

Fuentes para la elaboración de Ensayo

Lee las siguientes fuentes informativas. Luego, anota las ideas que consideres más relevantes y elabora con ellas una lluvia de ideas que usarás durante la elaboración del esquema de nuestro ensayo.

Fuente 1

¿Los videojuegos fomentan la violencia? ¿Realmente los videojuegos son causantes de violencia en los jóvenes?

Han sido varias las ocasiones en la que los videojuegos han sido señalados como los causantes de tiroteos y otro tipo de conductas agresivas en los jóvenes y niños. De hecho, así lo indicó un estudio realizado por el equipo de investigación de la Universidad de Brock en Canadá y publicado en la revista *Developmental Psychology*, en el cual se menciona que los adolescentes se vuelven más agresivos hacia otras personas tras jugar durante años a videojuegos violentos.

El tema se ha puesto nuevamente sobre la mesa, luego de que esta mañana, un alumno de sexto grado de primaria del Colegio Cervantes de Torreón, Coahuila, disparara contra su profesora y varias personas, para después, quitarse la vida.

Sin embargo, ¿realmente los videojuegos son causantes de violencia en los jóvenes? De acuerdo con investigadores del Instituto de Internet de Oxford, de la Universidad de Oxford, reportaron que, según un estudio realizado en 2019, no existe relación entre el comportamiento agresivo de los adolescentes y la cantidad de tiempo que pasan jugando videojuegos con contenidos violentos.

El estudio utilizó datos representativos a nivel nacional de adolescentes británicos y sus padres, junto con las clasificaciones oficiales de violencia en los juegos de la UE y los Estados Unidos. Los hallazgos fueron publicados en *Royal Society Open Science*. "La idea de que los videojuegos violentos provocan la agresión en el mundo real es popular, pero no ha tenido muy buenos resultados con el tiempo", dijo el investigador principal, el profesor Andrew Przybylski, director de investigación del Oxford Internet Institute. "A pesar del interés en el tema por parte de los padres y los responsables políticos, la investigación no ha demostrado que haya motivo de preocupación". El estudio es uno de los más definitivos hasta la fecha, debido a que utiliza una combinación de datos subjetivos y objetivos para medir la agresión y la violencia de los adolescentes en los juegos. A diferencia de investigaciones anteriores sobre el tema, que se basaron en gran medida en datos autoinformados de adolescentes, el estudio utilizó información de padres y cuidadores para juzgar el nivel de comportamiento agresivo en sus hijos. Además, el contenido de los videojuegos se clasificó utilizando el sistema oficial de clasificación de información de juegos paneuropeos (UE) y la Junta de clasificación de software de entretenimiento (EE. UU.), en lugar de solo las percepciones de los jugadores sobre la cantidad de violencia en el juego.

"Nuestros hallazgos sugieren que los prejuicios de los investigadores podrían haber influido en estudios anteriores sobre este tema y han distorsionado nuestra comprensión de los efectos de los videojuegos", señaló la coautora Dra. Netta Weinstein de la Universidad de Cardiff. Un paso importante en este estudio fue la preinscripción, donde los investigadores registraron públicamente sus hipótesis, métodos y técnicas de análisis antes de comenzar la investigación. De igual forma, para la psicóloga Feggy Ostrosky Shejet, profesora de la Facultad de Psicología y doctora en Biomedicina por la UNAM, los videojuegos no necesariamente generan violencia, debido a que estos responden a nuestros gustos y tendencias emocionales. Asimismo, "Se sabe que la gente con tendencias hostiles y agresivas, tiende a escoger los más agresivos y violentos que aquellos sin esas tendencias. Alimentan rasgos de personalidad", asegura y agrega: "Hay diferentes tipos de videojuegos. En unos puedes planear, organizar y secuenciar. Esto es bueno, como *SimCity*, donde puedes diseñar una ciudad y

mantener un presupuesto. Hay otros que funcionan con miles de personas alrededor del mundo y no son violentos.”

Para la investigadora el videojuego no es el problema en sí, sino el número de horas que los jugadores pasan frente a una pantalla, ya que, de ser un lapso considerable, se corre el riesgo de que este tipo de entretenimiento aisle y aleje de la convivencia social a los jugadores, actividades necesarias para que un individuo se desarrolle de manera satisfactoria dentro de un grupo social. No obstante, afirmó: “El cerebro funciona con neurotransmisores, cuando hay experiencias positivas las repites porque los neurotransmisores te hacen sentir bien. Las experiencias negativas no los generan. Si tú tomas una copita de vino, generas dopamina. Si tienes un pastel de chocolate, también. Eso hace el videojuego”. Sin embargo, para la doctora de la UNAM, “el problema no es el pastel, sino que te lo comas completo”, ya que los videojuegos al igual que cualquier otra sustancia, pueden llegar a ser adictivos, ya que brindan a los gamers dopamina y refuerzos inmediatos, por lo que no se posterga la satisfacción. “Ahí deja de ser positivo”, refirió la investigadora.

