

¿El jugar realmente puede modificar la conducta de las personas?

Autor: Augusto Alejandro Vasquez Lara

Hoy en día vivimos en una sociedad llena de violencia, donde todo tipo de medios de información dan noticias e información violenta, y por supuesto los videojuegos no son la excepción. Muchas veces se ha dicho que un cambio en la conducta de los niños y jóvenes se debe a la influencia de videojuegos puesto que muchos de ellos tienen contenido violento.

Sin embargo, ¿desde cuándo se hacen estas acusaciones sobre los videojuegos? Para responder a esta pregunta debemos regresar 23 años en el tiempo, a 1990, año en el cual aparecen las primeras videoconsolas capaces de manejar gráficos en 3D gracias a polígonos, surgiendo así la Sega Saturn, la Nintendo 64, el Atari 5700 y el primer PlayStation, consolas con las que surgirían los primeros videojuegos de contenido violento, sanguinario o inmoral según algunas organizaciones y sobre todo catalogados así por padres de familia.

Videojuegos como: *“Doom”*, *“Resident Evil”*, *“Grand Theft Auto”*, *“C7”*, *“Medal of Honor”*, entre muchos otros más, a pesar de tener una jugabilidad bastante buena, destacaban por su contenido sangriento y/o violento como ya hemos mencionado antes, razón por la cual según padres de familia de diversas partes del mundo afirmaban que después de haber jugado un tiempo a estos juegos, sus hijos empezaron a ser rebeldes, no prestaban atención, no obedecían, se la pasaban hablando de guerras y formas de matar al enemigo, así como solo pensar y desear estar jugando nuevamente.

Esta razón fue la precursora de muchas de las creencias acerca de los videojuegos, como si hacían rebeldes o violentos a sus hijos, si incitaban a la violencia, etc., además de ser apoyada después por la iglesia cristiana quienes aseguraban que todo tipo de videojuegos eran obra del diablo, razón por la cual las personas se volvían realmente violentas o sanguinarias, y por supuesto,

¿Cuánta gente no haría caso de la iglesia? Por supuesto muchos recordaremos (Si son del 90 en adelante) la famosa crisis donde series televisivas como Pokemon, Digimon, Dragon Ball Z y videojuegos como los ya antes mencionados serian diabólicos, esto según muchos noticieros influenciados por la iglesia y demás personas.

Hasta el día de hoy las creencias de que un videojuego cambia la conducta de las personas se mantienen, en especial cuando los videojuegos de guerra, asesinatos, robos y demás acciones no aceptadas por la moral son los que más publicidad tienen a pesar de que esta creencia no sea del todo cierta.

Existen distintos géneros en el mundo de los videojuegos y de ellos hablare a continuación:

Un género designa un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes entre sí. A lo largo de toda la historia de los videojuegos los elementos que diversos juegos han compartido hoy sirven para clasificar como un género a los que han seguido, de la misma manera que con la música o el cine. La lista de géneros abajo mencionados tiene una breve descripción y algún ejemplo para que puedas familiarizarte con el tipo de juego del que estamos hablando. Muchas veces un juego puede contener elementos de distintos géneros por lo que lo hace de difícil clasificación.

Géneros:

Beat them up: Estos son juegos de pelea a progresión, parecidos a los de lucha con la única diferencia de que los jugadores deben de pelear con un gran número de enemigos y mientras se avanza a lo largo de varios niveles. Con estos es posible con jugar con 2 o más jugadores cooperativamente. Tuvieron su auge en las máquinas recreativas y en consolas de la 3ra generación.

Lucha: Como indica su nombre son combates entre personajes controladas tanto por un jugador como por la computadora. La batalla se ve desde una perspectiva lateral, como si se fuera un espectador. Se enfocan a las artes marciales, reales o ficticias (imposibles de imitar por lo general). Se pueden llegar a utilizar armas blancas como pueden ser espadas, hachas, martillos etc.

