

Videojuegos y violencia

Gonzalo Soltero



Gears of war 2

EN 2002 EL SUDCOREANO KIM KYUNG-JAE murió de agotamiento tras 86 horas seguidas de un videojuego en línea. Tres años después el gobierno chino prohibió a los menores de edad los juegos de video donde se mata a los personajes de otros jugadores. Un funcionario declaró que fomentan pasar demasiado tiempo en línea tratando de incrementar el poder de cada personaje, contienen actos de violencia y son dañinos para la juventud. Aunque los videojuegos se encumbran como la principal industria cultural de Occidente (en varios países ya recaudan más ganancias que la música o el cine), su naturaleza es aún materia de debate, sobre todo en el caso de los juegos más violentos.

Los resquemores alrededor de las consecuencias posibles de los videojuegos van de la obesidad a la adicción, pero destacan sobre todo en relación con el incremento de la agresividad entre quienes los juegan. ¿Pueden los videojuegos volvernos más violentos? El libro *Understanding video games*, de Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith y Pajares Tosca, proporciona un buen punto de partida para desgranar con mayor cuidado los supuestos efectos nocivos de los videojuegos.

Decenas de estudios han discutido la posibilidad de que la violencia ficticia de los videojuegos se derrame al mundo real, sin llegar a un consenso claro; en buena medida, porque existen dos perspectivas básicas de investigación que han intentado abordar el problema. La primera parte de que los videojuegos influyen directamente en los jugadores; tienen un efecto directo y mensurable en ellos, vistos como receptores pasivos. Los estudios desde este punto de vista se realizan en laboratorios, y sus marcos teóricos provienen de la psicología social y conductista. Un estudio típico de esta perspectiva incluirá a un número de personas divididas en dos grupos. Uno jugará un videojuego violento y el otro uno que no lo es.



Left 4 dead 2

Antes y después de haber jugado su nivel de agresión es calibrado por diferentes métodos, desde la aplicación de cuestionarios hasta la medición del nivel de cortisol en el cuerpo mediante pruebas de saliva. En general sus resultados apuntan a una relación casi mecánica: entre más horas se dediquen a los videojuegos violentos, más agresivos se volverán los individuos.

La segunda perspectiva apuesta por una interpretación que se centra en los jugadores en el contexto real en que usan los juegos; tiene como base la antropología, los estudios culturales y comunicacionales. La hipótesis es que los videojuegos no tienen la misma influencia sobre todos los individuos, sino que ésta se ve mediada por una amplia variedad de factores. En esta perspectiva los investigadores pueden, por ejemplo, seguir durante un periodo de meses a un grupo de niños que juegan diferentes videojuegos en el entorno natural donde generalmente lo hacen. Observan si hay un aumento en la violencia a partir de cambios conductuales y verbales, con el objetivo final de entender cómo los jugadores integran los videojuegos a su vida diaria.

Ambas perspectivas y sus investigaciones son un buen caso para comprobar cómo la aproximación a un objeto de estudio puede tener una influencia considerable en los resultados que se obtienen. La manera de formular la pregunta sobre la posibilidad de que los videojuegos sean nocivos, y examinar la evidencia, determinará en buena medida la respuesta. Por ejemplo, las conclusiones de los estudios de laboratorio apuntan a que la exposición a videojuegos violentos incrementa significativamente la conducta violenta.

Mientras tanto, miembros de la segunda perspectiva opinan que tratar de entender su impacto en humanos mediante mediciones de laboratorio es una metodología intrínsecamente viciada. Argumentan que en ese entorno artificial quedan fuera variables básicas como la experiencia social que rodea al videojuego. Los jugadores no deciden qué juegan o durante cuánto tiempo, lo cual representa pobremente a una actividad que se realiza exclusivamente por placer. Más que estar en desacuerdo unos con otros, en realidad cada perspectiva está hablando de cosas distintas.

Otros estudios han tratado de matizar su enfoque. Durkin y Barber, por ejemplo, realizaron una investi-



Condemned 2: Bloodshot



gación con jóvenes midiendo su uso de videojuegos en una escala de 1 a 7 (7 era jugar a diario y 1 equivalía a no hacerlo nunca). El grupo que usaba los videojuegos moderadamente (quienes respondieron con 2, 3 o 4) tenía mejor autoestima y desempeño académico que quienes no jugaban (1) o lo hacían con mayor frecuencia (respuestas 5 a 7). El grupo de no jugadores fue también el que mostraba mayor proclividad hacia el comportamiento criminal. La conclusión es que los videojuegos pueden ser un aspecto positivo de una adolescencia saludable.