Asimismo, otra investigación señala que los videojuegos no son las causas de la violencia. El estudio “Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games” (Realismo conductual y activación de conceptos agresivos en videojuegos violentos) realizado por la Universidad de York, asegura que “no hay relación entre los videojuegos y las conductas violentas. De acuerdo con la investigación, varios experimentos han analizado si el realismo gráfico de los videojuegos violentos podría influir en la conducta de quien los juega. Estos experimentos han arrojado resultados mixtos. Sin embargo, hay otras formas en que un videojuego violento puede ser realista, además, de parecerse al mundo real.

“En este estudio, presentamos dos experimentos en línea a gran escala (n = 898 y n = 1880) que investigan los efectos de dos manipulaciones diferentes del realismo conductual en la activación de conceptos agresivos en videojuegos violentos. En ninguno de los experimentos, el realismo creciente aumentó la activación de conceptos agresivos.”

Extraído y adaptado de ¿Los videojuegos fomentan la violencia? Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/los-videojuegos-fomentan-la-violencia-que-dicen-los-expertos>

Fuente 2

Los videojuegos y los niños

Los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades que en la realidad no practicaría. Estos videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, haciéndose un hueco en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica.

Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas. Esto puede deberse al contenido de los mismos, sin embargo, en el mercado se han comercializado últimamente juegos dirigidos a ellas con el fin de captarlas también. Por esta razón, aunque se dirija sobre todo a los niños es un problema que puede afectar por igual a ambos sexos. Sus efectos en los adolescentes y sobre todo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos especialmente para estos últimos.

Ahora bien, según estudios recientes, su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos se ha procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos.

Efectos nocivos

Los videojuegos pueden tener efectos nocivos sobre la salud. Se han comprobado ciertos efectos perjudiciales sobre la salud de los niños derivados simplemente de su uso. En un porcentaje reducido (según algunos autores un 1%), desencadenan crisis convulsivas en niños con antecedentes de epilepsia. La causa de estas crisis se debería a los destellos y cambios en la intensidad de los colores. Estos cambios producidos de forma repetida producirían estímulos cerebrales que a su vez desencadenarían esas crisis. Además de estos efectos que aparecen en una población predispuesta, hay consecuencias perjudiciales derivadas del contenido y del empleo abusivo que pueden afectar a todos los niños o adolescentes.

Problemas debidos al uso incontrolado de los videojuegos

Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Es el propio juego el que marca hasta dónde puede llegar. Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación, la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria.

El Departamento de Pediatría cuenta con diversas unidades especializadas, que permiten un mejor diagnóstico y tratamiento del niño, algunas de ellas de carácter multidisciplinar. Entre ellas destacan las siguientes: Cuidados Intensivos, Neonatología, Respiratorio, Reumatología y Patología músculo-esquelética, Neuropediatría, Oncología Pediátrica, Endocrinopediatría, Gastroenterología, Urgencias Pediátricas y Nutrición. Además de estas unidades, el Departamento de Pediatría colabora de forma multidisciplinar en las áreas de Cirugía Pediátrica, Dermatología, Cardiología, Oftalmología, alteraciones del aparato locomotor y otras especialidades.

Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata. La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual. No obstante, la atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativamente apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño o adolescente. Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadenan la aparición de sobrepeso y obesidad.

Otras consecuencias relacionadas con el uso continuo y prolongado de los videojuegos son la aparición de molestias en los ojos con síntomas de irritación al no realizarse los movimientos de parpadeo que lubrican la córnea, debido a la atención que se presta al juego. Los dolores de cabeza pueden llegar a ser frecuentes principalmente cuando los niños no tienen corregidos defectos en la agudeza visual. También, debido a las posturas que se adoptan durante el juego, pueden aparecer

dolores musculares o vicios posturales, muy perjudiciales en un organismo en crecimiento. Se ha observado con frecuencia la aparición de molestias en la mano y muñeca por el desarrollo de tendinitis o inflamación en los tendones.

Problemas derivados del contenido

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa. Especialmente, nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima). Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y adolescencia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos sobre los que el niño o adolescente centra su atención. En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales, no se puede despreciar el efecto terrible que tal vez tengan esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo, etc.).

Problemas derivados del coste económico

Otro efecto muy nocivo de los videojuegos sobre los niños y adolescentes, es el derivado de la presión consumista que se puede ejercer sobre ellos y, en último lugar, sobre los padres. La adquisición de aparatos con un alto coste económico puede suponer un regalo o premio desproporcionado para el fin que se pretende. Además, la posesión de estos aparatos supone un elemento de discriminación frente a otros niños que no pueden disponer de ellos. No hay que olvidar tampoco que el interés sobre un determinado juego suele ser limitado. Habitualmente, cuando se ha dominado un juego, el jugador va en busca del siguiente, estableciéndose un ritmo cíclico que puede ser de pocos meses o semanas. Esto puede obligar a un gasto económico importante para un niño o adolescente, que en ciertos casos les puede llevar a cometer incluso pequeños hurtos o robos.

