



**LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS,
SU AFECCIÓN CONDUCTUAL
Y EL PAPEL DEL CRIMINÓLOGO**
VIOLENT VIDEOGAMES, BEHAVIORAL CONDITION
AND THE CRIMINOLOGIST'S ROLE

MISSION ACCOMPLISHED

BANG ON!

Mission Reward	1,071
Headshots	0
TOTAL	1,071

NEXT

Lucía Pardo Conde
criminóloga
lucipardo@hotmail.es

PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Videojuego / Conducta delictiva / Adolescentes / Criminología.
Videogame / Criminal behavior / Adolescent / Criminology.

RESUMEN / ABSTRACT

Los avances actuales y el crecimiento constante de la industria del videojuego los transforma en un titán en el mercado cuya problemática surge cuando lo que más vende es la violencia. Tras una revisión de juegos actuales y casuística criminal, se reflexiona acerca de la afección conductual real que pueden tener los videojuegos violentos con especial relación a las variables edad y sexo. Además de los grupos legales que regulan esta actividad en España. Finalmente, la aportación que la criminología podría ofrecer en este sector.

Due to the current advances and ongoing growth of their industry, videogames are a gigantic hit on the market whose only problem arises when violence is the top seller. First, we revise modern videogames and criminal casuistry, secondly, we reflect on the possible behavior disturbances videogames can inflict on players according to the age and genre variables. In addition, some legal groups regulating this activity in Spain. Finally, the contribution criminology can make to the videogames sector.

La industria de los videojuegos es una de las que más beneficios genera en la actualidad en todo el mundo. Esto hace que sea una fuente tanto de oportunidades, como de problemas.

Son muchos los autores que han estudiado desde los años setenta, fecha en la que salieron los primeros videojuegos al mercado, las posibles consecuencias de su contenido o de los efectos de uso y abuso.

Los videojuegos son antes que una fuente de entretenimiento, una fuente de ingresos. En el último año se vendieron en España más de 10.840.000 unidades, aportando un consumo de 762 millones de euros en 2013. Es así como el videojuego se ha convertido en la mayor industria de ocio y entretenimiento nacional, superando en volumen de facturación al cine y la música juntos.



El problema surge cuando las empresas creadoras se rigen por la ley de la demanda del mercado y la violencia vende. Así lo afirmaba ya Llorca en 2009, "la violencia se ha convertido en elemento crucial para que un videojuego triunfe, es el gancho publicitario para ser un número uno en ventas." Años después se ve estadísticamente confirmado, entre los juegos más vendidos del 2012, un 40% eran de clasificación para mayores de dieciocho. Si nos trasladamos a la

actualidad, en la lista de juegos más vendidos o próximos lanzamientos podemos analizar algunos ejemplos claros de ese concepto de "violencia como herramienta de marketing", simplemente leyendo las sinopsis de algunos de ellos:

"Wolfenstein™: The New Order"
 "Armas imposibles, nazis, tiroteos, sangre..." este juego se trata de un *shooter* en primera persona (disparando desde el punto de vista del personaje), donde "en un mundo dominado por la fuerza implacable de un yugo opresor asfixiante, tú eres el clavo al que agarrarse para una contraofensiva a la desesperada. Encarnando al Capitán B. J. Blazkowicz, serás el único responsable de liderar una batalla contra supersoldados bestiales y tropas de asalto nazi".

Podrás ser "un asesino imponente" en el nuevo "Assassin's Creed: Grito de Libertad" donde juegas como un "experto asesino entrenado por los piratas. Además de sus hojas, Adewalé es experto en el manejo de un nuevo conjunto de armas, incluyendo un retumbante trabuco y un letal machete."

