



VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: LA SUMA QUE RESTA

Victoria Tur
Universidad de Alicante

La atracción que ejercen las pantallas en el niño es una realidad que a nadie deja indiferente. Los niños declaran sentirse seducidos por el atractivo del estímulo. Paralelamente, padres y educadores identifican, con frecuencia, conductas no deseables asociadas a su consumo. Cuando se les interroga a los niños sobre sus preferencias¹, lo que prefieren son los videojuegos (47%), por encima del teléfono móvil (40%) y, a continuación, la red (38%) y la televisión (37%).

Existen dos posturas encontradas sobre este tema: la satanización y la mirada positiva. La posición de los contrarios al uso de pantallas se concreta en la posibilidad de que puedan provocar adicción y dificultades de autocontrol, transmitir permisividad en conductas violentas, reflejar una vivencia de la sexualidad desubicada y más allá de la relación de pareja, dificultar la discriminación entre realidad y ficción, pueden ser una excusa para evitar enfrentamientos y resolver conflictos, pueden representar un refugio en situaciones familiares adversas y fomentar la imitación de modelos de conducta inadecuados.

Una de las líneas de investigación más recurrentes ha sido la de la violencia y las pantallas. En este sentido, las investigaciones de Goldstein (1998) comparaban dos pantallas, la televisión y los videojuegos, en relación a los contenidos violentos, constatando diferencias significativas (Ver tabla 1)

Tabla 1. Comparación entre televisión y videojuegos.

Televisión	Videojuegos
Violencia real y ficticia	Violencia ficticia
Violencia de apariencia real	Violencia estilizada y simbólica
Actitud pasiva	Actitud activa
Escaso o nulo control sobre las imágenes en pantalla	Completo control sobre toda la acción
No existe control sobre el ritmo y la elección de las imágenes	Control sobre la elección de las imágenes
Baja o nula interacción durante el visionado	Frecuente interacción con terceros durante el juego

¹ Estudio Pantallas: uso y valoración, desarrollado por la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra con la colaboración del Colegio Irabia de Pamplona. Se entrevistó a 4.000 sujetos de edades entre los 10 y 18 años de Navarra, Cantabria, Andalucía, Cataluña, País Vasco, Valencia, Extremadura, Aragón. 80% de centros de enseñanza privada o concertada y 20% de la enseñanza pública. La técnica utilizada fue el cuestionario compuesto de 98 preguntas dicotómicas y con respuesta múltiple. 2005.



Parece pues que la violencia percibida en los videojuegos es más interactiva e implicadora y, por ello, podría ser más preocupante. Goldstein afirma que la exposición a la violencia en pantallas correlaciona con la agresión pero no se ha podido demostrar que dicha relación sea de tipo causal. El niño aprende más, cómo ser agresivo, que a serlo realmente (Enesco y Sierra, 1994) Para que el niño imite esas conductas, además de verlas en las pantallas, deben coincidir otros factores: una situación socioeconómica deprimida, una conducta parental habitualmente agresiva y ciertas variables de personalidad del sujeto, que le hagan escoger un modo de respuesta agresiva frente a su entorno.

El niño al que la familia no impone límites y cuyos padres ven mucho la TV, muestra mayor confusión entre realidad y fantasía, más desasosiego y agresividad y una pobre adquisición de información general (Singer, 1993) Los videojuegos no son ni amortiguadores ni activadores. Esto depende del tipo de uso y de los contenidos. Son un refugio para los niños que carecen de alternativas atractivas y funcionales.

Pero también encontramos argumentos a favor del uso de videojuegos. Un uso adecuado puede representar nuevas adquisiciones de conocimientos, puede enriquecer el vocabulario del niño, facilitar la regulación emocional, incrementar la comprensión de los mecanismos de funcionamiento social, el juego con control provee de satisfacciones psicológicas incluso puede facilitar determinadas habilidades de coordinación vasomotora (Griffith et al., 1983) y mejora la capacidad de abstracción (Thompson y Melancon, 1985). Los videojuegos plantean desafíos mentales interactivos. A través de la repetición de esquemas, posibilitan la anticipación permitiendo al niño aprender y reconocer.

En demasiadas ocasiones, se indaga la causa del problema en el tipo de contenidos y no en la forma de uso de los videojuegos. Un exceso de consumo evidencia un exceso de tiempo sin interacción social y es aquí, donde radica el verdadero problema. La soledad, la falta de tiempo o interés mutuo entre padres e hijos y una actitud negligente, poco activa, en la educación del tiempo de ocio y tiempo libre, se convierten en el gran impulsor de las patologías relacionadas con las pantallas. Partiendo de esta premisa, los contenidos podrán ser perjudiciales para la vida del niño porque el consumo o exposición excesivos le inducirán a error, en la discriminación entre realidad o ficción, o le harán reconocer como familiares modelos de comportamiento que ha visionado en la pantalla, con la que convive más tiempo que disfrutando de la realidad cotidiana. Esta afirmación parece tan incuestionable que la industria de videojuegos se ha hecho eco y ha diseñado plataformas y juegos que propicien la participación e interacción de toda la familia, como la Wii de Nintendo.