Efectos positivos

De todas formas, también se han descrito ciertos efectos positivos del empleo correcto de los videojuegos. El intercambio de los juegos puede favorecer el contacto social y la participación en actividades comunes. En este sentido, es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos al igual que otras aficiones (deporte, lectura). La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a este a perseverar en él. De esta forma, se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta manera sin dejarse llevar excesivamente por las dudas. También los juegos son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual, al potenciar la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

Extraído y adaptado de Los videojuegos y los niños. Recuperado de <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-niños>

Fuente 3

Una ley quiere prohibir los ‘videojuegos violentos’ del todo

Aunque diversos estudios han comprobado que no existe una relación directa entre los juegos y la violencia, esto no ha detenido el surgimiento de nuevas normas que busquen maneras de culparlos o castigarlos. Una ley propuesta en Chicago busca detener la venta o alquiler de videojuegos ‘violentos’ del todo. Para ser específicos, lo que se busca es modificar el código actual en esa ciudad (la ley HB3531), que hasta el momento estipula que los videojuegos violentos no pueden ser alquilados o vendidos a menores de edad. Lo que pretende hacer la solicitud es: prohibir que cualquier persona pueda adquirirlo y, más importante, modificar y ampliar la definición de qué es un ‘videojuego violento’.

Este último punto es importante, porque ampliaría mucho más el rango de la prohibición actual. De acuerdo con la solicitud, se consideraría como un videojuego violento a cualquiera que “permite que un usuario o jugador controle un personaje dentro del videojuego que se alienta a perpetuar la violencia de persona a persona en la que el jugador mata o causa daños físicos o psicológicos graves a otra persona o animal».

¿Cuál es la razón por la que se está buscando impulsar esta de normal? De acuerdo con el representante del estado de Illinois, Marcus C. Evans, la norma es una respuesta al ‘robo de carros en Chicago’. El demócrata asegura que, la venta de estos títulos de alguna manera promueve este tipo de actividades criminales, razón por la que estos videojuegos deberían ser prohibidos y, de hecho, la nueva norma incluye la actividad de ‘robar un vehículo’ como un elemento que define a un videojuego violento. Se trata de una restricción importante, porque muchos juegos terminarían incluidos en la lista. La franquicia de ‘Watchdogs’, ‘The Last of Us’, ‘Red Dead Redemption’, ‘Cyberpunk 2077’ y ‘GTA’, por tan solo mencionar algunos ejemplos.

De nuevo, hasta el momento no se ha comprobado que haya una relación directa entre los videojuegos ‘violentos’ y las personas replicando este tipo de actos en la vida real. Incluso estudios que indican que los juegos de este tipo tienen un efecto, como es un reporte de Brigham Young University a inicios de 2020, con precaución advierten que los datos son insuficientes para garantizar una relación y que, en muchos casos, hay factores adicionales más fuertes que las dos horas que pasas frente a lapantalla jugando ‘Among Us’. De manera curiosa, en 2013 el actual presidente de los Estados Unidos, Joe Biden, se mostró de acuerdo con imponer nuevos impuestos a los juegos violentos.

Extraído y adaptado de Una ley quiere prohibir los ‘videojuegos violentos’ del todo. Recuperado de <https://www.enter.co/cultura-digital/videojuegos/una-ley-quiere-prohibir-los-videojuegos-violentos-del-todo/>

Fuente 4

Videojuegos: cuando la violencia vende

En los últimos años se oye hablar mucho de la violencia escolar, pero casi siempre entendida como la violencia de los alumnos entre ellos o con el profesorado. De hecho, el Informe del Defensor del Pueblo "reducía" el fenómeno de la violencia escolar al estudio e investigación del "abuso entre iguales", denominado técnicamente con la palabra inglesa bullying. Pero los mecanismos que generan la violencia, las estructuras organizativas que la perpetúan y la profundizan, los sistemas sociales que la alientan, apenas son analizados y evaluados en estas investigaciones y estudios que se llevan a cabo actualmente en el entorno educativo. Parece que hay un acuerdo inconsciente entre los investigadores del fenómeno de la violencia escolar para reducirlo o limitarlo a las relaciones entre el alumnado,

olvidando las claves sociales, mediáticas e institucionales que han creado un mundo y una sociedad tan violenta como la que vivimos, y en la que nuestros alumnos y alumnas, nuestros adolescentes y jóvenes se convierten en receptores y consumidores de esa violencia que reproducen en sus comportamientos y pautas de relación.

