

DOCUMENTOS DE POLÍTICA SOCIAL. HISTORIA, INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO.

ISSN 2340-7808

Número 27. Junio 2015.

Revista editada por el IPS. Instituto de Política social.

Indizada en Dialnet y Latindex



VIDEOJUEGOS: VIOLENCIA Y EDUCACIÓN.

José Buendía Tárraga.

Universidad de Murcia (España).

Los videojuegos ya no son unos desconocidos, como podríamos pensar hace 25 años, ahora la mayoría de las sociedades y en especial las sociedades occidentales, que podríamos englobar a toda América, Europa, las grandes islas de Oceanía y por último, los países tecnológicamente más adelantados de Asia como Japón o Corea del Sur, donde en mi opinión existe una cultura de los videojuegos mucho más extendida y evolucionada en comparación con el resto del mundo, son ya una parte extendida y rentable de nuestra cultura y economía.

Una definición puede ser que un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, un ordenador u otro dispositivo electrónico. Esta definición responde a la concepción global de lo que son los videojuegos. Los géneros son muy variados pues pueden ser muchos, como los juegos de plataformas, shooter, deportivos, rpgs, estrategia...

Los videojuegos pueden extenderse de muchas maneras, al igual que sus usos, pues van desde un mero uso encaminado al ocio, pasando por el uso académico y hoy en día también puede usarse de manera profesional (Professional Gamers) como si de un trabajo se tratara. La visión más extendida hasta ahora, era y es la del ocio, pues la mayoría de la gente le da este uso y fue con el que nació. Pero como todas las cosas van evolucionando, y también aparecieron los videojuegos educativos poco después, que tenían una orientación académica y estos se incrustaron como una herramienta posible y válida entre los métodos didácticos, pues se entendía que se podían usar como un método más eficiente que los tradicionales.

Este uso no ha estado exento de polémica pues existen sectores que opinan todo lo contrario, que son solo un método erróneo y de distracción, cuya rentabilidad y eficacia es baja. Y por último, el uso más reciente que han tenido, el profesional, este es el menos extendido de los tres principales, pues no tiene más de 10 años de existencia, pero hemos podido ver como existen diferentes variantes de como poder vivir de esto, pues por ejemplo existen los expertos en algún videojuego que se les da muy bien y viven de los torneos o de probar otros juegos de esa compañía que está siendo desarrollados en sus fases Alpha o Beta, y otro ejemplo más claro puede ser a los Gamers que suben videos a internet de ellos jugando a los videojuegos, y se enriquecen por la publicidad, de las ayudas económicas que reciben por su gran número de visitas o incluso de donaciones anónimas que ellos mismos piden a través de servicios de pagos electrónicos como PaySafeCard o PayPal. Este uso es el que últimamente se lleva más críticas por dos motivos; el primero es que muchos lo han intentado vivir de esto y no lo han conseguido (en mi opinión esto es muy difícil pues no está suficientemente implantado), y la segunda es la visión de la gente corriente es que las personas que se

dedican a esto son unos vagos que en vez de estudiar se dedican a perder el tiempo en esto.

Los videojuegos son ya muy antiguos, tanto como lejos nos queda la Segunda Guerra Mundial, pero yo no quiero remontarme a unas máquinas tan antiguas, sino a las consolas que aparecieron a finales de los 80 o principios de los 90, que eran máquinas mucho más pequeñas y que por lo tanto la gente pudo empezar a llevarse a su casa y que son el verdadero origen de los videojuegos actuales.

Para adentrarnos en un marco más legal de los videojuegos, he decir primeramente que nos existe una legislación conjunta o integra sobre videojuegos sino que se regulan a través de leyes distintas. Esta ley integra se lleva buscando y requiriendo desde hace casi 10 años pero sigue sin salir adelante, pues lo que se busca es que se haga algo parecido como se ha hecho con el Estatuto de las víctimas de delito.

La protección de los menores y la clasificación por edades del nivel de los videojuegos es una competencia estatal vacía pues no existe ley alguna que lo regule (como apunta Amnistía Internacional), y que actualmente está transferida al PEGI (Pan European Game Information) que exactamente en su web dice que se dedican a garantizar que el contenido de los productos de entretenimiento, como son las películas, los vídeos, los DVD y los juegos de ordenador, sea etiquetado por edades en función de su contenido. Las clasificaciones por edades orientan a los consumidores (especialmente a los padres) y les ayudan a tomar la decisión sobre si deben comprar o no un producto concreto. El sistema PEGI se utiliza y está reconocido en toda Europa y cuenta con el respaldo de la Comisión Europea. Se considera un modelo de armonización europea en materia de protección de la infancia.

La clasificación de un juego confirma que es adecuado para jugadores que han cumplido una determinada edad. La clasificación PEGI tiene en cuenta la idoneidad de la edad de un juego, no su nivel de dificultad. También posee otros marcadores como el violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación, juego (refiriéndose a juegos de azar o apuestas) y que es un juego online. Otros marcadores también utilizados aparte del PEGI, son USK que es de Alemania, CERO japonés, ELSPA británico, OFLC australiano y neozelandés, y ESRB norteamericano. Las calificaciones que dan suelen ser muy parecidas y suelen ser todos bastantes restrictivos.

