

EFFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ESPAÑA Y EEUU

El Consumo Consciente como Posible Factor Reductor de Efectos Nocivos

Paloma Díaz Soloaga

Profesora Universidad Complutense de Madrid,

Directora Observatorio Publicidad y Sociedad. Centro Universitario Villanueva.

Resumen

Nadie pone en duda el influjo que el cine, la música, la publicidad, las novelas o los cómics tienen en la configuración de la personalidad en niños y jóvenes. Sin embargo en ciertos entornos empresariales resulta complicado argumentar que los videojuegos pueden afectar de forma negativa el comportamiento social de los menores. En este estudio aplicado desarrollado por la autora con niños y adolescentes en Cambridge (Massachussets) y Madrid, se investigaron los principales valores y estereotipos presentes en videojuegos así como la influencia que estos tienen en sus conductas prosociales. El artículo demuestra la importancia del aprendizaje consciente en el juego como factor relevante en el proceso de configuración las conductas prosociales.

Palabras clave

Videojuegos – Niños– Análisis de Contenido – Aprendizaje Consciente –Comportamiento Prosocial

Abstract

Everybody recognizes the importance of films, music, advertising, literature, and comics on children's and adolescents' personality process configuration. However, in several business environments, it is difficult to affirm that video games can adversely affect their pro-social behaviour. The author conducted a practical survey with children from Cambridge, Massachusetts and Madrid Spain and studied the stereotypes and values shown in video games as well as their influence on the pro-social children's and adolescents' behavior. This article shows the importance of mindful learning as a crucial aspect in the pro-social behavior configuration learning process.

Key words

Video Games – Children – Content Analysis – Mindful Theory – Pro-Social Behaviour

1. Algunos datos reveladores

Para el investigador en ciencias sociales que pretende profundizar en el fenómeno del ocio y el entretenimiento resulta complicado entender la dinámica interna de su objeto de estudio. Especialmente cuando dicho medio de diversión tiene como usuario principal a jóvenes y adolescentes. Es el caso del consumo de videojuegos ya que pertenece a esta clase de ocio que, en cierta medida, permanece invisible a la mirada pública por estar fundamentalmente dirigida al ámbito privado.

Detallar algunos datos puede ayudar a comprender la magnitud del fenómeno. Estados Unidos tiene 21 millones de adolescentes de entre 12 y 17 años: el 81% -unos 17 millones- juega habitualmente a juegos *on line*¹. Si bien es cierto que los usuarios de videojuegos en Estados Unidos tienen una edad media de 30 años, también lo es que un 35% de los jugadores tienen menos de 18 años². Por otra parte, la incorporación de niños y adolescentes a este tipo de entretenimiento es ciertamente reciente: en los últimos cinco años, en Estados Unidos, el número de usuarios juveniles ha aumentado un 52%.

Otro dato revelador es que el ocio electrónico en general –y los videojuegos en particular– acapara un porcentaje cada vez mayor del consumo de entretenimiento siendo en España 863 millones de euros³, un 35% de la cantidad total de ocio, muy por encima de las cifras de la taquilla de cine (627 millones de euros) o la música (480 millones, el 20% de la cifra de gasto en ocio). Una industria que crece exponencialmente año tras año a nivel mundial y que, concretamente en España, tiene mucho mercado para desarrollarse al no ser tan maduro como el norteamericano o el japonés. Los últimos datos del sector ofrecidos por aDeSe⁴ también arrojan luz sobre las tendencias de los jugadores en cuanto a los contenidos: las ventas de juegos de aventura y participación (*Dance Dance Revolution, Singstar Pop, Eye to Play y Buzz!*) aumentan y ganan aceptación entre los jugadores. Muchos de los juegos preferidos en aventura son sagas de películas de éxito como *El Señor de los Anillos, Star Wars, Harry Potter y el Cáliz de Fuego o Las Crónicas de Narnia*.

La cuestión es si los datos ofrecidos por las asociaciones que representan el sector realmente coinciden con los usos que los públicos infantiles y juveniles hacen de los videojuegos o las calificaciones son lo suficientemente adecuadas a los contenidos. Este es el caso de bastantes juegos que se encuentran entre los más vendidos en España: *Gun, True Crime New Cork City, Grand Theft Auto, Devil May Cry* o incluso algunas versiones de *Los Sims* como *Los Sims Universitarios* donde es posible la descarga de extensiones fáciles de encontrar en Internet con contenidos que incitan a la promiscuidad y que en algunos casos rozan la pornografía. Por ejemplo entre los juegos de acción, 5 de un total de 13 juegos están calificados como +18 lo que significa la inclusión de violencia extrema (escenas *gore*, torturas, ensañamiento...), fuerte presencia de contenidos sexuales y otro tipo de contenidos dañinos (como referencias racistas, uso de drogas o alcohol). Las siguientes clasificaciones (por encima de +18 años) solo pueden ser calificadas de pornografía explícita y, como sucede en otros sectores de entretenimiento, las cifras no aparecen reflejadas, o tratan de minimizarse.

Desde la perspectiva académica cuando se acude a la literatura científica sobre los efectos del consumo de videojuegos, se encuentran abundantes referencias a sus consecuencias nocivas: tanto en los pensamientos, como en afectos y conductas de niños y adolescentes. Numerosos estudios reflejan el efecto de la exposición a contenidos violentos, racistas o sexuales en el aprendizaje y la conducta o en el rendimiento escolar de los menores. Dos meta análisis sobre la reciente investigación en Estados Unidos⁵ y en Europa⁶, ofrecen un bosquejo de las principales líneas y tendencias. Al mismo tiempo hacen patente la enorme fractura que existe entre los dos planteamientos antagónicos de un mismo fenómeno: los partidarios de los efectos perniciosos del

juego en los niños y los optimistas que reducen sus efectos y los diluyen en el influjo que los distintos agentes (fundamentalmente familia y escuela) ejerce sobre los menores.

Sin embargo son escasos los estudios que procuran conocer el impacto que los propios contenidos, por la fuerza intrínseca de su narratividad y la posibilidad de formar parte de la propia historia, ejercen sobre los jugadores. El más interesante es el proyecto australiano *Diverse Worlds*⁷ donde se realizó un análisis de contenido de 130 videojuegos vendidos en Australia, a partir de cuatro unidades de análisis: la portada del videojuego, el manual de instrucciones, el trailer inicial que suele introducir cada juego y los diez primeros minutos de contenido *jugable*. Una conclusión, entre otras, señala que los videojuegos no son tan estereotipados como puede parecer en un primer momento y que se ofrece una amplia variedad de personajes. Al mismo tiempo aunque los autores se resisten a afirmar la existencia de una relación directa entre los contenidos violentos y la respuesta violenta en los niños, dejan abierta la puerta a la posible relación entre los personajes principales de los juegos y el comportamiento social de los niños.

