[](http://www.redalyc.org/revista.oa?id=368)Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación ISSN: 1133-8482

[revistapixelbit@us.es](mailto:revistapixelbit@us.es) Universidad de Sevilla España



[Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504)

Gómez del Castillo Segurado, Ma. Teresa Violencia social y videojuegos

Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, núm. 25, enero, 2005, pp. 45-51 Universidad de Sevilla

Sevilla, España



 [Cómo citar el artículo](http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=36802504)  [Número completo](http://www.redalyc.org/fasciculo.oa?id=368&numero=1410)

 [Más información del artículo](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504)

 [Página de la revista en redalyc.org](http://www.redalyc.org/revista.oa?id=368)

[](http://www.redalyc.org/)

Sistema de Información Científica Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

**VIOLENCIA SOCIAL Y VIDEOJUEGOS SOCIAL VIOLENCE AND VIDEO GAMES**

Mª Teresa Gómez del Castillo Segurado *Universidad de Sevilla (España-UE)* [*castillo@cica.es*](mailto:castillo@cica.es)

## *Resumen*

*Vivimos en un mundo violento, políticamente imperialista, económicamente neoliberal y culturalmente manipulador. En este contexto, plantear si los videojuegos provocan actitu- des violentas puede parecer irónico, pues todos los medios (también los videojuegos) for- man parte de este escenario. Si bien no existe una relación causa-efecto entre las actitudes violentas y el uso de estos programas, si parece existir entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos. Esta es la temática que se aborda en el presente artículo, al final del cual se presentan algunas líneas de actuación educativas para el uso de este software.*

## *Abstract*

*We live in a violent, politically imperialistic, economically neoliberal and culturally manipulating world. In this context, posing if video games cause violent attitudes may seem ironic, since all media (video games included) take part of this scene. Although there is no cause-effect relationship between the violent attitudes and these programmes usage, there seem to be one between a higher level in aggresive behaviour and the usage/misuse of violent video games. This is the subject analysed in this article, at the end of which some educational behaviour guidelines for the usage of software are presented.*

***Palabras clave:*** *Videojuegos, juegos educativos, juego de ordenador, violencia.*

***KeyWords:*** *Video game, educational game, computer game, violence*

# Introducción.

En esta pequeña introducción queremos definir lo que entendemos por videojuegos y diferenciar este tipo de aplicación de los de- nominados juegos educativos. Según Ortega (2002:1) los videojuegos son *narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se*

*presentan en forma de aventura gráfica, si- mulación o arcade y, representan una alter- nativa a los tradicionales relatos cinematrográficos o televisivos*. Así mismo el profesor Marqués (2000:1) nos los define como *todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su sopor-*

*te (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (má- quina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática*). Y la Real Academia de la Lengua los define como *el dis- positivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador*. Aunque algunos autores incluyen los lla- mados «programas educativos» o «juegos educativos» dentro de los videojuegos, no- sotros vamos a dejarlos fuera, porque enten- demos que están pensados y diseñados con una finalidad de tipo curricular, como medio para el aprendizaje de un área de enseñanza más o menos reglada; mientras que los videojuegos como tal tienen una finalidad fun- damentalmente de tipo lúdica. Es decir, el usuario de videojuegos lo que pretende cuan- do los utiliza es divertirse, no aprender conte- nidos, aunque esto no excluye, como poste- riormente ampliaremos, que también se estén desarrollando capacidades, conocimientos y

estrategias de forma importante.

El primer videojuego aparece hace tres dé- cadas, es el PONG, y desde esos momentos este software se ha desarrollado a gran velo- cidad, incorporando nuevos elementos, tan- to técnicos como argumentales, y ganando horas del ocio de niños, jóvenes y mayores. Sin embargo creemos que la TV sigue siendo la gran tecnología de la comunicación y el ocio, porque no requiere esfuerzo mientras que el ordenador sí.