Se considera que algunos videojuegos son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada entre la población adolescente y juvenil. No se trata de caer en la fácil tentación de demonizar a todos los videojuegos. En este artículo hablamos de un tipo de videojuegos que están en boga actualmente entre los niños, los jóvenes y no tan jóvenes, que exaltan la violencia como forma de entretenimiento y de diversión. Juegos como Alien, Blood, Duke III, Final Doom, Eradicator, Half Life o Tomb Raider, son los que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado.

No se habla de aquellos otros juegos de destreza y cálculo mentales o de agilidad visual y manual. Esta clase de juegos cuenta con un público menor que los de acción, pero, curiosamente, y en el caso de los alumnos de la investigación que señalamos más adelante, son usados sobre todo entre aquellos que o bien obtienen los mejores resultados académicos o bien exhiben una postura más desvertebrada del grupo social al que pertenecen.

En este artículo se sostiene que la sociedad adulta (multinacionales que los diseñan y fabrican, autoridades administrativas y gobiernos que los autorizan, medios de comunicación que ganan ingentes cantidades de dinero con su publicidad, organizaciones educativas y sociales que no enseñan mecanismos de defensa y crítica frente a ellos, investigadores y empresas editoriales y multimedia que no invierten en crear otros juegos alternativos más creativos, familias que gastan dinero en su compra, etc.) es cómplice de la violencia que estos videojuegos ayudan a generar, potenciar y sostener, es decir, que la sociedad adulta es cómplice de malos tratos infantiles y juveniles, y que esta complicidad, y las reacciones de los adolescentes ante ella, contribuye a otras formas de violencia.

Estamos siendo socializados en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación. Y un ejemplo de esto lo tenemos en las maneras y las estrategias que la sociedad adulta, a través de estos videojuegos, genera para educar —o más bien seducir— en la violencia a los más jóvenes y cómo a través de ellos se aprende a entender que la forma más adecuada, si no la única, de resolver los conflictos es mediante la violencia.

En una investigación acerca de la percepción que tienen los jóvenes sobre los videojuegos elaborada recientemente por los autores de este artículo, en la que se han utilizado instrumentos de tipo cuantitativo (cuestionario) y cualitativo (entrevistas y grupos de discusión), los resultados son abrumadores. La investigación se llevó a cabo entre alumnado de tercero y cuarto de la ESO, así como de Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior y Bachillerato: en total fueron 118 sujetos (60 chicas y 58 chicos). Aunque sólo el 35% tenía ordenador en casa, el 60% afirmaba jugar habitualmente con videojuegos o consolas. El tipo de juego que más utilizaban era el de acción (39%), y los que menos, los de estrategia (6%) y los educativos (10%). El 92% consideraba que en los juegos de acción hay mucha violencia y describían actos violentos que recordaban de estos juegos: "atropellar a gente con un coche", "pegar tiros en la cabeza del enemigo", "cortarle la cabeza a unos dinosaurios" o "dar patadas de karate y que le salga la sangre".

Quizá el atractivo de estos videojuegos para nuestros jóvenes, y no tan jóvenes, sea que a través de ellos se puede pasar de la mirada a la acción, al menos simulada. Y esta acción nos permite transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo. Como dicen los jóvenes que han participado en la investigación antes señalada, a veces el juego coloca al actor como delincuente o

violador de la ley ("a mí me gustan en los que puedes hacer lo que está prohibido, atropellar gente —pero es de mentira—, tirar bombas y cosas así").

Se puede engañar, mentir, asesinar a otros seres humanos, y se dan premios por ello (más vidas, más energía, más tiempo, etc.); y cuantos más asesinemos más se condecorará. Curiosamente, o consecuentemente, cada vez son más demandados los videojuegos cuya violencia es más truculenta y gráfica. Semejando al cine gore, donde la sangre y las vísceras saltan por los aires e inundan la pantalla, los videojuegos alientan no sólo la indiferencia ante los actos violentos más irracionales, sino que jalean y premian el asesinato más sanguinario posible, disfrazándolo de "justicia vengadora" contra nazis y asesinos, como se justifican los propios jóvenes en los grupos de discusión. Por supuesto, una justicia paralela a la legalmente establecida, que, como van aprendiendo y asumiendo progresivamente, es la realmente "eficaz", puesto que la legal siempre fracasa y "no sirve de nada".

Lo curioso es que los jóvenes encuestados creen que la violencia de los videojuegos no les afecta en su comportamiento. No son conscientes de cómo influye en sus comportamientos, en sus relaciones con los que les rodean. En general creen que no les condiciona, porque consideran que diferencian lo real de lo que no lo es; asumen la violencia de los videojuegos como un elemento festivo ("a mí me dan risa los muertos porque son cachondos pero falsos"); hablan de que el cine sí es peligroso porque ves morir gente "real", pero en los ordenadores "es como un libro o un cuento". Además, dicen que los juegos tienen opciones para eliminar la sangre y los gritos y que, en cualquier caso, los malos se lo merecen ("los malos son nazis y asesinos casi siempre y te enseñan a ser justo con los débiles"). Y no hay influencia más marcada que aquella que no es consciente, pues no permite una racionalización de la misma, induce a creer que no es necesario generar mecanismos conscientes de defensa frente a ella. De esta forma, la mayoría de nuestros adolescentes y jóvenes se encuentran inermes ante los valores que transmiten estos videojuegos y las actitudes que conlleva su utilización constante.