Juegos de acción en primera persona (FPS): Aquí, lo básico es mover a un personaje intentando imitar que es el jugador, por lo general se puede ocupar algún arma en pantalla de manera que dé la impresión que se está detrás de la mano. La mecánica exige buenos reflejos y precisión. Los gráficos son en 3 dimensiones lo cual aumenta esta impresión. Su auge ha sido por mucho tiempo en PC aunque ha aparecido en consolas en algunas pequeñas ocasiones.

Acción en tercera persona: Se basan en el constante cambio entre los disparos y las peleas así como con la interacción con el entorno, pero a diferencia de los juegos FPS se juega con un personaje visto desde atrás. Gracias a esto se da una gran libertad de movimientos.

Infiltración: Son un género muy reciente, a pesar de que el primer juego de este género apareció en 1987, el género no se popularizó hasta en 1998. Este estilo de juegos se basan más que nada en el sigilo y la estrategia en vez de buscar la confrontación directa con los enemigos.

Plataformas: El tipo de videojuegos más conocidos gracias a Mario Bros y a Sonic. Aquí se controla un personaje que debe avanzar por un escenario evitando los obstáculos, tanto físicos como enemigos además de las capacidades que se tienen como saltar o correr. Se tienen también ataques que permiten vencer a sus enemigos. Inicialmente este tipo de juegos era en temática 2D (horizontal) pero con la llegada de consolas que manejaban polígonos y escenarios en 3D se amplió el desarrollo.

Simulación de combate: Es un género que es muy poco desarrollado o llevado a la práctica, puesto que en la simulación se debe llevar a la máxima expresión el término, es decir, el movimiento debe ser extremadamente realista así como el movimiento de los personajes y el comportamiento de las armas en caso de que las haya.

Árcade: Estos se caracterizan por la simplicidad de acción rápida. Gracias a eso se obtuvieron los años de gloria en 1980. Estos carecen de historia, solo juegos largos y repetitivos, sin embargo muy entretenidos. Un ejemplo de este género son Space Invaders, Asteroids, Galaxian, etc.

Deportivos: Son aquellos que, como dice la palabra, simulan algún deporte real,

entre los que encontramos el fútbol, el tenis, hockey, fútbol americano, olímpicos, e incluso algunos deportes callejeros como lo son el skate y el parkour. En estos el jugador controla directamente al personaje a través del control o mando.

**Carreras:** En este tipo de géneros por lo general se dedican a comenzar a un punto y llegar a la meta antes que los contrincantes. La idea principal es competir y llegar primero y algunas veces se suele ampliar este concepto, originando herramientas y trampas para la carrera.

**Agilidad mental:** Son juegos donde se tiene que pensar y agilizar la mente, estos a mi parecer son unos de los mejores videojuegos para desarrollar el pensamiento ágil. Aquí se resuelven ejercicios con cierta dificultad, que aumenta según avances.

**Aventura:** Estos fueron de los primeros videojuegos que se vendieron en el mercado. En este tipo de juegos el jugador se convierte en un protagonista que por lo general debe resolver incógnitas o rompecabezas con objetos. De este hubo 2 tipos, la aventura clásica y la aventura gráfica, surgiendo la segunda cuando el uso de gráficos se generalizó.

**Musicales:** En estos todo gira en torno a la música. De los más exitosos son Guitar Hero y Rock Band, donde se juega con una guitarra con la que se imitan melodías y éxitos de Rock por lo general. También existen los juegos donde a pesar de que la música es predominante también se introduce el baile como lo es el Dance Dance Revolution.

**Juegos On-line:** Son de los más jugados actualmente, estos pueden ser una mezcla de cualquiera de los géneros anteriores junto con la capacidad de tener un cooperativo con 2 o más personas, no importando en que parte del mundo estén.

