

## **La cultura sexista y la violencia en los videojuegos**

### **Enrique Javier Díez Gutiérrez**

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación. Profesor Titular de la Universidad de León (Facultad de Educación) – España. Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación, Área de Didáctica y Organización Escolar.

End.: Dpto. de Didáctica General, Específicas y Teoría de la Educación. Facultad de Educación. Despacho 146. Universidad de León. 24071. Leon, España.

E-mail: [enrique.diez@unileon.es](mailto:enrique.diez@unileon.es)

### **Rufino Cano González**

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación. Profesor Titular de la Universidad de Valladolid – España (Facultad de Educación y Trabajo Social). Departamento de Pedagogía, Área de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación.

End.: Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social, Departamento de Pedagogía. Campus de Miguel Delibes. Paseo de Belén, 1. 47011. Valladolid, España.

E-mail: [rcanogon@yahoo.es](mailto:rcanogon@yahoo.es), [rcano@pdg.uva.es](mailto:rcano@pdg.uva.es)

### **Rosa Eva Valle Flórez**

Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación. Profesora Titular de la Universidad de León – España (Facultad de Educación). Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación, Área de Didáctica y Organización Escolar.

End.: c/ Independencia, 6, 5°C. 24001. Leon, España.

E-mail: [rosa-eva.valle@unileon.es](mailto:rosa-eva.valle@unileon.es)

## Resumen

*Este artículo es el resultado de una investigación desarrollada a lo largo de los años 2003-2004 por las Universidades de León y Valladolid (ambas de España), sobre los contenidos y valores promovidos por los videojuegos de mayor éxito comercial entre los adolescentes y jóvenes. La metodología de investigación empleada ha sido de corte cuantitativo, no experimental y mediante encuesta descriptiva. Las herramientas que hemos empleado en esta investigación conforman un amplio bagaje de instrumentos de evaluación, donde los cuestionarios (5000 repartidos por toda España), los estudios de caso (22 con 44 participantes), las entrevistas (60), los grupos de discusión (13), las observaciones de campo (20), el análisis gráfico de las revistas en primera línea de mercado (las 14 revistas más vendidas pertenecientes a los años 2002, 2003 y 2004), el análisis videográfico de los videojuegos más vendidos (250 videojuegos más vendidos), nos han aportado toda la información que, a priori, pretendíamos, con una gran riqueza de detalles. La principal conclusión a la que hemos llegado en nuestra investigación es que todos los videojuegos analizados que, a su vez, usan nuestros adolescentes y jóvenes entre los 7 y los 23 años, tienden a promover una cultura sexista que podemos denominar como “cultura del macho”, y un gran culto a la violencia de todo tipo.*

*Palabras clave:* videojuegos, cultura sexista, violencia, racismo, medios.

## Resumo

*Este artigo é resultado de uma investigação desenvolvida ao longo dos anos de 2003-2004 pelas Universidades de León e Valladolid (ambas da Espanha), sobre os conteúdos e valores promovidos pelos videogames de maior êxito comercial entre os jovens e adolescentes. A metodologia de investigação empregada foi de corte quantitativo, não experimental e mediante pesquisa descritiva. As ferramentas que empregamos nesta investigação conformam uma ampla bagagem de instrumentos de avaliação, em que os questionários (5000 por toda a Espanha), os estudos de caso (22 com 44 participantes), as entrevistas (60), os grupos de discussão (13), as observações de campo (20), a análise gráfica das revistas de primeira linha do mercado (as 14 mais vendidas no anos de 2002-2004) e a análise videográfica dos jogos mais vendidos (os 250*

*mais vendidos) nos trouxeram todas as informações que, a priori, pretendíamos, com uma grande riqueza de detalhes. A principal conclusão a que chegamos é que todos os videogames analisados usados por jovens e adolescentes entre os 7 e 23 anos tendem a promover uma cultura sexista que podemos denominar como “cultura do macho”, e culto à violência de todo tipo.*

*Palavras-chave: videogames, cultura sexista, violência, racismo, mídia.*

## **Abstract**

*This article is the result of an investigation developed throughout the years 2003-2004 by León's Universities and Valladolid (both of Spain), on the contents and values promoted by the videogames of major commercial success between(among) the teenagers and young men(women). The methodology of used investigation has been of quantitative, non experimental cut and by means of descriptive survey. The tools that we have used in this investigation shape a wide baggage of instruments of evaluation, where the questionnaires (5000 distributed by all Spain), the studies of case (22 with 44 participants), the interviews (60), the groups of discussion (13), the observations of field (20), the graphical analysis of the magazines in the first line of market (the 14 sold magazines more during years 2002, 2003 and 2004), the analysis videográfico of the most sold video games (the 250 sold video games more), us have contributed all the information that, to priori, we were claiming, with a great wealth of details. The principal conclusion to which we have come in our investigation is that all the analyzed video games that, in turn, our teenagers and young men (women) use (young people between the 7 and 23 years), tend to promote a sexist culture that we can name as “culture of the macho”, and a great worship to the violence of all kinds.*

*Key words: videogames, sexist culture, violence, racism, media.*

## **1. Introducción**

La “cultura del macho” hace referencia a la subordinación de los roles de la mujer en los videojuegos, al lenguaje sexista usado en ellos y a la imagen estereotipada que de ella se presenta y se transmite en los videojuegos. Esta cultura realza una serie

de falsos valores unidos a una visión del mundo como un “gran juego”, en el cual su dominio se convierte en el objetivo principal. Fruto de ello, es la aparición de ciertas conductas, como la agresividad, desprecio hacia los sentimientos de los demás, impulsos, riesgos inconmensurables y competición, todas ellas altamente consideradas. Estos son “valores” que se convierten en “virtudes”. Lo que más se realza es la competición, el deseo de superar y sobreponerse a los otros, la necesidad de mostrar fuerza y valor, el sentimiento de superioridad, la necesidad de poseer algo, la insensibilidad, el deseo constante de enfrentarse a “los otros” en situaciones de riesgo.

