XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2006.

Videojuegos en red: la violencia y los adolescentes.

Luque, Leticia Elizabeth y Almada, Ivana Pilar.

Cita:

Luque, Leticia Elizabeth y Almada, Ivana Pilar (2006). *Videojuegos en red: la violencia y los adolescentes. XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-039/227

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/e4go/UBW

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org.*

VIDEOJUEGOS EN RED: LA VIOLENCIA Y LOS ADOLESCENTES

Luque, Leticia Elizabeth; Almada, Ivana Pilar
Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina

RESUMEN
El objetivo ha sido determinar si existe asociación entre el uso de videojuegos en red de contenido agresivos, y la presencia de conductas violentas o tendencias a resolver los conflictos de manera violenta, en sujetos adolescentes. Para ello se tomó como referencia el videojuego Counter Strike y se trabajó con un diseño de campo, utilizando observaciones participantes en salas de juego de Córdoba, cuestionarios y entrevistas a informantes clave, como técnicas de recolección de datos. Durante cuatro meses se estudiaron manifestaciones conductuales antes, durante y después del juego, que pudieran considerarse violentas; también se buscó asociación entre cantidad de horas de juego y las disposiciones a la violencia. Las manifestaciones de violencia que se dan en los adolescentes iniciales parecen estar más relacionados con factores propios de la edad que con el uso de videojuegos violentos. No hay evidencias de que las horas de uso aumenten las disposiciones a la resolución violenta de conflictos. El uso del videojuego está asociado a la posibilidad de hacer amistades y al desarrollo de habilidades.

Palabras clave
Adolescencia Videojuegos Violencia Juego

ABSTRACT
VIDEOGAMES IN NET: THE VIOLENCE AND THE ADOLESCENTS
The objective has been to determine if some association existe among the use of violent videogames in net, and the presence of violent conducts or tendencies to solve conflicts in a violence way, in adolescent fellows. Counter Strike videogame was taken as reference and worked with a field design, using participant observation in cyber-rooms of Cordoba-Argentina, questionnaires and interviews to key informants, like techniques of data collection. During four months, aggressive conducts that could be related to the game were tried to be detected before, during or after adolescents played it, as well as a disposition to violence associated to the amount of hours of game. The manifestations of violence that are given in the initial adolescents seem to be more related with factors characteristic of the age that with the use of violent videogames. There are not evidences that the hours of use the dispositions increase to the violent resolution of conflicts. The use of the videogames is associated to the possibility of making friendships and to the development of abilities.

Key words
Adolescents Videogames Violence Game

INTRODUCCIÓN
Este nuevo siglo presenta el desafío de analizar las propuestas sociales que se han creado para los adolescentes, y generar soluciones ante conflictos como la violencia que emerge por doquier, como síntoma de una sociedad convulsionada y necesitada de límites. Así como el "niño problema" es el síntoma de la familia, el medio por el que ésta expresa sus fallas y desencuentros, consideramos que la violencia en el adolescente aparece como síntoma de una sociedad desorientada, que atraviesa también por la adolescencia, sin brindar referentes para que aquel se afirme y crezca.
Es posible ver en la violencia del adolescente la impotencia de quien no es escuchado, es tachado de inadaptado y hasta expulsado de las instituciones porque no se sabe qué hacer con su adolescencia, ni cómo poner límites a sus exuberancias. En esas manifestaciones, ellos revelan la verdad de la sociedad y muestran las direcciones para el cambio. Hablan de los mismos adultos, invitándolos a replantearse qué les están dando y ofreciéndoles una oportunidad para crecer en paciencia y comprensión. Son la posibilidad de tomar conciencia cada día, de que no se tienen todas las respuestas, sino que se madura y se aprende a ser padre, educador y adulto junto con ellos.
Los cambios comunicacionales y tecnológicos de nuestra época avanzan de manera agigantada y con ellos las prácticas, costumbres y formas de socialización del hombre contemporáneo se modifican también. Los cambios tecnológico-comunicacionales se producen más rápidamente de lo que el ser humano puede procesar, por lo que los efectos en la inscripción mental sólo pueden analizarse *a posteriori*.
El presente trabajo parte de reflexionar sobre los adolescentes en la actualidad, en relación con los medios audiovisuales de los que estos hacen uso, específicamente los videojuegos en red.
Los relatos y discursos audiovisuales participan hoy en día, conjuntamente con las otras agencias socializadoras (familia, iglesia, escuela) de la inscripción cultural de las creencias de los jóvenes. Los medios de comunicación audiovisual han pasado a formar parte de la trama de vínculos y relaciones sociales, que le posibilitan a los jóvenes el proceso de socialización y le mediatizan el mundo. La inscripción de la cultura en los jóvenes es fundamentalmente audiovisual y mediática. Uno de los lugares de socialización propio de la época es el "ciber", donde los adolescentes pasan horas (e incluso días) jugando videojuegos, chateando y charlando con amigos.

