

orientada por una serie de normas básicas que afectan igualmente al sujeto como al espacio virtual, y que definen una serie de expectativas tanto de comportamiento por parte del sujeto como de organización y orden por parte del espacio, que deben ser entendidas y reconocidas por ambas partes y dispuestas, sobre todo, de cara a la acción educativa. Es el modo de objetivar el contenido educativo en expresiones comunicacionales compartidas, merced a la valía de su naturaleza subjetiva a la vez que social.

<sup>9</sup> Aunque también es cierto que la rapidez con se pasa de un lugar a otro conlleva la imposibilidad de ver el significado real de esos lugares que no pasan de ser un conglomerado de signos sueltos: "los símbolos se desimbolizan, su contenido o realidad se guarda para más tarde, y mientras tanto adquieren carácter de signo, esto es, de una señal que indica que el significado de referencia está en otra parte" (Christlieb, 2000: 164).

DIRECCIÓN DE LOS AUTORES: Antonio V. Martín García, José M. Muñoz.; Angel G. del Dujó, M<sup>a</sup> Cruz Sánchez. Facultad de Educación. Universidad de Salamanca. Paseo de Canalejas, 169. 37008. Salamanca.

Correo electrónico: avmg@usal.es, pepema@usal.es, agd@usal.es, mcsago@usal.es

Fecha de recepción del artículo: 02.III.2010

Fecha de revisión del artículo: 09.X.2010

Fecha de aceptación del artículo: 18.XI.2010

#### COMO CITAR ESTE ARTICULO:

Martín García, A. V.; Muñoz Sánchez, J. M.; García del Dujó, A.; Cruz Sánchez, M. C. "Notas para una interpretación educativa del espacio-tiempo social en la Red". *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, pp. 13-30.

# Videojuegos violentos y agresividad

## Violent Videogames and Aggressive Behavior

Felix Etxeberria Balerdi

UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO

### Resumen

Está fuera de toda duda el hecho de que los videojuegos constituyen la mayor parte del consumo audiovisual de nuestra sociedad, por encima de la suma del cine, películas de vídeo y música grabada. También parece evidente la presencia de un grado de violencia cada vez más intenso en los videojuegos más vendidos o utilizados por los menores y jóvenes. Igualmente está demostrado que los menores de edad tienen fácil acceso a los videojuegos violentos y otro tipo de juegos que, teóricamente, no son adecuados para su edad.

El debate sobre la influencia de los videojuegos violentos (VJV) en la conducta de los jugadores viene desarrollándose desde hace muchos años, en un aparente empate dialéctico entre quienes alertan sobre los efectos negativos de los VJV y quienes advierten que su influencia no es mayor que la del cine, la tv o la literatura.

En este artículo queremos llamar la atención sobre los peligros reales de la utilización de los VJV en razón a varios hechos que evidencian la necesidad de controlar los juegos a los que juegan los menores en nuestra sociedad. Estos argumentos son de diferente tipo: 1) La alarma constante por parte

de las Asociaciones Internacionales de Psiquiatría, Psiquiatría, Medicina, Psicología y otros organismos preocupados por la salud. 2) Las llamadas de atención por parte de las asociaciones de consumidores y usuarios. 3) La respuesta institucional que algunos países de Europa y de América han realizado al respecto. El Parlamento Europeo también se ha pronunciado en esa dirección. 4) La creación de un código internacional para la protección de los usuarios, el código autorregulador PEGI (Pan-European Game Information). 5) La investigación desde hace décadas y los más recientes estudios realizados por Anderson.

El resultado de estos informes y estudios confirma la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas.

Las consecuencias en educación son inmediatas, porque parece evidente que el debate sobre los peligros de los VJV debe dar paso a cómo prevenir y preparar a nuestros niños y niñas frente a los videojuegos que están presentes y de fácil acceso en el entorno inmediato.

