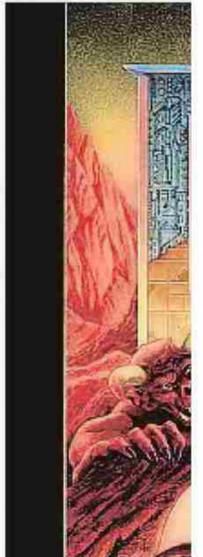


Las consecuencias del consumo del ocio basado en la violencia



Los videojuegos violentos no fabrican asesinos

Diferentes estudios desvinculan esas crueles escenas con la agresividad

JAVIER RICOU

Cabezas cortadas, columnas vertebrales fracturadas, empalamientos, atropellos múltiples, cuerpos partidos en dos con sierras eléctricas, torturas hasta la muerte... La violencia que hoy se puede infligir desde un mando electrónico a personajes de ficción que se mueven en una pantalla no tiene límites. El universo de los videojuegos destila en los títulos más violentos una crueldad digital vendida como ocio con imágenes cada vez más impactantes y reales conforme avanza la tecnología en esa industria.

El debate sobre la influencia

que esas escenas violentas pueden tener entre los jugadores no es un tema nuevo. Se arrastra desde mediados de la década de los setenta del siglo pasado cuando salió al mercado el primer videojuego (*Death Race*) que apostaba de forma descarada por la violencia. El jugador podía matar a pequeños "gremlins", que chillaban y lloraban cuando se les pasaba por encima con un coche. Un juego de niños -los gráficos eran en blanco y negro- si esas escenas del pasado se comparan con las cruentas y reales imágenes de los videojuegos actuales.

Los primeros estudios sobre el tema fueron muy alarmistas. Era un mundo desconocido y pasó algo parecido, recuerdan ahora algunos expertos sobre el tema, con

lo ocurrido con la música cuando muchos padres mostraban preocupación por el hecho de que sus hijos escucharan todo el día a grupos de punk o heavy metal. Cuatro décadas después las conclusiones de la mayoría de estudios

UN VIEJO DEBATE

La polémica resurge al relacionar Trump una matanza en una escuela con estos juegos

realizados, con mucha más base de análisis, para comprobar si hay correlación entre actitudes agresivas y videojuegos violentos son también contundentes, pero en sentido contrario a las primeras

investigaciones psicológicas sobre el tema. Matar de forma cruel a personajes que se mueven por una pantalla no convierte, sostienen los últimos estudios que llegan de diferentes universidades del mundo, a los jugadores en más

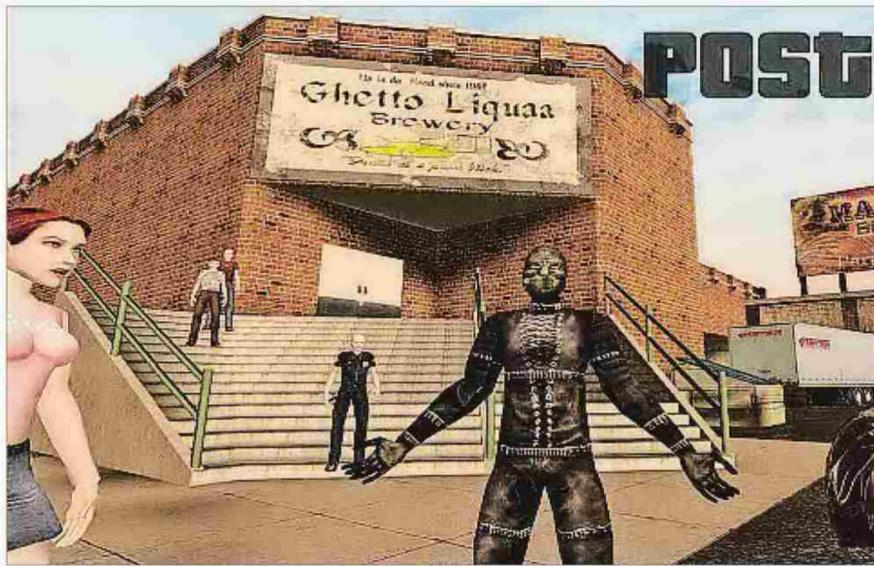
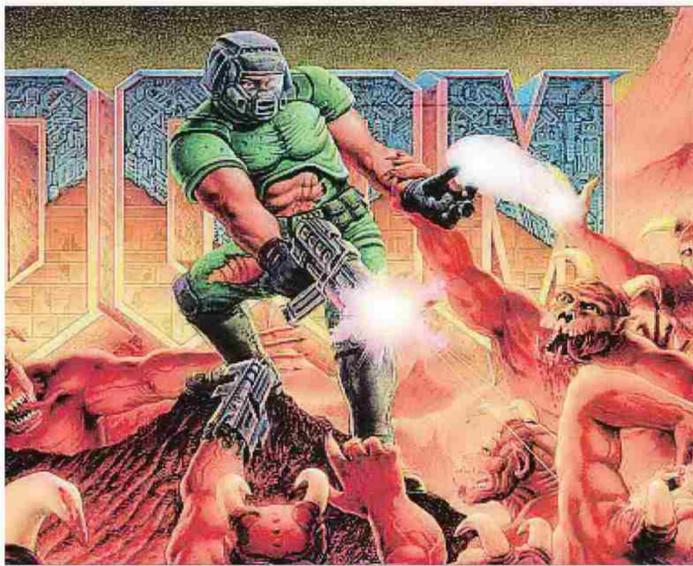
RESPUESTA INMEDIATA

