

SINC

11/6/2019 13:14 CEST



Está prevista una traducción del videojuego por el problema global del *bullying*. / [Alexas Photos](#)

El grupo de investigación [e-UCM](#) de la Universidad Complutense de Madrid ha diseñado y desarrollado el videojuego *Conectado*, una herramienta que permite a los usuarios meterse en la piel de las víctimas de acoso y ciberacoso escolar con el fin de generar empatía ante este problema.

---

La partida en *Conectado* arranca con el jugador en su primer día de clase en el nuevo instituto. En ese momento, empieza a sufrir situaciones de acoso y ciberacoso por parte de un compañero

“Actualmente, los profesores se encuentran con una falta de herramientas

que les ayuden a tratar el tema del *bullying* y del *cyberbullying* en las clases y que conciencien a los estudiantes de las consecuencias de sus actos. Este juego es una forma cercana para los jóvenes y permite a los docentes trabajar sobre la experiencia común que se crea”, justifica Antonio Calvo Morata, investigador del departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial de la UCM y uno de los artífices de *Conectado*.

El juego está dirigido a un público de entre 12 y 17 años y ya está disponible para Windows y Linux, y se puede [descargar](#) de forma gratuita. “Esperamos poder publicar una versión para dispositivos Android y otra web en los próximos meses, ya que el motor da soporte para ello. Además, estamos trabajando en una versión en inglés para llevar el videojuego a otros países porque el *bullying* y el *cyberbullying* son problemas globales”, adelanta Calvo Morata.

La partida en *Conectado* arranca con el jugador en su primer día de clase en el nuevo instituto. En ese momento, empieza a sufrir situaciones de acoso y ciberacoso por parte de un compañero. Esta conducta se extiende a otros estudiantes a lo largo de los cinco días que transcurren dentro del juego.

“El usuario verá cómo, progresivamente, sus compañeros le dan de lado, le mandan mensajes ofensivos y suplantan su identidad en las redes sociales, convirtiéndose así en víctima de *bullying* y *cyberbullying*”, explica el informático de la UCM.



Imagen de una de las escenas de Conectado. /

e-UCM

## Vencer a las pesadillas

Además de las situaciones de desprecio en el centro escolar, y al igual que sucede en la vida real, el jugador también tendrá que enfrentarse a la noche y a sus pesadillas en forma de minijuegos que harán que sienta frustración, angustia e impotencia.

---

“El objetivo es ayudar a desarrollar la empatía con las víctimas de modo que al identificarse más con ellas se entienda mejor y se evite el acoso”, señala Calvo Morata

“El objetivo es ayudar a desarrollar la empatía con las víctimas de modo que al identificarse más con ellas se entienda mejor y se evite el acoso. Todo ello sirve además al profesor para iniciar un debate posterior y supervisado en el que los estudiantes puedan terminar de comprender las consecuencias de sus actos así como la importancia de pedir ayuda y no mirar a otro lado”, señala Calvo Morata.

Para el desarrollo del videojuego, tras analizar el estado del arte sobre *bullying* y *cyberbullying* y los videojuegos existentes sobre este tema, se realizó una primera versión contrastada con expertos, profesores y psicólogos y unas pruebas con estudiantes en su mayoría del Colegio La Inmaculada de Puerta de Hierro (Madrid), pero también con estudiantes de otras comunidades, IES Salvador Victoria en Teruel e IES Valdespartera en Zaragoza.

La prueba de la última versión, cuyos resultados se recogen en *IEEE Access*, la realizaron 80 profesores y más de un centenar de alumnos de carreras de educación “para comprobar si tanto profesores en activo como los del futuro ven *Conectado* como una herramienta útil que puedan utilizar en sus clases”, añade el experto. El juego actualmente ya ha sido probado con más de mil estudiantes de diez institutos de diferentes comunidades de España.

El juego, desarrollado con el apoyo de la Cátedra Telefónica-Complutense de Educación Digital y Juegos Serios, trata también temas actuales como la huella digital y las redes sociales, entre otros. Además, adelanta el experto de la UCM, “estamos trabajando con una educadora de ESCUNI en una guía

para el docente que ayude a los profesionales a aplicar el juego en clase y tratar el tema del *bullying* a partir de este”.

#### Referencias bibliográficas:

Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire-Morán, Iván Martínez-Ortiz y Baltasar Fernández-Manjón. “Applicability of a Cyberbullying Videogame as a Teacher Tool: Comparing Teachers and Educational Sciences Students”. *IEEE Access*. Abril 2019. DOI: [10.1109/ACCESS.2019.2913573](https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2913573).

Antonio Calvo-Morata, Dan-Cristian Rotaru, Cristina Alonso-Fernandez, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2018): “Validation of a Cyberbullying Serious Game Using Game Analytics”. *IEEE Transactions on Learning Technologies* (in press), DOI: [10.1109/TLT.2018.2879354](https://doi.org/10.1109/TLT.2018.2879354)

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

VIDEOJUEGO | ACOSO | CIBERACOSO | BULLYING | CYBERBULLYING |  
USUARIO |

#### Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)