**PALABRAS CLAVE:** videojuegos online, violencia, juegos violentos, sociedad del conocimiento.

## Summary

*The fact that video games constitute the largest part of audiovisual consumption in our society, more than cinema, video and recorded music combined, is now unquestionable. Also evident is the presence of a great deal of ever more intense violence in the best-selling video games, or those played by minors and young people. It has likewise been demonstrated that minors have easy access to violent and other types of video games that in theory are not suitable for their age group.*

*The debate regarding the influence of violent video games (VVG) on the behaviour of those who play them has been going on for many years now, ending up in an apparent dialectic stalemate between those raising the alarm about the negative effects of these VVG and those who maintain that their influence is no greater than that of cinema, television or literature.*

*In this article we wish to draw attention to the real dangers involved in the use of VVG based on several facts that point to the need to exert control over the games played by minors in our society. Several different arguments are brought to bear in this vein: 1) The constant alarm raised by international associations in the fields of Paediatrics, Psychiatry, Medicine, Psychology and other agencies concerned with health. 2) The alerts made by consumer and user associations. 3) The institutional response of countries on both sides of the Atlantic in this respect; the European Parliament has also made a pronouncement to this effect. 4) The creation of an international code for user protection, the self-regulating Pan-European Game Information (PEGI) code. 5) Decades of research and the most recent studies by Anderson.*

*The results of these reports and studies shows that exposure to violent video games is directly related to aggressive behaviors,*

*thoughts and attitudes, and at the same time to a decrease in pro-social behaviour and empathy for victims. The consequences for education are immediate, because it seems evident that the debate about the dangers of VVG should give way to how we can implement prevention and prepare our children for the existence of these games that are easily accessed in their immediate surroundings.*

**KEY WORDS:** online videogames, violence, violent games, virtual words, knowledge society.

## 1. Floreciente mercado

El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual, como lo demuestra el hecho de que este tipo de juegos constituyen el 53 % del consumo del ocio audiovisual e interactivo en España durante el año 2009 (aDeSe, 2010), por delante del cine (23 %), películas de vídeo (13 %) y música grabada (10 %). La facturación total para el año 2009, alcanza una cifra cercana a los 1.200 millones de euros, y ha descendido un 16 % con respecto al año 2008. En 2006 se facturaron 967 millones de euros y en 2004 se llegó a los 800 millones de euros. España se coloca en el 4º puesto en el mercado europeo.

Los videojuegos están, desde hace años, en la primera fila de los juguetes preferidos por los niños, y también por muchos adultos del mundo occidental. Todo parece indicar que los videojuegos son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes favoritos por nuestros hijos e hijas y que uno de los retos de los padres y educadores del futuro es aprender a convivir con los juegos electrónicos. Según aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entrenamiento), en España, cerca del 22,5 % de la población se declara jugadora de videojuegos, y la edad media de los usuarios es de 22 años. La proporción de mujeres jugadoras aumenta lentamente, situándose en el 19 %.

## 2. Videojuegos y violencia

Es importante destacar, en primer lugar, el creciente empleo de los videojuegos en actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas (Etxeberria, F., 2008; Gros, B., 2008; Freitas, S., 2008).

Sin embargo, desde que se crearon los primeros e inofensivos juegos de ping-pong hasta los juegos actuales, ha ocurrido una evolución muy profunda que nos permite apreciar unas diferencias enormes en el amplio panorama de los videojuegos. Frente a los juegos electrónicos de los Sims, que tratan aceptablemente de simular situaciones de relación, o algunos otros como Tetris, Super Mario o algunos juegos deportivos, existen otros videojuegos que ofrecen una vinculación más estrecha con la violencia, como Car-mageddon (atropellar ancianitas y embarazadas), Unidad de Tortura (denunciado por Amnistía Internacional) o Resident Evil (jugar a descuartizar zombies). Grand Theft Auto y BioShock, ambos juegos ultraviolentos, han sido elegidos los mejores juegos del año 2006 y 2007 por la Academia BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). En el año 2007 y 2005 aDeSe otorgó el premio "Doble platino" al juego Grand Theft Auto: San Andreas.