Uno de los aspectos más inquietante de la posible interacción entre los videojuegos y la violencia es la percepción o no de dichos contenidos por parte del niño. La existencia de estos contenidos en los videojuegos y su no identificación por parte del niño supondría una peligrosa normalización de este tipo de escenas violentas que el niño acabaría por interpretar como habituales, por su alta frecuencia de aparición en la realidad virtual, dejando de juzgarlas y procesarlas correctamente. Aquí está el verdadero riesgo. En este sentido, el Informe sobre los videojuegos (2007:23), refleja que cuando se les pregunta a los niños: "¿Consideras que los videojuegos que habitualmente utilizas tienen violencia?" el 60,42% considera que no, pero un preocupante 39,48% percibe la violencia en los contenidos de los videojuegos con los que habitualmente juega. La identificación de contenidos violentos aumenta con la edad porque no es fácil preguntar sobre este aspecto tan complejo a niños pequeños. Los de 7-8 años, identifican en los



videojuegos drogas asesinatos y atropellos. Los de 9 a 12, declaran percibir violaciones a mujeres, maltrato, venta de droga y "sacar los sesos". Las edades comprendidas entre los 13 y 16 años identifican: atropellos, personas descuartizadas, masacres indiscriminadas, prostitución de chicas, y quema de gente o colegios.

¿Y qué podemos hacer los padres y educadores? Aunque no es muy conocido, el sector de los videojuegos tiene un código de identificación para clasificar el tipo de contenidos. Se trata del código PEGI² (ver tabla 2) que proporciona información a niños y padres sobre el tema y tratamiento del videojuego. Se trata de una información mucho más completa que la que suele sobre impresionarse en televisión, la cual incluye exclusivamente una recomendación de edad, la posibilidad de visionar subtítulos o escuchar sonido en estéreo.

Tabla 2. Código PEGI

Calificación	Indicador	Contenido	Indicador
Más de 3 años	3+	Violencia	
Más de 7 años	7+	Sexo desnudez	
Más de 12 años	12+	Miedo	
Más de 16 años	16+	Drogas	
Más de 18 años	18+	Lenguaje Soez	
		Discriminación	

Informarnos para saber elegir correctamente lo que nuestro hijo es capaz de analizar en su momento de maduración es una buena opción a nuestro alcance. En este sentido, Electronic Arts, una de las principales empresas del sector, ha puesto en marcha 'Aprende y juega con EA', un sitio 'web' desde el que pretende

²PEGI (2002): Pan European Game Information. Es el primer sistema paneuropeo que establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador. Las clasificaciones PEGI tienen la finalidad de establecer una recomendación sobre el contenido del producto y sobre su idoneidad de visión, pero no valoran su jugabilidad o accesibilidad. Es la primera vez que una forma de entretenimiento presenta un sistema de clasificación por edad que cumple con los diferentes estándares culturales de varios países europeos. El sistema PEGI fue iniciado y gestionado por la ISFE, la Federación Europea de Software Interactivo. El Instituto Holandés de Clasificación de Medios Audiovisuales (NICAM) es el administrador de la ISFE así como el responsable de la implementación práctica del sistema PEGI. El Consejo de estándares de video (VSC) es el agente del NICAM en Reino Unido. PEGI se aplica en la actualidad en productos distribuidos en los siguientes dieciséis países: Austria, Bélgica, Dinamarca, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Países Bajos, Noruega, Portugal, España, Suecia, Suiza, Reino Unido.



acercar el mundo de los videojuegos a los progenitores. También existen otras webs interesantes que incluyen valoraciones sobre cada videojuego:

- <http://www.guiavideojuegos.es/index.htm>
- <http://www.ciberfamilias.com/index.htm>

Las medidas a tomar se concretarían en:

- **Controlar el tiempo dedicado a su uso:** 3 ó 4 horas a la semana, en función de la edad. Usarlo como premio por hacer otras actividades
- **Vigilar el contenido de los videojuegos** atendiendo a los iconos del código PEGI situados en la carátula.
- **Potenciar la vida familiar**
 - Se usan para llenar un vacío
 - No usarlos como niñera
 - Jugar con ellos o ver cómo juegan
- **Detectar anomalías:**
 - Sus pensamientos y conversaciones giran sólo en torno al videojuego
 - Se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos.
 - Recurre a mentiras y artimañas para seguir jugando
 - Ruptura con la vida social, que lleve al aislamiento y a una excesiva potenciación del individualismo.

Atendiendo a estas recomendaciones podremos convertir una nueva forma de entretenimiento en algo positivo para los niños.

Bibliografía:

Enesco, I. y P. Sierra, (1994) La violencia en televisión. Breve revisión de los estudios en *Infancia y Sociedad*. Número 27-28, pp. 135-146.

Goldstein (1998) *Why we watch: the attractions of violent entertainment*. New York: Oxford University Press.

RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, Elena, coord. *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Madrid: Instituto de la Juventud, 2002.

VV. AA. (2007) *Informe sobre videojuegos*. Valencia: Consellería de cultura, educación y deporte de la Generalitat Valenciana y Avacu (Asociación valenciana de consumidores y usuarios). Se entrevistaron a 1.562 niños de ambos sexos, de edades comprendidas entre los 7 y los 16 años, en 10 colegios de la Comunidad Valenciana.