

## Resumen de la Conferencia-Taller: Violencia y Videojuegos. Ideas base.

Carlos González Tardón.

Coordinador de People & VIDEOGAMES [[www.peopleandvideogames.com](http://www.peopleandvideogames.com)]

[web@carlosgonzalezardon.com](mailto:web@carlosgonzalezardon.com)

### Introducción:

Los videojuegos son usados en nuestro país por el 80% de los menores de edad y mueven más de 1.500.000.000€ anualmente. Ante estos datos surgen dos preguntas claras para todos aquellos profesionales relacionados con personas que usan o pueden usar videojuegos: ¿Cómo afecta esta forma de ocio a las personas? y ¿cómo utilizarlos para conseguir otros objetivos que no sean el lúdico?

Este artículo es un resumen de las ideas fundamentales que se darán en la conferencia dentro de los cursos de verano de la UNED en Tortosa.

### ¿Qué es un videojuego?

Los videojuegos son programas informáticos que tienen las siguientes características:

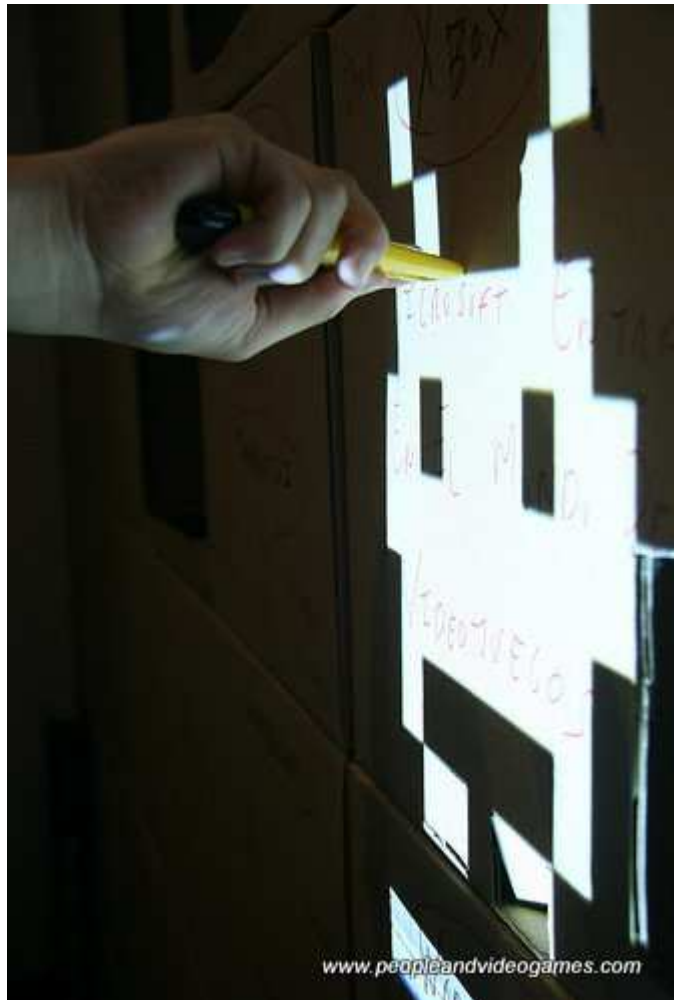
1) Tienen como mínimo una salida visual, aunque puede tener otras (audio, vibración...). Existen ciertos juegos informáticos adaptados para personas con problemas visuales que sólo tienen salida auditiva, son los llamados audiojuegos.

[<http://www.audiojuegos.net/>]

2) Son interactivos en el sentido amplio de la palabra, es decir, que los jugadores con sus conductas modifican lo que ocurre dentro de la pantalla y lo que ocurre en la pantalla modifica a los usuarios, de una manera u otra.

3) El objetivo primordial del creador es dar una experiencia lúdica al usuario, se consiga o no.