En los análisis de especialistas de diversas disciplinas sobre los casos de violencia en las instituciones educativas, que se suscitaron en nuestro país, los medios audiovisuales fueron cuestionados. Es a raíz de esto que en la presente investigación se estudió la posible asociación entre el uso de videojuegos en red de contenido violento y la elicitación de conductas violentas o disposiciones a estas, en los adolescentes que juegan periódicamente (1, 2, 3, 4).

MATERIALES Y MÉTODOS
Se estudió un grupo de sujetos entre 12 y 28 años, de nivel socioeconómico medio-alto, de la ciudad de Córdoba-Argentina, para quienes el acceso a videojuegos en red es una práctica cotidiana.
Luego de un sondeo realizado en diferentes "cibericafés" de Córdoba, se tomó como referencia un videojuego de contenido violento denominado "Counter Strike" (CS), ya que resultó ser el de mayor elección entre los adolescentes (5), y cuya temática es la lucha de dos bandos por la superioridad de uno sobre el otro.
Como técnicas de recolección de datos se utilizaron la observación participante, un cuestionario con preguntas de diversos formatos (abiertas, múltiple opción e historias a completar) administrado a los adolescentes, y entrevistas focalizadas realizadas a informantes claves.
El muestreo es intencional y la muestra final quedó conformada por 100 adolescentes varones con experiencia en *Counter Strike* (CS), cuyas edades van de 12 a 22 años.

RESULTADOS
El 21% de los sujetos atraviesan la adolescencia inicial, 48% la

adolescencia media, y el 31%, la tardía. El 69% juega al CS desde hace dos años, y el 52% pertenece a un *team*, lo que implica que tiene un entrenamiento constante y regular. Esto equivale a una frecuencia de juego entre 3 y 5 días a la semana, con 2-5 horas diarias; el grupo de 15 a 18 años alcanza a las 10 horas de juego por sesión. Los registros de observación y los dichos de los informantes claves indican que los cibers especializados en videojuegos en red cuentan con espacios destinados a descansos mínimos para estas largas sesiones de juego.

En el CS, la violencia está dada por la dominación de un grupo sobre otro, siendo uno superior a otro. Al indagarse esto, se observa que el 92.4% no se considera a sí mismo como superior a los demás; el 70.7% afirma no ser impulsivo; el 83% señala que el juego es apto para cualquier persona, no siendo importantes rasgos como "inteligente", "agresivo", "superior".

Es preciso destacar que los adolescentes afirman jugar cuando están aburridos (75%) o cuando no tienen que estudiar (25%), y que no recurren al juego porque estén nerviosos, enojados, solos o eufóricos. No consideran que el CS les sirva para escapar de problemas, hacerse más agresivos, ni para aliviar tensiones. Consideran, en cambio, que el juego es un buen motivo para juntarse con amigos (73%) y para conocer gente nueva (70%). Coincidentemente, al indagar sobre los que les atrae del juego CS, los sujetos señalaron en primer término la posibilidad de hacer amistades y compartir tiempo en grupo, y en segundo lugar, la posibilidad de competir con otros teams. Las estrategias que requiere desplegar el juego, y la posibilidad de matar se señalaron en tercer y cuarto lugar, respectivamente.

El 74% del grupo total señaló que le agradan las armas que se utilizan en el juego, y el 56.3% el realismo del juego. En relación con esto, el 68% dice que no les agrada la violencia en sí, sino la posibilidad de ser violento sin recibir castigo. Esto es afirmado, en general, por los adolescentes de 15 a 18 años.

Los signos de violencia se registraron en el grupo de adolescencia inicial (12-15 años), con insultos, golpes en la mesa de juego, gritos hacia los compañeros, con mucha frecuencia que en el resto de los grupos. Sin embargo, sólo se producen durante la sesión de juego, no habiendo indicadores de violencia antes ni después del juego, ni entre compañeros ni entre teams.

