

Las organizaciones violentas y sus mecanismos de seducción: el caso de los videojuegos

Autores:

Eloína Terrón Bañuelos (Trabajadora Social. EOEP. León)

Enrique Javier Díez Gutiérrez (Prof. Titular. Universidad de León)

Javier Rojo Fernández (Prof. Informática IES. Benavente)

A la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos, ¿por qué no concluir que algunos videojuegos diseñados con la única finalidad comercial de obtener rentabilidad económica educan en contra de las normas elementales de la educación?, ¿por qué no añadir además que educan en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos?

La violencia en los videojuegos

En los últimos años se oye hablar mucho de la violencia escolar, pero casi siempre entendida como la violencia de los alumnos entre ellos o con el profesorado. De hecho, el Informe del Defensor del Pueblo "reducía" el fenómeno de la violencia escolar al estudio e investigación del "abuso entre iguales", denominado técnicamente con la palabra inglesa "bullying".

Pero los mecanismos que generan la violencia, las estructuras organizativas que la perpetúan y la profundizan, los sistemas sociales que la alientan, apenas son analizados y evaluados en estas investigaciones y estudios que se realizan actualmente en el entorno educativo. Parece que hay un acuerdo inconsciente entre los investigadores de este fenómeno para reducir o limitar el fenómeno de la violencia escolar a las relaciones entre el alumnado, olvidando las claves sociales, mediáticas e institucionales que han creado un mundo y una sociedad tan violenta como la que vivimos, y en la que nuestros alumnos y alumnas, nuestros adolescentes y jóvenes se convierten en receptores y consumidores de esa violencia que reproducen en sus comportamientos y pautas de relación.

Consideramos que algunos videojuegos son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada entre la población adolescente y juvenil.

No se trata de caer en la fácil tentación de demonizar a todos los videojuegos. En este artículo hablamos de un tipo de videojuegos que están en boga actualmente entre los niños, los jóvenes y no tan jóvenes, que exaltan la violencia como forma de entretenimiento y de diversión. Juegos como Alien, Blood, Duke III, FinalDoom, Eradicator, Half Life, o TombRaider que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado.

No hablamos de aquellos otros juegos de destreza y cálculo mental o de agilidad visual y manual. Este tipo de juegos cuenta con un público menor que los de "acción" pero que curiosamente, y en el caso de los alumnos de la investigación que señalamos más adelante, son usados sobre todo entre aquellos que o bien obtienen los mejores resultados académicos o bien exhiben una postura más desvertebrada del grupo social al que pertenecen.

En este artículo sostenemos que la sociedad adulta (multinacionales que los diseñan y fabrican, autoridades administrativas y gobiernos que los autorizan, medios de comunicación que ganan ingentes cantidades de dinero con su publicidad, organizaciones educativas y sociales que no enseñan mecanismos de defensa y crítica frente a ellos, investigadores y empresas editoriales y multimedia que no invierten en crear otros juegos alternativos más creativos, familias que invierten dinero en su compra, etc.) es cómplice de la violencia que estos videojuegos ayudan a generar, potenciar y sostener, es decir, que la sociedad adulta es cómplice de malos tratos infantiles y juveniles, y que esta complicidad, y las reacciones de los adolescentes ante ella, contribuyen a otras formas de violencia.

Estamos siendo socializados en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación. Y un ejemplo de esto lo tenemos en las maneras y estrategias que la sociedad adulta, a través de estos videojuegos, genera para educar –o más bien “seducir”- en la violencia a los más jóvenes y cómo a través de ellos se aprende a entender que la forma más adecuada, si no la única, de resolver los conflictos es a través de la violencia.

En una investigación realizada por los autores de este artículo recientemente (Rojo, Terrón y Díez, 2001), utilizando instrumentos de tipo cuantitativo (cuestionario) y cualitativo (entrevistas y grupos de discusión), sobre la percepción que tienen los jóvenes sobre los videojuegos, los resultados son abrumadores. La investigación se realizó entre alumnado de los cursos de 3º y 4º de la ESO, así como de ciclos formativos de grado medio y superior y bachillerato. En total fueron 118 sujetos (60 chicas y 58 chicos). Aunque sólo el 35% de ellos tenía ordenador en casa, el 60% de ellos afirmaba jugar habitualmente con videojuegos o consolas. El tipo de juego que más utilizaban era el de acción (39%), siendo los que menos los de estrategia (6%) y los educativos (10%). El 92% consideraba que en los juegos de acción hay mucha violencia y describen actos violentos que recuerdan de estos juegos: “atropellar a gente con un coche”, “pegar tiros en la cabeza del enemigo”, “cortarle la cabeza a unos dinosaurios” o “dar patadas de karate y que le salga la sangre”.

