

**Diego Levis**

## **Los videojuegos, un fenómeno de masas**

Qué impacto produce sobre la infancia  
y la juventud la industria más próspera  
del sistema audiovisual

1. M. de Fontcuberta - *La noticia*
2. I. Tubau - *Periodismo oral*
3. F. F. Díez y J. Martínez Abadía - *La dirección de producción para cine y televisión*
4. Á. G. Meseguer - *¿Es sexista la lengua española?*
5. M. Á. Ortiz y J. Marchamalo - *Técnicas de comunicación en radio*
6. J. M. Pérez Tornero - *El desafío educativo de la televisión*
7. P. Rodríguez - *Periodismo de investigación: técnicas y estrategia*
8. L. Arfuch - *La entrevista, una invención dialógica*
9. M. López - *Cómo se fabrican las noticias*
10. J. M.ª Perceval - *Nacionalismos, xenofobia y racismo en la comunicación*
11. M. Á. Ortiz y F. Volpini - *Diseño de programas de radio*
12. P. Soler - *La investigación cualitativa*
13. V. Llorens - *Fundamentos tecnológicos en vídeo y televisión*
15. S. Zunzunegui - *La mirada cercana*
16. M. Onaindia - *El guión clásico de Hollywood*
17. D. Levis - *Los videojuegos, un fenómeno de masas*
18. T. Álvarez y M. Caballero - *Vendedores de imagen*
19. J. Key - *Palabras para vender, palabras para soñar*

*para Alejo y Demian*

En colaboración con el Gabinete de Comunicación y Educación  
de la Universidad Autónoma de Barcelona.  
Master de Comunicación y Educación.

Cubierta de Mario Eskenazi

Foto del autor, de Ana Avellana

*1ª edición, 1997*

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier método o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

© de todas las ediciones en castellano,  
Ediciones Paidós Ibérica, S. A.,  
Mariano Cubí, 92 - 08021 Barcelona  
y Editorial Paidós, SAICF,  
Defensa, 599 - Buenos Aires

ISBN 84-493-0370-2  
Depósito legal: B.2998/1997

Impreso en: Liberduplex, S. L.  
Constitució, 19, bloque 8, local 19 - 08014 Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

## CAPÍTULO 16

### LA PREOCUPACIÓN POR LOS EFECTOS

*Casi desde su aparición los videojuegos han sido acusados de provocar adicción y de ser causantes indirectos de comportamientos asociales. Sin embargo, la mayoría de los estudios publicados sobre el tema desmienten los supuestos efectos perjudiciales de los videojuegos. La mayoría de estos trabajos se caracterizan por la fragmentación que hacen de los distintos factores que inciden y determinan la verdadera influencia y alcance de los videojuegos. La trascendencia de los contenidos apenas es tomada en consideración. Las conclusiones a las que así se llega tienden a banalizar algunas de las más importantes objeciones que plantean los videojuegos.*

### 16.1. Objeto de polémica

Consideradas centro de reunión de jóvenes de dudosa honestidad, las salas de billares habían sido siempre tenidas por lugares poco recomendables. Sus coetáneos y de algún modo sucesores, los salones de máquinas recreativas tampoco obtuvieron nunca el aprecio social. Quizá por esto el poder de atracción de los videojuegos sobre los niños y los jóvenes no tardó en despertar preocupación en diferentes sectores de la sociedad estadounidense.

Tras el éxito inicial de *Pong*, la presencia de los videojuegos en los salones recreativos se extendió rápidamente. A lo largo de toda la década de los setenta, y a medida que aumentaba la popularidad de los nuevos juegos electrónicos, se fueron multiplicando las voces que advertían de los peligros que esta nueva forma de entretenimiento entrañaba para la formación de la juventud norteamericana.

Los salones recreativos se transformaron en foco preferente de la ira de las asociaciones de padres. De un modo casi inquisitorial se les convirtió en fuente de toda índole de males atribuyéndoles multitud de efectos nocivos de difícil, por no decir imposible, comprobación. Justificadamente o no, lo cierto es que la presión ejercida por estas asociaciones consiguió que en algunas ciudades norteamericanas se prohibieran los locales de este tipo y que en muchas otras se limitara la edad de acceso y se regulase los horarios de apertura y cierre.

Era sólo el comienzo. A partir de 1980, coincidiendo con el nuevo impulso que tomó el sector tras la aparición de *Pac Man* y de *Space Invaders*, las imputaciones contra los videojuegos se acentuaron. Las quejas y denuncias ya no se dirigían sólo contra los salones sino que alcanzaban también a las consolas domésticas.

Los videojuegos comenzaron a ser acusados de provocar adicción y de ser causantes indirectos de comportamientos asociales. La violencia de la mayoría de los juegos preocupaba seriamente a amplios sectores de la sociedad norteamericana.

Muchos médicos no dudaban en confirmar públicamente el carácter perjudicial de los videojuegos, apoyándose a veces en el diagnóstico de la aparición de nuevos problemas físicos en las manos y en los dedos de los jóvenes jugadores. Existía una gran inquietud y la falta de estudios sobre los verdaderos efectos de los juegos alimentaba los temores. El propio ministro de Sanidad estadounidense de la época, el doctor C. Everett Koop, publicó una declaración en la que acusaba a los videojuegos de producir comportamientos aberrantes en los niños y de crear dependencia. Sin embargo, a pesar de la contundente acusación del ministro, no se adoptó ninguna medida de control o limitación de la venta de videojuegos.