## 3. Voces de alarma

El tema de los videojuegos violentos (VIV) es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de este tipo de juegos en la conducta infantil. Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso de los videojuegos hasta quienes afirman que la ma-

yoría de las investigaciones carecen de fundamento<sup>1</sup>.

aDeSe, se encuentra entre los partidarios de dejar mayor libertad a los usuarios, alegando que son pocos los juegos clasificados como nocivos y que los más utilizados son los que son aptos para todas las edades.

Entre las posturas de quienes claman por los peligros de los videojuegos violentos (VIV) y exigir un mayor control sobre los mismos vamos a destacar los distintos argumentos: Asociaciones internacionales de Pediatría, Psiquiatría, Medicina, Psicología, etc.

En 2005, la APA (American Psychological Association) hizo un llamamiento por la reducción de la violencia en los videojuegos que se comercializan a los jóvenes, debido a la posible relación entre los videojuegos y las agresiones hacia las mujeres. Llamaron también la atención sobre el hecho de que es necesaria la formación y prevención por parte de los padres, por seguir investigando sobre el tema y dieron también una advertencia a los responsables de instituciones públicas y de la industria para tener en cuenta estas precauciones<sup>2</sup>.

También la AAP (American Academy of Pediatrics<sup>3</sup>) reconoce que la exposición a la violencia en los media, incluyendo televisión, películas, música y videojuegos tiene una influencia significativa sobre la salud de niños y adolescentes. Así mismo, se llama la atención sobre la evidencia que de la violencia mediática puede contribuir a las conductas agresivas, desensibilización hacia la violencia y otros problemas.

De igual modo han reaccionado la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, la American Medical Association, American Academy of Family Physicians y la American Psychiatric Association, al igual que U.S. Department of Health & Human Services<sup>4</sup>. También van en la misma línea la Royal Australasian College of Physicians, Paediatrics and Child Health Division<sup>5</sup> y la Canadian Paediatrics Society<sup>6</sup>.

En España la Sindicatura de Greuges de Alicante (2006) realizó un informe sobre la violencia en los videojuegos<sup>8</sup> en el que se denunciaba que la mayoría de los videojuegos promueven unos valores y estructuras mentales que inclinan al sexismo y la violencia. Por otra parte, en el libro *Videojuegos: guía para padres*, editado por el Defensor del Menor (2005) junto con otras asociaciones dedicadas al tema de la protección de los menores respecto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se destacan algunos datos preocupantes obtenidos en el estudio "Videojuegos. Menores y responsabilidad de los padres":

- Casi el 50 % de los niños y 25 % de las niñas reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.
- Más del 50 % de los niños y 15 % de las niñas reconoce que juega con videojuegos clasificados para mayores de 18 años.
- El 73 % de los niños y el 40 % de las niñas juegan con videojuegos violentos.
- Un 28 % de los niños y un 3 % de las niñas juegan con videojuegos en los que los personajes consumen drogas.
- Un 15 % de los niños y un 7 % de las niñas consideran que los videojuegos pueden hacerles más violentos.

#### 4. Amnistía Internacional

Amnistía Internacional (AI)<sup>8</sup> viene elaborando los últimos años un informe anual sobre los videojuegos y el respeto a los derechos humanos, especialmente reflejados en la vulneración de los mismos para los menores y las mujeres. En su último informe (2007) denuncia que, a pesar de los controles que se han establecido internacionalmente y los códigos que permiten a los usuarios y sus familias discernir la adecuación de un juego conforme a la edad, el código llamado PEGI (Sistema Pan europeo de Información sobre Juegos) los fabricantes y vendedores siguen

haciendo caso omiso de su utilización. Entre las conclusiones de su último informe 2007 cabe destacar:

- Existe dejación por parte del Gobierno español a la hora de cumplir los compromisos adquiridos para proteger a los menores, debido a la fuerte dosis de violencia que ofrecen los juegos.
- Las medidas de control son insuficientes e ineficaces
- Los videojuegos siguen careciendo de información completa para proteger los derechos de la infancia en lo que respecta a la edad y el tipo de juego.