4) Intentan llevar al jugador a una situación de inmersión. Es decir, que a través de su uso se llegue a una situación de flujo, en la que se suele producir una pérdida de la consciencia de los estímulos externos y una modificación de la percepción temporal.



### Violencia:

Desgraciadamente este término es más difícil de definir, ya que distintas escuelas lo tratan de diferente forma. Lo que se considera violento o no depende del grupo y momento social en el que se encuentra la persona que valora la situación.

En este taller describiremos violencia como actos de “comunicación”, cuyo objetivo es herir de forma deliberada a otra persona o a uno mismo. Entendiendo comunicación como cualquier forma de actuación que sea interpretable por la persona, ser o entidad que lo recibe: lenguaje, gestos, acciones.... Evidentemente esto puede llevar a posibles problemas de comunicación.

#### Videojuegos y medios de comunicación:

A principios de los 90, los medios de comunicación trataban el tema de los videojuegos de forma alarmista y sin base empírica. Una de las principales líneas fue acusar a los videojuegos de ser de temática de extrema violencia. En la actualidad, y prácticamente en toda la historia de esta forma de ocio, la mayor parte de los programas de éxito suelen tener la clasificación internacional de “para todas las edades”, es decir, con un nivel de violencia nulo o muy bajo [Pueden ver en este enlace, y de forma actualizada, los videojuegos más vendidos en España y su clasificación según edad: [http://www.adese.es/index.php?option=com\\_content&view=article&id=43&Itemid=39](http://www.adese.es/index.php?option=com_content&view=article&id=43&Itemid=39)]. Este hecho no tiene relación con una posible protección de los menores o una autorregulación del medio, sino que tiene una explicación económica evidente, cuanto menor sea la edad necesaria para su uso mayor es el posible mercado del videojuego.

#### Violencia y videojuegos violentos:

Las investigaciones al respecto estudian la relación de los pensamientos, actos o actitudes violentas con el uso de videojuegos con un contenido agresivo más elevado. Según sus resultados estas pueden dividirse en tres grupos:

1) Un grupo importante de investigaciones argumenta que el uso de videojuegos violentos **sí** está relacionado con un aumento de pensamientos o acciones violentas. Su tesis se fundamenta en el hecho de que si una persona ve, realiza y planifica comportamientos violentos en los videojuegos, estas conductas pueden llegar a generalizarse en el mundo real o, al menos, insensibilizar sobre sus efectos. Esta línea de investigación enlaza con los estudios realizados desde mediados del siglo pasado sobre los efectos del visionado de imágenes violentas en el cine y la televisión.

2) Otro grupo importante de estudios ha encontrado que el uso de videojuegos violentos **no** está relacionado de forma causal con personas, pensamientos o acciones violentas. También defienden que ciertos datos en dirección opuesta se deben a que las personas más agresivas buscan de forma activa aquellos juegos más violentos.

3) Un pequeño grupo de investigadores defiende con sus estudios que el uso de videojuegos violentos **evita** o puede evitar conductas agresivas. Se basan habitualmente en estudios clínicos a pequeña escala. El uso de este tipo de juegos por personas agresivas disminuye sus posibles conductas violentas hacia otra gente. Esto se debe a que al dejar fluir la agresividad en ambientes simulados, sin ninguna consecuencia, se evita que se libere en el mundo real.

Pese a que en los dos primeros grupos sí existe un buen número de investigaciones, aún no se ha llegado a ningún consenso definitivo sobre el tema, ya que los datos en ambas direcciones están compensados.



#### Entonces, ¿qué nos queda?:

Evidentemente, en una situación sin base empírica firme, es necesario el uso de otros conocimientos sobre temas similares o relacionados. Por ello, en este campo, es necesario aplicar los conceptos generales de intervención en situaciones violentas y gestión de conflictos. Debemos considerar que los videojuegos violentos son elementos excitadores externos muy atractivos y socialmente muy bien aceptados. Esto lleva a una situación compleja, pero que nos permite tener una oportunidad sin igual al utilizarlo como recurso. No se debe luchar contra su uso, sino utilizar su potencial para hacer llegar el mensaje que queramos dar a los jugadores.