## 16.2. Estudios sobre los efectos

### 16.2.1. Investigaciones iniciales

La virulenta campaña de descrédito contra los videojuegos se perdía, aparentemente, en una ruidosa y poco efectiva sucesión de acusaciones vociferantes cuya repercusión entre los consumidores era casi inapreciable. Envueltos en la polémica, asediados por acusaciones de todo tipo, los salones eran cada vez más frecuentados y las videoconsolas se vendían cada vez mejor.

Desde el campo de la psicología y la pedagogía se empezó a intentar dar respuesta a las inquietudes, muchas de ellas justificadas, que despertaban los posibles efectos negativos de los videojuegos. Las conclusiones a las que llegaron los primeros estudios publicados resultaron sorprendentes.

Contrariamente a la opinión hasta entonces generalizada, la mayoría de estos trabajos no sólo desmentían los supuestos efectos perjudiciales de los videojuegos sino que les atribuían una larga lista de cualidades positivas, apenas matizadas por algunos problemas funcionales de sencilla resolución.

Las conclusiones de estos expertos eran tajantes. «Estoy convencida de que la gente que critica a los videojuegos no entiende lo que éstos implican», afirmaba uno de los autores más citados de esta época (Marks Greenfield, 1985; pág. 14).

Quizás la aparición de justificaciones y alabanzas de este tipo no sea tan sorprendente como parece. Sobre todo si se tiene en cuenta el enorme margen de beneficios que generaban. En 1982, por ejemplo, los videojuegos se convirtieron en la principal fuente de ingresos de la industria estadounidense del entretenimiento (Dorfmann, 1983; pág. 564).

Lo sorprendente es que más de diez años y de millones de consolas después, el contenido básico del debate apenas se haya renovado.

### 16.2.2. Una fuente de virtudes

A partir de un conductismo voluntarista de marcado optimismo, la práctica totalidad de los autores que se han ocupado del tema coinciden en repetir que los videojuegos permiten a los niños familiarizarse con la informática. Advierten, eso sí, que la preeminencia de los niños sobre las niñas en el uso de los videojuegos puede convertir a éstas en futuros ciudadanos de segunda clase en la naciente era de la información.

La práctica totalidad de los analistas coinciden en remarcar las capacidades educativas de los videojuegos, independientemente de la naturaleza de sus contenidos. Muchos sostienen que son también un poderoso instrumento para aprender a administrar numerosos estímulos, provenientes de fuentes de diversa índole, recibidos de manera simultánea. Situación característica de la vida urbana moderna, recalcan. Los videojuegos, además, requieren y desarrollan algunas capacidades videoespaciales cuya carencia representa hoy en día una «deficiencia cultural» (Marks Greenfield, 1985; pág. 157). Y repiten hasta el hartazgo que los videojuegos desarrollan la coordinación entre el ojo y la mano, sin detenerse a pensar qué uti-

lidad puede tener esto en la vida cotidiana —salvo que uno proyecte convertirse en piloto de caza, ninguna, sugiere con ironía David Sheff (1993, pág. 157).

Respecto a esta última cuestión es interesante señalar que más de un autor se apoya en la teoría de Jean Piaget acerca de la importancia que tiene en el desarrollo cognitivo del niño el desarrollo de su capacidad sensomotora. Lo realmente curioso es que Piaget sitúa el período del desarrollo sensomotor del niño en los dieciocho primeros meses de su vida, en la etapa inmediatamente anterior a la adquisición del lenguaje hablado (Piaget e Inhelder, 1982; págs. 15 y sigs.).

En su extensa exposición de alabanzas, subrayan que está comprobado que los niños valoran de un modo muy positivo la posibilidad que ofrecen los videojuegos de apropiarse de la imagen para explorarla de manera activa y personal. También mencionan la existencia de estudios que demuestran que en general constituyen un eficaz instrumento en terapias de rehabilitación de niños con dificultades de aprendizaje, pues facilitan su nivel de concentración y atención.

Desestiman con gran convencimiento el supuesto peligro de adicción que tanta preocupación provoca en muchos padres y educadores. Al fin y al cabo, sostienen, no es menester comparar el atractivo e interés que generan los juegos con una droga o sustancia estimulante cualquiera que sea. Además, contrariamente a lo que se piensa, no fomentan el aislamiento sino que son un instrumento de socialización.

Ante tal riada de elogios no debe sorprender la actitud arrogante de los responsables de las principales compañías del sector quienes no se cansan de repetir que consideran totalmente injustificados los ataques sobre los efectos nocivos de los videojuegos. Amparándose en lo que perciben como una verdadera legitimación de su actividad, algunas compañías han llegado a defender abiertamente el carácter beneficioso de los videojuegos para la formación de los niños.

## 16.3. A propósito de los contenidos

Sin embargo, enturbiando este maravilloso y diáfano paisaje aparece la oscura naturaleza de los contenidos.

Entretenidos en buscar méritos y desmentir acusaciones y tópicos, son escasos los investigadores que se han detenido a analizar qué hay dentro de los juegos.