Una agresividad activa

Tomamos como punto de partida dos estudios de la Academia de Psicología de Estados Unidos: uno llevado a cabo por Craig Anderson, en la Universidad de Missouri, y otro por Daren E-Dill, en North Carolina (Brajnovic, 2001). Este grupo de expertos ha llegado a la conclusión de que los videojuegos violentos generan agresividad entre quienes los utilizan, tanto en el momento del juego como posteriormente. Han comparado el comportamiento de personas que se entretienen con videojuegos violentos como Doom o Combate Mortal, con el de personas que utilizan juegos que no incluyen imágenes de violencia, y han demostrado que todas las que utilizaron videojuegos de tipo violento, les gustaran o no dichos juegos, se expresaron con más agresividad temporalmente durante y después del juego, aunque personalmente rechazaran su contenido.

Analizan por qué los juegos de ordenador violentos son aún más peligrosos que las películas de igual signo y que las imágenes de violencia contenidas en televisión. El motivo es que no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar por él. Además, estos juegos exigen, a quien los utiliza, ser activo frente a las situaciones de violencia que representan, por lo que crean una verdadera adicción en el jugador, que necesita volver a jugar. Si, además, tenemos en cuenta que las consolas de juego son cada vez más potentes y están incorporando nuevas tecnologías que permiten una calidad de imágenes cada vez mayor, añadiendo realismo a la acción, podremos darnos cuenta de hasta qué punto son peligrosos en el proceso de identificación de la fantasía con la realidad.

Sin embargo, la violencia se ha convertido cada vez más en el signo distintivo de estos videojuegos. Las revistas especializadas establecen una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad. Como dice el Informe de Amnistía Internacional (2001, 1), en ellas "se encontrará que resaltan las torturas, las matanzas y la sangre como elementos lúdicos relevantes en el ámbito publicitario o de promoción". Cuanto mayor es la violencia que en él se puede ejercer, con mayores

eslóganes de calidad aparece en la propaganda para el mercado de consumo. Veamos algunos ejemplos:

- El análisis del videojuego X-Men: Mutant Academy (es curiosa la colonización cultural y lingüística, que supone la abundancia de títulos en inglés) comienza con los siguientes términos: "Un buen juego de lucha debería ser duro como una roca; tendrá que provocar tu rabia antes de un nuevo asalto. Tendrás que jugar sin parar hasta que alguien te arrancará los restos deformados y vapuleados de la Game Boy de tus manos temblorosas llenas de sudor" (Game Boy, 2001, 64, p. 10).

- Refiriéndose al juego Mortal Kombat II, una revista decía: "Es más espectacular, con sus nuevos luchadores, y sobre todo más sangriento. Así, Mortal Kombat II será el juego más polémico del año, pero también uno de los mejores cartuchos que jamás hayáis visto" (Hobby Consolas, 1994, 36).

- Otra revista hacía la propaganda del videojuego aplicando los mismos criterios incluso a su título: "Mortal Kombat II, título genial, es una exaltación de la violencia más absoluta que jamás hayamos podido imaginar. (...) Un cartucho único que con el tiempo será vital para entender la esencia de los videojuegos" (Súper Juegos, 1994, 29).

- La revista Game Boy afirma sobre el juego Batman of the Future: "La mayor parte del juego consiste en avanzar corriendo e irse cargando un mogollón de secuaces de Joker, y es por eso que no puede haber mucha variedad" (64, p. 34). El objetivo del videojuego Quake Arena es superar las misiones acabando con todo lo que se mueva (Juegos & Cía, 2001, 17, p. 17). Unreal Tournament se anuncia diciendo: "Quien dispara primero, ríe mejor" (Juegos & Cía, 2001, 17, p. 28); y también con la frase: "Agarra fuerte el arma y prepárate para el torneo más brutal que te puedas imaginar" (Game Over, 26, p. 28). Gunman Chronicles supone embarcarse en una "aventura donde tendremos la obligación de buscar objetos para seguir avanzando mientras trituramos a disparos a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino con el más variado arsenal" (Juegos & Cía, 2001, 17, p. 36). Giants es un juego que propone como estrategia: "Comértelo, quemarlo, ahogarlo o enterrarlo, tú eliges" (Game Over, 26, p. 62)

- Pero la publicidad, encubierta en numerosas ocasiones en las revistas especializadas sobre videojuegos a través de artículos de análisis de los mismos, no sólo ensalza la violencia de los juegos, sino que menosprecia con jactancia todas las voces críticas: "No hay historia que contar. Todo será acción, muerte, destrucción y sin límites (...)

