

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

Lo más habitual en un videojuego 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 un grupo de investigación de la Universidad Complutense de Madrid cuyo 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.



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

**UCC-UCM, 11 de junio.-** 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.

“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, pudiéndose [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.

### 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. 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.



Imagen de una de las escenas de *Conectado*. / [e-UCM](http://e-UCM).

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 ochenta 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.