#### 5. Asociaciones de consumidores

Según la Asociación Protégeles (2005), el 57 % de los menores reconoce que juega con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas y que en un 20 % de los casos se corresponden con niños, ancianos o embarazadas.

El 33% de los menores dispone de videojuegos clasificados para mayores de 18 años y el 15 % accede a videojuegos en los que se reproduce de forma interactiva violencia hacia las mujeres y los personajes consumen drogas<sup>9</sup>.

Otras muchas asociaciones, como la Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios (CECU), llevan años denunciando distintos videojuegos por diversos motivos, como las escenas violentas, o el trato sexista y discriminatorio, consumo de drogas, adicción a los juegos y otros problemas. Realizan campañas directas contra determinados juegos, como Bully Game, que es un VI orientado a incitar a los usuarios a la violencia escolar, con el objetivo de hacerse el amo del centro y coaccionar a compañeros y profesorado. También han criticado el enfoque sexista de determinados juegos dirigidos exclusivamente a las chicas, ofreciéndoles los clásicos estereotipos. "Imagina ser cocinera", "Imagina ser diseñadora de moda", "Imagina ser vete-

rinaria" e "Imagina ser mamá" figuran entre los títulos de esta gama, habiendo conseguido diversos premios por parte de la industria de los videojuegos (ADESE, 2010)

#### 6. La respuesta institucional en Europa y América

La alarma ante los VJV ha llevado a instituciones y gobiernos de algunos países a legislar en el campo de la prevención, la regulación y la prohibición de la venta de videojuegos a menores y adolescentes.

Es significativo que el Parlamento Europeo haya aprobado en 2009 un informe (Manders, 2009) que subraya algunos aspectos positivos de los videojuegos (facilita aprendizajes, familiariza con las nuevas tecnologías, eficaz en ciertas terapias...), pero destaca de una manera mucho más alarmante los riesgos de los nuevos juegos (peligro de sexismo, violencia, consumo...)<sup>10</sup>.

Este informe llama la atención sobre la necesidad de controlar más a los niños y niñas por parte de las familias y aumentar la protección sobre los menores que utilizan estos medios. Lamentablemente, los medios de comunicación se hicieron eco casi exclusivamente de los efectos positivos de los videojuegos, titulando sus informaciones con frases como "Los videojuegos son beneficiosos para los niños".

En algunos países se está reaccionando de manera más directa. Es el caso de California, en donde fue aprobada en 2005 una ley que prohíbe la venta de VJV a menores de 18 años. Esta ley ha sido recurrida en varias ocasiones, principalmente por parte de productoras y distribuidoras del sector. El Tribunal Supremo de EE UU está a la espera de una última decisión, que será tomada en estos años.

El Gobierno de Venezuela (2010) y el Parlamento Suizo (2010) han dictado sendas leyes prohibiendo la venta de VJV a niños y adolescentes. Alemania también debate sobre la prohibición. Entre los juegos más discutidos

se encuentran 'Call of Duty', 'Grand Theft Auto', 'Soldier of Fortune' y 'God of War III'.

#### 7. El Código PEGI

La preocupación sobre los VJV es de tal magnitud que la propia Unión Europea ha considerado necesario la creación de un sistema de prevención ante los posibles riesgos del uso de los videojuegos inadecuados para los menores de edad. En 2001 se creó el llamado código PEGI (Pan European Game Information), un código de conducta de la industria europea de *software* interactivo, referente a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos relacionados con los videojuegos. Con este código se quiere dar un paso importante respecto a la autorregulación del sector del entretenimiento en Europa y tiene como objetivo el dotar de un instrumento común a los consumidores en general y en particular a los padres y educadores, que permita elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, limitando la exposición de los niños a los contenidos inadecuados.