Cabe una mención de honor para el "Grand Theft Auto V" (GTA), no sólo por los sucesos de casuística que se le arraigan a sus versiones predecesoras sino porque actualmente es el número uno en ventas habiendo salido en septiembre de

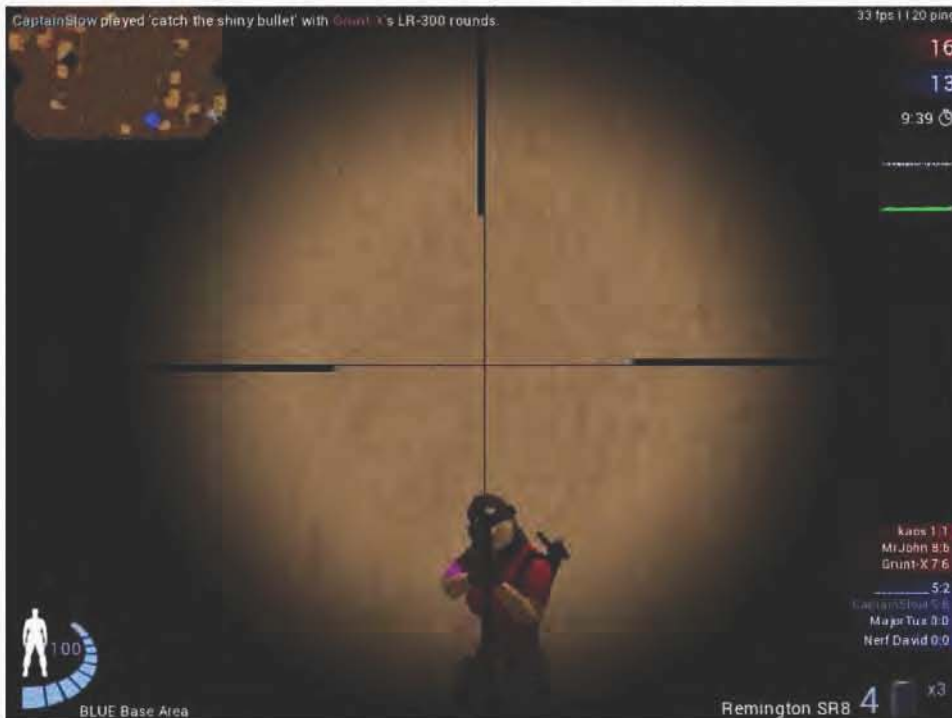


2013. La historia de esta última edición se presenta “en medio de la confusión, tres criminales muy diferentes barajan sus probabilidades de supervivencia y de éxito: un estafador callejero en busca de oportunidades y dinero; Un exconvicto, cuyo retiro no es tan prometedor como él hubiera esperado; Un maniaco violento motivado por la posibilidad de encontrar drogas baratas y el próximo atraco importante”.

Como último ejemplo merece también mención el no tan actual *Manhunt 2*, programado para ser lanzado en Wii, PlayStation2 y PSP en julio de 2007 pero su salida fue detenida por la catalogación que recibió debido a su fuerte contenido en violencia. Tanto Sony como Nintendo se negaron a sacar

el juego para sus respectivas plataformas y no fue hasta noviembre de 2009 que salió exclusivamente para PC. En él, se es un asesino que mata a sus víctimas teniendo seis grados de dificultad para cometer el crimen.

Estadísticamente las cadenas de televisión españolas emiten diariamente 1953 actos violentos semanales entre 670 asesinatos, 15 secuestros, 848 peleas y 420 tiroteos. Entonces ¿qué hace que la violencia en los videojuegos suscite más polémica que en la televisión o el cine? La alerta de los videojuegos radica en que el sujeto se proyecta y se identifica con el personaje que adquiere las características arquetípicas del héroe. Desaparece la pasividad del mero espectador del cine, jugando



Jugar a videojuegos violentos nos facilita el aprendizaje de respuestas agresivas ante determinados estímulos, pero lo realmente importante es si posteriormente en la vida real nos vemos sometidos a uno de esos hechos ¿Responderíamos de forma agresiva?

te conviertes en el sujeto activo de una acción que aunque sea irreal responde a tus decisiones y a tu control. Por ello y para este estudio, más que en toda la industria del videojuego, cabe centrarse en aquellos cuyos protagonistas o acontecimientos generen violencia y, por tanto, pueda a su vez generar respuestas negativas o conductas desviadas en el jugador.