Las insinuaciones del presidente de EE.UU. han sido rebatidas por expertos en el tema

agresivos en su vida real. Y mucho menos en potenciales asesinos.

El debate ha resurgido después de que Donald Trump relacionara días atrás los videojuegos violentos con la matanza de 17 estu-

diantes en el instituto Marjory Stoneman de Parkland (Florida) el pasado 14 de febrero. El presidente de Estados Unidos se reunió días después de esa tragedia con responsables de la industria de esos videojuegos violentos para informarles de que había llegado a la conclusión de que los videojuegos violentos tenían mucha parte de culpa de esa matanza. Donald Trump justificó en ese encuentro su particular teoría en el hecho de que el autor de los 17 asesinatos, Nikolas Cruz, era un asiduo consumidor de ese producto. Una afirmación en la que el presidente de Estados Unidos obvió otros detalles del incidente, como la pasividad policial para investigar amenazas que ese joven, antiguo alumno del centro, había



nos ni convierten en más agresivos a las personas que los consumen. En sus investigaciones este psicólogo ha constatado todo lo contrario: la violencia juvenil disminuyó en las épocas más doradas del consumo de estos videojuegos violentos. Otra cosa muy diferente son los problemas de adicción a esos juegos, la ausencia de relaciones con el entorno o el riesgo de dolencias físicas por pasar tanto tiempo ante una pantalla. Ferguson es autor de uno de los estudios más completos sobre el tema, "Does Media Violence Predict Societal Violence?", publicado en *Journal of Communication*.

Otro estudio que acaba de hacerse público en Alemania llega a la misma conclusión. "No hay relación entre jugar a videojuegos

ESTUDIOS CIENTÍFICOS

Una investigación demostró que la empatía no se reduce con estos juegos

CRUELDAD FICTICIA SIN LÍMITE

Las empresas añaden cada vez más realidad a unas historias en las que todo vale para matar

violentos y tener conductas agresivas", se afirma en esta investigación de la Universidad Clínica Hamburg-Eppendorf, publicada en la revista *Molecular Psychiatry*. En este caso se ha realizado un estudio científico con noventa personas de edades comprendidas entre los 18 y 45 años. Esas personas se dividieron en dos grupos. El primero jugaba una hora al día a uno de esos videojuegos violentos y el segundo dedicaba el mismo tiempo a un juego de estrategia sin conductas agresivas.

El experimento duró ocho semanas y los participantes tenían que rellenar diferentes cuestionarios con preguntas relacionadas con su conducta del día a día. Apenas se detectaron inclinaciones violentas entre los integrantes de uno y otro grupo. Lo que para estos expertos demuestra que decapitar a oponentes, fracturar columnas o empalar a enemigos digitales no tiene por qué tener ninguna consecuencia en el comportamiento que esos jugadores tendrán después en la vida real.

Otro estudio publicado en la revista *Frontiers Psychology* va aún más lejos al concluir que las personas que dedican muchas horas a esos videojuegos violentos tampoco sufren una reducción en sus niveles de empatía. En este caso el estudio se centró con personas que llevaban muchos años jugando y se usaron escáneres de resonancia magnética para provocar respuestas emocionales y empáticas de esas personas. Los resultados volvieron a desmontar las teorías antiguas sobre el tema. La empatía era idéntica entre jugadores y los que nunca han consumido este producto.