La muy citada Patricia Marks Greenfield, por ejemplo, afirma que aunque no niega «la extrema importancia de los contenidos», encuentra más interesante concentrar sus esfuerzos principalmente en el estudio de la influencia que ejerce la forma material de los videojuegos, inherente a su propia tecnología (Marks Greenfield, 1994; pág. 34).

Sin llegar a estos extremos, la mayoría de los análisis se caracterizan por la fragmentación sistemática que hacen de los distintos factores que inciden y determinan la verdadera influencia y alcance de los videojuegos. En este marco la trascendencia de los contenidos apenas es tenida en consideración. Las conclusiones a las que así se llega tienden a banalizar algunas de las más importantes objeciones que plantean los videojuegos.

Nadie niega la existencia de un alto número de juegos violentos, sexistas y racistas muy poco recomendables para la formación de un niño. Y sin embargo, es curioso que al mismo tiempo no falten autores que consideren que muchas de las críticas que reciben este tipo de juegos están estructuradas alrededor de ideas estereotipadas. Son los mismos que insisten en afirmar que la mayor parte de las acusaciones contra los videojuegos son injustificadas.

Las divergencias sobre la violencia de los juegos surgen a la hora de establecer el alcance del fenómeno y de valorar las consecuencias de esta clase de contenidos sobre el comportamiento y la formación de los niños y los jóvenes jugadores.

Uno de los recursos más utilizados para aminorar el peso de las críticas consiste en circunscribir la presencia del siniestro estigma de la violencia a un par de géneros determinados. Al mismo tiempo se subraya que existen muchos juegos basados en la reflexión, el azar o la destreza.

Se ha convertido en un lugar común entre los especialistas en videojuegos marcar una gran línea divisoria entre los contenidos de los juegos para consolas y los juegos para ordenador. Según esta distinción, la respetabilidad de los segundos está fuera de toda duda.

Sin embargo, un análisis atento de la evolución de los contenidos de los juegos para PC pone en cuestión las ideas preconcebidas al respecto. Es cierto que el porcentaje de juegos de reflexión ha sido siempre mayor en los ordenadores que en las consolas. Pero esto, en gran medida, ha estado determinado por las limitaciones técnicas de los ordenadores domésticos, poco apropiados para los juegos que requerían movimientos rápidos. De todas formas, nada ha impedido nunca la proliferación de juegos violentos y pornográficos o semipornográficos destinados a los ordenadores personales.

La continua mejora de las prestaciones de los ordenadores y la generalización del CD-ROM está provocando la desaparición de las fronteras entre los juegos destinados a uno u otro soporte. Cada vez es más habitual la edición casi simultánea de los mismos juegos en versiones para consola y para ordenador, lo cual hace absurdo cualquier intento de diferenciación. Como símbolo incontestable de esta tendencia debe retenerse el anuncio de Sega del lanzamiento de versiones para PC de todos sus juegos.

## CAPÍTULO 17

### GÉNEROS Y TIPOS DE JUEGOS

*Los videojuegos, como la literatura, el teatro o el cine, proponen la visita a mundos imaginarios, con el añadido de una interactividad que no puede ofrecer ningún otro espectáculo o arte. Sin embargo, falta inventar una nueva forma de escritura, propia de los videojuegos, capaz de explotar las posibilidades que ofrece el desarrollo de las tecnologías informáticas en que se apoyan. Algunos autores piensan que la pobreza narrativa y la falta de originalidad de los videojuegos se debe a la ausencia de un genio artístico capaz de crear este nuevo lenguaje. Pero también cabe la posibilidad de que el problema radique en las limitaciones que impone la propia naturaleza informática del medio.*

*Los videojuegos pueden ser divididos en géneros. Aunque es habitual la proliferación de productos híbridos en los que se mezclan ingredientes provenientes de géneros diferentes.*

### 17.1. ¿Qué secretos esconden?

Como afirma el investigador canadiense Jean-Paul Lafrance (1994a, pág. 11), «aquello que por convención se denomina los videojuegos, constituye un conjunto bastante heteróclito de juegos antiguos y nuevos para públicos variados». Sería necesario, observa el citado autor, distinguir los efectos de los juegos sobre diferentes tipos de personas en función de los diversos géneros de juego.

Los videojuegos, como la literatura, el teatro o el cine, proponen la visita a mundos imaginarios, con el añadido de una interactividad que no puede ofrecer ningún otro espectáculo o arte. Todo juego se apoya en un guión, por más simple que éste sea y por poca relevancia que pueda tener para los jugadores el desarrollo y desenlace de la narración eventualmente propuesta. Quizás, como remarcan algunos expertos, falta inventar una nueva forma de escritura, propia de los videojuegos, capaz de explotar las posibilidades que ofrece el desarrollo de las tecnologías informáticas en que se apoyan.

Es lícito considerar, como hacen diversos autores, que la pobreza narrativa y la falta de originalidad de los videojuegos se debe a la ausencia de un genio artístico capaz de crear este nuevo lenguaje. Pero también cabe la posibilidad de que el problema radique en la propia naturaleza informática del medio pues:

El videojuego es un producto mecánico, frío. Su imaginario es distante, desprovisto de emociones y sentimientos. No vehicula ningún mito, ni ofrece ningún lugar a los sueños. El actor menos carismático tiene infinitamente más presencia que el personaje más realista de un videojuego, aunque esté digitalizado a partir de los rasgos de una estrella (de cine) (Jolival, 1994; pág. 44).