El efecto que a largo plazo supone la exposición constante a los medios es evidente, sin embargo su estudio resulta complejo por muchos motivos. Por un lado, ese consumo no es igual para todos los niños, por otra parte cada uno asimila la misma información de manera diferente, fundamentalmente por la mediación del entorno familiar seguido del escolar y los lazos de amistad. También hay que considerar la duplicidad en el uso de los medios: muchos niños utilizan al mismo tiempo dos y tres medios de comunicación (televisión, teléfono, ordenador...) siendo el efecto de esta multi-tarea muy distinto del producido en aquellos que habitualmente solo utilizan un medio en cada momento. De igual modo resulta imposible aislar cada uno de esos consumos para tratar de medir en que proporción afectan a sus usuarios.

Pero más allá de estas consideraciones, nuestro estudio busca penetrar en los efectos de los videojuegos en la afectividad y la conducta social de niños y adolescentes. Es decir, en que medida los niños imitan los patrones de comportamiento encarnados por sus héroes, protagonistas o personajes secundarios. Es algo reconocido por todos que los videojuegos encierran un enorme atractivo especialmente para los niños: nadie duda del poder que siempre han tenido las distintas formas narrativas para transmitir emociones, sentimientos y conectar con los valores propios de cada sociedad: así ha sido con los mitos, cuentos y leyendas, novelas, películas, series, letras de canciones o simples narraciones de historias cotidianas contadas por familiares, amigos y compañeros. Todos ellos cumplen con esa función de dar nombre, educar e interpretar nuestros sentimientos. Los videojuegos, concretamente los que tienen estructura narrativa, contribuyen también con esa forma de educación sentimental independientemente de que esa no sea su intención⁸. De ahí que podamos

afirmar que los videojuegos influyen en el comportamiento social y en la construcción de valores y estereotipos que los niños asimilan de manera natural. Estos efectos pueden resultar más comunes y generalizables que las conductas violentas desarrolladas principalmente por niños en situación de riesgo⁹ (con familias desestructuradas o malos tratos, con malos resultados escolares o problemas de integración; niños con distintos desordenes afectivos y o psicológicos). En esta línea se encuentra el trabajo de Chambers J., Ascione F. (1987) tras un experimento en el que los niños que utilizaron juegos violentos redujeron sus respuestas prosociales mientras que los expuestos a videojuegos no violentos no experimentaron ningún cambio destacable en sus reacciones. En el otro extremo se encuentra Suhm (2004) quien afirma la independencia del comportamiento prosocial respecto del juego con videojuegos violentos.

En cualquier caso es precisamente en esas edades cuando los niños están aprendiendo el modo de comportarse socialmente: como interactuar con amigos y compañeros, como lograr su pleno desarrollo psíquico en relación con los otros. Como conseguir el éxito de las acciones que se proponen, como aprender a postergar, o no, la gratificación inmediata para conseguir objetivos a largo plazo o incluso altruistas.

2. Planteamiento del Grupo de Investigación y marco del estudio

El Grupo de Investigación sobre Efectos de los Contenidos Audiovisuales en la Infancia ya ha realizado investigaciones acerca de las consecuencias de la exposición a contenidos violentos en la infancia. Concretamente desarrolló un Proyecto sobre los contenidos de violencia real de telediarios nocturnos en niños de la Comunidad de Madrid cuyos resultados se recogen en el libro *“La audiencia infantil y la información sobre terrorismo. Los medios ante el 11-M”*¹⁰.

El presente artículo forma parte de la investigación del mismo Grupo, en esta ocasión sobre los efectos de los videojuegos en niños y adolescentes. Recoge las líneas definitorias y los primeros hallazgos del proyecto realizado por la autora durante una estancia de investigación en el Departamento de Psicología de la Universidad de Harvard en el año 2006¹¹.

El principal objetivo de este trabajo es realizar un acercamiento al modo en que niños y adolescentes se ven afectados por los parámetros de relación social presentados por los personajes de los videojuegos. Como se ha citado anteriormente no interesaba tanto estudiar los efectos de la violencia

contenida en los videojuegos como el aprendizaje social de los niños imitando parametros de conducta. A partir de los comportamientos sociales de los personajes de los juegos se pretendió estudiar su posible imitación en la vida real por parte de niños y adolescentes. Al iniciar esta investigación las preguntas planteadas fueron: ¿qué aprenden los niños cuando juegan a los videojuegos? ¿Les influye de alguna manera la relación que los héroes y villanos de los videojuegos tienen con sus colegas, amigos, familiares, compañeros de aventuras?

Ciertamente no resulta muy creíble la idea de que el niño que ha jugado durante varias horas a un videojuego saldrá a la calle armado de pies a cabeza para matar a sus “enemigos” pero no es tan irreal pensar que los contenidos de los videojuegos puedan ser imitados a otros niveles. Los niños de todos los tiempos han admirado y tratado de emular a héroes, guerreros, cantantes, actores... ¿Porque ahora va a ser diferente en el caso de los protagonistas de la actividad a la que más tiempo dedican después del colegio? Los niños de hoy en día se divierten con sus amigos virtuales y, en algunos aspectos, tienden a imitarlos. Algunos de los niños entrevistados en esta investigación al preguntarles sobre cuanto tiempo invierten en jugar a videojuegos contestaban bromeando 24/7, es decir veinticuatro horas durante los siete días de la semana: obviamente esto es imposible pero la cuestión es si realmente invierten más tiempo del que seria deseable. Lo que nos interesa por tanto es conocer las propuestas de acción que los niños pueden aprender en los videojuegos, ya que en estos no siempre triunfa el bien frente al mal, se persigue cualquier forma de discriminación, se condena la violencia gratuita y tampoco predominan las buenas acciones frente a las que quebrantan la ley o la moral más básica.

