

Un videojuego de éxito puede llegar a tener una difusión superior al último filme premiado con varios Oscar. Y, sin embargo, para muchos adultos el universo de los videojuegos sigue siendo algo casi por entero desconocido.

## VIDEOJUEGOS: ALGO MÁS QUE VIOLENCIA

**MIGUEL VÁZQUEZ FREIRE**

ESCRITOR Y EXPERTO EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN

### ENTRE SER MAFIOSO O ATROPELLAR ANCIANAS

Como los padres lo suelen ignorar todo de los videojuegos, sucede a menudo que sus hijos disponen de una libertad para decidir de la que no dispondrían si se tratase, por ejemplo, de ver una película, una serie de televisión, o incluso leer un libro. Puede que se enfaden si advierten que el chico se pasa demasiadas horas pegado a la videoconsola, pero raramente tratarán de averiguar cuáles son los contenidos del juego. Mucho menos habrán probado ellos a participar. Al fin y al cabo se trata de juegos de chavales...

Pero las alarmas parecen haber saltado de un tiempo a esta parte. Educadores y asociaciones de padres y de consumidores han advertido contra los excesos violentos de algunos de los juegos de mayor éxito entre los jóvenes. Así, por ejemplo, en GTA San Andreas, uno de los juegos más vendido y popular, el jugador debe adoptar el papel de un mafioso recién salido de la cárcel. Puede optar por aceptar una actividad legal, como ser taxista o repartidor de pizzas, pero en ese caso va a ganar muy pocos puntos, además de que las emociones del juego son también menores. Los puntos son muy superiores si protagoniza agresiones, torturas o asesinatos. En palabras textuales de un chico al que pedimos que nos explicase las características del juego:

"Tienes que ir matando gente para ir ascendiendo de rango. Vas subiendo la puntuación por palizas, torturas y asesinatos. Cada edición del juego fue aumentando la violencia. En la última se ve mejor como matan a la gente..."

Sin duda, la opción que supone el máximo de violencia, dentro de este juego, es la posibilidad de cerrar un trato con una prostituta (el sexo tampoco podía faltar), lo cual supone perder puntos; pero el jugador puede recuperarlos e incluso incrementarlos... ¡asesinando a la prostituta después de aprovechar sus servicios! Éste es un juego con el que pasan muchas horas chicos de catorce a diecisiete años a pesar de que está prohibida su venta a menores. Y lo mismo sucede con *Midnight Club II*, un juego de carreras de coches por las calles de una ciudad en el que el atropello de peatones se premia con puntos, con el agravante sexista de que atropellar a mujeres se puntúa más... ¡en especial si son ancianas!



## DE LA IGNORANCA AL PREJUICIO

Con ejemplos así, que han servido para reclamar medidas más estrictas en el control de los productos que se venden a menores, no es raro que la tradicional ignorancia sobre los videojuegos sea ahora desplazada por una visión prejuiciosa: los juegos electrónicos –todos- serían agresivos, racistas, sexistas, adictivos y, en fin, potenciadores de conductas violentas, insolidarias y poco sociables.

¿Qué de cierto hay en todo esto? No son muchos aún los estudios sobre los efectos de los videojuegos, especialmente en España, pero lo curioso es que los más citados (todos realizados en Estados Unidos) ofrecen una imagen muy distante de esa visión tan unilateralmente negativa. Así, las investigaciones realizadas por Loftus, Greenfield y Turkle (todas desarrolladas durante los años ochenta) atribuyen importantes cualidades educativas a los videojuegos, con efectos favorables para el desarrollo cognitivo de niños y adolescentes. En realidad, los posibles efectos negativos estarían asociados con el campo de la transmisión de valores, mucho más difícil de evaluar por medio de métodos empíricos.

Lo cierto es que el mundo de los videojuegos es, como se puede ver por la clasificación que detallamos en recuadro, muy variado. Sin duda, los más populares siguen siendo los del tipo "arcade", caracterizados porque el jugador está obligado a dar una respuesta inmediata a los estímulos que se le ofrecen en la pantalla. De este tipo son los llamados de "dispara y mata" (una subvariante de los que en la clasificación llamamos "de lucha y combate"), al que pertenecen la mayoría de los más violentos. Pero también pertenecen al mismo tipo juegos



**No son muchos aún los estudios sobre los efectos de los videojuegos, especialmente en España, pero lo curioso es que los más citados (todos realizados en Estados Unidos) ofrecen una imagen muy distante de esa visión tan unilateralmente negativa.**

tan inocuos, y también popularísimos, como los protagonizados por el simpático Super Mario Bros. Y, por otra parte, cada vez más se van abriendo camino los llamados "juegos de estrategia", en que el jugador tiene la oportunidad de meditar la opción y situarse en el papel de un ciudadano del antiguo imperio romano (*Empire*) o de una moderna ciudad democrática (*SimCity*).