Teniendo en cuenta que la violencia ha sido definida como la manera de resolver un conflicto de intereses por la imposición de la fuerza y en contra de la voluntad de la otra parte, se indagó la forma en que tienden a resolver conflictos mediante historias incompletas incluidas en el cuestionario. Solo el 12% resolvió todos los conflictos aplicando la conciliación, y el 88% de los sujetos resolvió al menos una de las situaciones conflictivas utilizando la violencia. Sin embargo, solo el 16% resolvió todas las situaciones por imposición de fuerza; y estos sujetos consideran que el juego sirve para aliviar tensiones y no se consideran superiores a otros. La modalidad de resolución de conflictos no se encontró asociada a cantidad de horas de juego, ni a la fase de la adolescencia, ni a la autoimagen de los sujetos.

DISCUSIÓN

En la violencia entran en juego simultáneamente múltiples condicionantes (2,6): conductuales, fisiológicos, vivenciales; y se ponen en juego relaciones, historias individuales, formas de concebir el conflicto, organización de poderes, etc. Por lo tanto, no es posible relacionar la violencia de manera directa o aislada con un único fenómeno; inclusive, aun teniendo en cuenta todos los factores mencionados no es posible predecir conductas violentas en tanto también es preciso considerar características de personalidad, capacidad de elaboración de situaciones y despliegue conductual del individuo.

Se han encontrado grupos de adolescentes iniciales que manifiestan violencia hacia el exterior, en mayor medida que los otros. Estas manifestaciones, sin embargo, no deben relacionarse directamente con el uso de videojuegos en red sino con que el adolescente inicial sufre cambios hormonales, reducción de sinapsis neocorticales y primacía del sistema límbico (7), de manera que son menos eficientes para evaluar críticamente algunas situaciones, más propensos a respuestas agresivas frente a provocaciones ambiguas, y más tendencia a actuación impulsiva sobre la reflexiva.

El *team* es un nuevo entorno en el que pueden ensayarse pseudoidentidades. Los adolescentes se ayudan mutuamente formando pandillas, estereotipos de sus ideales, enemigos y de ellos mismo, poniendo a prueba su capacidad de permanecer leales (8). Dentro del grupo de pares, el adolescente tiene roles determinados y es reconocido por algo preciso, y esto contribuye al proceso de conformación de identidad. Todo esto se relaciona tanto con la temática del juego CS como con la formación de *teams* para compartir entre sí, como para competir con otros. A la vez, el matiz deportivo que se le da al CS implica cierto grado de responsabilidad y compromiso con la actividad y con los compañeros. Por todo esto el "ciber" no solo es espacio de juego sino también espacio socializador (9).

El tiempo de observación y registro ha sido prolongado, de forma que se descarta la posibilidad de inhibición de conductas violentas por saberse sujetos de investigación. Consideramos que el tipo de videojuego es fundamental; si bien hablamos de jugar con computadoras, esta solo es un medio que permite el contacto con los otros; cada jugador interactúa con semejantes, ensaya estrategias de pensamiento, ensaya habilidades y roles. Jugar contra otros y con otros facilita la descarga de emociones, tensiones y violencia por la vía lúdica, permitiendo la elaboración de experiencias traumáticas, negativas, emocionalmente intensas y difíciles; el rol dinámico induce la descarga en la situación de juego, inhibiendo su manifestación en el mundo real (10,11)

BIBLIOGRAFÍA

1. Levis, D. (1997). *Los videojuegos: un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós

2. Lolas, F. (1991). *Agresividad y Violencia*. Buenos Aires: Losada.

3. Griffiths, M. (1998). Violent videogames and aggression. A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior, 4*, 203-212.

4. Dill, K. & Dill, J. (1998). Videogame violence: a review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior, 3*(4), 407-428.

5. Ataide Cabral, D., Binaghi, R. & Tulián, C. (2003). Adolescencia y videojuegos en red. Trabajo final de licenciatura en Psicología, FP, UNC.

6. Bonillas Velez, J. (1995). *Violencia, medios y comunicación*. México: Trillas.

7. Kirsh, S. (2003). Effects of violent videogames on adolescentes. The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior, 8,* 377-389.

8. Erikson, E. (1971). *Identidad, juventud y crisis.* Buenos Aires: Paidos.

9. Duarte, A. (2003). Los juegos en los adolescentes. Mecanismos que intervienen en la conformación de la identidad. Trabajo final de licenciatura en Psicología, FP, UNC.

10. Winkel, M., Novak, D & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effect of aggressive videogames on agression in adolescents. *Journal of Research in Personality, 21*, 211-223.

11.Sherry, J. (2001). The effects of violent videogames on aggression. A meta-analysis. *Human Communication Research, 27*, 409-431.