Quizá el atractivo de estos videojuegos para nuestros jóvenes (y no tan jóvenes) sea que a través de ellos se puede pasar de la mirada a la acción, al menos simulada. Y esta acción nos permite transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo. Como dicen los jóvenes que han participado en la investigación antes señalada a veces el juego coloca al actor como delincuente o violador de la ley (“a mí me gustan en los que puedes hacer lo que está prohibido, atropellar gente, pero es de mentira, tirar bombas y cosas así”).

Podemos engañar, mentir; podemos asesinar a otros seres humanos y se nos dan premios por ello (más vidas, más energía, más tiempo, etc.); y cuantos más asesinemos más se nos condecorará. Curiosamente, o consecuentemente, cada vez son más demandados los videojuegos cuya violencia es más truculenta y gráfica. Semejando al cine “gore” donde la sangre y las vísceras saltan por los aires e inundan la pantalla, los videojuegos alientan no sólo la indiferencia ante los actos violentos más irracionales, sino que jalean y premian el asesinato más sanguinario posible disfrazándolo de “justicia vengadora” contra nazis y asesinos como dicen los propios jóvenes en los grupos de discusión justificándolo. Por supuesto una justicia paralela a la legalmente establecida, que como van aprendiendo y asumiendo progresivamente es la que realmente es “eficaz”, puesto que la legal siempre fracasa y “no sirve de nada”.

Lo curioso es que los jóvenes encuestados creen que la violencia de los videojuegos no les afecta en su comportamiento. No son conscientes de cómo influye en sus comportamientos, en sus relaciones con los que les rodean. En general creen que no les condiciona, porque piensan que diferencian lo real de lo que no lo es; asumen la violencia de los videojuegos como un elemento festivo (“a mí me da risa de los muertos porque son cachondos pero falsos”); hablan de que el cine sí es peligroso porque ves morir gente “real” pero en los ordenadores “es como un

libro o un cuento". Además dicen que los juegos tienen opciones para eliminar la sangre y los gritos y que además los malos se lo merecen ("los malos son nazis y asesinos casi siempre y te enseñan a ser justo con los débiles"). Y no hay influencia más marcada que aquella que no es consciente, pues no permite una racionalización de la misma, induce a creer que no es necesario generar mecanismos conscientes de defensa frente a ella. De esta forma, la mayoría de nuestros adolescentes y jóvenes se encuentran inermes ante los valores que transmiten y las actitudes que conlleva la utilización constante de estos videojuegos.

La violencia se ha convertido cada vez más en el signo distintivo de estos videojuegos. Las revistas especializadas establecen una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad. Cuanto mayor es la violencia que en él se puede ejercer, con mayores eslóganes de calidad aparece en la propaganda para el mercado de consumo. Veamos algunos ejemplos:

- El análisis del videojuego titulado "X-Men: Mutant Academy"¹ comienza con los siguientes términos: "un buen juego de lucha debería ser duro como una roca; tendrá que provocar tu rabia antes de un nuevo asalto. Tendrás que jugar sin parar hasta que alguien te arrancara los restos deformados y vapuleados de la Game Boy² de tus manos temblorosas llenas de sudor" (*Game Boy*, 2001, 64, pg. 10).
- Refiriéndose al juego Mortal Kombat II, una revista decía que ese videojuego es "(...) más espectacular, con sus nuevos luchadores y sobre todo más sangriento. Así Mortal Kombat II será el juego más polémico del año, pero también uno de los mejores cartuchos que jamás hayáis visto" (*Hobby consolas*, 1994, 36).
- Otra revista hacía la propaganda de este mismo videojuego aplicando los mismos criterios incluso al título del videojuego: "Mortal Kombat II, título genial, es una exaltación de la violencia más absoluta que jamás hayamos podido imaginar (...) Un cartucho único que con el tiempo será vital para entender la esencia de los videojuegos" (*Super Juegos*, 1994, 29).
- La revista *Game Boy*, habla sobre el juego "Batman of the future", y afirma que "la mayor parte del juego consiste en avanzar corriendo e irse cargando un mogollón de secuaces de Joker, y es por eso que no puede haber mucha variedad" (64, pg. 34). El objetivo del videojuego QUAKE ARENA es superar las misiones acabando con todo lo que se mueva (*Juegos & Cía*, 2001, 17, pg. 17). "Unreal Tournament" se anuncia diciendo "quien dispara primero, ríe mejor" (*Juegos & Cía*, 2001, 17, pg. 28), y también mediante "agarra fuerte el arma y prepárate para el torneo más brutal que te puedas imaginar" (*Game Over*, 26, pg. 28). "Gunman Chronicles" supone embarcarse en una "aventura donde tendremos la obligación de buscar objetos para seguir avanzando mientras trituramos a disparos a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino con el más variado arsenal" (*Juegos & Cía*, 2001, 17, pg. 36). "Giants" es un juego que propone como estrategia "comértelo, quemarlo, ahogarlo o enterrarlo, tú eliges" (*Game Over*, 26, pg. 62).
- Pero la publicidad, encubierta en numerosas ocasiones en las revistas especializadas sobre videojuegos a través de artículos de análisis de los mismos, no sólo ensalza la violencia de los juegos, sino que menosprecia con