### UNA CLASIFICACIÓN

- Juegos de lucha y combate
- Juegos de plataforma
- Juegos de velocidad
- Juegos de deporte
- Juegos de estrategia y de rol
- Juegos musicales (karaoke, danza)
- Juegos de ingenio y de conocimientos

### LOS CHICOS SON VIDEOADICTOS, LAS CHICAS NO

Seguramente el predominio de los valores agresivos y machistas tiene mucho que ver, tanto

con valores dominantes en el país hasta ahora líder en la producción de videojuegos (Japón), como con el hecho de que los consumidores mayoritarios sean chicos adolescentes. Chicos, no chicas. En la medida en que, como apuntan las últimas tendencias, se amplíe el mercado entre el público adulto y femenino, previsiblemente también tenderán a cambiar los contenidos.

De hecho, parece que eso ya se está produciendo. Mientras que hace unos diez años, la proporción de jugadoras era escasamente significativa, datos de 2005 indican que el 37 % de los usuarios de videojuegos son ya usuarias. Los estudios indican también que los intereses de las jugadoras se inclinan hacia juegos alternativos al tipo "arcade", juegos de menor contenido agresivo, de mayor cuidado formal y más complejidad en el desarrollo. No obstante, es discutible que, para la superación de la división sexista, sea favorable la aparición de juegos "femeninos", es decir, pensados exclusivamente para chicas y

## INVESTIGANDO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA

El profesor o profesora que ofrezca a su alumnado la oportunidad de presentar en el aula sus videojuegos favoritos, puede llevar más de una sorpresa. Como, por ejemplo, que alguno de sus alumnos menos interesado en los estudios se revele como todo un experto en la materia. Por supuesto, de lo que se trata no es de complacer el gusto del propio alumnado, sino obligarle a analizar aquellos aspectos sobre los cuales nos interesa reclamar una reflexión crítica. Como, por ejemplo: ¿cuántos protagonistas masculinos aparecen en tus videojuegos favoritos?, ¿cuántos femeninos?, ¿qué actividades pueden desarrollar los primeros?, ¿cuáles los segundos?, ¿ofrece el juego opciones de acciones no agresivas? Y, en el caso, por desgracia hoy por hoy muy probable, de que predominen los personajes masculinos y las acciones agresivas, reclamar que se pregunten: ¿por qué sucede esto?, ¿qué cabría hacer para modificar esta situación? El mismo análisis se puede ampliar efectuándolo sobre la información de novedades en las revistas especializadas sobre videojuegos, revistas que los chicos suelen conocer muy bien (también en este punto suele suceder que los chicos son lectores de estas revistas pero no las chicas).

mujeres. Esta intención se atribuye a algunos juegos de karaoke y de danza. Con ello vendría a reiterarse la vieja y tradicional dicotomía: juegos violentos para los chicos, juegos más “tranquilos” para las chicas.

En cambio, los llamados juegos de ingenio son los que presentan un perfil más abierto, no sólo porque pueden llegar a interesar tanto a chicos como chicas, sino también porque están contribuyendo de forma especial a atraer la atención del público adulto. Juegos como el veterano *Tetris* (uno de los raros juegos de éxito que no ha sido concebido por diseñadores japoneses ni estadounidenses, sino por rusos), los juegos de cartas o los de ajedrez, reproducen en la videoconsola o la pantalla del ordenador el contexto de los tradicionales juegos de mesa y podrían servir muy bien como espacio de transición para que padres y madres inicien, de la mano de sus propios hijos, los primeros pasos de acercamiento al mundo del juego virtual. Por una vez, aquellos –padres y madres– adoptarían el papel de aprendices y éstos –hijos– el de maestros, en una inversión seguramente muy benéfica para ambos.

### ENTRE LA MÍMESIS Y LA CATARSIS

Pero, ¿qué acontece con la violencia? Hay, ya lo dijimos, pocas dudas de que los juegos más populares siguen estando asociados a contenidos violentos. ¿No cabe pensar que los chicos aficionados a juegos violentos puedan tender a comportamientos violentos en la vida real? ¿No debería esto preocupar a padres y educadores? ¿O, quizás, es exagerada esa preocupación? En realidad, los estudios sobre los efectos de los medios audiovisuales llevan mucho tiempo dando vueltas a este tema, casi desde el inicio del cine y, sobre todo, tras la expansión de la televi-

sión. Los incipientes estudios sobre los videojuegos parecen condenados a reproducir los mismos debates que ya habían dividido a los investigadores al menos desde finales de los años sesenta.