Resultará curioso comprobar cómo, una vez que el juego aparezca, se tachará de extremadamente violento, se acusará a la compañía y a la prensa de promover actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando" (Micromanía, tercera época, 1995, 1). Se convierte en un instrumento de defensa para los propios jóvenes frente a las críticas que puedan recibir de sus padres y madres o de los adultos o compañeros que les rodean.

Un mundo apocalíptico de fuerza y armas

Estos videojuegos de acción y de plataforma construyen un universo dantesco. En estos videojuegos, están claramente delimitados el éxito —matar o ganar— y el fracaso —morir o perder—; el bien —los buenos, nosotros— y el mal —los malos, ellos, los distintos a nosotros—; lo justo —la venganza, que yo mate, que yo gane— y lo injusto —que yo pierda—. No hay "grises", ni matices, ni argumentos, ni circunstancias, ni explicaciones. Esto supone una visión maniquea de la realidad. Con malos perversos que toman presencia como alienígenas, mafiosos, asesinos, psicópatas y un largo etcétera, y a los cuales se debe eliminar físicamente para alcanzar una recompensa determinada. Un universo en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder.

En esta visión paranoide de la realidad, el otro diferente a mí es siempre un enemigo que debe ser eliminado. Y es un enemigo "marcado". Es decir, no es cualquier enemigo, sino supuestos enemigos creados en función de unos intereses sociales y culturales delimitados: se ha pasado del enemigo

comunista, al enemigo terrorista que coincide con el árabe o el sudamericano. Del juego Cannon Fodder, una revista dice textualmente: "En cuanto oigas gritar '¡aquí el enemigo!' o '¡qué fácil te mato!' con fuerte acento sudamericano, empezarán los problemas" (Game Boy, 2001, 64, p. 22).

El objetivo es destruir al adversario del modo que sea. Incluso aquellos videojuegos como Deus Ex, que se anuncia como alternativa proponiendo "dejar en un segundo plano lo de pegar tiros a todo lo que se asome a tu vera, este programa te encantará", terminan en los mismos esquemas que todos, diciendo: "El cuchillo es un arma muy eficaz en las luchas cuerpo a cuerpo", o bien: "Si los malos han cogido posición, nos será muy difícil acabar con ellos" (Juegos & Cía, 2001, 17, p. 34). Son los mismos parámetros, idéntica visión de la realidad.

Incluso algún videojuego como Carmagedoon exalta la violencia no indiscriminada, sino "discriminada". Si se mata a viejos, minusválidos o embarazadas, te dan más puntos. El mensaje subliminal, o no tan subliminal, es que los viejos, las embarazadas o los minusválidos no son válidos, no son rentables, ni útiles. Parece que se fomenta el capitalismo en su estado puro: suprimir aquellos sectores de la población que no están dentro de la lógica de la dominación masculina y consumista. En la versión actual Carma-gedoon TDR 2000, la publicidad del propio videojuego dice: "Max Damage trama su fuga. Pero fuera le esperan centenares de policías, multitud de gánsters y miles de ciudadanos enfurecidos, y todos ellos tienen la misma cosa en la mente: homicidio. Sólo un as del automovilismo sin escrúpulos, con un instinto asesino y una pasión desenfrenada, podrá realizar tal hazaña".

Extraído y adaptado de Videojuegos: cuando la violencia vende. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/39141490_Videojuegos_cuando_la_violencia_vende

Fuente 5

Los niños que juegan a videojuegos tienen menos riesgo de depresión

Los niños que juegan regularmente a videojuegos a los 11 años tienen menos probabilidades de desarrollar síntomas depresivos tres años después, según un nuevo estudio dirigido por un investigador de la University College de Londres (Reino Unido).

El estudio, publicado en la revista científica 'Psychological Medicine', también evidenció que las chicas que pasan más tiempo en las redes sociales parecen desarrollar más síntomas depresivos. En conjunto, los hallazgos demuestran cómo los diferentes tipos de tiempo de pantalla pueden influir positiva o negativamente en la salud mental de los jóvenes, y también pueden tener un impacto diferente en los niños y las niñas.

"Las pantallas nos permiten realizar una gran variedad de actividades. Las directrices y recomendaciones sobre el tiempo de pantalla deben basarse en nuestra comprensión de cómo estas diferentes actividades pueden influir en la salud mental y si esa influencia es significativa. Aunque no podemos confirmar si jugar a los videojuegos mejora realmente la salud mental, en nuestro estudio no parecía ser perjudicial y puede tener algunos beneficios. Especialmente durante la pandemia, los videojuegos han sido una importante plataforma social para los jóvenes. Tenemos que reducir el tiempo que los niños -y los adultos- pasan sentados, por su salud física y mental, pero eso no significa que el uso de la pantalla sea intrínsecamente perjudicial", explica el líder de esta investigación, Aaron Kandola.