Gracias a la trama interna de la historia contenida en el videojuego los niños y adolescentes experimentan una inmersión que hace absolutamente verosímil la aventura. De ningún modo puede compararse el consumo de videojuegos al de cine o televisión ya que el grado de participación de los receptores es muy superior tanto en horas de consumo como en implicación en las metas del juego. El presente cuadro puede servir para entender el proceso de inmersión en el juego electrónico a diferencia de la implicación en la trama narrativa de una película. En ambos casos encontramos un guión compuesto de tema y trama, unos personajes, un espacio y unos caracteres temporales que permiten al receptor realizar un *contrato comprensivo* con el autor (director de cine, desarrollador o guionista del videojuego). Ese contrato hace al receptor creer temporalmente la historia y participar de ella como parte integrante de la misma. En virtud de este contrato, todo lo que sucede en las dos horas que dura la película o las 20 horas de juego que tarda en realizar las pantallas del videojuego, es sometido a juicio para determinar si finalmente el contenido es valorado como “bueno” por ser entretenido, creíble, intrigante, arriesgado...

Simplemente analizando los adjetivos que dan los usuarios de videojuegos y películas tras haber visto o jugado una película o videojuego permite apreciar la diferente percepción que ambos tienen de sendas experiencias. Los adjetivos atribuidos a los videojuegos son más cercanos a experiencias vitales de acción frente a los emitidos tras una película más afines a la descripción de sentimientos, afectos, emociones y, en resumen, percepciones internas de la verosimilitud de la historia y su grado de implicación con el yo interno.

| HERRAMIENTAS | NARRATIVA CINE | NARRATIVA VIDEOJUEGO |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Trama | Conjunto de acontecimientos que plantean la acción. Se trata de manejar bien la intriga y evitar la previsión. | Acontecimientos que desencadenan la acción en el receptor. Esta construida sobre la competición o la resolución de problemas de diverso tipo. |
| Tema | Historia que subyace a la trama. Supone un nivel de lectura superior, más profunda. | Historia que subyace a la trama. Cuando existe, supone un nivel de lectura superior, más profunda. |
| Personajes | Ajenos al receptor aunque este se proyecte en la historia. | Identificación con el yo. El protagonista comparte el destino con el receptor. |
| Espacio | Predeterminado y estático. | Predeterminado y móvil. |
| Tiempo | Controlado por el creador y limitado. | Controlado por el creador e ilimitado (no infinito). |

** Aunque existe la posibilidad de rebobinar o adelantar la historia, esta no suele ser la forma más frecuente de visionar la película que, por lo general, se ve al completo.*

Con la idea de conocer más a fondo las posibilidades narrativas que el videojuego ofrece como posible herramienta transmisora de valores, un segundo objetivo supeditado al primero fue conocer en profundidad los personajes y sus caracteres así como todas las opciones posibles de elegir que el jugador tiene a lo largo de la historia.

El marco conceptual del estudio utilizado fue la “Teoría del Aprendizaje Consciente” o “Mindfulness Theory” defendida por la profesora Ellen Langer, del departamento de Psicología de la Universidad de Harvard. La teoría parte de la existencia de una relación directa entre la atención prestada en el momento de enfrentarse a la realización de una tarea, por muy cotidiana que esta pueda parecer, y el grado de aprendizaje de dicha tarea. Desde el momento en el que se dejan atrás las rutinas que impiden conocer una nueva técnica con el máximo aprovechamiento, se adquiere un aprendizaje consciente que multiplica la eficacia del conocimiento.

Los niños aprenden ciertos comportamientos por mera imitación de modelos a los que admiran: sus propios padres, profesores, amigos del colegio, personajes de series de ficción, de libros y cuentos... de videojuegos. Nuestra intención en este estudio era por tanto tratar de aislar los comportamientos prosociales en relación con el consumo de videojuegos y estudiar la existencia de alguna correlación entre ambas variables.

Al mismo tiempo es este un objetivo complejo y difícil de acometer y de observar dado que la mayor parte de las veces el consumo de videojuegos es privado y, aunque se trate de juegos en red, solitario. Los trabajos que se realizan con niños a partir de cuestionario reflejan una clara distancia con el modo en que los niños verdaderamente juegan y los estudios de campo tampoco permiten entrar a fondo en el modo en que los videojuegos afectan los pensamientos, ilusiones y comportamientos de los niños. Por este motivo elegimos los estudios de laboratorio como la forma más adecuada de entender esta relación.

3. Metodología

3.1. Fase Preliminar

Para llegar a cumplir los objetivos determinados para este estudio fue necesario utilizar diferentes metodologías.

Tras un periodo de formación del equipo investigador, desde enero hasta septiembre de 2005, en el que se invitó a la sede del Observatorio Publicidad y Sociedad a distintos expertos en videojuegos, se procedió al diseño integral del proyecto.

La primera etapa dio comienzo a principios de octubre de 2005 y consistió en un trabajo de campo cuantitativo, con 673 niños de entre 6 y 13 años de edad en la Comunidad de Madrid. Para ello se realizó una muestra estratificada y aleatoria de colegios y se elaboró un cuestionario con 37 preguntas. La mayor parte de las mismas estaban relacionadas con la cantidad y el contexto de uso de los videojuegos por parte de los niños pero también se incluyeron algunas cuestiones acerca de sus pautas sociales de conducta: sus relaciones con otros niños, amigos, hermanos y padres. Otro objetivo de este primer estudio era construir un perfil de usuario infantil y juvenil español de videojuegos a partir de los datos extraídos del cuestionario. Este perfil podría ser muy útil para posteriores recomendaciones a padres e instancias educativas. El hecho de poder describir la situación familiar, y su grado de estabilidad, abre la posibilidad de identificar niños en situaciones de riesgo a la hora de resultar afectados por los contenidos de los videojuegos. Las investigaciones y centros de estudios sobre la infancia ponen de manifiesto la importancia de la cohesión familiar en el desarrollo de una personalidad equilibrada al tiempo que destaca la aparición de conductas antisociales en niños de familias separadas y divorciadas.

Los primeros resultados de esta primera fase cobran mayor sentido al ser integrados junto al resto de las conclusiones ya que de manera aislada podrían resultar confusos al estudiar directamente

a los niños sin considerar la importante mediación en su proceso de formación de otros agentes educadores como son los propios padres, las escuelas o la Iglesia. Los resultados de esta fase no se presentan en el presente artículo.

3.1. Estudio de campo

La segunda etapa del estudio se concibió como un proyecto independiente del anterior y a su vez requirió el uso de técnicas cuantitativas y cualitativas.

El primer nivel consistió en un análisis de contenido de cinco videojuegos, la segunda fue un experimento con niños. El valor principal del presente trabajo precisamente se encuentra en los resultados comparativos entre España y Estados Unidos, dos países con situaciones y sociedades diferentes pero con algunos elementos comunes lo que permite aportar luces nuevas sobre el modo de estudiar y comprender el fenómeno.