¹ Es curiosa la colonización cultural y lingüística que supone el que muchos de los títulos de los juegos estén en inglés.

² Incluso los aparatos que se utilizan llevan "denominación de origen", por supuesto, también en inglés.

jactancia todas las voces críticas: "No hay historia que contar. Todo será acción, muerte, destrucción y adición sin límites (...) Resultará curioso comprobar cómo, una vez que el juego aparezca, se tachará de extremadamente violento, se acusará a la compañía y a la presa de promover actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando" (*Micromanía*, tercera época, 1995, 1). Se convierte en un instrumento de defensa para los propios jóvenes frente a las críticas que puedan recibir de sus padres y madres o de los adultos o compañeros que les rodean.

Estos videojuegos de acción y de plataforma construyen un universo dantesco. Mundos apocalípticos y terminales, donde predomina la fuerza y las armas. Violencia y muerte te rodean constantemente. "Visceras, gente sometida a tortura, criaturas salidas de la imaginación de un escritor de novelas de terror aquejado de fiebres tercianas; esto es lo que podremos ver en este juego" dicen los analistas del videojuego "Planescape: Tormet" (*Game Over*, 26, pg. 24).

En estos videojuegos están claramente delimitados el éxito –matar o ganar- y el fracaso –morir o perder-; el bien –los buenos, nosotros- y el mal –los malos, ellos, los distintos a nosotros-; lo justo –la venganza, que yo mate, que yo gane- y lo injusto –que yo pierda-. No hay "grises", ni matices, ni argumentos, ni circunstancias, ni explicaciones. Esto supone una visión maniquea de la realidad. Con malos perversos que toman presencia como alienígenas, mafiosos, asesinos, psicópatas y un largo etc. y a los cuales se debe eliminar físicamente para alcanzar una recompensa determinada. Un universo en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder.

En esta visión paranoide de la realidad, el otro diferente a mi, es siempre un enemigo que debe ser eliminado. Y es un enemigo "marcado". Es decir, no es cualquier enemigo, sino supuestos enemigos creados en función de unos intereses sociales y culturales delimitados: se ha pasado del enemigo comunista, al enemigo terrorista que coincide con el árabe o el sudamericano. En el juego "Cannon Fodder" dice textualmente: "en cuanto oigas gritar '¡aquí el enemigo!' o '¡qué fácil te mato!' con fuerte acento sudamericano, empezarán los problemas" (*Game Boy*, 2001, 64, pg. 22).

El objetivo es destruir al adversario del modo que sea. Incluso aquellos videojuegos como "Deus ex" que se anuncian como alternativa proponiendo "dejar en un segundo plano lo de pegar tiros a todo lo que se asome a tu vera, este programa te encantará", terminan en los mismos esquemas que todos: diciendo "el cuchillo es un arma muy eficaz en las luchas cuerpo a cuerpo", o "si los malos han cogido posición, nos será muy difícil acabar con ellos" (*Juegos & Cía*, 2001, 17, pg. 34). Son los mismos parámetros, idéntica visión de la realidad.