Como podemos ver, hay bastantes géneros de los videojuegos, y no todos están orientados a la violencia como se es considerado, en especial cuando se tratan de juegos de plataformas, musicales, de baile, de aventura o de agilidad mental. Sin embargo, la idea de un cambio de conducta gracias a un videojuego no ha pasado desapercibida y ha sido el objeto de muchísimos estudios para comprobar la veracidad de esta. Entre ellos destacan los estudios de la APA (Asociación Americana de Psicología).

En varios de ellos se han realizado pruebas de análisis de conducta antes y después de jugar a un videojuego, tanto competitivo como con contenido violento. Estos estudios se han realizado en un total de 100 adolescentes entre los 12 y 18 años de edad.

En estos estudios se encontró que a pesar de que los jóvenes de entre 12 y 15 años de edad consumían más videojuegos con un grado de violencia más elevado que los de 16 a 18 años, la conducta permanecía igual. Ni más violentos ni más pacíficos unos que otros y al enfrentarlos en una competencia se encontró que realmente se incrementaba el nivel de diversión y risas en lugar de la violencia. Cabe mencionar que el juego en donde se les enfrentó fue "Call of Duty" y "Halo", juegos de género FPS donde el principal objetivo es derrotar al enemigo consiguiendo un mayor número de muertes en un tiempo determinado. Los resultados varían un poco entre hombres y mujeres, puesto que de estos 100 adolescentes el 47% fueron mujeres y el 53% hombres, siendo solo el cambio en que las mujeres se vuelven cada vez más competitivas llegando a tener un periodo de frustración de entre 20 a 30 segundos si es su equipo el perdedor (a diferencia de los hombres que es de 10 a 15) pero deseando una nueva partida para intentar ganar esta vez.

La mayoría de la gente solo se enfoca a los "peligros" o consecuencias negativas que traen los videojuegos a las personas, sobre todo a los niños y jóvenes, que, no voy a negar, existen sin embargo muy pocos lo ven desde el lado positivo puesto que también ayudan a desarrollar ciertas capacidades y talentos en los jugadores.

Pros:

- Se desarrolla el instinto de superación en el jugador.
- Aumenta la rapidez de razonamiento y estimula su concentración.
- Se desarrollan sus reflejos (físicos y psicomotrices) y agilidad mental, y mejoran la coordinación manual.
- Promueven el trabajo en equipo en caso de que sea un juego para varios jugadores, en especial si son de 3 o más jugadores e incluso on-line.

- Muchos videojuegos están pensados con fines educativos por lo que a la vez que juegan, aprenden sobre todo tipo de disciplinas.
- Jugados en familia, pueden ayudar a estrechar lazos y pasar tarde bastante divertidas.
- Mejoran la capacidad y rapidez visual así como la visión periférica.
- Estimulan la creatividad.
- Aumentan el conocimiento en algunos aspectos puesto que, algunos juegos de video contienen aspectos históricos.
- Proveen de relajación y liberación de estrés de cierta manera.

#### Contras:

- Los videojuegos se han convertido en blanco de todas las críticas, si la única diversión del niño / joven es jugar con la consola terminara por volverse un adicto, que desembocaran en ansiedad y nerviosismo constante. Por esto el jugador puede volverse un tanto antisocial dejando de prestar atención a su entorno.
- Se puede quedar expuesto a contenido no apto para la edad del jugador, puesto que algunos videojuegos contienen escenas de sexo, violencia, juego, lenguaje explicito etc.
- Existe riesgo de sobrepeso u obesidad si se vuelven adictos, esto debido al sedentarismo al que obligan la mayoría de los videojuegos.
- Al conectarse con otros jugadores a través de Internet, pueden conocer gente indeseable por así llamarlos o facilitar datos que no deberían.
- Las consolas son productos caros, y los videojuegos también.