«*Frente a la contemplación de la TV que, una vez seleccionado un canal, deja poca iniciativa al espectador (aunque le manten- ga intelectualmente activo y estimule su ima- ginación), los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asi- milar y retener información, realizar razo-*

*namientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas ha- bilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van suce- diendo ante la pantalla.»* (Marqués, 2000:1)

# Vivimos en un mundo violento.

La sociedad actual se caracteriza por desa- rrollarse desde la violencia estructurada; en los países del hemisferio norte se plasman en unos hechos y en el sur en otros más san- grantes, pero no por ello más importantes. Estas características de la sociedad actual las podríamos resumir con tres rasgos:

* + Políticamente imperialista: expansionista, crece, se propaga y se impone rápidamente por todo el mundo gracias a los modernos medios de comunicación, publicidad, sistema educativo...
  + Económicamente neoliberal: donde impo- ne las reglas del juego el más fuerte, el que más recursos tiene, determinando la acción del estado (el pez grande se come al peque- ño), siendo el lucro el motor de la economía.
  + Dominación cultural: Sobre todos los pue- blos de la tierra. Es una dominación más sutil que el poder dictatorial (consigue que los dominados tengan y hagan suyos los valores del dominador, piensen como él, actúen como él, vistan como él...). Pretende dominar la con- ciencia de los ciudadanos y hasta el sentido de la vida

Algunos datos que reflejan las característi- cas anteriormente expuestas son:

* + El 37% de la población mundial pasaba hambre en 1900 y en el 2000 el 81%
  + Que el 20% de la población de la Tierra disponga del 80% de la riqueza, mientras el 80% dispone sólo del 20% de la riqueza
  + En el s.xx no ha habido ni un día de paz. Actualmente existen más de 40 conflictos ar-

mados en el mundo.

* + - Que la gente siga muriendo por enferme- dades totalmente curables o evitables (por no disponer de agua potable, o no tener poder pagar el precio que las empresas farmacéuti- cas imponen para la adquisición de vacunas o medicamentos).
    - Que las relaciones económicas estén regi- das por los países ricos que son exportadores de información (inagotable) controlando tam- bién los precios de las exportaciones de los países pobres (materias primas).
    - El pago de la deuda externa que esclaviza a su pago a las generaciones de los países del tercer mundo.
    - Situación de más de 400 millones de niños esclavos en el mundo, productores de bienes y servicios que favorecen a los consumido- res del norte. (empresas deportivas, de jugue- tes, prostitución, tráfico de órganos...)
    - Que los organismos internacionales sean cómplices de la violencia que sufren países enteros Ej. la última guerra contra IRAK, el conflicto palestino-israelí o el papel de la ONU con el referendum del Sájara.
    - En EEUU en 18,5% de los jóvenes de 18 años son analfabetos.
    - Inmigrantes que tienen que poner su vida en peligro para poder trabajar y sobrevivir.
    - Violencia escolar que va en aumento: En España 1 de cada 4 niños en Enseñanza Se- cundaria ha sufrido algún tipo de agresión por parte de sus compañeros.
    - Etc...

# Los medios de comunicación transmiso- res de violencia.

Prácticamente todos los medios de comu- nicación importantes en nuestro entorno transmiten mensajes violentos, bien como descripción de la realidad en que vivimos (como es el caso de los telediarios o de los

periódicos) o bien como parte de la ficción que atrae audiencias y por tanto clientes (los cómics, la publicidad, el cine, la música, las series televisivas, los videojuegos...etc).

Estamos tan acostumbrados a los mensa- jes violentos en todos estos medios que nos parecería ingenuo exigir que los medios tam- bién deben guiarse por unas normas éticas y unos principios acordes con la verdad y la justicia. No podemos seguir permitiendo que todo vale si proporciona dinero. El lucro no puede ser el motor de la formación de los ciu- dadanos y de los intereses sociales.

Si nos fijamos en la televisión, que sin duda es el gran medio de comunicación y por tanto de influencia ideológica y cultural con un 90% aproximadamente de usuarios de la población española (frente a otros medios como internet que no llegan al 25% en este año) y con mu- chas más horas diarias de uso, vemos que por ejemplo un niño de 16 años ha visto 8.000 asesinatos y 100.000 actos de violencia; en EEUU la programación matutina de los sába- dos emite entre 20 y 25 actos violentos a la hora; las cadenas españolas emiten diariamen- te 1953 actos violentos semanales (670 asesi- natos, 15 secuestros, 848 peleas y 420 tiro-

teos) (BVS, 2001)

Según un informe de la Universidad de México entre un 2 y un 12% de las personas que ven la televisión se consideran a sí mis- mas teleadictas, ven más de 8 horas diarias de tv y no son capaces de salir de este hábito por sus propios medios. Sabiendo que sin lle- gar a esos extremos, la cifra que se suele ma- nejar a nivel mundial de número de horas por espectador diarias es de 3, y esto supone que un joven al llegar a los 18 años ha dedicado 3 años de su vida a estar delante de la televi- sión. O lo que es igual de espeluznante, afir- mar que un niño español ve más horas de te- levisión de las que asiste al colegio en un cóm- puto anual.