El código PEGI tiene básicamente una escala por edades y unos iconos que indican el tipo de contenido inadecuado que se puede encontrar en el videojuego: violencia, palabrotas, miedo, sexo o desnudo, drogas, discriminación y adicción al juego

Existe más recientemente una versión PEGI *on-line* mediante la cual se pueden consultar directamente las características del sistema de prevención, objetivos e instrumentos y además se pueden analizar los diferentes juegos existentes en el mercado<sup>11</sup>.

La existencia de este sistema de control y prevención habla por sí sola de la presencia de la violencia en los juegos y de los riesgos para los niños y jóvenes. Sin embargo, a pesar de la supuesta prevención que cubre el sistema PEGI, lo cierto es que los menores parecen esquivar ese filtro y acceden con facilidad a los juegos que en teoría tienen prohibidos. Los me-

nores tienen muy fácil el acceso a los videojuegos inadecuados para su edad, porque existen muchas vías, incluso los comercios convencionales, que permiten conseguir cualquier juego a cualquier persona. Una conocida empresa que comercializa discos, libros y videojuegos al presentar el VJ "St. Andreas Grand Theft Auto IV", un juego ultraviolento, lo califica como "El juego que marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos, exprimiendo al máximo el motor de la PS3 (PlayStation 3), con una inmensa ciudad por explorar, millones de personas con las que interactuar y un personaje, Niko Bellic, que nos garantizará horas y horas de juego y acción". En realidad, el juego consiste en una historia de gánsters en la que el jugador intenta ser el peor criminal de la ciudad, utilizando para ello cualquier método a su alcance, con malos tratos, torturas, chantajes a prostitutas; tráfico de drogas y violencia gratuita con todo tipo de instrumentos imaginables.

Los centros comerciales, los amigos y compañeros, Internet, los juegos *on-line* y la piratería son vías de acceso a los videojuegos inadecuados. Según aDese (2010) el 44,6% de los juegos que se usan en España han sido adquiridos ilícitamente mediante descargas piratas o a través del top-manta.

## 8. Investigación reciente sobre los efectos de los VJV. Los estudios de Craig Anderson

C. Anderson, profesor de la Iowa State University y catedrático del Departamento de Psicología, ha realizado numerosas investigaciones en el terreno de la influencia de los media sobre la agresividad. Una revisión histórica de sus trabajos revela que existe un factor de riesgo sobre la agresividad y la conducta violenta. Según sus trabajos, existen cuatro tipos de estudios sobre violencia en los media: los experimentos de laboratorio, los experimentos de campo, los estudios cross-culturales y los estudios longitudinales. (Anderson, C. 2003; Anderson and Bushman, 2001).

En un estudio realizado con otros autores (Anderson y otros, 2008) llaman la atención sobre el hecho de que en el transcurso de los últimos 20 años, en EE UU, el tiempo dedicado al videojuego, especialmente en el caso de los niños, ha pasado de aproximadamente 4 horas a 16 horas semanales. Los juegos favoritos de los niños contienen violencia, a pesar de las restricciones de la industria.

El impacto de los videojuegos (VJ) supone un nuevo tema de debate sobre la violencia y los media, fundamentalmente por dos motivos: en primer lugar, porque los VJ pueden ser una excelente herramienta para la enseñanza, la motivación y los procesos de aprendizaje. Pero también pueden convertirse en elementos que impulsen la violencia, tanto o más que el cine y la televisión.

