

¡Qué les estamos haciendo a nuestros hijos!

Videojuegos y violencia real



por Dan Eden para viewzone: <http://www.viewzone.com/big5.html>

Traducción: seryactuar.org

¡Madre mía! ¡Qué les estamos haciendo a nuestros hijos!



Al darnos cuenta de que los pensamientos y la realidad “virtual” es interpretado por nuestros cerebros como la propia “realidad”, se nos plantea la pregunta, “¿Qué pasa con los videojuegos?”

El ejército de EE.UU. utiliza *simulaciones de batallas reales* para **insensibilizar** a los reclutas ante la confusión y el estrés de *matar* al enemigo. En muchos casos, las imágenes remotas en infrarrojo, y los sistemas de disparo de los helicópteros Apache y de los drones, no se diferencian en nada **de los de un video juego**.

En un reciente vídeo que se hizo viral, mostrando a las fuerzas estadounidenses matando ‘accidentalmente’ a civiles y a un periodista en Irak, se puede escuchar la conversación entre los oficiales y los artilleros. Suena como la retransmisión de un partido de fútbol en vez de un verdadero *asesinato*. Se debe a su entrenamiento con simuladores de vídeo.

Esos simuladores no difieren demasiado de los juegos de vídeo que nuestros hijos juegan en la actualidad. Están rutinariamente expuestos a *matar al “enemigo”*, con vívidos detalles de salpicaduras de sangre y gritos de dolor procedentes de los villanos. A esto le sigue de inmediato una *recompensa* positiva, ya sea un incremento de puntos, o el permiso para proseguir con el juego. Según las investigaciones realizadas al respecto, **para el cerebro humano este “aprendizaje” no difiere de la experiencia verdadera**.

Nuevas investigaciones de los psicólogos de la Universidad Estatal de Iowa aportan más evidencias concretas de las repercusiones negativas en el comportamiento de niños y adolescentes, debidas a la exposición a videojuegos violentos. El estudio encontró que incluso la exposición de los niños a videojuegos violentos *de dibujos animados* tenía a corto plazo los mismos efectos de *incrementar el comportamiento agresivo* que los juegos más violentos para los adolescentes (es decir, ‘*evaluados*’ para adolescentes). El estudio se efectuó con 161 niños de 9 a 12 años, y con 354 estudiantes universitarios. A cada participante se le asignó aleatoriamente el jugar con un videojuego violento, o con uno no violento. Se entendió como juegos “violentos” aquellos en los que se producía un **daño intencional** a un personaje que estaba motivado para evitar el daño. La presentación o carátula del juego no era un indicativo de la naturaleza gráfica o sangrienta de la violencia que luego se mostraba en el juego.

Los investigadores seleccionaron un juego no violento para niños (“*Oh no, más lemmings!*”), dos videojuegos violentos para niños, con música alegre y personajes de juego de dibujos animados (“*Capitán Bumper*” y “*Otto Matic*”), y dos videojuegos violentos, clasificados para adolescentes, (“*Future Cop*” y “*Street Fighter*”). Por motivos éticos, los juegos clasificados para adolescentes solo se dieron a jugar a los participantes de edad universitaria.

A continuación se dio a jugar a los participantes otro juego de ordenador diseñado para medir el comportamiento agresivo, en el que los participantes **fijaban niveles de castigo** en forma de ráfagas sonoras

contra otro participante del estudio. Se recopiló información adicional sobre el historial de comportamiento violento de cada participante, y sobre las costumbres previas de visualización de medios violentos.

Los investigadores encontraron que los participantes que jugaron los videojuegos violentos – aunque fuesen los juegos para niños – castigaban a sus oponentes con ráfagas significativamente más ruidosas que aquellos que jugaron los juegos no violentos. Encontraron también que **la exposición habitual a los medios violentos estaba asociada con niveles más elevados de comportamiento violento reciente.**

La nueva forma de violencia *interactiva* de los medios que se encontraba en los videojuegos, estaba **más** fuertemente relacionada con el comportamiento violento que la exposición a la violencia mediática *no interactiva* que se encuentra en la televisión y las películas.