Todas estas acciones son validadas para satisfacer la egocéntrica necesidad de dominio y conquista, tanto en la guerra como con las mujeres, de supremacía de estatus social, etc. En nuestra civilización, aquellos que están en los niveles más altos son los que han creado un modelo en el que los aspectos más significativos y valorados son los que conforman el “modelo masculino”. Esto es lo que se ha venido en llamar “Síndrome de John Wayne”, que es una convención social acerca de un conjunto de rasgos masculinos que hemos aprendido a valorar en nuestra infancia (Gerzon, 1982). Estos rasgos incluyen insensibilidad y competitividad. Muñoz Luque (2003, p. 8) los define como el “universo simbólico que establece como algo natural la violencia en toda relación de dominación-sumisión. La violencia tiene lugar entre los países que se encuentran bajo el control del “militar blanco adulto”, cuyo poder económico excluye a los hombres del tercer mundo (...), y tiene el planeta en la ruina (...) Este modelo civilizador es aprendido en la infancia por medio de un proceso socializador que incluye aspectos de introspección basados en el género”. El mensaje que nos ofertan los videojuegos es la matanza del vulnerable, generalmente representado por mujeres negras y, después de la invasión americana en Iraq, por árabes e iraquíes.

Los videojuegos confirman la idea de que, para lograr tener éxito, las mujeres tienen que ser similares a los hombres y comportarse como ellos. Esto constituye un problema social. Es un fenómeno que Galtung (2003) define como “violencia de cultura” porque se manifiesta a través del lenguaje, la historia, la filosofía, el arte, la ciencia, la economía, la política, etc., y se transmite, encubiertamente, en el proceso socializador.

A los hombres les transmite una discreta asociación de la virilidad con el patriotismo y la guerra. De este modo, la guerra se convierte en el clímax de la identificación del rito del paso a la masculinidad, es decir, en la “mejor expresión de la masculinidad como podemos ver en las películas, en el arte, en la televisión, en los videojuegos, etc.” (Muñoz Luque, 2003, p. 10).

Desde un marco antropológico se ha observado que en la mayoría de las culturas la difundida práctica de la guerra explica la complejidad de la supremacía masculina y su actitud dominante. El constante entrenamiento para las guerras explica su espíritu luchador y, consecuentemente, su “identidad de hombre”. Esta concepción supone una visión unidimensional de la vida, donde la victoria suplanta a la justicia y la competición tiene prioridad sobre la cooperación. No hay espacio para la empatía, para el entendimiento o la aproximación a los otros, sino para la violencia. Valores, tales como la preocupación por la debilidad o la muestra de sentimientos y cariño no tienen consideración posible. Por el contrario, todo se hace sin piedad ni compasión. La Guerra es el elemento, sobre el que todo pivota y la meta que motiva la acción a través de todo el juego. Es un mundo de hombres y para hombres. Esta es la idea que Phillip Cimbrado usó para resumir la filosofía de los videojuegos: “cómételo, destrúyelo, quémalo”. La mayoría de los videojuegos realzan las fantasías masculinas de poder, control y destrucción.

Estalló (1995, p. 64) afirma que esta visión es limitada y sólo aplicable a un pequeño número de videojuegos de la primera generación. Sin embargo, en el análisis que hemos realizado sobre los trescientos videojuegos más vendidos, las acciones que dominan no son sólo la rivalidad (93%) sino, también, el asesinato, la lucha y el asalto (73%). Los valores más ensalzados son la competitividad (72%), la victoria (98%), la revancha por encima de la justicia (30%), la fuerza para conseguir los objetivos (81%), la violencia (84%), los estereotipos de los roles femeninos (98%), la rudeza de los hombres y la belleza femenina (98%), la hostilidad (83%). Estos valores se repiten en casi todos los videojuegos y están aumentando cada día.