En nuestro país la cultura y las condiciones sociales han hecho que los niños y jóvenes estén mucho tiempo delante de la tv (y en los últimos años de los videojuegos) debido en- tre otros factores a la falta de espacio donde jugar, tanto en la casa como en la calle; los adultos estamos demasiado ocupados para compartir juegos, motivar a la lectura o contar cuentos; la figura de los abuelos, que en mu- chos casos cubrían estas funciones, viven demasiado lejos o están excluidos de la rela- ción familiar diaria; la mayor parte de los ni- ños no tienen hermanos, o los tienen con eda- des demasiado diferentes; la calle casi está vedada por la multitud de riesgos que deci- mos que tiene...etc.

Como creemos que la imagen interviene de forma especial sobre las emociones, los senti- mientos y la afectividad en general, mientras que la palabra estimula en mayor grado la ra- cionalidad y la reflexión (Sancho,1998); cree- mos que ver miles de muertos y causar des- trucción como entretenimiento relativiza el valor de la vida humana. Los medios están continuamente potenciando en nosotros el sentimiento primario de dominación, de de- fensa por la fuerza, de hábitos violentos que van vacunándonos del horror que supone la relación agresiva entre los sujetos (supuesta- mente racionales, tolerantes, dialogantes y democráticos) a través de las relaciones de fuerza, ya sean presentadas como hechos rea- les o desde la ficción. Los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad

# ¿Los videojuegos crean conductas violen- tas?

Quizá la pregunta con que encabezamos este epígrafe sea excesivamente simplista. Sería comparable a preguntar (o en su caso afirmar) si la televisión crea conductas violentas. En

primer lugar diríamos que la televisión es un medio y que por él llega información de muy diversa índole. De la misma manera podría- mos afirmarlo con los videojuegos, son un medio, un tipo de software que puede ser muy variado en cuanto a la información transmiti- da y a la interacción requerida.

Así podemos distinguir diferentes tipo de juegos: los videojuegos denominados Arca- de donde el usuario debe superar pantallas con ciertas dificultades y llevar un ritmo rápi- do que requieren tiempos de reacción cortos. Los videojuegos deportivos que recrean al- gún deporte (fútbol, tenis, baloncesto...) y requieren habilidad, rapidez y precisión para su manejo. Los videojuegos de estrategia (aventuras, rol...). que tratan de trazar una es- trategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del ri- val. También están los videojuegos denomi- nados de simulaciones que reproducen una realidad de forma ficticia, permiten experimen- tar e investigar el funcionamiento de máqui- nas, fenómenos y situaciones, y pueden apor- tar conocimientos específicos. Los videojuegos de mesa similares a los materia- les tradicionales, pudiendo ser sustituido el adversario por la máquina, potencian la rapi- dez de reflejos, la coordinación oculomanual, la organización espacial, la astucia y la adqui- sición de conocimientos. Y los videojuegos de acción, estos son normalmente violentos (luchas, peleas, destrucción...), muchas veces incluyen ejercicios de repetición (botón para disparar...).

Todos ellos han experimentado una mayor sofisticación en sus formas y en sus técnicas, y algunos han evolucionado de matar marcianitos a matar personas relativizando el valor de la vida humana (Gros, 2000). Sin em- bargo no podemos identificar videojuegos

con violencia, ya que existen multitud de va- riaciones en este tipo de juegos.

La mayoría de los estudios que intentan relacionar el uso de los videojuegos y la con- ducta violenta (Farray y otros, 2002), presen- tan más de diez años desde su trabajo de cam- po (elemento que en un tema como el que nos toca es una eternidad), y no son concluyen- tes en esta relación tan manida por algunos medios poco científicos y bastante sensacio- nalistas entre el uso de videojuegos y el de- sarrollo de conductas violentas.

Aunque no podemos afirmar que existen investigaciones concluyentes para afirmar que los videojuegos violentos llevan a comporta- mientos violentos, es decir, no se ha encon- trado una relación de causa-efecto, sí parece existir relación entre una mayor conducta agre- siva y el uso/abuso de videojuegos violentos Los programa violentos pueden insensibi- lizar ante la violencia y facilitar un aprendizaje vicario de las armas, un uso sin escrúpulos, ya que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado...(Díez y otros,2002), que suponen modelos sociales que se van interiorizando, junto con otros modelos igualmente negati- vos, desde el punto de vista de los valores, como son los mensajes televisivos, de cine, revistas...etc. Como señalábamos anterior- mente, vivimos en una sociedad violenta que se nutre de unos medios de comunica- ción que también exaltan la violencia como opresión y/o como forma más o menos ha- bitual de resolución de los conflictos entre personas, algunas de ellas socialmente bien valoradas y consideradas, en algunos casos, como «líderes» mundiales. A veces esta vio- lencia llega a la tortura, al racismo y la xenofo- bia (como es el caso de algunos juegos dis- ponibles en la red) o a la vulnerabilidad de los derechos humanos (Amnistía internacional,

2002).