Al fin y al cabo los niños son niños en cualquier parte del mundo y la industria de los videojuegos ofrece los mismos contenidos en dos mercados tan diferentes como el Norteamericano y el Español.

Se decidió realizar un análisis de contenido de cinco videojuegos, de reconocida calidad con carácter narrativo y con altas cifras de ventas, tanto en España como en Estados Unidos. Los videojuegos elegidos fueron: “*Prince of Persia: The Two Thrones*”, “*The Sims 2*”, “*Grand Theft Auto: Liberty City Stories*”, “*Final Fantasy X, 2*” y “*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*”. Las plataformas utilizadas para el análisis fueron PlayStation 2, PlayStation Portable (PSP) y ordenador personal.

El objeto de este análisis era lograr una descripción, lo más aproximada posible, de la cantidad de operaciones que es posible realizar dentro de un videojuego narrativo; es decir cuantas opciones tiene un jugador de elegir entre distintas alternativas: desde vestimenta, armas, alimentos o productos disponibles; hasta ambientes, formas de lucha o sistemas de pago de productos. Para realizar este análisis de contenido se elaboró un libro de códigos y una matriz Excel que facilitara la labor de codificación de los estudiantes que colaboraron en la investigación¹². Este análisis fue diseñado en Harvard y codificado por los alumnos en Madrid durante el mes de marzo de 2006.

De las 86 preguntas realizadas a cada videojuego, 7 correspondieron a cuestiones descriptivas, meramente identificadoras. 35 de las preguntas eran referidas a aspectos de los personajes utilizados en los videojuegos; 21 preguntas estaban relacionadas con la apariencia física y

psíquica de los personajes y 23 cuestiones hacían referencia al entorno y la ambientación de los espacios recreados en los videojuegos.

Los primeros hallazgos de esta etapa hicieron posible la obtención de un perfil de los personajes utilizados en los videojuegos. Desde su aspecto más externo y contabilizable hasta la psicología de los caracteres inferida por sus actuaciones y sus conversaciones con el resto de personajes de la historia.

Los resultados de dicho estudio se sometieron a tratamiento informático con el programa estadístico SPSS lo que permitió extraer resultados interesantes para su posterior utilización en el diseño de la siguiente etapa.

A continuación se procedió al estudio experimental con niños. La planificación de esta etapa se trabajó en colaboración con la profesora Ellen Langer, y se concibió como un experimento con dos grupos distintos. A lo largo de todo el estudio se aplicaron los principios fundamentales de la teoría del “aprendizaje consciente” por el que “cualquier actividad tiene tres características: la creación continua de nuevas categorías; la apertura a nueva información y la conciencia implícita de más de una perspectiva”¹³.

Los grupos se realizaron en Madrid y Cambridge (Massachussets). Se eligió un juego de gran éxito entre los jugadores y no utilizado previamente por los sujetos del estudio *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty* para PS2. Durante las primeras pantallas de *Metal Gear*, es imposible utilizar otro arma que una pistola tranquilizadora; los enemigos, sin embargo, sí tienen la posibilidad de matar a *Snake Eater* el protagonista (una muerte “relativa” ya que el protagonista recupera su vida en cada pantalla que comienza).

Este primer grupo con 20 niños se realizó exclusivamente con jóvenes y niños varones en Cambridge, todos ellos participantes de las actividades extraescolares de tres Centros de Juventud de esta ciudad¹⁴. Las edades fueron entre 9 y 16 años: 9 de ellos tenían entre 9 y 12 años; 6 tenían 13 años y 5 tenían entre 14 y 16 años.

Los niños de este primer grupo jugaron durante 25 minutos utilizando el *joystick* por turnos. No se les dio ninguna instrucción acerca del juego, los personajes, el objeto de estudio. Se limitaron deliberadamente las posibilidades de elegir opciones de lucha, de apariencia, de alimentación del protagonista (un soldado con rasgos propios de un héroe solitario y que debe cumplir una misión en la época de la guerra fría) escogiendo tan solo las primeras pantallas con reducida interactividad. Se procuró crear un entorno lo más natural posible y, aunque se grabaron todas las sesiones al completo, se intentó que la cámara estuviera siempre fuera del ángulo de visión de los niños para no restar naturalidad a sus comportamientos. En este sentido se procuró reproducir una escena de juego en

cualquier hogar o centro de juventud donde habitualmente estos niños juegan en grupos a los videojuegos.

Después del juego los niños rellenaron dos cuestionarios: el primero con 23 preguntas la mayor parte de ellas descriptivas o aspiracionales del tipo:

¿Cuántos hermanos tienes?

¿Has nacido en un país distinto de los Estados Unidos, España?

¿Cuántos amigos tienes?

¿Quiénes viven habitualmente contigo siempre en casa?

1. *Mi padre*
2. *Mi madre*
3. *Mis hermanos*
4. *Mis abuelos*
5. *Otros familiares*

¿Cuáles de las siguientes cosas, te hacen feliz?

1. *Buenas notas en el colegio*
2. *Éxito entre mis amigos*
3. *Buena salud*
4. *Una buena familia*
5. *Fuertes creencias religiosas*
6. *Tener mucho dinero*

El segundo cuestionario planteaba 4 situaciones hipotéticas con la posibilidad de dar respuestas de comportamiento prosocial a partir de opciones de multi respuesta. Las preguntas en este caso fueron del tipo:

Si vas andando por la calle y te encuentras una PDA muy valiosa, ¿que harías?

1. *Cogerla del suelo y llevármela.*
2. *Mirar en la agenda el nombre del dueño y llamarle para devolvérsela.*
3. *Ir al servicio de objetos perdidos y darles a ellos la PDA.*
4. *Dársela a mis padres.*

El objetivo de estos cuestionarios es por un lado identificar el perfil de jugador que está rellenando el cuestionario (situación familiar del niño, número de hermanos, tiempo dedicado

habitualmente a jugar a videojuegos, juegos preferidos...) y por otro conocer las respuestas ideales de los niños cuando se les proponen situaciones donde es posible dar una respuesta prosocial.