Otro estudio buscaba hacer consciente a un grupo de niños sobre su uso de diversos medios a lo largo de seis meses, animándolos a reducir su consumo a siete horas por semana. Los que participaron en este entrenamiento fueron percibidos como menos agresivos por sus amigos y mostraron una menor agresión verbal. El estudio promueve educar a los videojugadores para ser más autoconscientes y críticos, algo muy diferente de la perspectiva de laboratorio donde se los ve como

víctimas indefensas de los videojuegos (Robinson *et al.*, 2001).

Gentile y colegas, por su parte, encontraron primero que efectivamente los adolescentes con mayor uso de videojuegos violentos eran más hostiles, discutían con sus maestros y se involucraban en más peleas, en comparación con sus compañeros que los jugaban menos. Esta evidencia apuntaba, una vez más, a la violencia de los videojuegos como causa de conductas problemáticas. Estadísticamente se podía mostrar con facilidad. Sin embargo, cuando los investigadores integraron otras variables, sobre todo la relación con los padres, los resultados cambiaron notoriamente. Por ejemplo, el efecto de la exposición a videojuegos violentos sobre la frecuencia de peleas prácticamente desaparecía cuando este factor se tomaba en cuenta. En todo caso, una mala relación con los padres puede llevar a conductas problemáticas y un mayor uso de videojuegos. La correlación entre agresión y videojuegos puede en realidad convertir a éstos en chivo expiatorio de problemas sociales más complejos.

En este debate siempre debe tomarse en cuenta que la naturaleza misma de lo lúdico con frecuencia puede acercarse a escarpados abismos. Según un estudio, la mayoría de los juegos en los jardines de niños durante el recreo involucran temas de escape, poder, ataque y defensa (Pellegrini, 1995). Muchas veces los riesgos entre niños más grandes incluyen escalar, lanzarse en avalancha o peleas que pueden



propiciar accidentes. Tampoco es raro que en los márgenes del juego se filtren actividades como disparar resorteras o rifles de diábolos, tronar cohetes, torturar animales pequeños o aventarle cosas a la gente. En comparación, matar zombis o marcianos en una pantalla parece más ético e inocuo.

¿Existe alguna relación entre la masacre de Columbine en Estados Unidos y la afición de sus perpetradores por los videojuegos violentos? Michael Moore propuso en su documental al respecto que sería tan válido pensar eso como pensar que en realidad el boliche, que jugaban con frecuencia, fue el responsable de la desgracia. El proceso de crecer también conlleva recovecos oscuros, que no siempre son reconocidos por los adultos, a quienes nos gusta asociar la imagen de inocencia a la niñez. Temas como la violencia, la agresión o la sexualidad son intrínsecos a la infancia. Cuando los niños utilizan los medios (por ejemplo la televisión o los videojuegos) para adentrarse en ellos es común que los adultos sientan desasosiego. Cabe la posibilidad de que lo más inquietante de los videojuegos sea la distancia que revelan entre la percepción adulta y la de los niños sobre sus deseos y realidades.

Bibliografía

- Durkin, K. y B, Barber (2002). "Not so doomed: computer game play and positive adolescent development", *Applied development psychology*, núm. 23(4), pp. 373-392.
- Egenfeldt-Nielson, S., J. Heide Smith y S. Pajares Tosca (2008). *Understanding video games*, Londres: Routledge.
- Gentile, D.A., J. Paul, J.R. Linder y D.A. Walsh (2004). "The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance", *Journal of adolescence*, núm. 27(1), pp. 5-22.
- Pellegrini, A.D. (1995). *The future of play theory: a multi-disciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith*, Albany: State University of New York Press.
- Robinson, T.N., M.L. Wilde, L.C. Navracruz, H.K. Farish y A. Varady (2001). "Effects of reducing children's behavior: a randomized controlled trial", *Archives of pediatrics and adolescent medicine*, núm. 155(7), pp. 17-23. 