Las escenas violentas que resultan más susceptibles de modelar comportamientos posteriores son aquellas en las que el usuario se identifica con quien perpetra la violencia y el agresor es recompensado por la violencia, o en las que los niños perciben la escena como semejante a la vida real.

Desde algunas asociaciones como Amnis- tía Internacional (1999 y 2002) se viene pre- sionando desde hace tiempo para legislar en la fabricación, distribución, comercialización y uso de los videojuegos de cara fundamen- talmente al control de su uso nocivo en me- nores y se adecue en línea a las directrices marcadas por la Declaración Universal de los Derechos Humanos, la Convención de los Derechos del Niño y otras referencias univer- sales de principios éticos de los ciudadanos. Aunque en nuestro país se ha puesto en mar- cha hace más de dos años el código de autorregulación voluntaria ADESE de cara a la correcta información al usuario en el eti- quetado de los videojuegos, esto está resul- tando una medida insuficiente ya que no to- dos los fabricantes ni los videojuegos la cum- plen. Esta organización también está presio- nando para que exista una legislación a nivel del estado y de las comunidades autónomas al respecto.

# Una acción educativa ante los videojuegos.

Nadie discute el valor educativo de los jue- gos, sin embargo se rechaza el valor educati- vo de los videojuegos, desde casa y sobre todo desde la escuela (F9, 2003), sin tener en cuenta que:

* + Suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática.
  + Aumenta la autoestima: Proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento.
  + Tienen una meta clara que se debe alcan- zar (Alfageme y Sánchez, 2003), potenciando

habilidades de autocontrol y autoevaluación

* + - El jugador se implica, se motiva, utiliza es- trategias de resolución de problemas, toma decisiones y ejecuta acciones, facilitan el aprendizaje significativo y el aprendizaje colaborativo (F9, 2003)
    - Su esfuerzo es reconocido de forma inme- diata
    - Trabaja habilidades motrices, de reflejos, respuestas rápidas y otras habilidades espe- cíficas y se adquieren conocimientos (técni- cas, símbolos, lenguaje específico, conoci- mientos generales...)

Aunque también tenemos que tener en cuenta que se presentan algunos inconve- nientes en el uso de estos medios, como son:

* + - Que «enganchen» y se les dedique dema- siado tiempo, quitándoselo a otros quehace- res
    - Se dan contravalores muy frecuentemen- te: Violencia, sexismo, competitividad, indivi- dualismo... Esto lleva a aceptar la violencia o las diferencias por género con demasiada fa- cilidad y como algo natural.
    - Los videojuegos de contenido agresivo pueden generar ansiedad y sentimientos hos- tiles (al menos a corto plazo)
    - No se percibe la violencia de forma pasi- va, sino que se participa en ella, se es prota- gonista.
    - Pueden producir en algunos casos adicción. Ya que influye la seducción por el control, la acción compulsiva y las ganas de ganar, además de la accesibilidad, aceptación social, posibilidad de aumentar puntuación, brevedad entre apuesta y resultado...

La responsabilidad del uso y/o abuso de los videojuegos se deja en demasiadas oca- siones en manos de los padres sobre todo entre niños y adolescentes (al igual que ocu- rre con la TV). Sin quitar responsabilidades a los padres, creemos que esta exclusividad no es del todo justa debido a que la actividad

laboral, los hábitos culturales y las relaciones de incomunicación hacen que los padres no sepan, en muchos casos, el tipo de actividad que realizan sus hijos delante del ordenador o de la videoconsola. Además en una sociedad globalizada no se puede dejar la única res- ponsabilidad a los padres, mientras publici- dad, tv, amigos, ocio... apuntan en otras di- recciones (la labor formativa de una sociedad tiene que darse de manera conjunta), la socie- dad no puede echar la responsabilidad a la familia y lavarse las manos en otras estruc- turas que también son formativas. E inclu- so en muchos casos los padres no saben cómo hacerlo, los jóvenes viven bajo el capricho y los adultos permiten todo «lo que les gusta», además la influencia de la familia en los hábitos de ocio de los adolescente es muy baja.