En los videojuegos, se otorga la categoría de universal a una idea deformada acerca de lo masculino. Los rasgos expresados

por dicha idea son: poder, fuerza, coraje, control, honor, revancha, retos, aventuras y orgullo. Esta es la “cultura del macho”. Por otra parte, las mujeres se asocian, en general, con la debilidad, cobardía, conformidad y sumisión. Los protagonistas masculinos son héroes y se les define como gente dura, mientras que las protagonistas femeninas están sólo empezando, últimamente, a ser definidas como violentas. Algunos expertos, que han investigado este fenómeno, afirman que esta concepción no influye, necesariamente, en la visión y las creencias de la gente que juega a los videojuegos, porque pueden interaccionar con ellos, además pueden utilizarlos y no se sienten persuadidos de la misma forma como lo hace la televisión. Sin embargo, tenemos que ser conscientes de que esta “interacción” se produce y está siempre sujeta a ciertos parámetros establecidos por las normas previamente determinadas por los diseñadores. Estas normas establecen el contexto en que se desarrolla la acción. En dicho contexto, los valores anteriormente mencionados son rasgos que todos necesitan para sobrevivir. Por consiguiente, el contexto envuelve y sumerge a los jugadores en un escenario sexista y violento. Lo preocupante es que el comportamiento masculino o el rol de los hombres, dentro de esta visión androcéntrica del mundo, se toma como modelo y norma incuestionable de comportamiento humano. Esta es la razón por la que la imagen de las mujeres se mantiene en una relación de fingida igualdad con los hombres.

## 2. La violencia como um criterio de calidad

La violencia es un signo distintivo y peculiar de un altísimo porcentaje de los videojuegos de mayor éxito entre sus asiduos usuarios. Las revistas especializadas se preocupan, cuidadosamente, de establecer una clara relación directa entre la violencia que se vive en el videojuego, como atracción inicialmente impactante, y la calidad “coreográfica” (escenarios, música, personajes, vestimentas, armamento, etc.) del mismo de cara al éxito comercial entre su público destinatario. El **Mortal Kombat II**, un título astuto, es un ejemplo de las escenas más violentas que nosotros alguna vez podríamos imaginarnos... Evidentemente, se trata, pues, como se apunta en la revista Juegos Súper (1994, nº 29, 36), de un buen ejemplo para ayudarnos a explicar la esencia profunda de los videojuegos.

En este sentido, Amnistía Internacional, en su Informe de 2001 señala qué revistas anuncian, realzan, e incluso, mejoran, los tipos de torturas, matanzas y escenas sangrientas como elementos lúdicos para la promoción de sus productos. Cuanto más violencia, más alto será el número de lemas de calidad que el producto adquiere. Por ejemplo, la descripción del videojuego **X-Men: Mutant Academy**, que aparece en la revista Game Boy (2001, n° 64,10), comienza de la siguiente manera: “Un buen juego de combate debería ser más duro que una piedra, y esto debería provocar (en el jugador) su cólera antes de un nuevo asalto. Tendrás que jugar sin parar antes de que alguien te arranque el Game Boy de tus manos temblorosas de sudación”.

Haciendo referencia al **Mortal Kombat II**, otra revista relata que este videojuego es “(...) más espectacular con sus nuevos luchadores y, además, más sangriento. El **Mortal Kombat II** puede ser el juego más polémico del año, pero uno de los mejores juegos que jamás has visto “ (Hobby Consolas, 1994, 36). La revista Play2 (2003, n° 36, 6), describiendo el videojuego **Roadkill**, comenta lo siguiente: “¿La solución? Pon a tu Mason Strong botas (autoarranques) fuertes y atropella a cada uno en treinta misiones (...); asimismo, tienes la opción de intercambiar posiciones entre el conductor de la motocicleta y el francotirador. Además, tienes la posibilidad de conducir y matar transeúntes disparándoles balas”. Algo similar se puede decir de los comentarios hechos por la revista Play2 (2003, n° 36, 23-25) sobre el videojuego **Jak2: Renegade**:

**Jak2** es no sólo un buen juego. Es un fenómeno auténtico. Es un juego que engancha desde el comienzo hasta el final (...) La matanza es más que de sobra para satisfacer tu sed de venganza. (...) ¿Eres capaz de tener un impulso de destrucción superior? Puedes destruir el mercado, los campos de cosecha y embarcarte en diferentes misiones.

La revista Game Live PC (2003, n° 33, 45), refiriéndose al videojuego **Roadkill**, recoge algunas de las opiniones que ciertos comentaristas han hecho públicas, con estas palabras: “como cada juego de acción, el argumento es realmente lo relevante para justificar la batalla (...) La escoria tiene que ser destruida sin remordimiento”. En esta clase de videojuegos, emociones y sentimientos

ceden el paso a la fuerza bruta y a la matanza despiadada de los enemigos. No hay ninguna comunicación o diálogo; sólo destrucción. Los protagonistas y, por consiguiente, jugadores (actores), no piensan; sólo actúan. Esto es, sin duda alguna, lo que las revistas anuncian: el establecimiento de una relación afín entre la violencia y la calidad.

### **3. La violencia vende y se vende**

“Es cierto que el mercado de los videojuegos atrae más a los chicos que a las chicas. Esta afirmación está tomada de un estudio de mercado que muestra que cuanto más violento es el juego, más se vende (Bonder, 2001, p. 17). Así, el mensaje subyacente es la violencia que se vende. Si seguimos promoviendo este tipo de consumo que realza o potencia una serie de actitudes que se manifiestan en unas reacciones imprudentes y automáticas delante de la pantalla, no nos ha de sorprender que la violencia se manifieste como una especie de arte en nuestra sociedad moderna. Amnistía Internacional ha llamado a la acción contra un proyecto llamado, “Haz clic y tortura”; videojuegos, tortura y violaciones de los derechos humanos enmarcados dentro de la campaña internacional, “¡Basta ya! No más torturas”, llevada a cabo desde octubre de 2000 hasta finales de 2001. Este informe trata sobre la eliminación de las prácticas de torturas en los videojuegos para niños y jóvenes. En dicho informe se estudian algunos ejemplos de los videojuegos más significativos por sus torturas, matanzas y ejecuciones.

