



## EPIDEMIA DE VIDEOJUEGOS Y JUEGOS PARA COMPUTADORAS INCREMENTA LA AGRESIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

MARÍA LEÓN CANELÓN

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES - NÚCLEO UNIVERSITARIO "RAFAEL RANGEL" - TRUJILLO



Actualmente hay una gran preocupación entre padres de familias, psicólogos, docentes y personas de diferentes grupos de la sociedad, por los efectos negativos que podrían tener los videojuegos y los juegos para computadoras con contenido violento en los niños que frecuentemente participan en este tipo de entretenimiento. Es evidente la afición actual de niños y jóvenes a los videojuegos violentos (como, por ejemplo, "Soldado de la Fortuna" y "Mortal Kombat") y a asistir a los cybercafés y centros de computación con conexión a Internet, no sólo para curiosarse páginas web y acceder a bases de datos en búsqueda de información que necesitan para hacer sus tareas escolares, sino para jugar en red o vía Internet

juegos de última moda (como, por ejemplo, "Alerta Roja" y "Counter Strike") que los involucran en acciones intensamente agresivas, en temas de ataque, de combate y de guerra. Esto preocupa debido a que es ya ampliamente conocida la influencia de la exposición a programas de televisión con contenidos de violencia en el incremento de actitudes y comportamientos agresivos en los espectadores, particularmente si estos son niños.

El "Counter Strike", por ejemplo, se menciona como uno de los juegos preferidos por los jóvenes usuarios de los cybercafés. En este juego, los jugadores pueden jugar con la computadora, con otras personas en computadoras conectadas en red o pueden jugar vía Internet. Los personajes del juego son una unidad entrenada para luchar contra el terrorismo y un grupo de terroristas expertos que se defiende del ataque de los contraterroristas. Los jugadores pueden desempeñar el

rol de terroristas o contraterroristas, y el juego les suministra por simulación las experiencias que supuestamente vive cada uno de estos dos tipos de personajes en pleno enfrentamiento. Se tiene acceso a diferentes tipos de armas, equipos y habilidades de ataque y contraataque. Los jugadores quedan absortos en una secuencia de acciones de asesinato, destrucción, agresión física, persecución hostil, venganza, daño al oponente. El controlar al otro a través de medios violentos es recompensado, ya que el juego se hace más atractivo y complejo al progresivamente exterminar al contrario en diferentes contextos (rescate de secuestrados, asesinatos, lanzamiento de bombas, escapes terroristas).

Las investigaciones sobre los efectos de los videojuegos con contenido de violencia en los jugadores, sugieren que éstos pueden incrementar en las personas pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, tanto en ambientes de laboratorio como en la vida real. En una investigación reciente con estudiantes universitarios, Anderson & Dill (2000) encontraron que sólo una breve exposición a este tipo de videojuegos puede temporalmente incrementar la conducta agresiva en cualquier tipo de persona. También se evidenció que había más manifestaciones de conductas delictivas (agresivas y no agresivas) en aquellos estudiantes que más reportaron haber jugado videojuegos violentos en primaria y en bachillerato. Es decir, que la exposición a videojuegos de esta naturaleza incrementa la agresión tanto de una manera temporal como duradera. Por otra parte, las personas con una personalidad agresiva son más vulnerables a la influencia de estos juegos ya que se ha observado que aumentan sus tendencias agresivas.

En los videojuegos violentos, al igual que en los equivalentes juegos para computadoras, los niños aprenden a ser violentos, se les recompensa por la violencia y se les demuestra que ésta no tiene consecuencias negativas. Este tipo de juegos constituye un medio para aprender y practicar solución de conflictos de una manera agresiva. A corto plazo, estos juegos influyen en la conducta agresiva ya que imprimen pensamientos y sentimientos agresivos. A largo plazo también, con la preocupación de que la dedicación excesiva de sus hijos a los videojuegos y a los juegos en computadora, interfiere en su rendimiento estudiantil.

Esta preocupación tiene bases reales, en vista de que resultados de investigación indican que a mayor dedicación de los niños y los jóvenes a jugar videojuegos, menor es el rendimiento estudiantil y el grado académico que alcanzan (Anderson & Dill, 2000).

La llamada “epidemia de Counter Strike” muestra cuán atractivos son estos juegos entre los jóvenes. Existen en la red de Internet variedad de asociaciones de jugadores de diferentes países y se realizan campeonatos, con ganancias económicas para los ganadores que sobrepasan los límites de una sala local de conexión a Internet y los amplía al ámbito nacional e internacional. Esto crea, como un riesgo adicional a la estimulación de actitudes, valores y comportamientos agresivos, la participación de los niños y los adolescentes en ambientes que pueden propiciar una adicción al juego, en detrimento de su desempeño adecuado en las diferentes esferas de su vida real.

Lo anteriormente planteado indica la importancia de generar discusiones que conduzcan a: 1) definir directrices prácticas sobre cómo los padres deben guiar y orientar a sus hijos en relación con los videojuegos, los juegos para computadoras y el uso del Internet; y 2) exigir la ejecución de mecanismos legales para regular el acceso de los niños y adolescentes a determinados juegos y páginas web, en las salas privadas y empresas de computación que ofrecen como servicio público la conexión a Internet. La pertinencia social y necesidad urgente de realizar tales discusiones se incrementa ante el hecho de que el número de usuarios de Internet está creciendo aceleradamente, tanto a través de salas privadas como por medio de los Infocentros desarrollados por el Estado Venezolano.

El Ministerio de Educación, la Defensoría del Pueblo, las universidades, los organismos no gubernamentales y las instituciones relacionadas con la promoción y aplicación de la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA), deben darse por enterados de la problemática aquí señalada, tomar las acciones que les correspondan y contribuir a crear espacios de participación social para reflexionar sobre qué hacer ante estos nuevos recursos tecnológicos que pueden ser amenazas u oportunidades para el desarrollo de los niños y jóvenes. Esta es nuestra propuesta inicial desde el CIDIS, de la Universidad de Los Andes, en Trujillo. (E)

## Bibliografía

- American Psychological Association (2002). *Is youth violence just another fact of life? Public Interest Directorate*, <http://www.apa.org>
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life. Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.