Otro estudio detallado en el libro examinó a 189 estudiantes de secundaria. Los autores encontraron que los participantes que tenían mayor exposición a videojuegos violentos mantenían actitudes más pro-violentas, tenían personalidades más hostiles, eran menos compasivos, creían que la violencia era más normal, y se comportaban de manera más agresiva en sus vidas cotidianas. El estudio midió la exposición de los estudiantes a los videojuegos, películas y televisión más violenta; las actitudes hacia la violencia, la característica de *hostilidad* de la personalidad, la característica de la *indulgencia* en la personalidad, las creencias sobre la *normalidad* de la violencia, y la frecuencia de los diversos comportamientos agresivos, tanto verbales como físicos.

Los investigadores se quedaron sorprendidos de que la relación con los videojuegos violentos fuera tan fuerte.

"Nos sorprendió encontrar que **la exposición a los videojuegos violentos era un mejor indicador del propio comportamiento violento del estudiante, que su género o sus creencias acerca de la violencia.** Aunque una personalidad de género agresivo y de creencias sobre la violencia son indicadores de comportamiento agresivo y violento, el videojuego violento aporta todavía una diferencia adicional. En cierta manera también nos sorprendió que no hubiera una diferencia aparente en el efecto de la violencia de un videojuego entre chicos y chicas, o adolescentes con actitudes ya agresivas". **Craig Anderson**, Distinguido Catedrático de Psicología.

Y luego está este estudio:

Los psicólogos elaboran el primer estudio sobre la insensibilización a la violencia de los videojuegos.

Una investigación realizada por un par de psicólogos de la Universidad Estatal de Iowa ha demostrado por primera vez que la exposición a los videojuegos violentos **insensibiliza** a los individuos ante la violencia de la vida real.

Nicholas Carnagey, profesor de psicología y ayudante de investigación, y el distinguido catedrático de psicología de la Universidad Estatal de Iowa, **Craig Anderson**, colaboraron en el estudio con **Brad Bushman**, un antiguo profesor de psicología del Estado de Iowa actualmente en la Universidad de Michigan, y en la Vrije Universiteit, de Amsterdam.

Escribieron un artículo académico titulado "Los efectos de la violencia de los videojuegos en la insensibilización fisiológica ante la violencia de la vida real"¹, que fue publicado en el número actual del *Journal of Experimental Social Psychology*. En este documento los autores definen la **insensibilización** a la violencia como "una reducción de la empatía fisiológica relacionada con las



1 The Effects of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence

emociones ante la violencia real”.

Su artículo informa de la investigación anterior – incluyendo sus propios estudios – documentando que la exposición a los videojuegos agresivos incrementa los pensamientos de agresividad, los sentimientos de enfado, la excitación fisiológica y los comportamientos agresivos, y disminuye los comportamientos de cooperación. Los estudios anteriores también habían encontrado que más del 85 por ciento de videojuegos contienen algo de violencia, y que aproximadamente la mitad de videojuegos incluyen graves acciones violentas.

La metodología: Su último estudio examinó a 257 estudiantes universitarios (124 hombres y 133 mujeres) individualmente. Tras determinar el nivel de referencia fisiológico de latido cardíaco y reacción galvánica de la piel, y plantear preguntas de control en cuanto a sus preferencias hacia los videojuegos violentos y la agresión general, los participantes jugaron durante 20 minutos uno de entre ocho videojuegos aleatoriamente asignados, violentos o no violentos. Los cuatro videojuegos violentos eran Carmageddon, Duke Nukem, Mortal Kombat o Future Cop; los juegos no violentos eran Glider Pro, 3D Pinball, 3D Munch Man, y Tetra Madness.

