

VIDEOJUEGOS V

(Un análisis crítico)

Violencia

No existe tema relacionado con los videojuegos que haya suscitado más preocupación paterna, atención de los medios e investigación académica que la violencia que muchos de ellos muestran. Gran parte del debate fluye por los mismos conductos que el antiguo debate acerca de la violencia en la televisión y en las películas. Sin embargo, el jugador del videojuego no sólo observa imágenes violentas, sino que las genera; por eso se teme que esta participación cause efectos más profundos de lo que hacen otros medios. Eventos reales, como lo ocurrido en Columbine, donde dos jóvenes se soltaron a dar balazos por todo el campus, parecen emular los videojuegos violentos que ambos jugaban por horas; esto sube el tono del debate.

Aquellos a favor de los videojuegos dicen que la cantidad de jugadores de videojuegos que se convierten en asesinos masivos es infinitesimal, que no hay investigaciones científicas que indiquen que jugar videojuegos te vuelva más agresivo, mucho menos que te lleve a cometer crímenes violentos, y que existen otros factores que conducen a los jóvenes a actuar violentamente.

Es difícil diferenciar todas estas alegaciones enfrentadas. Hasta hace poco no existían los suficientes estudios e investigaciones que permitieran concluir que el ver imágenes violentas afecta, de verdad, a los jóvenes. Craig Andersen, investigador veterano de los efectos de los medios violentos, no se anda con rodeos a la hora de compartir las evidencias: “El debate científico sobre si la violencia en los medios aumenta el comportamiento agresivo ya se terminó... se tenía que haber terminado hace 30 años” (Anderson y Gentile 2008, 4). Entre otras pruebas, cita el trabajo que hizo un comité de investigadores, convocados por el Cirujano General de Estados Unidos, donde aseveran que hay “pruebas contundentes de que la violencia en los medios aumenta la probabilidad de comportamientos agresivos y violentos en contextos de corto y largo plazo” (Anderson y Gentile 2008, 282). Esta conclusión es compartida por muchos (aunque no todos los) investigadores, incluyendo a Stephen Kirsch que en el resumen de su libro Niños, Adolescentes y la Violencia en los Medios, donde examina el cuerpo de investigación existente, dice que “el ver programas de televisión violentos está asociado con comportamientos agresivos” (p.225) y que “la televisión violenta aumenta el comportamiento violento” (p.225), también dice que el ver violencia en la televisión repetidamente causa una desensibilización en el comportamiento, en el pensar y desensibilización cognitiva, emocional y psicológica.

La pregunta para nosotros es si se puede llegar a la misma conclusión tratándose de videojuegos. Hay menos estudios sobre el tema y sigue la controversia de qué tan fuerte es el vínculo entre jugar videojuegos y los efectos sobre el comportamiento y la actitud. Jefferey Goldstein (2003) dice que muchas de las investigaciones que existen sobre el vínculo entre

jugar videojuegos y volverse agresivo, son defectuosas. Que no se puede simular en un laboratorio actividades sociales y que los estudios que indican que no existe un vínculo han sido menospreciados. Incluso asevera que el jugar videojuegos violentos conlleva a comportamientos menos violentos que si vemos la violencia en la televisión porque los jugadores tienen alguna injerencia sobre lo que ocurre en la pantalla y por lo tanto pueden manejar la violencia de manera positiva y disciplinada, en lugar de consumirla pasivamente.

Este rechazo al vínculo no es común en la comunidad de investigadores. Los estudios crecen, los métodos de investigación mejoran y cada vez hay más pruebas de que sí hay conexión entre jugar videojuegos violentos y comportarse violentamente en los jóvenes. El indicador más notorio viene de las revisiones de Anderson en el 2001 y en el 2004. Anderson y Bushman realizaron un metaanálisis (una técnica estadística que combina diferentes investigaciones) que mostró que los videojuegos violentos estaban asociados con comportamientos, pensamientos y emociones más agresivas y con excitación física, al dejar de jugarlos el comportamiento mejoraba. Este estudio fue criticado por incluir estudios mal diseñados así que los investigadores separaron los estudios en dos categorías: fuertes y débiles. Al descontar los estudios débiles descubrieron que la correlación era aún mayor. Es decir, los estudios débiles subestimaron los efectos que los videojuegos violentos tienen sobre los jóvenes en lugar de sobrevalorarlos.

El trabajo de Anderson indica que el impacto de los videojuegos violentos es mayor de lo que se pensaba, el vínculo entre jugarlos y ser agresivo resultó ser, en palabras de Anderson “alarmante”. La conexión estadística es “mayor que el efecto de usar condón y la disminución del riesgo de contraer SIDA, estar expuesto al humo de tabaco y padecer cáncer del pulmón, o el efecto de la ingestión de calcio sobre la masa ósea” (Anderson 2004, 120).

Claro que esto no ha determinado la situación. Dimitri Williams (2005) quien acepta el vínculo entre jugar videojuegos violentos y tener comportamientos violentos nos dice que las correlaciones estadísticas no nos llevan a inferir automáticamente que jugar estos juegos causan comportamientos violentos, puede ser, por ejemplo, que las personas violentas sean atraídas hacia los juegos violentos.