Este experto ya había dirigido estudios en los que se constataba que el comportamiento sedentario (permanecer sentado) parecía aumentar el riesgo de depresión y ansiedad en los adolescentes. Para obtener más información sobre lo que impulsa esa relación, él y sus colegas decidieron investigar el tiempo de pantalla, ya que es responsable de gran parte del comportamiento sedentario en los

adolescentes. Otros estudios han obtenido resultados contradictorios, y muchos de ellos no diferenciaban entre los distintos tipos de tiempo frente a la pantalla, ni comparaban entre géneros, ni hacían un seguimiento de un grupo tan amplio de jóvenes a lo largo de varios años.

Este equipo de investigación revisó los datos de 11.341 adolescentes que forman parte del Millennium Cohort Study, una muestra representativa a nivel nacional de jóvenes que han participado en la investigación desde que nacieron en Reino Unido en 2000-2002.

Todos los participantes en el estudio respondieron a preguntas sobre el tiempo que pasaban en las redes sociales, jugando a videojuegos o utilizando Internet, a la edad de 11 años, y también respondieron a preguntas sobre síntomas depresivos, como el bajo estado de ánimo, la pérdida de placer y la falta de concentración, a la edad de 14 años. El cuestionario clínico mide los síntomas depresivos y su gravedad en un espectro, en lugar de proporcionar un diagnóstico clínico.

En el análisis, el equipo de investigación tuvo en cuenta otros factores que podrían haber explicado los resultados, como el nivel socioeconómico, los niveles de actividad física, los informes de acoso escolar y los síntomas emocionales previos.

Los investigadores descubrieron que los niños que jugaban a los videojuegos la mayoría de los días tenían un 24 por ciento menos de síntomas depresivos, tres años después, que los niños que jugaban a los videojuegos menos de una vez al mes, aunque este efecto sólo fue significativo entre los niños con bajos niveles de actividad física, y no se encontró entre las chicas. Los investigadores afirman que esto podría sugerir que los niños menos activos podrían obtener más diversión e interacción social de los videojuegos.

Aunque su estudio no puede confirmar si la relación es causal, los investigadores afirman que hay algunos aspectos positivos de los videojuegos que podrían favorecer la salud mental, como la resolución de problemas y los elementos sociales, cooperativos y atractivos.

Extraído y adaptado de Los niños que juegan a videojuegos tienen menos riesgo de depresión. Recuperado de <https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-ninos-juegan-videojuegos-tienen-menos-riesgo-depresion-20210220082934.html>

Fuente 6

Desmontando algunos mitos sobre los videojuegos

El estudio de investigación más bien diseñado hasta la fecha, dirigido a encontrar un efecto causal de la violencia de videojuegos sobre la violencia en el mundo real, es el de Christopher Ferguson y sus colegas de la Universidad Internacional Texas, publicado en el Journal of Psychiatric Investigation. Se seleccionaron 165 jóvenes durante un período de tres años, evaluando su juego a videojuegos y otras facetas de sus vidas. Pues bien, no encontraron ninguna relación entre la exposición a videojuegos violentos y la violencia en el mundo real realizada por estos jóvenes. Sin embargo, encontraron que la violencia en el mundo real si se predecía a partir de la violencia real en la que estaban expuestos en su vida cotidiana. Los niños cuyos padres o amigos eran violentos eran mucho más propensos a involucrarse en la violencia real que los niños cuyos padres y amigos no eran violentos. Los videojuegos, no importa cuán "violento" fuera el juego, no tuvo ningún efecto. El cerebro sabe como separar la violencia fingida de la real.

Por otro lado, las investigaciones que equiparan la adicción a los videojuegos con otras adicciones, como el juego de azar, no están del todo acertados. El juego de azar consiste en repetir la misma acción, a ver si la suerte te da algunas ganancias que a largo plazo casi siempre son pérdidas porque los algoritmos están diseñados para que pierdas. El jugador solo tiene que pulsar una palanca o un botón y esperar que la ruleta gire a ver si hay suerte. Si se le pregunta en un momento de reflexión, a

los jugadores de juegos de azar sobre su adicción, todos reconocen que es una estupidez, pero no pueden evitarlo. Igual que los adictos a sustancias químicas como drogas o nicotina.

En un videojuego, todo el resultado de la acción depende del nivel de destreza del jugador, de su atención, reflejos, planificación, ejecución y habilidad. Aquí la suerte no es tan importante y si la interacción activa con el juego. Si les preguntas por su "adicción", no creen que así sea y simplemente lo hacen porque les gusta, es divertido y les compensa emocionalmente. Que, a veces, están mucho tiempo, sí. Pero es porque les estimula y les gusta.