Durante esta segunda parte del experimento, mientras los niños estaban sentados rellenando el cuestionario se realizaron dos pruebas. La intención de las mismas era observar su respuesta real a una situación en la que es posible actuar ayudando desinteresadamente a realizar una tarea. En primer lugar se tiró deliberadamente al suelo, pero como si fuera por error, un bote lleno con bolígrafos que estaba en la mesa donde ellos trabajaban en el cuestionario. También se les planteó la posibilidad de ayudar a un grupo de niños turcos que vendrían este verano a la ciudad. Al no saber hablar el idioma y no conocer la ciudad se necesitaría la ayuda de voluntarios. Se les pidió, a los que quisieran ayudar, el nombre y un teléfono o correo electrónico de contacto.

En el segundo grupo realizado en Madrid y también compuesto por 20 niños, en este caso españoles, se utilizó el mismo juego –*Metal Gear 2*- y plataforma –*PS2*- pero eligiendo algunas escenas avanzadas donde es posible utilizar armas mortales y donde se exige un dominio superior de las destrezas. No se limitaron de ninguna manera las posibilidades de juego e incluso se dieron algunas instrucciones acerca del modo hacerlo pero sin *forzar* las opciones de juego¹⁵, es decir sin obligarles a hacerlo de una manera concreta. Se les explicaron los objetivos del estudio y se les habló brevemente de algunas de las consecuencias nocivas que los juegos violentos podrían tener en sus propias conductas.

El resto del experimento se realizó igual al grupo anterior, rellenando los mismos cuestionarios y haciendo las mismas pruebas.

Como se ha citado anteriormente se consideró como un factor determinante de la atención, la cantidad de información facilitada a los niños antes de enfrentarse al videojuego, es decir cuantos más datos y explicaciones se diera a los niños participantes en el experimento menos consecuencias nocivas tendría en ellos. Al mismo tiempo el aprendizaje consciente considera que la mera posibilidad de elegir entre distintas formas de hacer una tarea reduce considerablemente los posibles efectos negativos (si los tuviera) derivados de dicha actividad. En definitiva nuestro punto de partida afirmaba que incluso jugando a un videojuego violento, las consecuencias podrían ser positivas cuando el grupo ha sido previamente instruido.

4. Análisis de los resultados

4.1. Perfil general de los resultados

Como se citó anteriormente, el presente trabajo está aún en curso y quedan fases por terminar. Concretamente los grupos realizados en Madrid están siendo analizados y no se incluyen en estas primeras conclusiones. Sin embargo este artículo ofrece los primeros hallazgos y resultados parciales: en primer lugar el perfil de los héroes más populares y las herramientas narrativas más frecuentes en los videojuegos, en segundo lugar las primeras observaciones de los experimentos realizados con niños en Cambridge. Estos datos son de por sí interesantes ya que son un primer acercamiento al estudio de la influencia de los contenidos de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños americanos y españoles; sus diferencias y semejanzas.

4.2. Resultados del análisis de contenido

Un primer dato es que los personajes principales son la mayor parte de las veces, varones: tan solo el 20% de los analizados son mujeres. En otro 20% de las ocasiones se puede elegir entre hombre o mujer como personaje principal al empezar el juego.

En la primera tabla mostrada a continuación es posible apreciar la frecuencia de los rasgos más presentes entre los personajes de los videojuegos analizados. Como se aprecia no es un perfil que resulte novedoso ya que todos tenemos en la imaginación el perfil típico que encaja a la perfección con el mostrado en este cuadro. En el siguiente perfil hay aspectos de la apariencia física externa de los personajes y otros aspectos correspondientes a su personalidad psíquica expresada a través de sus pensamientos y acciones.

| Variable | Frecuencia % | Variable | Frecuencia % |
|---------------|--------------|--------------|--------------|
| Fuerte | 60.00 | Solitario | 60.00 |
| Muscular | 60.00 | Egoísta | 80.00 |
| Agresivo | 60.00 | Desagradable | 40.00 |
| Valiente | 80.00 | Avasallador | 60.00 |
| Inteligente | 60.00 | Seductor | 80.00 |
| Independiente | 60.00 | Violento | 80.00 |
| Alegre | 60.00 | Espontáneo | 80.00 |
| Extrovertido | 40.00 | Guapo | 80.00 |
| Introvertido | 40.00 | Guapa | 80.00 |
| Sociable | 60.00 | Vengativo | 100.00 |
| Rápido | 80.00 | Sensual | 60.00 |

Tabla 1

Otro de los rasgos principales es que, en mayor o menor medida pero siempre de alguna manera, el jugador puede determinar las características externas y, en ocasiones, psicológicas, del personaje principal.

Por otra parte en cuanto a las posibilidades de elegir armas, formas matar enemigos o monstruos o barrios en los que instalarse para vivir encontramos datos interesantes. En el 80% de los datos analizados se da por supuesto que el jugador puede elegir entre más de 20 formas diferentes de matar y el 80% de los videojuegos analizados ofrecen más de seis armas diferentes. En el 80% de las ocasiones los jugadores deben matar o herir para finalizar la misión. Por último el 80% de los videojuegos permiten a los jugadores tener entre uno y más de cincuenta vehículos (como es el caso de *Grand Theft Auto*).

Otro de los resultados sorprendentes es que en el 80% de las ocasiones estudiadas existe la posibilidad de comprar cosas, como una actividad más de la misión que el protagonista debe completar.

Sólo hay un juego de los analizados donde el jugador “debe” robar para cumplir los objetivos del juego: *Grand Theft Auto* y sólo un juego donde los caracteres “debe” tomar drogas para finalizar los objetivos: *Metal Gear*, sin embargo en un 60% de los videojuegos las drogas son accesibles. En el caso de haber tomado drogas o ingerido alcohol la reacción del personaje es emborracharse (20% de las ocasiones) o encontrarse mal (40% de las ocasiones). Esto llama la atención por la escasa frecuencia con la que este tipo de conductas tiene consecuencias negativas en los personajes.

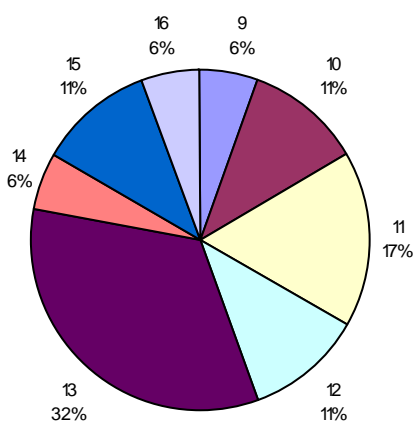
En cuanto a las habilidades sociales, el 40% de los personajes no tienen relación con nadie (madre, padre, hermanos, hijos o hijas, marido o esposa) frente al 40% que sí tiene madre o padre y al 20% que tiene algún otro tipo de relaciones familiares (como sucede en el *Los Sims*). Conviene mencionar el caso de *Grand Theft Auto* donde toda la historia se articula como una venganza del asesinato de la madre de la protagonista muerta a manos de una banda de *gangster*.