Como queda reflejado en la página Web de la organización (Amnistía Internacional, 2001), la práctica de la tortura virtual puede convertirse en parte de la vida diaria de los chicos. La tortura que cada día experimentan los niños se produce a través del contacto con los videojuegos en las salas que han ido apareciendo para la práctica de esta actividad, en sus propias casas con los videojuegos que ellos mismos compran, o, simplemente, a través de Internet. Finalmente, este organismo internacional concluye que las acciones promovidas en este tipo de videojuegos son consideradas una afrenta a los Derechos Humanos. Es por ello que es necesario reflexionar sobre: ¿A quién educamos? ¿Qué clase de mundo estamos construyendo? ¿Qué herencia recibirán las futuras generaciones? La pregunta es: ¿no violamos sus derechos?



#### 4. La violencia de ficción: ¿Un efecto de catarsis?

Cuando nosotros, los que hoy somos ya personas maduras rayando con la cincuentena, éramos niños, solíamos jugar fingiendo que éramos ladrones, policías, vaqueros o guerreros. Pero con la práctica de estos juegos y el desarrollo de los roles que les eran propios ¿realzábamos o potenciábamos nuestra capacidad de agresión? ¿Nos mostrábamos y éramos, realmente, más agresivos después del juego? ¿Vivíamos relajados o nos sentíamos contentos y hasta felices practicando esta clase de juegos con nuestros amigos, como señala Gros (1998), y añadimos nosotros, cuando salíamos de la escuela o se acercaba la noche de los calurosos y prolongados atardeceres del verano?

Algunos autores piensan que la violencia de ficción puede ser una especie de catarsis, o una fuga para liberar la tensión y la agresión experimentada en situaciones reales de la vida. En este sentido, hay autores que señalan que “la ficción violenta que se vive en los videojuegos no es aún comparable con la crudeza con la que se nos muestra el acontecer en ciertos rincones y lugares del mundo por medio de la televisión. El juego presenta la violencia como el medio de fuga. Jugando, el muchacho y/o el joven, liberan su agresión con los protagonistas del juego. En otros medios de comunicación, por ejemplo, en la televisión, apuntan, se produce una fuerte presión psicológica. La persona que ve la televisión no puede alterar los acontecimientos. De esta manera, los televidentes se conforman o aceptan ser espectadores pasivos de los hechos que suceden o de las imágenes que se les muestran. No poseen ningún tipo de control a respecto de lo que sucede en la pantalla” (Gros, 1998, p. 52).

El argumento es que la violencia que se vierte en una inmensa mayoría de los videojuegos se constituye o se interpreta como un escenario idóneo de catarsis. Lee McEnany Carear, declara en la revista *Sega's Press Responsible*, que “los niños, en general, entienden que la violencia que ven es algo ficticio. Si ven a alguien al que han cortado la cabeza, saben que no es verdadero. Simplemente es un lance del juego; no es algo horroroso; a usted no le afecta. De esta manera, la mayor parte de niños lo encuentran interesante” (Cassell y Jenkins, 1998, p. 204).

Jones (2002), después de haber entrevistado a un buen número de psiquiatras, pediatras, terapeutas, educadores y familias, llega a la conclusión de que la violencia que aparece en los videojuegos ayuda a los jóvenes a usar sus fantasías agresivas inteligentemente porque esto les permite percibir sus emociones a fondo, controlar la ansiedad y mantenerse tranquilo en situaciones sumamente aventuradas. Pero el problema no está en el control que ejercen sobre la violencia ni en si este tipo de violencia es un modo de evitar otras situaciones de violencia real. El verdadero problema está en que, implícitamente, la violencia es aprendida como un modo natural de solucionar conflictos, como un aspecto que se vive a diario, como un hecho normal que forma parte de nuestra realidad. Todo indica que “matar seres de ficción”, sin vida, no es un acto violento. Da la impresión que la apuesta que están haciendo los sistemas educativos a favor de una educación universal y respetuosa con la diversidad ha fracasado y sus valores se han derrumbados o, en el mejor de los casos, están seriamente dañados.

El argumento más utilizado para mitigar el efecto violento de los videojuegos es el formulado por Marqués (2000) que, refiriéndose a este tipo de cuestiones, manifiesta con claridad ser verdadero que muchos videojuegos son violentos y, además, ofrecen una visión estereotipada del mundo porque ensalzan una serie de valores antisociales como el sexismo, el racismo, el maniqueísmo, el militarismo, el egoísmo, etc. La diferencia engañosa consiste en esto precisamente: los jugadores (actores) son los que toman decisiones sobre las acciones o hechos de los protagonistas (el jugador-actor) identificándose con él o con ella y moviéndolo como una marioneta; por el contrario, en una novela, por ejemplo, el lector es solamente un espectador o testigo (testimonio) de lo que hacen los personajes caracterizados. Por otra parte, la difusión de las noticias en televisión y los titulares de los artículos de los periódicos proporcionan más ejemplos de violencia y comportamientos indeseables que los propios videojuegos. Aún es peor, y el problema alcanza nuevas dimensiones, si pensamos, por un momento, que estas noticias no son ficticias.