Eath Race (1976)

Basado en la película de culto *Death Race 2000*, fue el primer videojuego que despertó polémica debido a su violencia. En los gráficos en blanco y negro de la época, los jugadores atropellaban gremlins con sus vehículos. Las víctimas chillaban y lloraban. Una vez muertas eran reemplazadas por lápidas en la pantalla.

Mortal Kombat (1992)

Fue el primer salto a los gráficos realistas. La sangre inundaba la pantalla. Los puntos se ganaban arrancando corazones, cabezas y espinas dorsales. El reto era comerse la cabeza del oponente y partirlo por la mitad con una sierra. Este juego provocó un debate en el Congreso de EE.UU. que propició la clasificación en la industria del videojuego similar al de las películas.

Doom (1993)

Sangre, vísceras, motosierras y armas de fuego. En la misma línea que el *Mortal Kombat*. El juego cobró notoriedad cuando se supo que los responsables de la tragedia de la Universidad de Columbine en 1999 eran ávidos jugadores de *Doom*.

Postal 2 (2003)

El juego va de matar gatos, asesinar a personas que aguardan turno en colas de bancos y orinar sobre los cadáveres de los oponentes abatidos. Su presentación estuvo también rodeada de polémica por tanta violencia sin sentido y gratuita. Fue prohibido en Australia.

The Punisher (2005)

En este juego basado en el popular personaje de Marvel, Frank Castle, y su particular filosofía a la hora de impartir justicia entre los criminales se basa en la tortura. Se ponen a disposición del jugador los métodos más crueles para ejecutar esas acciones.

Hatred (2015)

Es uno de los videojuegos más controvertidos al haber sido diseñado para adultos con una puesta en escena que parece pensada para un juego de niños. El jugador se convierte en un psicópata que asesina a inocentes y policías. La sangre y las vísceras inundan la pantalla y las víctimas pueden pedir clemencia antes de ser asesinadas.

Mortal Kombat X (2015)

No hay límites para las ejecuciones de los oponentes. Es un juego complicado, pensado para adultos, donde vuelan cabezas, los personajes pueden cortarse en cubitos y se premian las fracturas de las columnas vertebrales.

God of War (2017)

El semidiós Kratos es uno de los personajes más sádicos que hayan existido en el mundo de los videojuegos. Y también muy poderoso. Arranca las cabezas de sus contrincantes con sus manos y tiene a su disposición todo tipo de artilugios para sembrar el terror.

hecho con anterioridad a sus excompañeros o el hecho de que el asesino tuviese en su poder un rifle como los que se usan en el ejército.

El reciente encuentro entre Trump y responsables de la industria de los videojuegos violentos motivado por una matanza en una escuela recuerda a otra situación muy parecida vivida en 1999. Ese año hubo otro tiroteo en EE.UU. con 15 muertos en un instituto de Columbine (Colorado). La industria de ese ocio basado en la violencia a través de una pantalla fue también señalada, como acaba de hacer ahora el presidente estadounidense, como posible culpable de esos asesinatos tras saberse que los autores de la matanza eran unos devotos jugadores de *Doom*, videojuego muy violento creado en 1993.

En esa época no hubo, sin embargo, una respuesta tan contundente como acaba de ocurrir ahora. La correlación entre agresividad y videojuegos estaba aún poco estudiada. En el debate suscitado por la última matanza de Florida, uno de los primeros en rebatir en diferentes medios americanos la teoría de Donald Trump fue Christopher Ferguson, profesor de la Universidad de Stetson (Florida) y doctor en Psicología Aplicada. Es un reputado experto sobre el tema y volvió a defender que los videojuegos violentos no son una fábrica de asesinos.

La realidad tampoco origina más violencia

Uno de los últimos estudios sobre el tema, de la Universidad de York, centró el trabajo en los avances tecnológicos relacionados con la realidad de las imágenes de esos videojuegos. Se crearon dos escenarios, uno con sonidos y efectos que lo hacían todo muy real y otro con gráficos menos realistas. En el experimento participaron tres mil voluntarios, todos adultos. El objetivo era determinar si los que jugaron con las imágenes más realistas (las de la industria actual) tenían más probabilidades de desarrollar conductas agresivas en su vida cotidiana que las personas a las que se facilitó un juego más relajado y sin tanta realidad. La conclusión sorprendió a los propios investigadores: el videojuego violento y real despertó entre sus jugadores menos agresividad que la detectada en el otro grupo.