Por último encontramos un 20% de los personajes que tienen marido o mujer y un 80% de los personajes que mantienen una relación estable con alguna persona (novio o novia). Sólo hay un juego donde el protagonista no tiene ningún amigo (*Grand Theft Auto*) frente a un 40% de los caracteres protagonistas que tienen seis amigos o compañeros que le acompañan a lo largo de la historia.

4.3. Resultados del estudio de laboratorio

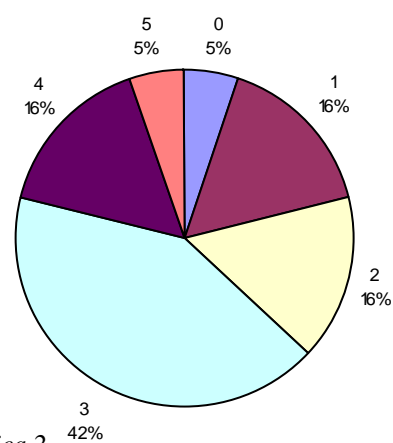
Los niños norteamericanos con los que se trabajó pertenecen a minorías en el estado de Massachussets y concretamente en la ciudad de Cambridge. La mayor parte de ellos son afroamericanos (12) y, el resto latinos (8).

El estudio de laboratorio puso en evidencia que cuanto más experiencia de juego tienen los niños, menos atención prestan a las instrucciones dadas al principio del juego por los programadores. Tampoco prestan atención a la posibilidad de cambiar la apariencia externa, el vestuario, el tipo de arma o incluso el maquillaje para camuflar al personaje y adaptarse mejor a la misión que debe realizar al enfrentarse al juego por primera vez. Simplemente empiezan a jugar guiados por la intuición o por anteriores experiencias de juego. Al mismo tiempo, también es interesante citar que a pesar de estar jugando durante casi treinta minutos al videojuego, más de la mitad de los niños no entendieron la historia que esta detrás de las pantallas que van superando. Especialmente los más pequeños no asimilaron el tema aunque entendieron la trama. Al preguntarles sobre la historia¹⁶ algunos dijeron “no tengo ni idea”, “un hombre tiene que rescatar una bomba llamada Snake Eater”, “tengo que eliminar a mis enemigos en un barco”. Tan sólo tres de ellos identificaron a los “rusos” como los enemigos y ninguno citó la palabra “Guerra fría” para explicar el contenido del juego. Las respuestas más acertadas correspondieron con los mayores en edad así como los jugadores que más horas pasan frente a todo tipo de juegos.



Gráfica 1

Edad de los niños estudiados

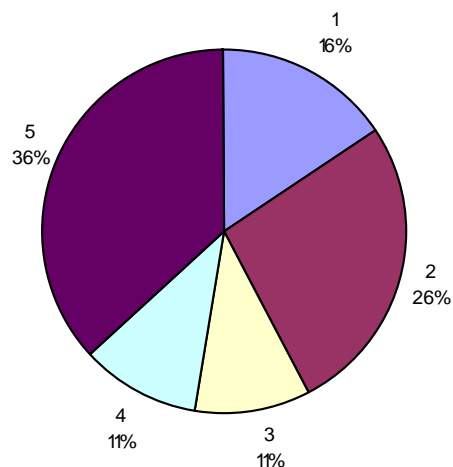


Gráfica 2

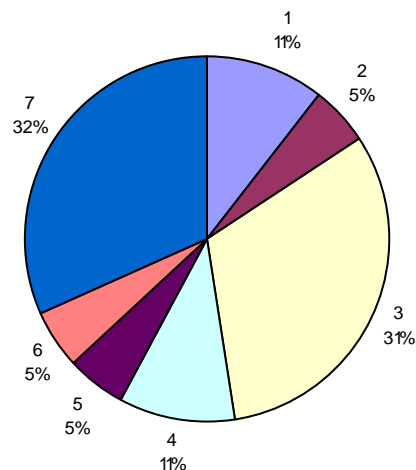
Número de hermanos que tienen los niños

Dentro del primer grupo de jugadores correspondiente a niños americanos, siete de los veinte niños podrían definirse como “grandes jugadores” al dedicar habitualmente más de cuatro horas frente a los videojuegos los días laborables y más de seis los fines de semana. Su edad esta entre los 13 y los 14 años aunque hay un niño de 10 años y 2 de 11 años. A estos niños son sus padres los que

les compran los videojuegos y todos ellos conocen y han jugado en algún momento a juegos calificados para adultos como *Grand Theft Auto* aunque también conocen otros muchos títulos como *Los Sims*, *Lara Croft*, *Final Fantasy*, *Dragon Ball* o *El Señor de los Anillos*.



Gráfica 3
Horas de juego entre semana



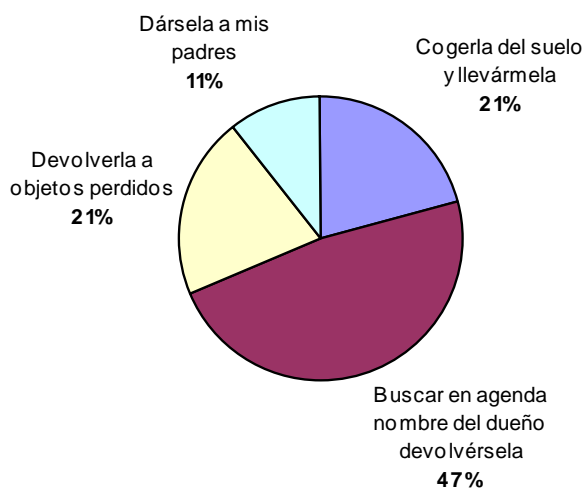
Gráfica 4
Horas de juego fines de semana

Otra cuestión interesante en este primer grupo de niños es sus respuestas a las preguntas con posibles respuestas prosociales. Tres de los seis niños que ayudaron a recoger lápices del suelo están en este grupo aunque ninguno de los niños que se ofreció a ayudar con el grupo de niños turcos se encuentra dentro de los “grandes jugadores”.