Teniendo en cuenta este argumento, suponemos que no es malo transgredir, simbólicamente, ciertas reglas en los juegos de ficción ya que los hechos que allí acontecen no ocurren en la vida

real. Sin embargo, esta visión resulta, cuando menos, muy polémica. Díaz Prieto (2003), refiriéndose a estas cuestiones, manifiesta que las dificultades que tienen muchos de los actuales investigadores para demostrar la relación de causa-efecto entre la violencia virtual y la verdadera agresión de vida es similar a la que tienen los científicos cuando relacionan o conectan directamente los efectos malos del tabaco con el cáncer.

## 5. El racismo en “la cultura del macho”

Como dice Gros (1998), sólo tenemos que leer las frases publicitarias que aparecen en los estuches de los videojuegos para captar la atención de los nuevos consumidores a través de contenidos xenófobos. Estos breves textos otorgan el poder y la superioridad, por encima del resto, a una única raza. Dicha raza representa el prototipo Arriano; como su superior carácter ejerce un férreo poder y control sobre otros grupos étnicos a los que siempre les toca jugar o representar el papel de víctimas o perdedores. Las connotaciones negativas son usadas para describir a los “forasteros”, lo que demuestra una clara y determinada tendencia a simplificar y estereotipar, parcialmente, los roles y las conductas de algunos actores (de los perdedores). Según esta visión paranoide de la realidad, el otro, el diferente, es siempre el enemigo que deberá ser eliminado. Es un enemigo marcado. Es decir, no es un enemigo de alguien en concreto, es, simplemente, un enemigo que ha sido creado según intereses particulares sociales o culturales. Primeramente, surgió el enemigo “comunista”. Luego se cambió por el enemigo “terrorista” representado por los árabes o los sudamericanos.

En el divertido juego **Cannon Fodder**, se dice literalmente: “Cuando oyes a alguien gritar, ¡Aquí está el enemigo! ¡Fácilmente le mataré!, con un acento fuerte sudamericano, comienzan los problemas” (Game Boy, 2001, 64-22). **Carmageddon** despierta la violencia “diferenciada” o exigente; no cualquier tipo de violencia. Cuando son los ancianos, los discriminados o las mujeres embarazadas las que son asesinadas, el jugador acumula más puntos. El mensaje subyacente, aunque no subconsciente, es que los ancianos, los discriminados y las mujeres embarazadas no merecen nada, carecen de valor. Aparece, así, una cara del capitalismo en su estado más puro. Es decir, aquellos sectores de la población

que no cumplen con la “lógica” del “macho” y no pasan el control de consumidores, merecen ser matados. Aunque raras veces encontramos en los videojuegos, en la publicidad o en las revistas especializadas, estos aspectos explícitamente destacados, sin embargo, sí encontramos mecanismos sutiles de racismo implícito o diferentes formas de rechazar la diversidad como un valor positivo. En el nº 99 de la revista *Micromanía*, se vierten algunos comentarios sobre los videojuegos, **Metal Gear Solid 2** y **Silent Hill**. En ambos se realzan las características negativas de los personajes japoneses que aparecen.

La conclusión es que tanto los japoneses como todo aquello que tiene que ver con su origen Oriental, no es visto, en general, como algo positivo. ¿Significa esto que sólo “el Oeste” dispone de bula? Es sorprendente como la presión etnocéntrica europea y americana, la llamada presión de cultura “blanca”, aún se mantiene y sigue dominadora sobre todas las restantes, proyectando esta rechazable conducta en el contenido de los videojuegos más solicitados, que mayor inversión económica emplean y que, por supuesto, mayor éxito tienen en el mercado mundial de sus aficionados e incondicionales usuarios. Uno de los juegos más populares en Japón es **Tales of Symphonia**; pues, bien, curiosamente las características físicas de sus personajes, y más concretamente las faciales, como ocurre en la mayor parte de los videojuegos creados en Japón, corresponden a personajes de raza blanca (europea y americana); más aún, su fisonomía facial ni tan siquiera presenta el más mínimo parecido con ninguna de tipo oriental; sus ojos, relativamente grandes, contrastan llamativamente con los ojos asiáticos que, como bien sabemos, son de forma almendrada, típicos, pues, para catalogar a la gente del Este.

No hemos visto, ni tenemos noticias de que exista ningún videojuego cuyo protagonista, femenino o masculino, pertenezca a cualquier minoría social (gitanos, gays, excluidos, inmigrantes, etc.) excepto cuando se considera pertinente mostrar, por necesidades del guión, aspectos relacionados con sus aptitudes físicas (en ningún caso sus cualidades intelectuales) en competiciones relacionadas con distintas actividades deportivas (sin ninguna connotación y en total ausencia de valores universalmente reconocidos) y su práctica como el boxeo, el fútbol o el baloncesto, y/o con temáticas bélicas de contenido terriblemente sangriento asu-

miendo el papel de “carne de cañón”. Solamente se permite a las minorías fingir que son la estrella y el protagonista del juego cuando se les asignan papeles donde han de mostrar los instintos más primitivos de los seres humanos. En cualquier caso, es claro que la mayor parte de protagonistas de los videojuegos de más éxito en el mercado son hombres, de raza blanca, heterosexuales y del Norte. Es decir, representan un modelo radicalmente etnocéntrico y racista. La visión etnocéntrica es persistente aún en cómo es visto el enemigo. Los comunistas rusos (como si cada persona rusa fuera necesariamente comunista) son los tipos malos en “la guerra fría”; o los árabes, apareciendo siempre en papeles de terroristas (como si cada árabe tuviera que ser, forzosamente, un terrorista).

