

Septiembre 2001

Videoguegos: cuando la violencia vende

Crean mundos dantescos, apocalípticos y terminales, donde predomina la fuerza y se invita al usuario a pasar a la acción. Los autores argumentan con numerosos ejemplos que estos juegos virtuales de simulación forman en contra de los valores educativos, las convenciones sociales, la ética y los derechos humanos.

Enrique Javier Díez Gutiérrez, Eloína Terrón Bañuelos y Javier Rojo Fernández*

Se está generando un discurso reiterativo en los medios de comunicación sobre la violencia escolar. Sin entrar a discutir la oportunidad del término y las connotaciones ideológicas que conlleva, lo que nos preguntamos en este artículo es si determinados climas de violencia que se producen en las aulas no estarán generados por la sociedad en la que vivimos. Y más en concreto, en este caso, por las actitudes y los comportamientos que genera la utilización cada vez más masiva de los videojuegos entre la población infantil y juvenil.

Es cierto que a la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos, ¿por qué no concluir que algunos videojuegos diseñados con la única finalidad comercial de obtener rentabilidad económica educan en contra de las normas elementales de la educación?, ¿por qué no añadir, además, que educan en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos?



La violencia en los videojuegos

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.

Consideramos 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, que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado.

No hablamos 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 sostenemos 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").

Podemos engañar, mentir, asesinar a otros seres humanos, y se nos dan premios por ello (más vidas, más energía, más tiempo, etc.); y cuantos más asesinemos más se nos 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. Mundos apocalípticos y terminales, donde predominan la fuerza y las armas. Violencia y muerte te rodean constantemente. "Vísceras, gente sometida a tortura, criaturas salidas de la imaginación de un escritor de novelas de terror aquejado de fiebres tercianas; esto es

lo que podremos ver en este juego", dicen los analistas del videojuego Planescape: Tormet (*Game Over*, 26, p. 24).

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".

La ley del mercado

El verdadero problema radica en que la violencia vende. En los periódicos (cada vez es más amplia y morbosa la página de sucesos), en la televisión (los reality-show se han convertido en los programas más ofertados y se multiplican los programas donde

vemos accidentes y golpes como si fueran chistes), en el cine (las películas en las que se extermina a terroristas árabes donde antes se eliminaba a indios o rusos a mansalva, o en las que monstruos de pesadilla van matando a personas indefensas, son los éxitos más taquilleros entre los adolescentes), etc., etc. Estamos acostumbrándonos progresivamente a una indiferencia, incluso a una cierta mirada morbosa, ante esos espectáculos dantescos. Escudados en el latiguillo de que deben dar al mercado o al pueblo lo que pide —ya lo decían los césares de Roma—, los editores y los distribuidores de videojuegos se desligan de cualquier responsabilidad moral o ética acerca del contenido de los juegos. Además, se preguntan, por qué van a tener ellos más responsabilidad que los directores y los productores de películas de cine o de programas basura de televisión.

Si fomentamos este tipo de consumo, que potencia esta serie de actitudes que se convierten en hábitos casi irreflexivos al reaccionar automáticamente delante de una pantalla, no vayamos a escandalizarnos posteriormente por la violencia que se está generando en nuestra sociedad actual.

De hecho Amnistía Internacional ha querido llamar la atención sobre este hecho a través de un informe, "Haz clic y tortura. Videojuegos, tortura y violaciones de derechos humanos", que se enmarca en la campaña internacional "¡Actúa ya! Tortura, nunca más" que esta organización defensora de los derechos humanos lanzó el mes de octubre del 2000 y que se prolongará hasta finales del 2001. Este informe trata de la difusión de prácticas degradantes, como la tortura, entre el público infantil y juvenil a través de los videojuegos y estudia, por segundo año consecutivo, algunos ejemplos que aplauden con impunidad la tortura, la matanza o las ejecuciones.