En segundo lugar, la llegada de una nueva generación de VJ ultraviolentos, a principios de los noventa, hace que haya que replantearse de nuevo la influencia de este medio de una manera mucho más fuerte que antes, con el cine o la tv. Los últimos VJ animan a los jugadores a matar a inocentes ciudadanos, policías y prostitutas, usando una gama de armas que incluyen pistolas, cuchillos, lanzas, llamas, bates de béisbol, coches, y otros instrumentos. Algunos incluyen pequeñas escenas para motivar al jugador. En resumen, el jugador asume el papel de héroe, aunque en otros puede ser el criminal.

En este contexto, Anderson ha llevado a cabo muchos estudios y el más reciente de ellos (2010) se basa en el meta-análisis de diversas investigaciones realizadas en Estados Unidos y Japón. Las principales características de este macro estudio son las siguientes:

**Variables dependientes:** la conducta agresiva física, las actitudes y creencias agresivas, los sentimientos agresivos, la excitación psicológica, la conducta prosocial y la empatía-densibilización.

**Contextos culturales:** las investigaciones se han realizado en Estados Unidos y Japón.

**Muestra:** se seleccionaron 130 investigaciones de los dos contextos culturales, con más de 130.000 sujetos participantes.

**Tipos de investigaciones:** experimentales de alta calidad y no-experimentales, también de alta calidad. En las primeras se llevan a cabo diversos experimentos y pruebas en las que se miden diversas características y reacciones. En las no-experimentales se tienen en cuenta cuestionarios, autoevaluaciones, escalas, etc.

## 9. Moduladores de la violencia y videojuegos

Los efectos de los videojuegos violentos (VJV) pueden verse ampliados o reducidos según intervengan diversos factores relacionados con la situación de los niños y adolescentes que juegan. Parecen influir algunos aspectos como el lugar que ocupa el jugador a la hora de seguir el juego violento, por ejemplo si es en tercera o en primera persona. En el primer caso, el jugador ejercita las armas a través de otra persona, un tercero, que actúa por su cuenta. Sin embargo, cuando el jugador actúa en primera persona (FPS) disparando el mismo, si- tuándose ante el arma, la implicación es mucho mayor. Es el propio niño o adolescente quien se identifica totalmente con el agresor.

También puede influir el rol que se le concede al jugador al practicar el juego violento. El jugador puede ser un asesino, un héroe, un vengador, un rescatador, un liberador. Incluso puede variar de un momento a otro, pasando de terrorista a policía o militar.

También hay que tener en cuenta el tiempo dedicado a los VJV, las horas que pasan niños y adolescentes jugando, que siempre van en aumento. Igualmente es necesario considerar la diferente influencia que pueden tener determinadas características del juego, como la presencia de sangre, crueldad extrema, sadismo, etc. También hay que considerar el tipo de objetivo o víctima de la agresión: humanos, no-humanos, ambos tipos.

Otro aspecto que puede incidir en los efectos de los VJV en los menores es el tipo de con-

texto cultural, Oriente y Occidente, el modo en el que se interpreta la conducta violenta por parte de la sociedad, o la influencia de las redes familiares y sociales en la socialización e interpretación de la cultura. La presencia de valores como la empatía, compasión, socorro, etc. pueden amortiguar los efectos negativos de la violencia en los videojuegos.

Otro rasgo digno de tener en cuenta es el sexo de los jugadores, llamando la atención sobre si existen diferencias en cuanto a la influencia de los videojuegos en niños y niñas.

## 10. Dimensiones de la violencia

Las dimensiones de la violencia que se tienen en cuenta a la hora de valorar los efectos de los VJV sobre niños y adolescentes admiten diferentes matices. No es lo mismo la comisión de conductas violentas que las opiniones o el grado de excitación que producen los videojuegos. Para Anderson (2010), los efectos de los videojuegos pueden analizarse en estos rasgos:

- Conductas agresivas: utilización de armas, golpes, gritos, insultos, etc.
- Agresividad cognitiva: rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión, etc.
- Agresividad emocional: ansiedad, hostilidad, sentimientos de venganza.