Un único país del Este, la Unión Soviética, es quien puede proporcionar un escenario a propósito para un juego de acción como **La República: La Revolución**, porque es inconcebible que un argumento como el de este juego pueda tener lugar en el Oeste que está “tan perfectamente organizado y ordenado”. Existen videojuegos que podemos observar, como el titulado **America’s Army**, que han sido promovidos por el Ejército de los Estados Unidos y que han tenido un éxito espectacular entre los adolescentes norteamericanos por sus muchas expresiones racistas usadas de manera indiscriminada contra los árabes. Una vez desaparecido el Oso soviético, al menos momentáneamente, como preocupación prioritaria del pueblo americano, la imaginación de los ideólogos de los videojuegos ha comenzado a volar, nuevamente, en busca de otros escenarios más atractivos para seguir dando satisfacción a sus incondicionales y económicamente compensadores para las insaciables arcas que genera este negocio voraz, tales como, rebeldes soviéticos, terroristas islámicos, gentes de países hostiles y alborotadores, etc.

La aparición de las primeras simulaciones militares, a partir de reproducción de escenas reales tomadas de acciones bélicas actuales, ha sido inmediata no sin antes introducir las convenientes adaptaciones y ajustes, tanto para trasladar su contenido a la creación de nuevos videojuegos como para ilustrar noticias relacionadas con la guerra del Golfo y acercárselas a sus televidentes, tal como lo hizo una cadena de televisión americana usando una simulación en formato de videojuego. Sin duda alguna, se trata de beneficiarse de una situación muy provechosa para cada uno de

ellos, por distintos motivos que ya podemos imaginar, y que tiene que ver con la propaganda bélica interesada, con el mundo de los negocios fáciles y rentables, con el estado de opinión partidista y con la manipulación dirigida a los sectores más indefensos y fáciles de convencer, etc. Los especialistas del ejército americano ofrecen sus conocimientos y les asesoran en técnicas electrónicas para la creación y montaje de los videojuegos emulando escenas reales de combate. El creador, Martin Lockheed, otorgó los derechos de autor del avión F-22 a los creadores de **Novalogic**; sus usuarios pueden llegar a conocer de una forma muy próxima a la realidad, pero totalmente inofensiva, los puntos seleccionados para ser bombardeados dentro del “maldito territorio iraquí”. Estas simulaciones, totalmente acabadas y bien surtidas de amplios detalles, son un resumen o sumario verdadero del conocimiento militar y la información que hace solamente algunas décadas habría sido considerada, sin duda alguna, como un secreto de importante calado.

La única medida que presuntamente tiene posibilidades de acabar con una campaña de propaganda de estas características, es la aparición de un “ojo crítico” que, hoy por hoy, parece no existir entre los usuarios y especialistas, aunque se oigan mínimas voces que lo denuncien.

## 6. ¿Violencia mediática y comportamiento agresivo?

Es cierto que el uso indiscriminado y descontrolado de los videojuegos afecta al comportamiento de nuestros adolescentes, al modo de convivencia de estos con sus semejantes y con el mundo que les rodea. Esta clase de videojuegos no ayuda, en absoluto, a construir un claro entendimiento, de unos para con otros, dentro de la realidad social que nos envuelve y de la que, querámoslo a no, formamos parte, prestando atención a la interacción emocional y sensible, facilitando el diálogo y la comunicación entre la gente para solucionar problemas y establecer relaciones sociales favorables y positivas. Por el contrario, lo más grave y peligroso de esta faceta de los videojuegos es que trivializa la verdadera violencia y que, muchos de sus usuarios “ciberadictos”, chicos y chicas, se hacen inmunes al horror y la muerte. Sobre estas cuestiones existen fuertes controversias entre los propios especialistas e investigadores de este campo; fundamentalmente entre los investigadores al servicio de las todopoderosas multinacionales de los videojuegos y

aquellos otros especialistas e investigadores independientes que trabajan al lado de las organizaciones a favor de la educación y defensa de los derechos de los consumidores.