Incluso algún videojuego como Carmagedoon exalta la violencia no indiscriminada, sino "discriminada". Si se mata a "viejos", minusválidos o embarazadas te dan más puntos. El mensaje subliminal, o no tan subliminal, es que los viejos, las embarazadas o los minusválidos no son válidos, no son rentables, ni útiles. Parece que se fomenta el capitalismo en estado puro: suprimir aquellos sectores de la población que no están dentro de la lógica de la dominación masculina y consumista. En la versión actual "Carmagedoon TDR 2000", la publicidad del propio videojuego dice: "Max Damage trama su fuga. Pero fuera le esperan centenares de policías, multitud de gansters, y miles de ciudadanos enfurecidos, y todos ellos tienen la misma cosa en la mente: HOMICIDIO. Sólo un as del automovilismo sin escrúpulos, con un instinto asesino y una pasión desenfrenada podrá realizar tal hazaña".

El verdadero problema radica en que la violencia vende. En los periódicos (cada vez es más amplia y morbosa la página de sucesos), en la televisión (los reality show se han convertido en los programas más ofertados y se multiplican los programas donde vemos accidentes y golpes como si fueran "chistes"), en el cine (las películas donde se extermina a terroristas árabes donde antes se eliminaban indios o rusos a mansalva, o donde monstruos de pesadilla van

eliminando a personas indefensas, son los éxitos más taquilleros entre los adolescentes), etc., etc. Estamos acostumbrándonos progresivamente a una indiferencia, incluso a una cierta mirada morbosa, ante esos espectáculos dantescos. Escudados en el latiguillo de que deben dar al mercado o al pueblo lo que pide –ya lo decían los césares de Roma-, los editores y los distribuidores de videojuegos se desligan de cualquier responsabilidad moral o ética acerca del contenido de los juegos. Además, se preguntan, por qué van a tener ellos más responsabilidad que los directores y productores de películas de cine o de “programas basura” de televisión.

Si fomentamos este tipo de consumo, que potencia esta serie de actitudes que se convierten en hábitos casi irreflexivos al reaccionar automáticamente delante de una pantalla, no vayamos a escandalizarnos posteriormente por la violencia que se está generando en nuestra sociedad actual.

La inmediatez y la ansiedad como aprendizaje

En estos videojuegos no hay historia ni contexto, sólo una amenaza y una necesidad de actuar. Todo vale para cumplir la misión emprendida. El protagonista, es decir, nosotros que estamos “al mando” del videojuego, debemos responder a la agresión sin preguntarse los motivos que lo mueven, pues no hay tiempo para pensar. “Se necesitan reflejos rapidísimos para reaccionar a tiempo y responder con celeridad”. El ataque o la defensa se convierten en el único parámetro operacional, en el sustituto de la reflexión y del juicio personal.

El aprendizaje de la inmediatez como forma de respuesta a un estímulo se ha convertido en un aprendizaje básico que conlleva la utilización de estos videojuegos. Una visión distorsionada y primitiva del más burdo conductismo. Este es uno de los aspectos más llamativos de estos videojuegos: la rapidez que exigen, la respuesta emocional instantánea.

Se suprime prácticamente el lenguaje oral. Predomina la imagen visual y la respuesta mecánica. No hay pensamiento, reflexión, análisis, toma de decisiones razonada. Sólo hay acción, instintos, reflejos. El único lenguaje verbal que aparece prácticamente se reduce a órdenes.

Esto supone una progresiva incapacidad de nuestros adolescentes y jóvenes para diferir la gratificación, un aprendizaje reiterado y continuo de intolerancia ante la frustración de los deseos inmediatos. Todo es instantáneo, rápido, fulgurante. Tocando un botón se produce un efecto inmediato. Pulsando una tecla consigo un resultado al instante. El problema es cuando esta necesidad creada, esta demanda realizada en los videojuegos, se traslada a otros campos de lo humano. El esfuerzo y el trabajo constante que supone estudiar o investigar un fenómeno, la capacidad que supone aprender a diferir la gratificación inmediata de casi todas las empresas humanas, se convierten en fuente de frustración permanente y de “aburrimiento” constante.

Si algo no se consigue inmediatamente “es un aburrimiento”. Las metas a largo plazo dejan de tener sentido en un contexto donde todo sucede fugazmente y sin apenas esfuerzo. Pulsamos un interruptor y se enciende la luz, descolgamos un aparato y podemos hablar con alguien a kilómetros de distancia, accionamos una tecla y tenemos a nuestra disposición bibliotecas enteras de información, jugamos con un videoconsola y podemos eliminar “simuladamente” a cientos de supuestos enemigos. Se configura una visión de la vida y del entorno dominada por la compulsividad, por la inmediatez.