La evolución de la narración en un videojuego suele estar supeditada a factores más propios del azar que a la supuesta lógica del relato. Incluso en los juegos más elaborados la historia de ficción suele desarrollarse en un plano secundario de interés.

### 17.2. Los juegos: una propuesta de clasificación

Como el resto de los medios de expresión, los videojuegos también pueden ser divididos en géneros, cada uno de los cuales con sus propias características. Esto no impide que, al igual que en el cine o en la literatura, sea habitual la proliferación de productos híbridos en los que se mezclan ingredientes provenientes de géneros diferentes. Sin duda esto dificulta notablemente el intento de realizar una clasificación exhaustiva y precisa de los videojuegos. En más de una ocasión dos géneros diferentes comparten características comunes, lo que a veces puede dar pie a confusiones.

Los videojuegos pueden dividirse de acuerdo a los siguientes géneros, algunos de los cuales están íntimamente ligados entre sí:

1. Juegos de lucha
2. *Beat'em up* o juegos de combate
3. *Shoot'em up* o juegos de tiro
4. Juegos de plataforma
5. Simuladores
6. Deportes
7. Juegos de estrategia
8. Juegos de sociedad
9. Ludo-educativos
10. Porno-eróticos

### 17.2.1. Juegos de lucha

Se trata de un género que atraviesa un momento de gran popularidad. Títulos como *Virtua Fighter*, *Mortal Kombat*, *Tekken* o el ya clásico *Street Fighter*, en sus diferentes versiones, obtienen importantes cifras de venta.

Aunque inicialmente se desarrollaron en los salones recreativos, los juegos de lucha se han adaptado perfectamente a las consolas.

El juego consiste en una lucha, cuerpo a cuerpo, entre dos personajes elegidos y controlados por los jugadores. En la opción contra la máquina, el jugador debe ir venciendo uno a uno a todos los rivales que le opone el programa. A medida que avanzan las fases del juego el diseño gráfico de los escenarios en los que tiene lugar la acción va modificándose. Aunque la lucha suele basarse en las artes marciales orientales, muchas veces los personajes disponen de armas de diferente tipo para atacar a su adversario. No existen enemigos predeterminados por el programa, sino que los roles son intercambiables. Los personajes generalmente representan luchadores humanos que transmiten un aire marcial, muchas veces remarcado por trajes militares. En otras ocasiones los luchadores son monstruos alienígenas, dinosaurios o dragones.

Los juegos protagonizados por personajes humanos acostumbran a incluir al menos un personaje femenino. Las luchadoras son un poco más pequeñas y menos fuertes que sus rivales masculinos. Los escenarios suelen ser tenebrosos. A veces se recurre a una iconografía de tintes apocalípticos que podría describirse como «futurismo posnuclear».

Estructuralmente todos estos juegos repiten esquemas similares, apenas disimulados por las variaciones de su diseño gráfico o las mejoras derivadas de los avances tecnológicos.

Entre los juegos de lucha se encuentran los videojuegos con mayor contenido de violencia explícita y de sangre. El creciente realismo de las imágenes y de los movimientos de los personajes hace aumentar progresivamente el nivel de violencia de los juegos de este controvertido género.

### 17.2.2. *Beat'em up* (golpéalos a todos) o juegos de combate

En más de una ocasión confundidos con los juegos de lucha, los juegos de combate comparten con éstos su extrema violencia. Como en los juegos de lucha, el jugador asume la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa.