Por entonces, el debate oponía dos posiciones antagónicas e irreconciliables. Por una parte, los defensores de la hipótesis del “efecto jeringuilla”, según la cual el visionado de imágenes violentas produciría un efecto mimético, esto es, una inclinación irresistible del espectador a imitar las imágenes vistas. Por otra, más minoritario, el grupo de quienes propugnaban la hipótesis del carácter catártico de la contemplación de imágenes violentas, esto es, que mediante ella los espectadores liberarían sus pulsiones agresivas de un modo simbólico y, así, no precisarían convertirlas en acciones reales. Si extrapolamos estos enfoques al contexto de los videojuegos, según la primera hipótesis el consumo de videojuegos violentos produciría individuos violentos y, por lo tanto, incrementaría el grado de violencia entre sus usuarios, mientras que, al contrario, según la segunda hipótesis ese consumo permitiría liberar las tendencias agresivas de los usuarios, reduciendo de este modo el número y nivel de las conductas violentas.

Lo cierto es que no se han encontrado evidencias que permitan corroborar ninguna de las dos hipótesis. Al contrario, las conclusiones establecidas por los investigadores desde los años ochenta prácticamente han descartado la validez de la hipótesis catártica pero, al tiempo, han obligado a modificar significativamente el enfoque propio de la hipótesis mimética. En síntesis, podríamos decir que se ha comprobado que no existe una relación causa – efecto directa y universal según la cual los espectadores de películas o series

de televisión violentas se conviertan en individuos violentos. En cambio, sí se ha establecido una preocupante correlación entre la afición a consumir imágenes violentas en la infancia y la adopción de comportamientos agresivos en la adolescencia y en la vida adulta (estudios de Bandura y de Berkowitz y colaboradores; estudio transversal de Eron, Lefkowitz, Walter y Huesmann, realizado entre 1960 y 1970; estudio de Johnson publicado en 2002).

### EL EFECTO DE “DESENSIBILIZACIÓN”

Lo que parecen indicar estas correlaciones es que el consumo de programas violentos favorece que determinados niños, en contextos sociales o personales negativos, tiendan a adoptar comportamientos violentos, aunque **no determina** que **cualquier** niño se convierta en violento. Investigaciones posteriores, como las del holandés Jo Groebel, reafirmaron esta tesis al probar que jóvenes violentos tienden a reforzar su predisposición a la violencia consumiendo filmes de gran violencia explícita. Esto último se asocia con uno de los problemas que más preocupa a los investigadores, lo que se conoce como efecto de “desensibilización”. El adicto a programas violentos acaba perdiendo el sentido de empatía que hace que cualquier ser humano se identifique con el daño que sufre otro ser humano. Los adictos a espectáculos violentos se identifican con quienes ejercen la violencia, nunca con quienes la sufren, y de ese modo acaban siendo insensibles al sufrimiento de las víctimas.

Sorprende que, con estos datos, algunos autores intenten recuperar la hipótesis catártica



para justificar los supuestos efectos benéficos del consumo de videojuegos violentos. Esto es lo que hace, por ejemplo, Gerard Jones en su libro *Matando monstruos* (2002, Editorial Crítica) y, en cierto modo, también la investigadora brasileña Lynn Alves en *Game over. Jogos eletrônicos e violência* (2005, Editora Futura). Y esto a pesar de que, en sus trabajos, hechos con indudable honestidad, recogen datos que difícilmente encajan en el supuesto catártico. Así, Alves se hace eco de la tesis de la “desensibilización” y reconoce que entre los adolescentes la violencia puede ser un “lenguaje” usado para ser aceptado y respetado en el grupo de iguales. Desde luego, el hecho de que los jóvenes asesinos de Columbine (los dos chicos que entraron en un instituto de una pequeña población en los Estados Unidos, armados hasta los dientes, y que se suicidaron después de matar a cuantos les salían al paso) fuesen adictos al juego de tirar y matar *Doom*, no debería llevarnos a pensar que este juego fue el causante de la matanza. Fueron, sin duda, sus circunstancias personales (jóvenes mal integrados en su centro, víctimas de acoso y burlas