Según se demuestra en sus páginas (disponibles en la página web de esta organización), la práctica de la "tortura virtual puede ser cotidiana en la vida de los niños y niñas menores de edad cuando acceden a videojuegos que fomentan estas prácticas en las salas de alquiler de videojuegos o en la soledad de su cuarto adquiriendo el videojuego o utilizando Internet" (Amnistía Internacional, 2001, 1). Prácticas como torturar lentamente a sus enemigos, liderar una banda de una prisión o degollar a un centinela. Pone ejemplos referidos al Guardián de la Mazmorra 2, producido por Bullfrog y distribuido por Electronics Arts, reproduciendo frases del folleto oficial que fomentan la tortura claramente: "En la Cámara de Tortura puedes prolongar la agonía de tus prisioneros y mantenerlos vivos, aumentando a su vez tu diversión; si has capturado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo..." El informe habla también de Kodelka, de la empresa Sony Playstation, Alundra 2, etc.; y analiza la publicidad de videojuegos en revistas como *Game Live PC*, donde se describen juegos como Trópico, que pregunta: "¿Eres un dictador? Entonces Trópico te interesa".

El informe concluye que las prácticas que estos videojuegos fomentan son "atentatorias contra los derechos humanos". Por eso es necesario preguntarnos, de nuevo: ¿para qué mundo estamos educando?, ¿qué tipo de mundo y de entorno estamos creando?, ¿cuál va a ser la herencia de las futuras generaciones?, ¿no estamos conculcando sus derechos?

Conclusiones

Como hemos visto, los videojuegos no son ajenos al fenómeno de la violencia que sufren y reflejan nuestros alumnos y alumnas adolescentes y jóvenes. Por lo tanto, tenemos que considerar que la acción preventiva implica no sólo a la escuela sino igualmente a determinados aspectos sociales, culturales, económicos, ideológicos y políticos que deben asumir su parte de responsabilidad y buscar mecanismos concretos y adecuados para no contribuir a generar mayor dosis de violencia.

Tenemos que ser conscientes y críticos respecto a la clara tendencia homogeneizadora, de la mayoría de los videojuegos que compramos a nuestros jóvenes y niños, a presentar una serie de características que, al menos teóricamente, consideramos inadecuadas en las formas de educarles y ayudarles a crecer: presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro; ignorar los sentimientos de los otros; no considerar a las víctimas o la incapacidad de ponerse en el lugar del otro; distorsionar las reglas sociales; favorecer una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres; alentar una visión dantesca del mundo; fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento; estimular todo tipo de actitudes insolidarias.

La responsabilidad de la prevención de la violencia escolar exige un papel activo y decidido de las instituciones públicas para contribuir, y en algunos casos imponer a empresas privadas (a las de los videojuegos, por ejemplo), a establecer determinadas reglas del juego social: la educación de las futuras generaciones no puede estar supeditada únicamente al beneficio económico de determinadas multinacionales. Hay una serie de derechos generacionales reconocidos por los organismos internacionales que deben pasar de meras declaraciones de derecho a normas vinculantes de hecho si no queremos que nuestros sucesores hereden un mundo más injusto, insolidario y violento que el que ya tenemos.

Si creemos en las posibilidades educativas de los videojuegos, que pueden ser usados para educar, promover la salud y enseñar otros valores considerados positivos del mismo modo que promueven la violencia y las actitudes negativas, nos tenemos que preguntar por qué las empresas y casas comerciales han elegido la orientación que parece ser "la que más vende". ¿No tendríamos que organizar campañas, empeñarnos en regulaciones que prevengan y no quedarnos en tratar de rehabilitar cuando ya está cometido el daño? ¿O es que la rehabilitación también supone beneficios a determinadas empresas y todos estamos en un círculo de intereses que se realimentan?

Para saber más

Amnistía Internacional. Sección Española (2001): "Haz clic y tortura. Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos". Disponible en <http://www.a-i.es/camps/cat/docs.htm> Brajnovic, O. (2001): "Los videojuegos llevan la violencia a la vida real", La Farola, 154, 17.

* Enrique Javier Díez Gutiérrez es profesor titular de la Universidad de León, Eloína Terrón Bañuelos es Trabajadora Social de EOEP de León y Javier Rojo Fernández es profesor de Informática del IES Benavente de León.