El otro perfil interesante es el del niño que dedica una o dos horas entre semana a jugar con videojuegos y 3 o 4 horas los fines de semana (Gráficas 3 y 4). Este adolescente tiene entre 13 y 16 años aunque también encontramos a un niño de 9 años en el grupo, lo que nos indica que las diferencias de edad respecto del “gran jugador” no son significativas. Nuevamente son sus padres los que les compran los videojuegos y conocen a la perfección los títulos de juegos calificados para edades superiores a las suyas. Es interesante destacar que dentro de este grupo de niños con bajo consumo de videojuegos sólo uno de ellos respondió positivamente a las situaciones reales de comportamiento prosocial.

En cuanto a las respuestas de los niños a las situaciones hipotéticas con posible respuesta prosocial, las respuestas fueron también de interés aún sin dar respuesta a la cuestión acerca de la dependencia que entre el juego violento y las conductas prosociales.

En primer lugar conviene destacar que en terminos generales se rechazan de plano las respuestas abiertamente antisociales: aunque sea en un plano teórico, los niños saben distinguir el “bien” del “mal” en situaciones moralmente no demasiado complejas, ver Gráficas 5, 6, 7 y 8.



Gráfica 5
Te encuentras por la calle una valiosa PDA...



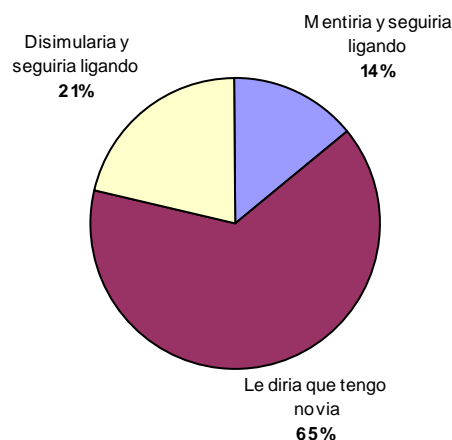
Gráfica 6
Tu hermana de 6 años vende tu colección de mariposas...

Las dos primeras cuestiones planteadas en las Gráficas 5 y 6 corresponden a situaciones de respuesta individual o familiar por lo que podría decirse que son ocasiones en las que el individuo responde exclusivamente frente a su conciencia sin importarle la aceptación o no del entorno. En las Gráficas 6 y 7 intervienen terceras personas ajenas al ámbito individual o familiar y en la respuesta se sopesa la reacción que tendrán terceras personas.

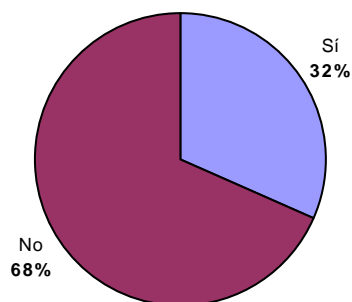
La respuesta por tanto tiene en este caso una dimensión social que conviene tener en cuenta.



Gráfica 7
Un compañero del colegio que se porta mal contigo tiene un ataque de pánico...

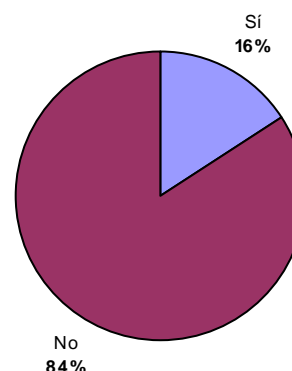


Gráfica 8
En una fiesta conoces a una chica que empieza a ligar contigo. Como tú ya tienes novia...



Gráfica 9

Niños que ayudaron a recoger lápices del suelo...



Gráfica 10

Niños que ayudarían con estudiantes turcos

En las Gráficas 9 y 10 es posible apreciar una elevada respuesta negativa a las pruebas reales sobre cuestiones prosociales. En el caso de la ayuda prestada a los investigadores en el momento de recoger los lápices tirados accidentalmente al suelo la respuesta fue algo superior, posiblemente motivada por la inmediatez y la visibilidad del suceso.

Un último aspecto analizado fue el comportamiento de grupo ya que durante la media hora de juego los niños se fueron turnando en la utilización del *joystick*. El primer rasgo observado es que los niños y adolescentes tienden a participar conjuntamente en la resolución de las pantallas, dando su opinión y recomendaciones al jugador principal. Con todo, la resolución de las pantallas es muy distinta en función del niño que esta jugando. Los más pequeños en ocasiones sintieron miedo al ver avanzar a sus enemigos armados y huyeron por donde habían venido, se escondieron dentro de una caja de cartón o un armario a pesar de escuchar los gritos de sus compañeros “*ahí escondido te van a matar*”, otros pensaron que la mejor forma de avanzar era arrastrarse por el suelo resultando muerto al poco tiempo. En cuanto a la velocidad de juego uno de los grupos los niños no consiguió pasar de las tres primeras pantallas repitiendo una y otra vez los mismos errores.

5. Discusión y primeras conclusiones

Aunque las primeras conclusiones de este estudio no permiten establecer una relación de causalidad entre el comportamiento prosocial y el uso de videojuegos sí que podemos aproximarnos al tema. En primer lugar aquellos niños que no recibieron ningún tipo de información sobre el juego y por lo tanto utilizaron el juego por primera vez de forma inconsciente, observan índices de respuesta a las cuestiones prosociales en los márgenes de lo esperado. Queda aún por contrastar estos datos con los resultados de los grupos de niños españoles, en principio superiores a los norteamericanos, por pertenecer a niños que han recibido orientación sobre el modo de jugar así como sobre las posibles consecuencias nocivas del juego.

Al preguntar a los niños porqué disfrutaban jugando a videojuegos, bastantes destacaron que realmente admiran a los protagonistas: siempre son listos, inteligentes y al jugar se sienten un poco como ellos. Algunos niños respondieron que disfrutaban matando monstruos y enemigos, destruyéndolos. Solo los niños más jugadores eligieron otras opciones como “*disfruto resolviendo problemas y consiguiendo mejores puntuaciones que mis amigos o superándome a mi mismo*”. Estas respuestas indican una vez más que los niños proyectan su personalidad en los personajes identificando sus metas aunque de formas distintas.

La puerta queda abierta a posteriores investigaciones sobre el tema, en la línea de conocer a fondo el influjo de los contenidos audiovisuales en la configuración del ámbito social de la persona.