### EL DEBATE ENTRE MÍMESIS Y CATARSIS

Hay varios libros que recogen las controversias entre los investigadores acerca de los efectos de los contenidos violentos en los espectadores jóvenes. El manual *Medios de comunicación social. Teoría y práctica en Estados Unidos y en el mundo* (Merrill, Lee, Friedlander, 1992, Fundación Germán Sánchez Ruipérez) dedica a la cuestión de los efectos el capítulo 4. Sobre los efectos en general versa *Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías* (1996, Paidós), una compilación de trabajos de varios autores, con un capítulo dedicado específicamente al tema de la violencia, escrito por Barrie Gunter. En *La televisión. Los efectos del bien y del mal* de Lorenzo Vilches (1993, Paidós), puede leerse el capítulo 2. También sobre el caso de la televisión, el trabajo de referencia en lengua española es seguramente *Violencia y televisión* (M. Clemente, 1996, Noesis). Y un excelente estudio genérico sobre la problemática de la violencia es *La violencia y sus claves* (2004, Ariel), de José Sanmartín, director del Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia, cuyo sitio en internet (<http://www.gva.es/violencia/>) proporciona información actualizada sobre esta cuestión.

por parte de sus compañeros, que crecieron en una cultura familiar de enaltecimiento de la violencia y afición a las armas) los principales factores causales pero, en todo caso, parece también claro que el consumo de videojuegos violentos no tuvo en ellos el más mínimo efecto catártico.

### A MODO DE CONCLUSIÓN

¿Cuál podría ser, luego, nuestra conclusión? En primer lugar, que es preciso que padres y profesores se informen sobre los hábitos de niños y jóvenes en relación con los videojuegos. En especial, padres y madres deberían conversar con sus hijos sobre las características de los juegos en los que ocupan su tiempo. En la *Wikipedia* pueden encontrar una interesante información sobre los juegos de mayor éxito y, en la página web que citamos en recuadro aparte, asesoría sobre la mayor o menor idoneidad de los juegos más recientes.

En segundo lugar, vigilar el tiempo de dedicación a esta actividad. Emplear más de una hora diaria en los videojuegos puede ser un signo de adicción y, al margen de las características de cada juego, es un tiempo que roban a otras actividades más necesarias para su desarrollo (estudiar, hacer deporte o ejercicio físico en general).

En cuanto al tipo de juego, se trata de influir para que los chicos no se encierren en un único tipo de juego, procurando en especial que amplíen su interés a juegos diferentes de los de tipo "disparar y matar". Finalmente, dado que existe la posibilidad de compartir el juego con otros, los padres harían bien en favorecer ese tipo de juego compartido frente a los juegos solitarios.

En cualquier caso, más allá de los prejuicios simplificadoros, los



padres y las madres deberían buscar tiempo para echar una partidita en la videoconsola o en el ordenador. Las psiquiatras americanas Lynn Ponton y Nancy Marks, según cuenta Gerard Jones, recomiendan que los padres jueguen de vez en cuando con sus hijos e incluso ellas dicen jugar con sus pacientes adolescentes: "Vencer a papá o a mamá o a la doctora Ponton les hace

sentirse bien a su manera y puede derribar barreras entre nosotros". Un papá o una mamá que es capaz de vencer en un videojuego a sus hijos, es seguro que habrá alcanzado un nuevo prestigio a sus ojos. No menor, por otra parte, del que adquirirá si, en el caso de ser derrotado, demuestra saber aceptar la derrota deportivamente.■

### PARA LEER SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

Por el momento no es muy amplia la bibliografía sobre el tema accesible para el lector en lengua española, y aún en ésta predominan los títulos con enfoques o bien sensacionalistas o bien con una orientación más paternalista que bien informada. En mi opinión, son dos las obras que proponen las perspectivas mejor documentadas, con la ventaja adicional que non son de todo coincidentes en sus puntos de vista. Juan Alberto Estallo, en *Los videojuegos. Juicios y prejuicios* (Planeta, Barcelona 1995), adopta una postura claramente favorable a los videojuegos, en mi opinión en algunos casos minusvalorando algunos de sus aspectos más negativos, especialmente en relación con el papel reservado a la mujer. Coincido, en este sentido, más con el punto de vista defendido por Diego Levis en el completo estudio *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual* (Paidós, Barcelona 1997). Por otra parte, en la red puede consultarse una Guía para Padres sobre videojuegos patrocinada por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid: <http://www.guiavideojuegos.es/index.htm>.