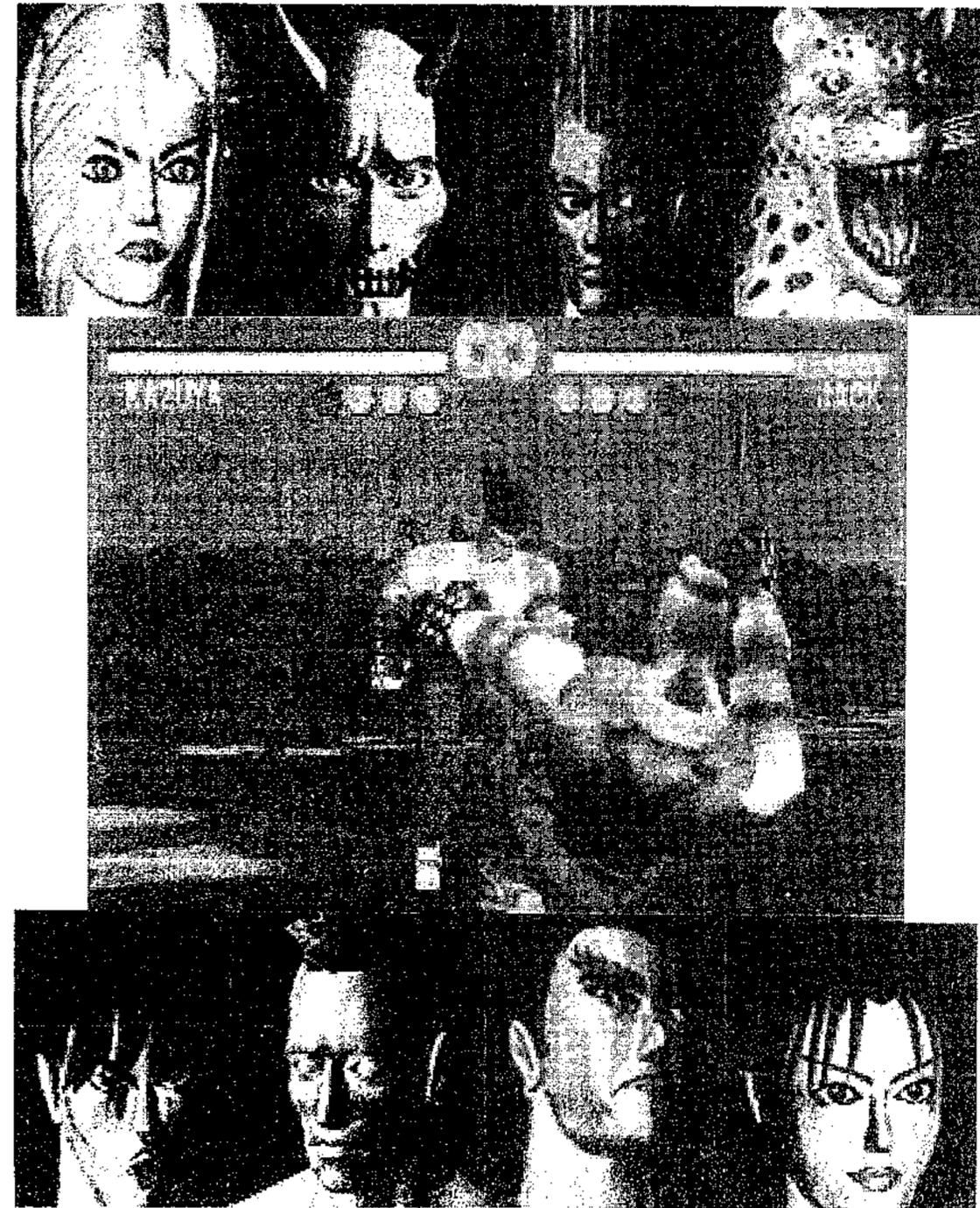


FIGURA 16. *Juegos de lucha: Tekken de Namco, creado para máquina recreativa, posteriormente ha sido adaptado para consola.*

Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y en muchas ocasiones los personajes son jóvenes de aspecto informal. De todas formas existen infinidad de protagonistas y escenarios de características muy diferentes. Justificándose muchas veces en una ligera excusa argumental, el verdadero objetivo de estos juegos consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista del modo más rápido y efectivo. La violencia se presenta como la única solución posible para resolver todos los problemas y como el único medio para conseguir sobrevivir en un mundo hostil y peligroso.

La aparición en la pantalla de todos los enemigos y obstáculos que va encontrando el jugador en su camino se repite de una manera cíclica durante todo el desarrollo del juego.

Esta última característica, producto de las limitaciones tecnológicas de los programas, llevó a la psicóloga norteamericana Sherry Turkle a remarcar que en este tipo de juegos de acción, la posibilidad de sobrevivir depende en gran medida de la capacidad del jugador para memorizar las reglas que dirige el programa (Turkle, 1984; pág. 73). No obstante, la validez de esta observación no puede servir para legitimar la violencia desmedida de muchos juegos informáticos.

El actual auge de los juegos de lucha ha relegado a los juegos de combate a un segundo plano de interés. Por otro lado, la falta de renovación de sus propuestas ha llevado a este género a un callejón de difícil salida. Se trata también de un género nacido en los salones recreativos y que ha sido trasladado con gran aceptación a las videoconsolas.

### 17.2.3. *Shoot'em up* (dispárale a todos) o juegos de disparo

Los juegos de este género son, junto con los juegos de lucha y de combate, los videojuegos violentos por antonomasia. El único objetivo de este tipo de juegos es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla.

Básicamente existen dos tipos de juegos que, aunque reúnen características diferentes, pueden ser englobados dentro de este género.

Los primeros son los derivados de los arquetípicos «marcianitos» nacidos bajo la estela del célebre «Invasores del espacio» (*Space Invaders*) de finales de los setenta.

Entre los segundos se incluyen todos los juegos que, de un modo u otro, siguen la tradición de los clásicos tiros al blanco de las ferias y que tienen su antecedente directo en las máquinas de tiro electromecánicas. Estas máquinas ocuparon durante décadas un lugar secundario en los salones recreativos, a la sombra de las máquinas del millón.

En los videojuegos de este tipo los blancos suelen ser personajes humanos o vehículos pilotados por humanos. A diferencia de los juegos de tiro de las ferias la buena puntería no es un requisito importante para hacer diana y ganar.

No es extraño que la acción tenga lugar en un campo de batalla, un cuartel o cualquier otro escenario militar y que tanto el protagonista como sus adversarios formen parte de un ejército o un grupo paramilitar. Otras veces el juego se desarrolla en ambientes futuristas. En estas ocasiones los enemigos asumen la forma

de robots, alienígenas y naves espaciales que amenazan con la destrucción de la Tierra.