Extraído y adaptado de Desmontando algunos mitos sobre los videojuegos. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2017/09/01/mamas_papas/1504252176_568942.html

Fuente 7

¿Los videojuegos incitan a la violencia?

Tanto la Asociación de Psicología de Estados Unidos como la Academia Estadounidense de Pediatría asumieron una postura firme en contra de que los niños y los adolescentes jueguen videojuegos violentos. La asociación de psicólogos reportó que más del 90% de los niños de Estados Unidos juega videojuegos. En el caso de los niños de entre 12 y 17 años, la cifra aumenta al 97%. Lo más importante es que el 85% o más de los videojuegos en el mercado contienen violencia en alguna forma. Al parecer, los títulos lo dicen todo: Cacería humana, Equipo de guerra, Combate mortal. Sin embargo, los jugadores tienen que ir a la batalla hasta en el aparentemente benigno Pokémon Go.

La Asociación de Psicología de Estados Unidos señaló en agosto de 2015, en un comunicado sobre políticas, que las investigaciones han demostrado la relación "entre el uso de videojuegos violentos y el incremento en la conducta agresiva y el decremento de la conducta prosocial, la empatía y el compromiso moral".

En sus primeras pautas sobre violencia en los medios, publicadas en julio de 2016, la Academia Estadounidense de Pediatría advirtió que los contenidos violentos eran mal ejemplo para los niños. La academia señaló que los videojuegos "no deberían recurrir a blancos humanos o vivientes ni dar puntos por matar porque esto enseña a los niños a relacionar el placer y el éxito con su capacidad de causar dolor y sufrimiento a los demás".

En general, en su resumen de resultados de más de 400 estudios, la academia reveló una relación "significativa" entre la exposición a los contenidos violentos (en general) y la conducta agresiva, los pensamientos agresivos y los sentimientos de ira. Estos argumentos claros y directos llamaron la atención de muchos padres de familia. Sin embargo, probablemente no representan las posturas de todo el mundo. Algunos sociólogos han presentado resultados más inesperados.

Whitney DeCamp, profesor asociado de Sociología en la Universidad del Oeste de Michigan, Estados Unidos, explicó que las pruebas no indican que haya relación alguna entre jugar videojuegos y la conducta violenta o que la relación entre ambos es "insignificante".

Dijo que, desde luego, algunos estudios han revelado la relación entre los niños que juegan videojuegos violentos y la conducta violenta. Pero el problema es "estudiar ambas cosas en un vacío": los niños a los que les gusta jugar videojuegos violentos podrían tener una predisposición a la agresión, señaló. Dijo que la verdadera cuestión es si jugar videojuegos provoca que una persona actúe violentamente.

En su propio estudio, examinó la cuestión con datos de la Encuesta Escolar de Delaware 2008, que contiene respuestas de 6,567 niños de alrededor de 14 años. Entre otras cosas, les preguntaron a los niños si habían jugado videojuegos violentos a lo largo del año anterior. DeCamp eliminó la propensión a jugar videojuegos violentos (debida a una atracción natural a la violencia), así como

otros factores como el sexo de los participantes y las relaciones familiares. Descubrió que sin importar lo sangrientos que fueran, jugar videojuegos no predice la conducta violenta.

Christopher Ferguson, profesor asociado y copresidente del Departamento de Psicología de la Universidad de Stetson, Estados Unidos, respalda esta noción. De hecho, incluso propone que los videojuegos violentos pueden servir para reducir la violencia social, no para incrementarla.

"Básicamente, al mantener a los varones jóvenes ocupados con cosas que les gustan [como hacer deporte, coleccionar estampas o jugar videojuegos de disparos en primera persona], los mantienes lejos de las calles y de los problemas", dijo. Agregó que en estudios más recientes "con métodos mejores" no se ha logrado encontrar muchas pruebas de la relación entre los juegos violentos y los actos agresivos por menores que sean, mucho menos de la relación con la violencia.

Extraído y adaptado de ¿Los videojuegos incitan a la violencia? Recuperado de <https://expansion.mx/tendencias/2018/03/01/los-videojuegos-incitan-a-la-violencia>

Fuentes complementarias

- Videojuegos, violencia y crimen - ¿Los juegos pueden ayudar a reducir el crimen? (9'04")

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0kJbqkrisjM>

- Los efectos que pueden tener los videojuegos violentos en los niños y jóvenes (16'44")

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VEjL8INwxOE>

- Videojuegos y su relación con la violencia. Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento. Vol. 1 núm., 4, septiembre, 2017, pp. 983-1000. Recuperado de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSuRelacionConLaViolencia-6732718.pdf>

- ¿Los videojuegos violentos vuelven violento al jugador? (2'42")

Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=1x4G-QSdR_O

- Los videojuegos generan violencia (12'31")

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OJ0qnEtmgOg>

- OMS alerta por adicción a los videojuegos (04'09")

<https://www.youtube.com/watch?v=1EpTeZFGWLc>