El problema es que las estructuras mentales de los seres humanos se van construyendo en función de los instrumentos que utilizan. El tiempo se comprime con los nuevos “juguetes” que manejamos. Todo es acelerado y nuestra espera se convierte en angustia. Queremos conseguir las cosas y conseguirlas ya. Y a esto nos están “ayudando” los videojuegos.

El sexismo en los videojuegos

Los videojuegos desde sus orígenes han sido acusados de sexistas y racistas, ingredientes que rara vez faltan en los productos culturales que exaltan la violencia.

En este tipo de videojuegos una idea distorsionada de lo masculino es elevada a categoría de universal, en la que sólo se dan valores como el poder, la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo. En la mayor parte de los videojuegos lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión.

De los protagonistas o de los héroes de estos videojuegos, los adolescentes y jóvenes que han participado en la investigación, opinan mayoritariamente que son gente dura ("el protagonista es policía o algo así, armado con lo mejor", "no se cortan y no paran de cargarse a todos los rivales").

Pero lo podemos ver igualmente en los anuncios de los videojuegos como "Alfred's Adventure" donde se dice para estimular su uso: "¿cómo te vas a comportar en esta aventura, como un gallito o como una gallina?" (*Game Boy*, 2001, 64, pg. 30).

La imagen de la mujer en los juegos informáticos, y en esto las coincidencias son generales, ha sido tradicionalmente maltratada con ferocidad. Los personajes femeninos, hasta no hace mucho, eran siempre víctimas inermes incapaces de valerse por sí mismas. Una parte del paisaje, más objeto que ser. Sus modelos corporales son tendentes a la exageración con idealizaciones de personajes sacados del comic o hasta del cine porno.

Esto además ha tenido su exponente más visceral en el mundo del Manga y Hentai que ha imperado en los 90 en el mundo del comic y que actualmente está en pleno apogeo en su introducción en el mundo de los videojuegos y en Internet. La imagen de la mujer que aquí aparece es el de una eterna adolescente –nunca envejecen-, con ojos enormes que ocupan casi toda su cara³ y otros rasgos distintivos de este mundo: "es ya característica habitual que las chicas protagonistas luzcan estupendas delanteras, ropa ceñida, faldas cortas y que adopten posturas y vivan situaciones bastante eróticas. Imágenes aparte, los guiones suelen prestarse a promover situaciones ambiguas, escenas comprometidas, enredos y embrollos, que a nadie se le escapa que tienen un alto contenido sexual, pero que nunca suele hacerse explícito. Una curiosa mezcla de inocencia y perversión que ha conquistado a mucha gente o en todo caso les ha dejado perplejos. En los dibujos hentai toda la carga sexual de las imágenes manga sale a la luz en forma de ilustraciones que rozan el límite entre el erotismo y la pornografía, cuando no lo trasgreden totalmente" (Alfredo del Barrio, *Game Over*, 26, pg. 59).

Sin embargo, las protestas y acusaciones contra el tratamiento discriminatorio de la mujer han terminado por hacer mella en los editores. Los juegos, poco a poco, empezaron a incorporar un nuevo tipo de personaje femenino que asume un rol activo en el desarrollo del juego.

Esta tendencia ha hecho que hoy sea raro encontrar juegos de edición reciente que no tengan al menos una protagonista femenina. No obstante, este nuevo tipo de personaje, de rasgos andróginos y comportamiento agresivo, no trae, salvo con su propia presencia, nada nuevo. Reproducen los esquemas de comportamiento de los héroes masculinos adornados por la dureza, el afán de venganza, el desprecio, el orgullo, etc. Pero eso sí, vestidas o más bien, semidesnudas con trajes escasísimos de tela –mientras que los hombres van vestidos "hasta las cejas"-, con pechos y culos exagerados, dejando entrever un cuerpo escultural entre el armamento que portan. Por ejemplo, como aluden los alumnos y alumnas entrevistados, el diseño del personaje de una heroína virtual como Lara Croft de la serie Tomb Raider, responde a

³ Cosa curiosa en una civilización –la japonesa, en donde tienen su origen- en la que predominan los semblantes con ojos oblicuos.

la idea de un sex simbol virtual, en el que sus generosas y armoniosas medidas quedan suficientemente resaltadas por un vestuario ajustado (trajes de neopreno, shorts, tops, correaes varios, etc).