Algunos juegos se trasladan hacia escenarios urbanos. El jugador asume entonces la identidad de un justiciero policía de gatillo rápido y dudosa moralidad que dispara indiscriminadamente contra los presuntos delincuentes que van apareciendo en la pantalla. Gracias a la réplica de una pistola, los jugadores pueden «realmente» disparar, aumentando así la sensación de protagonismo que les ofrece el punto de vista subjetivo que caracteriza a la mayoría de estos juegos.

No importa cuál sea el escenario, ni cuál la excusa argumental elegida por los diseñadores del juego, ni si se trata de un juego de «marcianitos» o de un juego de tiro al blanco. Al margen de cualquier consideración cívica o moral, el único objetivo de los *shoot'em up* es siempre matar y destruir por el solo y exclusivo hecho de hacerlo.

Tras un período de cierta decadencia, el espectacular éxito de *Doom*, un juego hiperviolento creado originalmente para PC, ha supuesto el punto de partida de una renovación estilística que ha vuelto a despertar el interés del público por este género.

### 17.2.4. Plataforma

Es el género por excelencia de las videoconsolas. *Super Mario* y *Sonic*, los juegos sobre los que Nintendo y Sega han construido su universo y su poder, son juegos de plataforma.

Como en los juegos de combate, en los videojuegos de este tipo el personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión. En los juegos de plataforma la misión, en general, consiste en rescatar a una princesa. El personaje puede ir recogiendo «super poderes» y acumulando «vidas» que le permiten avanzar con mayor facilidad a través de los obstáculos cada vez más difíciles y los adversarios más peligrosos que se le anteponen en el camino.

A medida que el jugador va superando las diferentes pantallas o etapas del juego, la complejidad de los decorados y la dificultad del juego aumentan. Existe un número importante de programas que pueden ser considerados híbridos entre los juegos de combate y los de plataforma. No obstante, la diferencia fundamental entre ambos géneros es que en los juegos de plataforma el jugador tiene recursos para sortear todos los obstáculos que encuentra en su recorrido, sin necesidad de destruirlos o eliminarlos. Claro que también dispone de medios más contundentes para desembarazarse de sus enemigos.

Los juegos de plataforma han cumplido un papel fundamental en la incorporación de laberintos y de pasadizos secretos en el desarrollo de los programas de entretenimiento informático.

El héroe acostumbra a ser un personaje de dibujo animado infantil que puede representar a un ser humano o a un animal humanizado al estilo «Disney». Siguiendo la misma línea estética, los enemigos pueden ser tortugas, patos, peces o monos, dragones o robots de rasgos inocentes, fantasmas, momias u hongos animados. De hecho cualquier figura puede llegar a ser un enemigo aceptable, aunque rara vez los adversarios adoptan forma humana.

El conjunto casi siempre presenta un aspecto muy poco agresivo. Este género ha sido siempre el preferido a la hora de editar juegos protagonizados por personajes infantiles populares. Estos rasgos hacen que en muchas ocasiones los juegos de plataforma sean utilizados para sostener posturas acriticas sobre el contenido de los videojuegos.

### 17.2.5. Simuladores

Hace décadas, cuando los videojuegos informáticos ni siquiera eran experimentos de laboratorio, en los salones recreativos ya existían máquinas de juegos de conducción de coches y de motos. Los primeros juegos de este tipo aparecieron a principios de los cuarenta y, a lo largo de más de treinta años, fueron incorporando mejoras y nuevas técnicas que añadían mayores dosis de realismo.

A partir de los años cincuenta comenzaron a utilizar imágenes de carreteras reales que se proyectaban sobre una pantalla. El jugador debía controlar un coche de juguete a escala que se mantenía suspendido sobre la pantalla. Los más sofisticados permitían cambiar de marcha, acelerar y frenar con sus respectivos pedales. Ofrecían efectos de sonido sincronizados con el desarrollo del juego, tenían detector de choques y un tablero de indicadores que incluía velocímetro y cuentarrevoluciones. Incluso algunas de estas máquinas reproducían casi a la perfección el interior de los coches. A pesar de utilizar imágenes de origen cinematográfico, nunca fueron llamados videojuegos.

El *Simulador Sensorama*, inventado en 1961 y considerado uno de los principales antecedentes preinformáticos de la realidad virtual, no era más que un simulador de viaje en motocicleta similar a los anteriores, al que se le habían añadido diferentes dispositivos para aumentar la sensación de realismo.<sup>36</sup> El problema y quizá la razón de su fracaso, es que el sistema no permitía ningún tipo de interactividad.

Los actuales simuladores de conducción, enormemente populares en los salones recreativos, mantienen todavía una estructura física similar a la de estos juegos electromecánicos. El creciente realismo de las imágenes y la rápida respuesta del programa a la acción de los jugadores ha convertido a estos sofisticados juegos de simulación en el foco de atracción de los locales en los que están instalados. Sin embargo, y a pesar de los significativos progresos conseguidos gracias a la utilización en el desarrollo de los juegos de las tecnologías más avanzadas de la informática aplicada al entretenimiento, estas máquinas todavía no han conseguido reproducir la sensación de conducir un vehículo real.