Aquí entra el que en psicología se conoce como *priming*, un efecto relacionado con la memoria implícita por el cual la exposición a determinados estímulos influye en la respuesta que se da a estímulos presentados con posterioridad. Es decir, jugar a videojuegos violentos nos facilita el aprendizaje de respuestas agresivas ante determinados estímulos, pero lo realmente importante es si posteriormente en la vida real nos vemos sometidos a uno de esos hechos ¿Responderíamos de forma agresiva? Este es un punto plenamente dependiente de la edad y las capacidades mentales de cada individuo. De hecho, la limitación o las recomendaciones de edad que se dan en los videojuegos se producen, en parte, por esto. Los niños tienden al aprendizaje vicario, es decir, por repetición de una conducta visualmente aprendida. Sin embargo un adulto debería tener la capacidad de discernir lo bueno de lo malo, la ficción de la realidad... y adecuar su respuesta. De esta forma la expe-

riencia de juego no será la misma para niños pequeños, adolescentes, jóvenes o adultos. Loeber y Stouthamer-Loeber (1998) encontraron que la respuesta agresiva va aumentando desde la infancia hasta alcanzar un pico entre los 13-15 años, disminuyendo a finales de la adolescencia. No son los únicos, Anderson (2004) o Kirsh (2003); remarcan la adolescencia como etapa donde los efectos se ven más pronunciados y principalmente en los hombres.



En cuanto a la variable sexo, no hay controversia, todos los estudios llegan a la conclusión de que son los hombres los principales usuarios de videojuegos y por lo tanto los que se encuentran en mayor zona de riesgo y los mayores afectados. Rodríguez y Cols (2002) afirman que "los chicos juegan el doble que las chicas, y esto hace que el mercado se organice para los varones reforzando la tendencia de género. Los videojuegos son así representantes de a menudo una visión anticuada machista y de degradación de género". No obstante la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) nos deja el dato de que la presencia femenina entre los ví-



DOSSIER II

de jugadores es cada vez mayor, llegando al 41% ¿Y si justamente las chicas juegan menos debido a que los juegos están pensados para un imaginario masculino?

ANALIZANDO ALGUNOS SUCESOS

Durante todo este tiempo hemos planteado la cuestión desde el punto de vista en que sean los videojuegos los que generan el comportamiento desviado pero ¿qué ocurre entonces cuando el usuario ya padece algún tipo de problema psicológico previo? Es un factor que nunca debemos olvidar a la hora de analizar la casuística.

Quizá el caso más destacable por ser también el más mediático, es el de Devin Darnell que quedó marcado por la frase que pronunció el 7 de junio de 2003 tras su detención: "La vida es un juego, todos tenemos que morir alguna vez". Con sólo dieciocho años fue llevado a comisaría por ser sospechoso de robo de un vehículo. Una vez allí le arrebató el arma a un agente y con ella le disparó en la cabeza. El sonido alertó a otro agente que corrió la misma suerte. Devin huyó del lugar robando unas llaves y llevándose uno de los coches de la policía.

Era adicto a los videojuegos de la saga "GTA", en los que las acciones que cometió, robar coches y matar policías, son típicas. No obstante, según expresó el

abogado de la defensa en juicio, también sufría un trastorno de estrés postraumático causado por continuos abusos físicos y psíquicos durante su infancia. Para la sentencia no se tuvo en cuenta la posible influencia de los juegos y fue condenado a muerte en EE.UU.