De hecho, la introducción de héroes femeninos apenas alcanza a maquillar el rostro duro del sexismo esencial que caracteriza a la mayor parte de la industria de los videojuegos. En la investigación realizada, la valoración hecha por los jóvenes a los que se les ha encuestado, entrevistado y debatido con ellos es común: coinciden en la heroína es una chica irreal ("es como una muñeca, con grandes tetas, delgada y con ojos grandes"), llena de agilidad y que actúa igual que sus colegas masculinos; pero perciben que éstos son físicamente fuertes y no demasiado atractivos mientras que las chicas (Lara, Julia y otras) son sonrientes y guapas. Creen que las chicas salen menos que los chicos en los juegos pero no detectan o ignoran cualquier situación de sexismo en los videojuegos.

El problema es que el tratamiento de la mujer en los videojuegos, aunque no sea percibida conscientemente por ellos y ellas, tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas y adolescentes se construyen de ellas mismas y que contribuye especialmente a que los niños y jóvenes asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino. Con este tipo de videojuegos las chicas aprenden la dependencia y los chicos la dominación.

Pero también hay que resaltar el uso que se hace de los videojuegos. La primera conclusión que se detectó en la investigación aludida sobre el uso de los videojuegos es que el 82% de los chicos los usan habitualmente cuando están entre 3º y 4º de la ESO y del primer año de un ciclo formativo de grado medio, mientras que sólo el 30% de las chicas en estas mismas edades. Sin embargo, cuando se analizan los resultados entre chicos y chicas de bachilleratos y ciclos formativos superiores, se puede constatar que aunque estas diferencias se mantienen proporcionalmente, pasan a un 35% de uso habitual por parte de los chicos y a un 10% por parte de las chicas.

Lo cual nos induce a pensar que están diseñados y orientados hacia el mundo masculino y que responden ya de por sí a una estructuras e ideologías sociales muy asentadas en nuestro contexto cultural y social. Y que su influencia se reduce a medida que los chicos y las chicas crecen, son capaces de mayores niveles de reflexión y abstracción y dejan de estar dominados por lo inmediato.

La cuestión del aislamiento

Muchos investigadores y estudiosos consideran que los videojuegos entrañan un problema serio de aislamiento. Algunos entienden que los videojuegos les sirven para sumergirse en un mundo de ensueño protector y fascinante que, ante la falta de riesgo real y de consecuencias tangibles de sus acciones, pueden llegar a sentirse tan protegidos en ese mundo aparente que renuncien participar en el mundo exterior. Otros aseguran que los videojuegos pueden llevar a aislarse del mundo social que se vive, puesto que el jugador habitual de videojuegos, acostumbrado a controlar el mundo fantástico de la máquina, puede sentirse insatisfecho y descontento ante el incontrolable mundo real.

A través de pulsar teclas y mandos (es lo mismo que se hace cuando se dispara un arma automática) nos convertimos en protagonistas de una acción que gira en torno a nuestras destrezas para controlarla. Vivimos así intensamente una ficción que nos absorbe y nos permite olvidar nuestros problemas cotidianos convirtiéndonos en "héroes" de ficción. Aquí somos el centro de la acción, dejamos de ser anodinos, "como uno más" y nos transfiguramos en los personajes de nuestros sueños, o más bien, del sueño que alguien diseña por nosotros. Es una ficción que es tremendamente atractiva para un número creciente de adolescentes y jóvenes

inseguros en las relaciones, con baja capacidad de interacción social, tímidos o aislados. Y es difícil sustraerse a su atractivo cuando pasas a ser el "héroe" de tus fantasías.

Lo cierto es que el aislamiento es otro de los fenómenos relacionales que conllevan muchos videojuegos que se venden comercialmente y que los publicistas exaltan como altamente adictivos. Así, hablando del videojuego de Nintendo denominado "Zelda", se afirma que tienen "una dinámica de juego que absorbe y ensimisma" (*Game Boy*, 2001, 64, pg. 10); o también anunciando el juego "Alfred's Adventure" se afirma que este juego "tiene una naturaleza adictiva que te hará volver una y otra vez a por más aventuras exasperantes" (*Game Boy*, 2001, 64, pg. 30). Del juego titulado "The Longest Journey" nos dicen que "nos tendrá pegados a la pantalla hasta que descubramos todos sus secretos" (*Juegos & Cía*, 2001, 17, pg. 26). Se exalta la capacidad de seducción, adicción, de absorber al jugador, de aislarle y sumergirle de forma compulsiva en el juego. "Tribes es el más adictivo de los que he jugado" dice G. Masnov en *Game Live PC* (3, pg. 54).