Vale la pena mencionar que incluso aquellos como Anderson, que aseveran que estos juegos causan agresividad, no están diciendo que un niño que juega videojuegos violentos sale a la calle inmediatamente y se pone a dispararle a la gente. Como dice Anderson “los actos de violencia extrema son la convergencia de múltiples factores de riesgo y, aun así, son bastante poco comunes. Un factor de riesgo único no predice violencia extrema” (Anderson y Gentile 2008, 295). Una manera de lograr claridad en medio de todas las aseveraciones y contra aseveraciones es entender que los videojuegos violentos se deben considerar como un factor, junto con otros, que contribuye al riesgo de actividades agresivas e incluso violentas.

El debate académico continúa y hay nuevos estudios que apoyan el vínculo entre los juegos violentos y la agresividad. Por ejemplo, un estudio llevado a cabo en el 2006 por un equipo liderado por Rene Weber de la Universidad de Michigan State, utilizó tecnología de resonancia magnética para medir los estados del cerebro mientras se jugaban videojuegos

violentos. Los resultados: “La violencia virtual del videojuego induce los patrones neurológicos característicos de la cognición y comportamiento agresivos” (Weber, Ritterfeld y Mathiak 2006, 51).

Otras investigaciones más recientes han demostrado que más allá de si los niños actúan de manera más agresiva tras jugar videojuegos violentos o no, es que tienden a insensibilizarse a la violencia (Carnagey, Anderson y Bushman 2007). Esto puede ser aún más importante que el vínculo directo antes mencionado, ya que, si los niños no se tornan más agresivos, sí es más probable que acepten comportamientos agresivos de otros como si fuesen normales. Esta visión del mundo posiblemente hará que los niños sientan más temor, confíen menos y estén dispuestos a aceptar el comportamiento violento, aunque ellos no sean los perpetradores.

Esta, de hecho, es la conclusión a la que ha llegado Christine Ward Gailey (1993) basada en el análisis de los juegos de Nintendo más populares a mediados de los noventa, antes de la explosión de videojuegos violentos. Ella descubrió que en estos juegos, menos brutales, “la visión del mundo que prevalece... es una de precaución extrema, hasta de paranoia. El mundo está lleno de peligros... es un lugar donde todo lo desconocido es potencialmente peligroso, lo nuevo debe ser evitado o aniquilado para poder sobrevivir y adueñarse de los tesoros escondidos en ese mundo” (p.89). Incluso algunos de los elementos considerados positivos contribuyen al miedo. “El mundo pues, es diverso, pero en la mayoría de los casos la diversidad es una amenaza” (p.91). Gailey resume su investigación diciendo que, en general, estos juegos ofrecen una “visión nefasta, casi Hobbesiana, repleta de sexismo, racismo, jerarquías de clase, exclusión competitiva y otras nociones de Darwinismo social. El espacio cedido al altruismo y a la cooperación es limitado” (p.91).

Sin importar cuan conclusivas sean las pruebas de la relación entre los videojuegos violentos y la agresividad, los padres deben preguntarse si quieren que sus hijos se entretengan con actividades que promueven esta visión tan amenazante e incluso sociópata del mundo. Hasta Marc Prensky (2006), energético defensor de los videojuegos, admite que si un niño está expuesto constantemente a videojuegos violentos “es de esperar que se comporte violentamente” (p.21). Sin embargo, Prensky espera que la sociedad busque maneras de paliar el problema, y dice “esa es precisamente nuestra tarea como padres, maestros y como sociedad; proveer influencias que contrarresten el problema” (p.21). Por lo tanto, pareciera que el mensaje para padres y maestros es: Tu tarea no es proteger a los niños de las influencias dañinas, tu tarea es reparar el daño que causan.

Todo esto parece apuntar a una extraña conclusión, típica de muchos defensores de videojuegos; jugar videojuegos es una especie de derecho inviolable, que todos tienen, incluso los niños, sin importar el daño que causen. No hay nada que podamos o debemos hacer para controlarlo, por lo tanto, usemos los videojuegos de manera positiva y educativa. Esto es fatalismo tecnológico que bien puede tener efecto sobre la sociedad en general, pero no sobre los niños. Los padres están en todo su derecho cuando escogen y luchan por el entorno donde quieren que sus hijos crezcan. Decir que los videojuegos son una influencia negativa más

<https://ideaswaldorf.com/tag/articulo/>
<https://ideaswaldorf.com/tag/maestros/>

sobre la vida de los niños, y que los padres deben intentar compensar el efecto en lugar de protegerlos contra él, es hacer aún más difícil la tarea de ser padres y ser maestros.

*Lowell Monke es miembro fundador y miembro de la mesa directiva de La Alianza por de la Niñez, es Profesor asociado de Educación de la Universidad de Wittenberg, OH. Ha escrito varios artículos sobre el papel de la tecnología en la educación y es coautor (junto con R.W. Burniske de *Breaking Down the Digital Walls (Rompiendo las barreras digitales)* SUNY Press, 2001.*

Aportación de Corina Lostanar

Artículo en <http://waldorflibrary.org/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-i/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-ii/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-iii/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-iv/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-vi/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-vii/>