#### La violencia como acto natural:

Hasta hace relativamente poco en la escala evolutiva humana, observar o participar en situaciones que consideramos “violentas” sólo se producía cuando había una situación agonística real y cercana, con riesgo para nuestra integridad física. Por ello nuestro cerebro está biológicamente preparado para dar una respuesta inmediata y conseguir nuestra supervivencia.

Primero es necesario crear un estado de activación fisiológica inespecífica (*arousal*), que le sirve al organismo para preparar la huida o la conducta agresiva-defensiva. El grado o intensidad de la respuesta siempre está modulado por la valoración subjetiva de la situación, ya que, por ejemplo, la intensidad cuando se juega a pelear no es la misma que cuando se pelea de verdad.

Esta predisposición biológica conlleva que nuestro cerebro, de forma inconsciente, al usar videojuegos violentos también genera ese estado de *arousal*. La diferencia con situaciones reales es que esa energía no se libera de forma natural, ya que no hay reacción física intensa. Por lo tanto ese potencial de acción debe ser canalizado de forma “interpretada”, es decir, que la persona debe interpretar como no violenta una situación que inconscientemente es

considerada violenta. Esto es una clara situación de control de impulsos básicos en la que interviene de forma decisiva la experiencia previa, el aprendizaje y la facilitación social.

Conclusiones finales:

1) Los videojuegos en general no producen violencia, los videojuegos violentos puede que sí la generen.

2) Una persona con predisposición a la violencia debe evitar recibir estímulos que faciliten este tipo de actos, debido a las reacciones inconscientes tratadas en el apartado sobre la violencia como acto natural.

3) La respuesta hacia este tipo de estímulos tiene un alto componente socio-educativo. Ello permite que se pueda intervenir y educar a las personas que tienen problemas con ello.

4) La violencia es un fenómeno completamente natural, humano y adaptativo.



Juegos que se usarán en la parte práctica:

Pacman: <http://www.classicgamesarcade.com/game/21593/Pac-Man-Classic-Arcade-Flash-Game.html>

Mortal Kombat: [http://www.playr.org/play/mortal\\_kombat/343](http://www.playr.org/play/mortal_kombat/343)

September 12th: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Programas necesarios para su uso:

Adobe Shockwave Player: <http://get.adobe.com/es/shockwave/>

Adobe Flash Player: <http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

Enlaces de interés:

Biología y violencia:

[http://www.tendencias21.net/Descubiertas-las-bases-neurologicas-de-la-agresion-humana\\_a1906.html](http://www.tendencias21.net/Descubiertas-las-bases-neurologicas-de-la-agresion-humana_a1906.html)

Violencia en los videojuegos:

<http://www.neoteo.com/la-historia-de-la-violencia-en-los-videojuegos.neo>

Algunas investigaciones:

<http://www.news.iastate.edu/news/2010/mar/vvgeffects>

<http://www.computing.co.uk/vnunet/news/2184836/link-video-games-violent-teens>

<http://www.sciencedaily.com/releases/2010/06/100607122547.htm>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_controversy#Crime\\_and\\_violence](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy#Crime_and_violence)

Violencia y TV:

[http://www.aacap.org/cs/root/facts\\_for\\_families/children\\_and\\_tv\\_violence](http://www.aacap.org/cs/root/facts_for_families/children_and_tv_violence)

\*Si tienes cualquier duda o aportación que hacer, o quieres más información sobre videojuegos, desde People & VIDEOGAMES creamos en 2009 una Asesoría On-line sobre Videojuegos totalmente gratuita y abierta. Desde allí podrás enviarnos correos electrónicos con tus dudas-sugerencias o participar en la red social que se ha creado en Facebook para compartir conocimiento sobre este tema: <http://www.facebook.com/pages/Asesoría-sobre-Videojuegos/250553641089>