Este no fue un caso aislado con el mismo juego (GTA), el 2 de agosto de 2008, Polwat Chino, estudiante de 19 años de Bangkok, agredió a un taxista asestándole una decena de puñaladas. Polwat declaró que "quería descubrir si robar un taxi era tan sencillo en la vida real como en el videojuego". La compañía distribuidora del producto, *New Era Interactive*, ordenó retirar el producto de todas las tiendas del país y, por su parte, el gobierno hizo oficial la censura al considerarlos productos con material obsceno, lo que según el Código Penal tailandés, está penado en el artículo 287 con hasta 3 años de prisión y multa.

En casuística nacional nos encontramos el caso de José Rabadán en 2001, conocido como "el asesino de la catana", quien con 16 años sesgó la vida de sus padres y hermana. Este caso se relaciona con el videojuego *Final Fantasy VII* en el que el protagonista porta una espada como única arma para rescatar a la princesa. Este juego no se caracteriza por ser especialmente violento; tiene una valo-





ración de contenido para mayores de 16 y advertencia de escenas violentas por PEGI (*Pan European Game Information*). Más que por el juego en sí, se cree que lo que afectó a la comisión del crimen fue una partida de rol en vivo sobre éste en la que José Rabadán era partícipe. El joven incluso se había dejado físicamente un aspecto similar a Squall, el protagonista del videojuego. El rol en vivo, aunque comparte el universo o mundo de fantasía del videojuego, suele versar sobre una historia paralela que se inventan los participantes donde ellos mismos marcan las reglas. La prensa de entonces no tuvo el detalle de hacer tal diferenciación y se abrió el debate y la polémica.

No está demostrado que los videojuegos sean los causantes de dicho comportamiento violento. De hecho, muchos son los estudios que refutan tal pensamiento. Ferguson (2008) realizó una serie de estudios para determinar la asociación de la exposición a los videojuegos violentos con la ejecución de actos delictivos con una muestra de 428 estudiantes universitarios, los resultados fueron la ausencia de efecto. Por su parte, Vincent Matthews (2006) realizó una investigación colocando escáneres cerebrales a un grupo de 22 sujetos, desde los 18 hasta 29 años, separándolos en dos grupos, el primero jugó videojuegos violentos

y el otro no. El resultado fue que aquellos que jugaron a los videojuegos violentos mostraron un incremento de actividad en la región del cerebro relacionada con las emociones y una reducción en las áreas que estimulan la planificación, concentración y autocontrol. Por el contrario, los que jugaron a títulos no violentos, mostraron una mayor actividad cerebral en esas zonas. Se llegó a la conclusión final de que los efectos sólo son a corto plazo, en ningún caso permanentes y que la mayor actividad cerebral tampoco se traduce en violencia real. Es decir, los videojuegos violentos simplemente nos emocionan más mientras los jugamos y que activan una región cerebral diferente a los que no lo son.

LA REGULACIÓN

Desde el punto de vista legal, la sección española de Amnistía Internacional ha denunciado la violación que se realiza a los derechos humanos en los videojuegos en el año 2000 y, en particular, el caso de las mujeres en 2004.

La escala de regulación para el control de videojuegos, que realiza PEGI, es un código de clasificación del contenido, con el fin de proteger a los menores. Se aplica en 25 países y en España empezó a funcionar en abril de 2003.

En nuestro país también contamos con una organización de autorregulación voluntaria AEVI (Asociación Española de Videojuegos) que hasta el año 2014 se había conocido con el nombre de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Esta asociación aspira a aglutinar a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego -desarrolladores, editores, comercializadores, etc.- en una asociación común con el firme propósito de fortalecer y defender los intereses de los juegos. Vela pues por la correcta información al usuario en el etiquetado de los videojuegos que realiza PEGI. También está presionando para que exista una legislación a nivel de regulación estatal y de las comunidades autónomas.



Sin olvidarnos de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), cuya finalidad es el apoyo a las industrias entre los que cabe destacar los referentes en cuanto a normativa de seguridad, legislación y defensa de los intereses generales de la industria juguetera española, dentro de los

cuales los videojuegos están incluidos.