Es importante analizar esta variable porque los juegos violentos de ordenador pueden ser más peligrosos que las películas que son clasificadas como tales en la televisión. Aunque la televisión juegue un papel importante en la educación, la diferencia entre imágenes violentas en la televisión y videojuegos, es fundamental. En primer lugar, la persona que ve la televisión puede verse, o no, afectada por lo que allí se está mostrando, en tanto que observadores pasivos de los hechos. En el caso de videojuegos, la conducta de las personas es muy diferente; el jugador, que se convierte en actor (es el que actúa), asume un papel activo en función del argumento y de las opciones que el juego le oferte al usuario. Además, hay que tener en cuenta que las consolas para videojuegos incorporan una serie de aditivos facilitados por el uso de las nuevas tecnológicas que, a su vez, redundan en una mejor calidad de las imágenes que se proyectan otorgando a los juegos altas dosis de realismo y ¡cómo no! de adicción entre sus jugadores habituales. De esta manera se explica y se comprende que los videojuegos, ciertamente, se conviertan en una herramienta muy peligrosa por cuanto que ficción y realidad tienden a identificarse y confundirse mostrándose como tal en la expresión de las vivencias internas y conductas externas de una importante población de jóvenes videojugadores, tanto en línea como con las playstation u otros aparatos que los apartan de la realidad objetiva y que, en ocasiones, necesitan ser internados en centros de rehabilitación para adictos.

Tal vez no somos conscientes del mundo violento y agresivo en el que vivimos, donde los problemas y conflictos son solucionados (¿seguro?) con el lenguaje sangriento de las guerras que, como no puede ser de otra manera, se proyectan en continuos actos de salvajismo feroz y genocidio indiscriminado. Estas escenas, enmarcadas dentro de “la cultura del macho”, con facilidad son transmitidas por televisión y transportan la idea de la propia reafirmación a costa de humillar y/o acabar con los otros de la forma que sea. ¿Decidimos seguir viviendo así? ¿Queremos que los juegos sean la imagen viva que escapa de la realidad y nos cae encima sin quererlo o queriéndolo? ¿No creemos en la posibilidad de que el mundo pueda ser diferente?

Díaz Prieto (2003, p. 7) señala que existen seis prestigiosas asociaciones de psicólogos y pediatras en EE.UU., país donde este asunto más profunda y extensamente ha sido estudiado, que recientemente han confirmado que existe, con absoluta claridad, un eslabón causal entre la violencia mediática y el comportamiento agresivo que muestran algunos niños. La Asociación Española de Pediatría (AEP), ya hace algún tiempo, ha advertido sobre las consecuencias que puede tener un alto nivel de los contenidos violentos que se muestran en las pantallas a las que tienen opción de asomarse los niños y jóvenes, haciendo constar que estas experiencias se convierten en un factor determinante en el comportamiento masculino violento.

Del estudio realizado por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU)-CECU en 2002 (<http://www.noticiasdot.com/25/02/2003>; <http://www.Elpanorama-Actual.es/24/05/2002>), se deduce que los videojuegos no hacen a los niños más violentos o agresivos, pero ayudan a incorporar la violencia como algo natural haciéndoles, consecuentemente, insensibles ante cuestiones de este tipo y provocando, en muchos casos, comportamientos belicosos difícilmente explicables por motivos diferentes a los que estamos comentando. En dicho estudio también se afirma que lo que realmente les preocupa es que la violencia se ha constituido en un elemento importante para el éxito comercial de cualquier videojuego que pretende entrar en el disputado mercado de ventas de productos de esta índole.

Amnistía Internacional aporta opiniones similares. El peor peligro no es sólo la aparición de comportamientos violentos sino, también, la evidente insensibilidad que se genera ante la violencia. Según Francisco Javier Fernández, Presidente de Amnistía Internacional en Asturias (España), citado por Carolina Fernández (2003) en entrevista concedida a la Revista Fusión, los niños que practican el juego, utilizando frecuentemente esta clase de videojuegos, terminan por acostumbrarse a emplear, de modo natural, instrumentos para amenazar a la gente, torturarlos o someterlos. Y aunque esto sea, en principio, una experiencia simplemente virtual, puede acabar por convertirse en una experiencia natural para ellos. De manera que si esto les ocurre en la vida real de cada día, difícilmente será considerado como algo raro o extraño, como algo



malo o peligroso, sino como algo que es ya consustancial en la práctica de la vida diaria de las personas, que ocurre con cierta normalidad y, consiguientemente, no es punible. Evidentemente, esto produce un efecto contrario cuando hablamos de Derechos Humanos y tratamos de respetarlos entre todos y hacerlos respetar para todos.

Desde el punto de vista educativo, el Presidente de Amnistía Internacional en Asturias (España), concluye que la violencia endurece a los niños y adolescentes para muchas cosas, haciendo muy difícil la enseñanza de los verdaderos valores y, más aún, la simple distinción entre lo bueno y malo. Asimismo, opina que el contacto desmesurado con los videojuegos les hace más tolerantes con situaciones inconcebibles, hasta tal extremo, que ven normal que la tortura sea infligida a prisioneros de ciertos países o que las fuerzas de seguridad traten mal a los inmigrantes. Están acostumbrados, dice, a verlo en los videojuegos cada día y no comprenden que sea algo malo.

Aunque nuestros datos y estimaciones son alarmantes por la cifra tan llamativa de jóvenes videoadictos que, anualmente, ingresan como pacientes en las organizaciones que han sido creadas con la intención de ayudarles a superar esta enfermedad, el objetivo de nuestra investigación no ha sido realizar un estudio psicológico para analizar si, en realidad, existe un eslabón de unión entre el empleo de videojuegos y ciertas psicopatologías. El objetivo se ha centrado en evidenciar y mostrar esta realidad para que los sectores sociales y los profesionales con responsabilidad en tareas de educación de nuestros niños y adolescentes, reflexionen sobre los “valores” que se transmiten en los videojuegos y se establezcan planes de acción tutorial y de orientación para el desarrollo personal y humano, fundamentalmente de carácter preventivo y crítico sobre su uso y contenido. En este sentido, recomendamos al lector interesado la lectura reposada de nuestra investigación donde, de manera pormenorizada, se podrá profundizar, ampliamente, en los puntos que hemos esbozado brevemente en el presente artículo, y en otros muchos generosamente detallados en los tres libros sugeridos en la bibliografía que se acompaña.