- Excitación fisiológica: presión sanguínea, conductancia de la piel, frecuencia cardiaca, etc.
- Empatía: grado en el que se identifica o se compeade de las víctimas.
- Desensibilización: reducción de respuestas emocionales ante escenas de violencia.
- Conductas prosociales: ayudar, defender, socorrer a las víctimas.

La creencia generalizada entre los organismos encargados de la salud y prevención

de los niños y adolescentes, así como entre los medios científicos y académicos es que los VJV son un factor que aumenta las conductas y actitudes agresivas y reduce los comportamientos de empatía, sensibilidad y conductas prosociales.

### 11. Resultados

Como consecuencia del meta-análisis realizado por Anderson y su equipo se han encontrado numerosas conclusiones relativas a los efectos de los VJV a largo y corto plazo, aunque solamente se van a destacar algunas de ellas:

- Como se sospechaba, la exposición a los VJV se relaciona positivamente con la conducta agresiva, cognición agresiva y actitudes agresivas. Estos efectos fueron estadísticamente significativos en los estudios experimentales, los estudios culturales y los estudios longitudinales. Tal y como era de esperar, la exposición a los VJV está relacionada con la desensibilización, la falta de empatía y falta de conductas prosociales.
- En segundo lugar, los efectos de los VJV fueron significativos tanto en la cultura occidental como en la oriental, EE UU y Japón.
- En tercer lugar, los estudios longitudinales prueban que los VJV son un factor de causalidad de riesgo a largo plazo. Esto es especialmente claro para las conductas físicas agresivas, agresividad cognitiva y empatía-desensibilización, pero también son significativos los resultados en las actitudes agresivas y las conductas prosociales.
- La falta de influencia relacionada con los moderadores específicos es también importante. Ni la perspectiva del jugador (primera o tercera persona), ni el rol del jugador (héroe o criminal), ni el tiempo de juego y el objetivo (humano, no-humano) parecen tener influencia significativa

cativa en los resultados cuando son controlados estos factores. Lo cual indica que la influencia de los VJV a corto plazo en la agresividad es fundamentalmente debida al resultado de procesos primarios.

- El hecho de que el sexo no tenga influencia significativa y que la edad del jugador tenga una influencia marginal hace pensar que una gran parte de la población analizada es susceptible de recibir los efectos perjudiciales de los VJV.

### 12. Conclusiones

A la vista de los argumentos defendidos por representantes del mundo científico y académico, de diversas instituciones nacionales e internacionales responsables de la salud y de la seguridad de los menores, de las medidas que las instituciones europeas y los propios distribuidores de videojuegos están tomando para un mayor control de los juegos (PEGI), y los resultados obtenidos en este último estudio llevado a cabo de modo comparativo en EE UU y Japón, podemos afirmar que el jugar con VJV es un factor de riesgo causal para las conductas agresivas.

El problema fundamental ahora es analizar de qué modo se puede contrarrestar el efecto de este factor de riesgo. Es importante estudiar la manera en que la formación de la gente, los padres, la escuela, y la sociedad en su conjunto, pueden ser eficaces.

Es cierto que el jugador no está simplemente moviendo su mano y un mando, sino que está interactuando con el juego psicológico y emocionalmente. No es sorprendente que cuando el juego requiere acciones y conductas agresivas y violentas, la inmersión en este tipo de juegos tenga sus efectos sobre la conducta antisocial del jugador. Del mismo modo, algunos estudios, todavía insuficientes, indican que los juegos prosociales incrementan las conductas de cooperación y de ayuda.