Además de los diferentes simuladores de conducción de coches y de motos destinados a salones recreativos, ordenadores personales y consolas, existe una amplia gama de simuladores de todo tipo. Los más populares son los simuladores de vuelo, especialmente entre los usuarios de ordenadores personales.

Muchos de los juegos basados en simuladores de aviones, vehículos militares y naves espaciales pueden ser considerados sofisticados *shoot'em up* (o juegos de tiro).

36. Además de la visión estereoscópica, se le habían añadido mecanismos de estímulo de los sentidos del oído, del tacto y del olfato.

La mayoría de los actuales juegos y de las instalaciones basadas en la realidad virtual reúnen también las características básicas de los géneros de acción.

### 17.2.6. Juegos de deporte

Los juegos inspirados en deportes han disfrutado siempre de una gran aceptación entre el público. Cuando Atari instaló en una sala de billares el primer videojuego, junto a las máquinas del millón y a los juegos de tiro al blanco y de conducción había también diferentes juegos electromecánicos basados en deportes, especialmente de básquet y béisbol. Incluso, el mismo *Pong* era un juego que recordaba al tenis.

Los juegos de deporte a veces son asimilados a los juegos de acción o a los simuladores. Pero salvo algunos casos específicos como los juegos de boxeo, torneos de kárate y similares, y quizá también ciertos juegos de carreras de coches, la comparación resulta injustificada. Los juegos basados en deportes reúnen algunas características específicas que los distinguen del resto de los géneros. La existencia de algunos juegos híbridos no debe llevar a la confusión.

Quizás en el futuro, a medida que la tecnología permita alcanzar un mayor realismo y sobre todo una mayor inmersión, sea adecuado comenzar a denominarlos simuladores deportivos. El sistema *Mandala*, que utiliza técnicas próximas a la realidad virtual, puede ser considerado el precursor de este nuevo tipo de simulador deportivo que se adivina en el horizonte.

La principal baza que tiene a su favor un videojuego de deporte es la popularidad y el atractivo del propio deporte en el que está inspirado. Aunque algunos deportes se prestan mejor a las características del medio, la mayor parte de los deportes de equipo y los más populares entre los individuales han sido adaptados al menos alguna vez a un juego informático.

Desde el fútbol, del cual existen infinidad de programas destinados a todos los deportes, hasta el golf, pasando por el básquet, el tenis, el hockey sobre hielo o el béisbol, son muy pocos los deportes a los que no se puede jugar con un videojuego. Hay juegos de fútbol sala y de fútbol americano, de rugby, de boxeo, de voleibol y de voley playa, de atletismo, de esquí, de squash y hasta de ping pong. Existen juegos de deportes para máquinas recreativas, para ordenador personal, para videoconsolas de nueva y de vieja generación, juegos en cartuchos y en CD-ROM, para CD-i y para cualquier otro formato.

Los videojuegos de deporte tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con los amigos. Todo lo cual termina por convertirlos en uno de los géneros más versátiles y menos polémicos.

### 17.2.7. Estrategia

A diferencia de los videojuegos pertenecientes a otros géneros que explotan el instante y la reacción rápida del jugador, los juegos de estrategia se apoyan en la duración y la reflexión. Existen diferentes tipos. Los más populares son las aventuras gráficas, los juegos de rol, los juegos de guerra (o *war-games*) y los simuladores de

sistemas. Entre otros, hay simuladores de sistemas urbanos, económicos, ecológicos e históricos.

En general, los juegos de estrategia se basan más en el interés del tema propuesto, el desarrollo argumental, las opciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles que en el realismo de sus gráficos o la velocidad de respuesta de las imágenes que aparecen en la pantalla. Esto no impide que los aficionados valoren la calidad de las imágenes y los efectos de sonido de los juegos. En este sentido la evolución de estos juegos ha estado íntimamente ligada a los avances tecnológicos.

Las películas interactivas pueden considerarse una versión sofisticada de las aventuras gráficas, un tipo de juego cuya principal característica es ofrecer una combinación equilibrada de reflexión y acción. Las aventuras gráficas, como todos los juegos de estrategia, se adecuan a la perfección a las características tecnológicas de los ordenadores personales. En el mercado también existe un catálogo bastante amplio de juegos de este tipo destinados a las videoconsolas.

Aunque en general no suelen ser asociados con los géneros violentos, la violencia y la destrucción ocupan un lugar importante en muchos juegos de estrategia, especialmente en las aventuras gráficas, los juegos de rol y los juegos de guerra.

Además de los mencionados, existe otro tipo de juegos de estrategia. Se trata de rompecabezas y acertijos espaciales, que tienen reglas de fácil asimilación y requieren una gran concentración. Son especialmente adecuados para las consolas portátiles, aunque también hay un número importante de títulos para ordenadores personales. En los salones recreativos rara vez falta alguna máquina con un juego de este tipo. El más popular es el archiconocido *Tetris*.

### 17.2.8. Juegos de sociedad

Son adaptaciones de los juegos clásicos de salón —ajedrez, solitario, tres en raya, bridge, monopoly, otelo, scrabble y muchos otros—. Inexistentes en los salones recreativos y con una presencia casi inapreciable en las consolas, es un género casi exclusivo de ordenador personal. Pueden asimilarse a los juegos de estrategia.