Bibliografía

- ANDERSON C. A. y DILL K., 2000, Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and Life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 78 (4), 772-790.
- BRAND, J., KNIGHT, S. & MAJEWSKI, J., 2003, The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives.
<http://www.bond.edu.au/diverseworlds>
- CHAMBERS, J., ASCIONE F., 1987, The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping. *Journal of Genetic Psychology* 148: 499-505.
- DAUENHAUER, B., 2005, Paul Ricoeur, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward N. Zalta (ed.), <<http://plato.stanford.edu/archives/win2005/entries/ricoeur/>>. Edición consultada en abril de 2006.
- GENTILE, D., 2005, examining the effects of Video games from a Psychological perspective: Focus on violent games and a new synthesis. Institute of Science and Society. Center for the Study of Violence. Iowa State University. National Institute on Media and the Family.
- GENTILE, D., LYNCH, P., LINDER, J.R., WALSH, D.A., 2004, The effect of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behavior, and school performance. *Journal of Adolescence*. No 27. 5 – 22
- GRIFFITHS, MD., 2000, Video games violence and aggression: Comments on “Video Games playing and its relations with aggressive and prosocial behavior” by WIEGMEN O., VAN SCHIE, M., *British Journal of Social Psychology* 39: 147 – 149.
- GOLDSTEIN, J., 2001, Does playing violent video games cause aggressive behavior?. *Cultural Policy*. University of Chicago.
- LANGER, E., MOLDOVEANU, M., 2000, Mindfulness Research and the Future. *Journal of Social Issues*. Vol 56, No 1. 129 – 139.
- LANGER, E., MOLDOVEANU, M., 2000, The Construction of Mindfulness. *Journal of Social Issues*. Vol 56, No 1. 1 – 9.
- LANGER, E., 1989, *Mindfulness*. Reading. MA: Adison Wensley.
- LANGER, E., 2000, *El poder del aprendizaje consciente*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- RICOEUR, P., 1992, *Oneself as Another*. Chicago: University of Chicago Press.

- SUHN, L. M. [BARR, R. advisor], 2004, Effects of Video Game violence on Prosocial and Antisocial Behaviors. *Journal of Young Investigators*. Vol. 11, No 2.

¹ Informe *Teens and Techonology* elaborado por Pew Internet & American Life Proyect. 25 July 2005.

www.pewinternet.org

² Informe *2005 Essential Facts. About the computer and Video game Industry* elaborado por la Entertainment Software Association. 2005. www.theESA.com

³ Informe sobre el consumo de videojuegos en 2005. Fuente Ministerio de Cultura, ADeSe, UVE, SGAE.

⁴ Datos sobre el Galardon aDeSe 2005 a los juegos mas vendidos. Mayo 2006.

⁵ Gentile, D. A. *The effect of violent video game habits on adolescent hostility aggressive behaviors, and school performance*. National Institute on Media and the Family (Minneapolis. Minnesota).

⁶ Ruth Anette, Publicado en la web www.aprendeyjuegaconea.com. 2004. Web consultada en junio de 2006.

⁷ El estudio esta disponible en la red en el enlace <http://www.bond.edu.au/diverseworlds>. Web consultada en junio de 2006.

⁸ Estas palabras del profesor Dauenhauer especialista en la obra de Paul Ricoeur, ilustran la idea “*Cada uno de nosotros da sentido a su propia identidad del mismo modo en que lo hacen los personajes de las historias. En primer lugar, en el caso de las historias, entendemos a los personajes por el modo en el que el guión va entrelazando lo que les sucede entre ellos, los objetivos y proyectos que acometen y sus acciones. Del mismo modo mi propia identidad adquiere sentido cuando me cuento a mi mismo la historia de mi vida. En ningún caso la identidad tiene una estructura o sustancia fija. Las identidades son cambiantes. La identidad narrativa toma parte en el movimiento de la historia, en la dialéctica entre orden y desorden. Hasta que no termina la historia, la identidad de cada personaje o persona permanece abierta a revisión*”. Traducción de la autora.

⁹ Funk, J. 1996, *Children and Violent Video Games: Are There “High Risk” Players?* en el texto presentado en la International Conference on Violence in the Media, New York, NY. Y tambien en Funk, Jeanne B., Buchman, Debra D., Jenks, Jennifer, and Bechtoldt, Heidi 2002, *An Evidence-based Approach to Examining the Impact of Playing Violent Video and Computer Games*. *Studies in Media & Information Literacy Education* 2.4.

¹⁰ Publicado en 2006 por Dossat Comunicación, Colección Villanueva Estudios de Comunicación.

¹¹ Esta estancia de Visiting Fellow fue posible gracias a una beca del Real Colegio Complutense en Harvard. El estudio se integra dentro del Grupo de Investigación sobre *Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes* compuesto por José Antonio Ruiz San Román (Universidad Complutense de Madrid), Carmen García Galera y Roberto de Miguel (Universidad Carlos III de Madrid), Carlos Muñiz (Universidad de Salamanca), Alfonso Méndiz (Universidad de Málaga) y la autora.

¹² La autora agradece a Almudena Tabernero y Sergio Escayola, estudiantes de tercer curso de Publicidad y RRPP en el Centro Universitario Villanueva, su labor de codificación en el análisis de contenido de los videojuegos. Su habilidad y experiencia como jugadores aseguró la validez de los datos.

¹³ Langer, E. (2000) En el libro *El poder del aprendizaje consciente*.

¹⁴ La autora también agradece la ayuda de Elizabeth Kline, del Real Colegio Complutense en la búsqueda de centros juveniles en Cambridge, la colaboración de Eleanor Birrel en la realización de los grupos con niños así como la ayuda inestimable de los coordinadores de actividades de Frisoli Youth Center, Area IV Youth Center y William Moore Youth Center todos en Cambridge (Massachussets).

¹⁵ Por ejemplo, se les explico que en Metal Gear es posible finalizar la misión de *Metal Gear* sin matar a los enemigos ya que no es un requisito imprescindible del juego. También se les explicó que al terminar el juego, hay una última pantalla donde *Snake* debe saldar sus cuentas con los espíritus de aquellos enemigos a los que ha matado durante la realización de su misión. Cuantas mas personas haya matado, mas dura será la lucha que deba sostener con ellos. Hasta no *vencer* a los espíritus no termina realmente la misión de *Snake Eater*.

¹⁶ *Metal Gear* es una saga donde el protagonista *Snake Eater* debe realizar distintas misiones. En el juego elegido la misión es localizar el prototipo de un arma de destrucción masiva que se encuentra en un buque. *Snake* debe realizar una fotografía del mismo y para ello necesita utilizar un arma tranquilizadora para dormir a los enemigos que va encontrando en su camino.