Por todo ello creemos que la acción educa- tiva ante los videojuegos debe de impulsarse desde todas las instituciones con poder en este sector. Así sugerimos, entre otras posi- bles, las siguientes líneas de actuación:

1. Para los padres:
   * Controlar los videojuegos que utilizan los hijos y el tiempo de uso.
   * Entablar diálogos para saber por qué les motivan tanto, si lo creen dañino argumente por qué y proponga otros
   * Jugar con ellos, compartir su juego y com- petir con ellos, esto ayuda a establecer una relación más cercana y de empatía
   * No censurar su uso como primera estrate- gia, sino buscar alternativas de ocio
   * Animar a que jueguen con amigos
   * No permitir el juego durante tiempos pro- longados.
   * Fomentar un criterio selectivo para las com- prar de videojuegos
2. Desde la legislación:
   * Promover una legislación estatal y regio- nal sobre los videojuegos acorde con la De-

claración Univ de Der Humanos y la Conven- ción sobre los Derechos del Niño, donde no se puedan comercializar o publicitar juegos dañinos para el desarrollo psicológico y ético de los niños y jóvenes.

* + - Que la asamblea española de Fabricantes de Juguetes y fabricantes y distribuidores de videojuegos se acoplen a esta legislación y se generalice el uso del código ético que ellos mismos se han dado (Amnistía Internacional, 2002)

1. Desde los educadores
   * + No dejar de lado los videojuegos para no seguir manteniendo una escuela alejada de la realidad de los alumnos, incluyéndolos en el curriculum (Bartolomé, 1999)
     + Concienciar a los niños del carácter noci- vo de algunos videojuegos, potenciando la lectura crítica de los mismos
     + Promover alternativas: talleres de videojuegos en los centros cívicos o en las escuelas, usos de internet...
2. Desde las asociaciones de padres y con- sumidores
   * + Promover este cambio legislativo y de há- bitos de juegos en los hogares.
     + Fomentar un criterio selectivo en las com- pras, desaconsejando aquellos que se consi- deran nocivos para la educación de los ciuda- danos.

# Referencias bibliográficas.

ALFAGEME, M.G. y SÁNCHEZ, P (2003).

Un instrumento para evaluar el uso y las acti- tudes hacia los videojuegos. **Pixel Bit nº 20**; 17-32

AMNISTÍA INTERNACIONAL (1999).

¿Traerán los reyes magos torturas, matanzas y ejecuciones?. Juguetes, videojuegos y vio- laciones de derechos humanos. [en línea]. <http://www.a-i.es/infos/juguetes/juguetes.pdf>

<03-3-22>

AMNISTÍA INTERNACIONAL (2002). ¿Sa-

bes a qué juegan tus hijos?. Videojuegos, ra- cismo y violación de derechos humanos. [en línea]. [http://www.a-i.es](http://www.a-i.es/) <03-3-22>

BARTOLOMÉ, A (1999). **Nuevas Tecnolo- gías en el Aula**. Barcelona, Grao

BVS (2001). Biblioteca virtual en salud. [en línea]. [http://sistemas.ues.edu.sv/bvs.](http://sistemas.ues.edu.sv/bvs) <03-06-

15>.

DÍEZ, E.J., TERRÓN, E y ROJO,J. (2002). La

violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos. En Estrategias e instrumen- tos para la gestión educativa. GAIRIN Y DAROLER (Eds). Barcelona, CISSPRAXIS.

ESTALLO MARTÍ J.A. (2000).

Psicopatología y videojuegos. [en línea]. <http://geocities.com/HotSprings/6416/> videoju.htm <03-04-25>

FARRAY, J.I. Y OTROS (2002): Videojuegos:

instrumento de cultura vs cultura de la tortu- ra. En Cultura, Educación y Sociedad de la Información. FARRAY (Coord.). Netbiblo.

GROS, B (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. **Edutec, nº 12.** 1-11

GRUPO F9. Videojuegos y alfabetización digital. [en línea] <http://www.xtec.es/~abernat/> altres%articles <03-04-14>

GRUPO F9. Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos. [en línea] http:// [www.xtec.es/~abernat](http://www.xtec.es/~abernat) <03-04-14>

MARQUÉS, P (2000). Los videojuegos. [en línea]. <http://dewey.uab.es/pmarques/> videojue.htm. <01-106-23>.

SANCHO, J. M. (Dir) (1998). Balance y pro- puestas sobre líneas de investigación sobre tecnología educativa en España: una agenda provisional. En VI Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa. [en línea]. http:// w w w. u l l . e s / c o n g r e s o s / t e c n e d u c / JuanaSancho.html <2000/10/26>