## Referencias bibliográficas

- ADISE (2010): Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Informe anual. Amnistía Internacional (2007): *Videojuegos y valores*. www.aai.es
- Anderson, C. A. y Bushman, B.J. (2001): "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior". *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A. y otros (2003): *Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered questions*. Vol 16. No. 5. American Psychological Association.
- Anderson y otros (2008): "Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States". In *PEDIATRICS, Official Journal of the American Academy of Pediatrics*.
- Anderson y otros (2010): "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review". *Psychological Bulletin*.
- Defensor del Menor (2005): Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres. Estudio realizado por PROTEGELES, CIVERTE y el Defensor del Menor. Madrid.
- AEMPI, PROTEGELES, DEFENSOR DEL MENOR (2005): *Videojuegos: Guía para padres*. Guía elaborada por la Asociación PROTEGELES, Asociación de Madres y Padres Internautas y el Defensor del Menor. Madrid
- Exeberria, F. (2004): "Niños, pantallas y violencia". En *Revista Comunicación y Pedagogía*, nº 199, especial sobre "Utilización didáctica de los videojuegos". Barcelona.
- Exeberria, Felix (2006): Coordinador del número especial de la *Revista Comunicación y Pedagogía*, monográfico sobre "Utilización didáctica de los videojuegos". Barcelona. (www.comunicaciony pedagogia.com)
- Exeberria, F. (2008): "Videojuegos, consumo y educación". *Revista Electrónica de Teoría de la Educación*. Volumen 9, Nº 3, Monográfico sobre Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis", pp. 11-28
- Freitas, Sara de (2008): "Emerging trends in serious games and virtual worlds". En *Emerging Technologies for Learning*. Vol. 3
- Gros, B. (coord.) (2008): *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial Graó. Barcelona.

Manders, Toine (2009):  
Fecha de acceso: 20 de octubre de 2010  
<http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+REPORT+A6-2009-0051+0+DOC+WORD+Vo//ES>

Subrahmanyam, K. y otros (2003): "New Forms of Electronic Media". En Singer, D. y Singer J.: *Handbook of Children and the Media*. Sage Publications. Londres.

## Notas

- <sup>1</sup> <http://videogames.procon.org/viewresource.php?resourceID=003610>
- <sup>2</sup> [http://videogames.procon.org/sourcefiles/apare\\_solution.pdf](http://videogames.procon.org/sourcefiles/apare_solution.pdf)
- <sup>3</sup> <http://aappolicy.aappublications.org/cgi/content/full/pediatrics;108/5/1222>
- <sup>4</sup> <http://www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/chapter4/appendix4bsec2.html>
- <sup>5</sup> [www.hhs.gov/officeoftheassistantattorneygeneral/committees/youthviolence/subs/sub031.pdf](http://www.hhs.gov/officeoftheassistantattorneygeneral/committees/youthviolence/subs/sub031.pdf)
- <sup>6</sup> <http://www.cpsc.ca/english/statements/pp/pp03-01.htm>
- <sup>7</sup> [http://www.sindicdegueges.gva.es/Informes/La\\_Escuela/Violencia\\_videojuegos.pdf](http://www.sindicdegueges.gva.es/Informes/La_Escuela/Violencia_videojuegos.pdf)
- <sup>8</sup> <http://www.es.amnesty.org/paises/espana/menores-y-videojuegos/>
- <sup>9</sup> <http://www.guiavideojuegos.es/index.htm>
- <sup>10</sup> <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+REPORT+A6-2009-0051+0+DOC+WORD+Vo//ES>
- <sup>11</sup> [www.pegonline.eu](http://www.pegonline.eu)

DIRECCIÓN DEL AUTOR: Félix Exeberria Balerdi. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Dpto. Teoría e Historia de la Educación. Avda. de Tolosa, 70. 20018 (San Sebastián).

Correo electrónico: [f.eheberria@ehu.es](mailto:f.eheberria@ehu.es)

Fecha de recepción del artículo: 12.X.2010

Fecha de revisión del artículo: 12.X.2010

Fecha de aceptación del artículo: 20.XI.2010

COMO CITAR ESTE ARTICULO:

Exeberria Balerdi, F. "Videojuegos violentos y agresividad". *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, pp. 31-39