EL PAPEL DE LA CRIMINOLOGÍA EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

¿Por qué no puede un criminólogo ser parte de esa industria? ¿Quién se encarga de ponerte en la piel de un detective? o ¿quién desarrolla el perfil de personalidad de un psicópata? Al igual que en muchas películas usan a expertos para asesorarse en la creación de escenas y el estudio de las personalidades, los métodos de investigación o las conductas típicas; en los videojuegos ocurre lo mismo.

Es más, dentro de las plataformas de los juegos la historia puede llegar a desarrollarse de diferente forma según las elecciones que realiza el jugador. No hay que perpetrar una sola trama, como ocurre en el cine, sino múltiples, así como diversas reacciones de los propios personajes según sus personalidades.

Un ejemplo de este tipo de juego puede ser *Heavy Rain*, donde siendo un policía intentas solucionar el secuestro de un niño, las opciones que se realizan como investigador en la historia hacen que el rumbo de las acciones del secuestrador cambien. Ocurre lo mismo en títulos más actuales como *Beyond: twosouls*.

En cuanto a un criminólogo inmerso en el mundo del videojuego,

¿Por qué no puede un criminólogo ser parte de esa industria?

Al igual que en muchas películas usan a expertos para asesorarse en la creación de escenas y el estudio de las personalidades, los métodos de investigación o las conductas típicas; en los videojuegos ocurre lo mismo.

nos encontramos con Rob Pardo, vicepresidente de *Blizzard Entertainment*, participe en la creación y diseño de *World of Warcraft*, o *Diablo II*. En una entrevista afirmó que "mis estudios de criminología me ayudan a entender por qué la gente es como es, por qué hacen lo que hacen y por qué se comportan así". Ya que, hoy en día, la historia gana peso en la creación de un juego, los personajes son cada vez más profundos y la trama más intrincada. Estos abren una puerta en el mercado laboral para los criminólogos.

CONCLUSIONES

La industria del videojuego está en pleno auge y con grandes vistas de futuro. Los videojuegos de carácter violento tienen una gran demanda de mercado que las empresas se ven complacientes de cubrir.

Tras una revisión a algunos videojuegos actuales y casuística criminal, además de bibliográfica, llegamos a la conclusión de que no hay pruebas directas o fehacientes de que realmente los juegos sí sean el motivo que desencadene las conductas delincuenciales.

Sin embargo, es muy importante cuidar el factor edad, aumentando el carácter proteccionista y la educación, tanto escolar como parental en relación al caso. Siendo recomendable que los menores no dispongan de videojuegos no recomendados para sus respectivas edades.



BIBLIOGRAFÍA

- Aragón Carretero, Yolanda (2011). *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*. REIFOP, 14
- De la Torre-Luque, Alejandro y Valero-Aguayo, Luis (2013) "Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos". *Anales de Psicología*, vol.29 no2
- Díez Gutiérrez, Enrique; Terrón Bañuelos, Eloína y Rojo Fernández Javier (2002) *Violencia y Videojuegos*. Publicación en línea Granada ISSN 1695-324
- Estallo Martí, Juan Alberto (1994) "Videojuegos, personalidad y conducta". *Psicothema*, vol.6 nº2 pp. 181-190
- Gómez del Castillo Segurado, M^a Teresa (2005). *Violencia social Violencia Social y Videojuegos*. En: Pixel-Bit. 2005. Núm. 25. Pp. 45-51
- Jariego León Rodrigo y López López, M^a José (2003) "Los adolescentes y los videojuegos". *Apuntes de Psicología*, ISSN 0213-3334, Vol. 21, Nº. 1 2003, pág. 5
- Servera, José Manuel (2014) "Emprender en Criminología". *Criminología y Justicia*.

WEBGRAFÍA puedes consultarla en www.seccif.es