

## VIOLENCIAS JUGADAS...

### COMENTARIOS BIBLIOGRÁFICOS A PARTIR DE LO OCURRIDO EN NUEVA ZELANDA EL PASADO 15 DE MARZO DE 2019

Juegos, violencia, juegos violentos, jugar con violencia, violencia fomentada por los videojuegos, las violencias jugadas... expresiones que se utilizan a diario y que apuntan en una dirección: la culpa de la violencia de hoy la tienen, en gran parte, los videojuegos o bien los *gamers*, que pierden el control de sus vidas y de sus emociones por (video)jugar sin control.

Con motivo del trágico suceso ocurrido el pasado 15 de marzo, en el que murieron cincuenta personas en dos mezquitas de la ciudad de Christchurch (Nueva Zelanda), era de esperarse todos tipo de reacciones y asociaciones acerca de la mala influencia de los videojuegos sobre la conducta de niños, jóvenes y adultos: el exceso de violencia en muchos de ellos es lo que habitualmente se esgrime por parte de quien conoce poco o nada del medio. Volver a decir que se trata de tener actitudes responsables, en esto y en lo demás, por parte de educadores y padres no sirve de nada, pues se trata de un discurso que casi siempre cae en saco roto.

El tema de la violencia en los videojuegos es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de sus efectos en la conducta social, preferentemente infantil y juvenil. Desde

el comienzo de la difusión de los videojuegos, en los años setenta del siglo pasado, la preocupación de padres y educadores se ha orientado hacia los supuestos peligros que su empleo pueda provocar en la infancia. 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 mayoría de las investigaciones carecen de fundamento. Con el fin de intervenir en el tema de la prevención de los posibles riesgos en los menores de edad, la Unión Europea creó en 2001 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 está

constituido en base a los códigos nacionales ya existentes en los distintos países europeos, y diseñado de forma que abarque toda la variedad cultural y las actitudes de los países participantes, para que pueda tener vigencia a escala internacional. Básicamente tiene 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 y discriminación. Argentina usa un sistema propio creado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, en el año 2005.

No obstante, regular la difusión y uso de los videojuegos en función de su contenido no implica reconocer que ellos sean por sí mismo la génesis de todos los males, tal como lo demostraron, entre otros investigadores, Christopher Ferguson, doctor en Psicología Clínica y profesor de la Universidad de Stetson (Florida) y Patrick Markey, doctor en Psicología, profesor y director de investigaciones en la Universidad de Villanova (Pensilvania). En *Moral Combat: Why the War on Violent Videogames Is Wrong*, afirman que la Guerra contra los videojuegos violentos se equivoca. Según sus estudios, los padres de un niño normal y sano que se preocupan porque los videojuegos de acción vayan a inspirar a sus hijos para cometer un crimen horrible son como los padres de los años ochenta que se preocupaban porque sus hijos

escuchasen *heavy metal*. Francamente, los videojuegos no son un problema.

En este ensayo, ambos recopilan el resultado de años de investigaciones que demuestran que no existe ninguna prueba científica que relacione esta industria del entretenimiento con los crímenes violentos. De hecho, su tesis es contraria: que la popularidad de los videojuegos de acción contribuye a reducir los crímenes. En *Moral Combat* —un juego de palabras con la saga de videojuegos de lucha-gore *Mortal Kombat*—, arrojan cuatro conclusiones que chocan frontalmente con los prejuicios populares sobre la influencia de este entretenimiento entre los pequeños. Una: a medida que los videojuegos se han vuelto más populares, la violencia ha descendido. Dos: en las épocas en las que más horas se invierten en estos juegos, la violencia también descende. Tres: los países que más videojuegos consumen se encuentran entre los más seguros del mundo. Y cuatro: los artífices de los tiroteos en escuelas, juegan de media un tercio de tiempo que el resto de personas de su edad.

Corey Mead, Profesor Asistente de lengua inglesa, graduado de la Universidad de Wisconsin (Madison), especialista en estudios literarios, composición, retórica y creación escrita así como en las relaciones entre historia, política, literatura y educación, en *War Play. Video Games and the Future of Armed Conflict*, aborda la cuestión de la

presencia de la tradición militar en la sociedad americana, influencia que se encuentra presente en una gran cantidad de videojuegos, tanto destinados a un público consumidor de ellos como a la formación específica de los soldados. Incluso habla de una cuestión muy compleja e imbricada entre entrenamiento y entretenimiento militares.

Juegos de guerra, simuladores de todo tipo, épocas históricas, juegos de roles, tiradores y asesinos seriales se potencia a partir de lo sucedido con la Torres Gemelas (9/11). Incluso llegan a generarse toda una serie de juegos serios interactivos, pensados para las fuerzas armadas y de seguridad norteamericanas, pero que traspasan sus fronteras, adquiriendo presencia también en las cuestiones escolares y educativas en general así como en el tratamiento postraumático de los conflictos, a nivel sanitario. Una sociedad que se prepara para la guerra, juega, se educa y se cura en función de ella.