El proceso de identificación con el personaje de la pantalla puede además contribuir a provocar en el jugador una alteración de la percepción del espacio que lo rodea y del paso del tiempo. Este fenómeno podría acentuar este potencial peligro de ensimismamiento que puede ser mayor aún con la progresiva incorporación de sistemas inmersivos de realidad virtual. Esto supone que cada vez más estamos aprendiendo con los videojuegos a jugar junto a otros y no con el otro.

Conclusiones

Como podemos ver los videojuegos no son ajenos al fenómeno de la violencia, la compulsividad, el sexismo o el aislamiento de nuestros alumnos y alumnas adolescentes y jóvenes. Por lo tanto tenemos que considerar que la acción preventiva implica no sólo a la escuela sino igualmente a determinados aspectos sociales, culturales, económicos, ideológicos y políticos que deben asumir su parte de responsabilidad y buscar mecanismos concretos y adecuados para no contribuir a generar mayor dosis de violencia, compulsividad, sexismo o aislamiento.

Tenemos que ser conscientes y críticos respecto a la clara tendencia homogeneizadora, de la mayoría de los videojuegos que compramos a nuestros jóvenes y niños/as, a presentar una serie de características que, al menos teóricamente, consideramos inadecuadas en las formas de educarles y ayudarles a crecer:

- La violencia como la única respuesta posible frente al peligro,
- El ignorar los sentimientos de los otros,
- La no consideración de las víctimas o la incapacidad de ponerse en el lugar del otro,
- El distorsionar las reglas sociales,
- El favorecer una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres,
- El alentar una visión dantesca del mundo,
- El fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento
- El estimular todo tipo de actitudes insolidarias.

La responsabilidad de la prevención de la violencia escolar, de una acción efectiva en pro de la igualdad de oportunidades de hombres y mujeres, y de prevenir el aislamiento social, exige un papel activo y decidido de las instituciones públicas para contribuir, y en algunos casos imponer a empresas privadas (sean los videojuegos como hemos analizado en este caso, o a la televisión, la prensa, el cine, etc.), a establecer determinadas reglas educativas del juego social: la educación de las futuras generaciones no puede estar supeditada únicamente al beneficio

económico de determinadas multinacionales o empresas. Hay una serie de derechos generacionales reconocidos por los organismos internacionales que deben pasar de meras declaraciones de derecho a normas vinculantes de hecho si no queremos que nuestros sucesores hereden un mundo más injusto, insolidario y violento que el que ya tenemos.

Si creemos en las posibilidades educativas de los videojuegos, que estos videojuegos pueden ser usados para educar, promover la salud y enseñar otros valores considerados positivos; del mismo modo que promueven la violencia y las actitudes negativas, nos tenemos que preguntar por qué las empresas y casas comerciales han elegido la orientación que parece ser "la que más vende". ¿No tendríamos que organizar campañas, empeñarnos en regulaciones que prevengan y no quedarnos en tratar de rehabilitar cuando ya está cometido el daño? ¿O es que la rehabilitación también supone beneficios a determinadas empresas y todos estamos en un círculo de intereses que se realimentan?

Frases importantes:

Algunos videojuegos diseñados con la única finalidad comercial de obtener rentabilidad económica educan en contra de las normas elementales de la educación, en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos.

El contenido de algunos anuncios publicitarios de estos videojuegos ofrece pistas claras acerca del tipo de valores que promueven: «¡CACAREA ... ! mientras ves cómo gastan inmensas sumas de dinero en tus 16 tipos de tiendas y restaurantes. ¡DIVIERTETE! cuando enfermen violentamente mientras intentan comerse un perrito caliente en el giro de 360° de la montaña rusa. Contrata a varias personas, ponles disfraces absurdos y luego despídelas sólo para darte ese gusto" (Anuncio de Theme Park, juego de estrategia para Sega Megadrive y 3DO, distribuido por Electronics Arts, en revista *Superruegos*, 1995, 38).

Estos videojuegos son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada entre la población adolescente y juvenil.

Algunos videojuegos animan a una temprana adopción de los valores consumistas y masculinos dominantes.