Como podemos ver, los videojuegos no son del todo puros (que no cometen ningún mal) ni del todo malos, puesto que los aspectos positivos que pueden proporcionar son bastante satisfactorios. En cuanto a los aspectos negativos de estos se pueden controlar, empezando principalmente por el control, para no volverse un adicto ya que esta es la principal razón de la que derivan la mayoría de las consecuencias negativas. En cuanto al sedentarismo, a pesar de ser un consumidor de videojuegos no olvidar que la actividad física no está de más.

En cuanto a los juegos on-line o que requieren una conexión a internet para jugar competitivamente, que el jugador sea consciente de que no debe proporcionar ningún tipo de información personal, así como también los padres deben de estar al tanto de lo que están haciendo sus hijos en caso que sean menores de edad.

Algo que muchas de lo que muchas personas se quejan es el contenido que pueden tener los distintos videojuegos, sin embargo para eso existen las clasificaciones, que son otorgadas por asociaciones que los revisan antes de salir al mercado como la ESRB (Entertainment Software Rating Board). Entre las clasificaciones destacan:

- EC = Niños pequeños (Early Childhood):

El contenido es dirigido a niños pequeños.

- E = Todos (Everyone)

El contenido por lo general es apto para todas las edades.

- E 10+ = Personas de 10 años o más (Everyone 10+)

El contenido es para personas de 10 años o más, puede contener violencia de caricatura de fantasía o ligera.

- T = Adolescentes (Teen)

Contenido para personas de 13 años o más. Violencia, humor grosero, mínima cantidad de sangre, o lenguaje un tanto fuerte.

- M = Maduro (Mature)

Contenido para público de 17 años o más. Puede contener violencia intensa, sangre, o contenido sexual.

- AO = Adultos únicamente (Adults Only)

El contenido es solo apto para mayores de 18 años. Puede tener violencia intensa prolongada contenido sexual grafico o apuestas con moneda real.

- RP = Clasificación Pendiente (Rating Pending)

Estos aún no han recibido una clasificación de la ESRB.

Es primordial que antes de comprar un juego se revise la clasificación, en especial si el juego es para niños pequeños, puesto que como acabamos de ver, el contenido cambia dependiendo de la clasificación.

Las videoconsolas son caras y los videojuegos también, y esto es considerado un contra de los juegos de video. Si bien es cierto esto, también debemos recordar que no es necesario tener todos los juegos del mundo. Hay que escoger bien entre alguno que te guste y disfrutarlo hasta el final, más aun si es tu caso el tener que ahorrar durante bastante tiempo para poder comprar alguno (algo de mi experiencia personal).

Si bien, con todas estas consideraciones, no podemos culpar a los videojuegos de esa manera de volver violentas o cambiar la conducta de las personas, puesto que, como bien vimos hay clasificaciones entre ellos y no podemos dejar que un niño de 7 años juegue un juego clasificado como "Solo adultos". En este momento los videojuegos tienen tanta o menos influencia que la televisión o el cine, puesto que ahí también nos encontramos con escenas violentas.

Gracias a nuestro desarrollo como seres humanos podemos distinguir entre la realidad y la ficción, asumiendo así que, aunque en un videojuego podamos matar, o infringir las normas morales, no se pueden repetir estas acciones en la vida real.

Como conclusión me gustaría anexar una frase relacionada a esto, que dice:  
Si un juego de cocina no me hace chef, uno de derecho no me hace abogado y uno de carreras no me hace piloto, ¿Por qué uno donde se muestren escenas violentas me convertiría en un asesino?



## Bibliografía

ESRB. (s.f.). Recuperado el 19 de 11 de 2013, de ESRB:

[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide\\_sp.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp)

Exteberría, & Félix. (s.f.). Redalyc. Recuperado el 15 de 11 de 2013, de Redalyc:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801026>

Gomez del Castillo, S., & Teresa, M. (s.f.). Redalyc. Recuperado el 17 de 11 de 2013, de Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulos.oa?id=36802504>

López, R., & Cristian. (s.f.). Redalyc. Recuperado el 13 de 11 de 2013, de Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>