## Referencias

- Aministía Internacional. (2001). Haz clic y tortura. *Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos*. Madrid: Amnistía Internacional-Sección española. Recuperado en diciembre 21, 2006, da <http://www.a-i.es/camps/cat/docs.htm>.
- Bonder, G. (2001). Las nuevas tecnologías de la información y las mujeres: Reflexiones necesarias. In *Reunión de Expertos sobre Globalización, Cambio Tecnológico y Equidad de Género*. Recuperado en noviembre 23, 2003, de [http://www.ilo.org/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/doc/noticias/nue\\_tec.htm](http://www.ilo.org/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/doc/noticias/nue_tec.htm)
- Brown, D. (2004). *El código Da Vinci*. Barcelona, España: Urano.
- Brunner, C.; Bennett, D., & Honey, M. (1998). Girl games and technological desire. In J. Cassell, & H. Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games* (pp. 72-88). Cambridge: MIT Press.
- Cano González, R. (2005, septiembre 28). El fenómeno social de los videojuegos. *Comunidad Escolar*, (772), 5. Recuperado en enero 5, 2007, da <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/772/portada.html>.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. In Cassell, J., & Jenkins, H., *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games* (pp. 2-45). Cambridge: MIT Press.
- Díaz Prieto, M. (2003, junio 8). Las dificultades de probar la relación causa-efecto. *La Vanguardia*.
- Díez Gutiérrez, E. J., Cano González, R., Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., Blanco Jorrín, D., & Castro Fonseca, R. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, España: CIDE/Instituto de la Mujer.
- Díez Gutiérrez, E. J., Cano González, R., Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., Fontal Merillas, O., et al. (2004). *Investigación desde la práctica: Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid, España: CIDE/Instituto de la Mujer.

- Díez Gutiérrez, E. J., Cano González, R., Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., García Gordón, M., et al. (2004). *El sexismo en los videojuegos: Análisis y actividades para el aula* (incluye CD-rom). Madrid, España: CIDE/Instituto de la Mujer.
- Díez Gutiérrez, E. J., Terrón Bañuelos, E., & Rojo Fernandez, J. (2001). Videojuegos: Cuando la violencia vende. *Cuadernos de Pedagogía*, (305), 79-83. Barcelona: Práxis.
- Esnaola Horacek, G. A. (2003). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. *Etic@net*, 1, 1-10.
- Estalló, J. A. (1995). *Los videojuegos: Juicios y prejuicios*. Barcelona, España: Planeta.
- Fernández, C. (2003, marzo 30). Videojuegos peligrosos. *Fusión* (Suplemento de Asturias-España). Recuperado en enero 5, 2007, da <http://www.revistafusion.com/asturias/2003/marzo/report114.htm>.
- Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid, España: Autor.
- Galtung, J. (2003.). Violencia cultural. In *Documentos de trabajo Gernika GoGoratz*, Num. 14. Gernika-Lumo, Vizcaya, España: Centro de Investigación por la Paz Gernika.
- Gerzon, M. (1982). *A choice of heroes: The changing face of American manhood*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gómez Cañete, D. (2001, julio 30). Ideología y videojuegos. *Revista en.red.ando*. Recuperado en diciembre 28, 2006, da <http://enredando.com>
- Gómez Cañete, D. (2002, junio 11). Joysticks y fusiles. *Revista En.red.ando*. Recuperado en diciembre 28, 2006 da <http://enredando.com>
- Gómez Cañete, D. (2003, abril 21). La guerra de los que juegan. *Revista en.red.ando*. Recuperado en enero 4, 2007 da <http://enredando.com>
- Gros, B. (Coord.) (1998). *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.

- Gros, B. (2002, mayo 28). Videojuegos y alfabetización digital. *Revista En.red.ando*, 318 (7) Recuperado en 28 de diciembre 28, 2006 da <http://enredando.com>
- Jones, G. (2002). *Killing monsters*. London: Sega.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, España: Paidós.
- Males, M. (1999). *Framing youth*. New York: Basic Books.
- Marquès, P (2000). Videojuegos: Efectos psicológicos. *Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil*, 2, 106-116.
- Miedzian, M. (1991). *Chicos son, hombres serán*. Madrid, España: Horas y Horas.
- Muñoz Luque, B. (2003). Mujer y poder: una relación transgresora. *Organización y Gestión Educativa*, 3, 8-14.
- Pérez Tornero, J. M. (1997). Presentación. In D. Levis, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, España: Paidós.
- Pita, X. (2004). Mujeres virtuales: Las heroínas de videojuegos evolucionan. *Game-Live PC*, 36, 28-31.

---

Recebido em 8 de novembro de 2006

Aceito em 8 de dezembro de 2006

Revisado em 6 de junho de 2007