Atendiendo a estas restricciones, no suelen ser muy respetadas, pues si analizamos los juegos más vendidos en cualquier portal de ventas de videojuegos como por ejemplo GAME entre el Top 10 el mes de Marzo, hay al menos 7 juegos que poseen la calificación de violencia ya sea la plataforma donde se juegue. Esto nos dice que, primeramente como ya he señalado las recomendaciones para la venta por edades de videojuegos no son respetadas, y segundo que la violencia vende, pero también decir

que ni mucho menos es el único factor que se tiene en cuenta en la calidad de un videojuego. Pero indudablemente estaría entre los grandes factores de la venta de los videojuegos, y en mi opinión tiene mucha más relevancia entre el mercado de menores que entre ya en personas más avanzadas en edad.

Existen hipótesis de porque se produce esto, puede ser por varios motivos. Uno que se ha escuchado con asiduidad es la naturaleza agresiva del ser humano comúnmente conocida si echas un vistazo a las barbaridades cometidas a lo largo de la historia por nuestra especie y que hemos necesitado para adaptarnos y sobrevivir, unido a que es un mundo virtual que no existe, nadie sufre de verdad y que es una gran mentira.

El profesor Andrew Weaver de la Universidad de Indiana viene a confirmar la hipótesis del rastro biológico que arrastramos de la prehistoria para la supervivencia de la especie en entornos mucho más agresivos y hostiles de los que tenemos ahora pues en ese tiempo no éramos capaces de controlar el entorno ni en una milésima parte de lo que podemos hacer ahora. También explica que nuestros antepasados vivían en una sociedad donde las guerras y el asesinato eran más frecuentes.

Para terminar nos hace una reflexión de porque nos gusta este tipo de violencia “falsa” y de porque rechazamos la violencia “real” que se podría ver fácilmente en cualquier zona en conflicto, y él pone el límite en las consecuencias de estas acciones, como por ejemplo las consecuencias físicas como la sangre o el cuerpo sin vida de una persona. Por otra parte, el profesor Dr. Aaron Sell que es criminólogo y psicólogo evolutivo de la Universidad de California, en referencia a lo que he apuntado antes de la mayor influencia de la violencia en los menores, posee una opinión parecida diciendo que los menores tienden a aprender de la violencia ya sea en los videojuegos, deportes... para la supervivencia y que los más mayores tienden a intentar eliminar a esta de cuantos lugares pueden.

Por último, el factor biológico en este caso es muy importante pero al mismo nivel también situó el factor de la educación, puede desde pequeño nos bombardean con imágenes o videos ya sea en fotos, películas, noticiarios, e incluso en los deportes con la violencia y su ejercicio. Hay también compañías que luchan asiduamente, a través de videojuegos atractivos, contra la homofobia o la xenofobia y que promueven valores de entendimiento y respeto, que en mi opinión merecen mucho la pena.

La amplia mayoría de los expertos dicen que tanto a nivel físico como a nivel psicológico o mental, los videojuegos son buenos pero en su justa medida, ya que una adicción a estos puede ser perjudicial para la salud en los dos niveles antes descritos. Algunas consecuencias físicas y mentales de los videojuegos son ampliamente conocidas, otras menos, pero sino controlamos el uso de estos dispositivos son probables que aparezcan: unos ejemplos podrían ser,

- El síndrome del túnel carpiano que suele aparecer en tanto jugadores de videojuegos asiduos como en personas adictas a los chats como el Whatsapp. Básicamente en personas que se debe al uso frecuente de un aparato para el cual crea un trastorno físico en la mano ya sea a través de un ratón de PC, móvil o mando de videoconsola.
- El síndrome de Stendhal, aplicado a los videojuegos redactado por el profesor Javier Penalva en uno de sus artículos de su web Xataka, el cual es un síndrome que produce que la aceptación del mundo que estamos jugando resulte tan atractivo que nos quedemos como atrapados mentalmente en él, de estar allí, de que somos importantes y de que formamos parte de ese universo sea bonito o no. Lo cual crea un recuerdo que tardara años en borrarse o que nunca lo hará.
- Por último, quizás el más importante y más común, el síndrome visual del ordenador, debido a que no solo se produce entre los jugadores sino también entre los trabajadores que pasan muchas horas frente al ordenador. Esto se dice que puede ser provocado por el déficit de parpadeo (22 veces por minuto frente a los 7 veces con el ordenador) lo que provoca la irritación del ojo, con consecuencias como vista cansada o visión doble.

Para acabar, me gustaría hablar de los videojuegos como deporte; los llamados eSports, pues a finales de enero fueron reconocidos como deporte olímpico, pues esto se puede entender como un reconocimiento al trabajo de todos los que forman este gran mundo tanto a jugadores como diseñadores gráficos, productores, actores de doblaje y todas las personas que se encargan de crearlos, pues digno de orgullo para esas personas ver su creación dentro de unos juegos olímpicos.