Los deseos militares se manifiestan en los videojuegos, que gracias al desarrollo tecnológico impacta directamente en todos los ámbitos de la sociedad, generando un verdadero paradigma con respecto a la función e importancia de los soldados así como de los veteranos de guerra. A tal extremo llega esta situación, que se generan videojuegos destinados al reclutamiento.

Matthew Thomas Payne, Profesor Asistente en Telecomunicaciones en la Universidad de Alabama, en *Playing War: Military Video Games After 9/11*, estudia la importancia militar tanto en el desarrollo como en el consumo de los videojuegos. Considera que la construcción de una sociedad preparada para la guerra no es fortuita y que además de razones históricas deben buscarse las razones ideológicas de tal caracterización. La conformación de una identidad militar se encuentra asociada a los juegos de guerra / juegos para la guerra, que destina gran cantidad de dinero y esfuerzos en la preparación de los juegos, tanto en sus aspectos tecnológicos como narratológicos.

Desde la perspectiva ludológica, se configura una sociedad guerrera, que si bien puede resultar distópica, es una cultura de la guerra.

Joseph P. Laycock, profesor asistente en Estudios Religiosos en la Universidad Estatal de Texas (Texas), en *Dangerous Games. What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, aborda cómo aparecen las cuestiones religiosas relacionadas con lo fantástico, lo maravilloso y lo diabólico en el ámbito de los videojuegos.

Las consolas se pueblan de dragones, hadas, fantasmas, vampiros, ámbitos satánicos, oscuros, demoníacos, generando una cultura de lo marginal que de esta forma es aceptada e incorporada.

Los videojuegos se entrelazan, de esta manera, con la forma en que Occidente acepta, interpreta e incorpora el pánico.

Para este autor, los juegos son esenciales para comprender la actitud de la actual sociedad americana en relación con las cuestiones religiosas, dado que han fijado tópicos y maneras de ver que se incorporan desde la infancia y la niñez.

Juan Francisco Jiménez Alcázar, en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*, reflexiona sobre cómo se presentan los tiempos medievales en los videojuegos y, en particular, qué significa “jugar a la guerra”. Jugar a la guerra es una práctica tan antigua como el desarrollo de la actividad bélica. El juego, actualizado como deporte, es el sustituto del combate y, de hecho, llena el vacío de las guerras en nuestro plano más antropológico. Incluso ayuda enormemente la recreación de encuentros ya pasados, como forma de recordar un evento más o menos trascendente para los destinos del grupo, tribu, ciudad o pueblo. Pero la idea es aproximarse a estas nuevas realidades, donde generaciones de *gamers* adquieren sus primeros conocimientos históricos en campos de batalla virtuales, donde se vertebran en nuevas situaciones y contextos de juego y diversión. Esas experiencias de ocio y juego son ampliamente compartidas por la simulación histórica, donde la vivencia física plantea distintas metas pero con

similares objetivos: recrear una realidad militar anterior con el mayor rigor posible.

Jennifer Grouling Cover, en *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, considera que en la sociedad actual, los tipos de juegos involucran a gran parte de la sociedad, dado que requieren de la colaboración de jugadores, desarrolladores y grupos interesados en determinados contenidos, que hacen de la experiencia narrativa una experiencia grupal, colaborativa.

Puede parecer que da vértigo; pero no. Se dibuja un panorama muy interesante del que somos testigos, de ahí que sea necesario estar actualizado con las novedades que salen para todas las plataformas, en los nuevos modos de juego, en la incidencia sobre los usuarios y en la propia percepción como investigadores de un fenómeno que está llamado a reclamar un sitio clave para entender las nuevas formas de comunicar este tipo de contenidos, enfoques, problemáticas y debates.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Education in the Knowledge Society*, 9(3), 11-28.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*. Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia: Ed. Compobell-IGN España.

Grouling Cover, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.

Laydock, J. P. (2015). *Dangerous Games. What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. California: University of California Press.

Markey, P. M. and Ferguson, Ch. J. (2017). *Moral Combat: Why the War on Violent Videogames Is Wrong*. Dallas: BenBella Books.

Mead, C. (2013). *War Play. Video Games and the Future of Armed Conflict*. Nueva York: Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt.

Payne, M. Th. (2016). *Playing War: Military Video Games After 9/11*. Nueva York: New York University Press.

**Juan Francisco Jiménez Alcázar**

**Universidad de Murcia**

**Stella Maris Massa**

**Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Gerardo Rodríguez**

**Universidad Nacional de Mar del Plata**