Tras jugar un videojuego se realizó una segunda medición de cinco minutos del latido cardíaco y respuesta de la piel. Luego se pidió a los participantes que visionasen una cinta de vídeo de 10 minutos con episodios violentos reales tomados de programas televisivos y de películas comercializadas, en los siguientes cuatro contextos: estallidos en los tribunales, confrontaciones policiales, tiroteos y luchas en cárceles. Durante todo el visionado se hizo un seguimiento de la respuesta de la piel y el latido cardíaco.

Las diferencias físicas: mientras visionaban la violencia real, los participantes que había estado jugando un videojuego violento experimentaron unas valoraciones de reacción cutánea significativamente inferiores a las de los que habían jugado un videojuego no violento. Los participantes del grupo del videojuego violento tenían pulsaciones cardíacas inferiores mientras estaban visionando la violencia de la vida real, en comparación con el grupo del videojuego no violento.

*“Los resultados demuestran que jugar videojuegos violentos, aunque solo sea durante 20 minutos, puede causar que las personas tengan una **reacción fisiológica menor** ante la **violencia real**”,* comentó Carnagey.

*“Los participantes a los que aleatoriamente se les asignó jugar un videojuego violento tenían una **ritmo cardíaco** y **respuestas galvánicas de la piel** relativamente inferiores mientras miraban la filmación de personas siendo golpeadas, apuñaladas y tiroteadas de la que mostraran aquellos a los que se les asignó al azar los videojuegos no violentos.”*

*“Parece ser que los individuos que juegan videojuegos violentos **se acostumbran**, o ‘aclimatan’ **a toda la violencia**, y finalmente llegan a ser fisiológicamente **insensibles** a ella”.*

Al principio del estudio, las condiciones de los participantes en los juegos violentos contra los no violentos no diferían en ritmo cardíaco o respuesta cutánea, ni tampoco inmediatamente después de jugar el juego que se les había asignado. Sin embargo, sus reacciones fisiológicas a las escenas de violencia real acabarían difiriendo significativamente, como resultado tan solo de haber jugado un juego violento o uno de no violento. Los investigadores controlaron también las características de agresión y de preferencia ante los videojuegos violentos.

La conclusión de los investigadores: Concluyeron que el sistema de valoración existente de videojuegos, el contenido de la mayor parte de los entretenimientos mediáticos, y la publicidad de tales medios se combinaban para producir “una potente injerencia de insensibilización a nivel global”.

“El marketing mediático de los videojuegos inicialmente está presentado de maneras que no resultan demasiado amenazadoras, con atractivos personajes de tipo dibujo animado, una ausencia total de sangre y de violencia, y de otras características que hacen que la experiencia total sea agradable”, dice

Anderson. "Lo que despierta reacciones emocionales positivas que resultan incongruentes con las reacciones normales negativas ante la violencia. Los niños mayores consumen una violencia que incrementa gradualmente su violencia y realismo, pero ese incremento es gradual y siempre de manera que resulta divertida.

"Resumiendo, el moderno panorama de diversión mediática podría describirse fielmente como una herramienta efectiva de insensibilización sistemática ante la violencia", dijo. "Que las sociedades modernas quieran que esto prosiga es en gran medida un tema de política pública, no un tema exclusivamente científico".

Los investigadores esperan llevar a cabo futuras investigaciones para profundizar en como las diferencias entre los tipos de entretenimiento -videojuegos violentos, programas de televisión y películas violentas- influyen en la insensibilización ante la violencia real. También esperan investigar quien es más probable que llegue a ser insensibilizado como resultado de estar expuesto a videojuegos violentos.

"Varias de las características de los videojuegos violentos sugieren que pueden tener efectos más pronunciados en los usuarios que los programas de televisión o películas violentas", dijo Camagey.

["The Effects of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence," Journal of Experimental Social Psychology (July 2006).]