### 17.2.9. Ludo-educativos (*edutainment*)

Se trata de programas que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos. El lanzamiento de los nuevos sistemas multimedia ha propiciado la proliferación de títulos que responden a estas características. No en balde son muchas las empresas que consideran que el ludo-educativo se puede convertir en una de las claves para el futuro comercial del multimedia.

A pesar de la aparente novedad del concepto, a la que aluden muchos de sus propulsores, en rigor no se trata de una idea nueva. Desde la aparición de los primeros microordenadores, las empresas del sector se habían mostrado interesadas en subrayar el potencial educativo de determinados programas de entretenimiento.

La propia Nintendo, a finales de la década pasada y a principios de la actual, lanzó al mercado varios juegos con contenidos educativos que posteriormente no

tuvieron ninguna continuidad. Esto permite pensar, en contra de lo que manifiesta la propia empresa, que la aceptación del público fue poco entusiasta.

### 17.2.10. Porno-erótico

Además de los géneros citados, existe un tipo de programas, a los cuales se puede considerar juegos, basados en el erotismo y la pornografía.

No se trata de un género de reciente aparición. Por el contrario, siempre han existido juegos para ordenador con contenidos eróticos y pornográficos. Incluso, durante la segunda mitad de los años ochenta una empresa japonesa producía sin licencia juegos de este género para la consola Nintendo y en los salones recreativos es habitual encontrar juegos con contenidos eróticos.

La calidad de imagen y sonido y las posibilidades de almacenamiento que ofrece el CD-ROM han aumentado el interés del público por los programas de este tipo. La amplitud del catálogo de programas para CD-ROM con contenidos eróticos y pornográficos revela que se trata de un mercado de proporciones considerables. Un mercado al que diversas fuentes otorgan un papel primordial como motor de las ventas de lectores de CD-ROM, tal como en su día las películas pornográficas ayudaron a impulsar las ventas de magnetoscopios.

La proliferación de títulos porno-eróticos destinados a la nueva consola *Neo Geo CD* y la salida al mercado de juegos para la *PlayStation* de Sony que incorporan elementos de un claro contenido erótico ponen de manifiesto que el fenómeno ha empezado a extenderse hacia el universo de las videoconsolas.



FIGURA 17. Juegos eróticos. En la imagen puede leerse: PROSTITUTA: Yo sólo trabajo con clientes habituales. ¡Soy una chica respetable y no acepto a cualquiera! (Leather Godness of Phobos 2 juego para PC).

## CAPÍTULO 18

### ¿QUIÉNES JUEGAN Y POR QUÉ LES GUSTA?

*Hay una tendencia bastante generalizada a creer que los videojuegos son sólo un asunto de niños y adolescentes varones. Sin embargo, cada vez son más las niñas que juegan a los videojuegos. En los países industrializados nueve de cada diez niños y niñas entre 8 y 16 años han jugado alguna vez con una consola o con un ordenador. Y una gran mayoría de ellos tienen al menos una videoconsola o un ordenador en su casa. Son también muchos los hombres adultos aficionados a los juegos informáticos. Existen diferentes opiniones acerca de los motivos por los cuales los videojuegos resultan atractivos para los niños y jóvenes. Las corporaciones industriales y financieras tienen interés en (re)apropiarse (y controlar) de un modo rentable la utilización del tiempo que la tecnología (y la lucha sindical) ha ayudado a liberar.*

### 18.1. Las niñas también juegan

Existe una tendencia bastante generalizada a creer que los videojuegos son sólo un asunto de niños y adolescentes varones. Si bien todos los estudios sociológicos confirman que los videojuegos atraen más a los varones, también demuestran que el interés de las niñas no es desdeñable. Incluso, alguna de estas investigaciones pone de manifiesto que se han convertido en el juguete preferido de muchas de ellas.

Las diferencias en la actitud hacia los videojuegos de niños y niñas tienden a disminuir. Aunque las niñas juegan menos que los varones, para una amplia mayoría de ellas se trata de una actividad divertida que les gusta hacer.

Sin embargo, existen prejuicios muy arraigados. Algunos «investigadores» han llegado a afirmar que las mujeres están menos predispuestas a los juegos informáticos a causa de supuestas dificultades para adaptarse a ciertos aspectos espaciales y de destreza, necesarios para jugar (cit. por Provenzo, 1991; pág. 60). No se les ocurre pensar, a estos sesudos autores, que quizás a las niñas no les ilusionen tanto como a sus hermanos y amigos porque los juegos rara vez están concebidos para ellas. Por ejemplo, se ha comprobado que los juegos de acción, muy populares entre los varones, apenas atraen a las niñas.

Más allá de algunas diferencias que se observan en el consumo de niños y niñas, los videojuegos han alcanzado un nivel masivo de difusión. Las cifras son concluyentes. En Estados Unidos, Europa y Japón más de nueve de cada diez niños y niñas entre 8 y 16 años han jugado alguna vez con una consola o con un ordenador.

Entre siete y ocho de cada diez niños europeos tienen al menos una videoconsola o un ordenador en su casa, dándose numerosos casos de multiequipamiento.<sup>37</sup> En Estados Unidos y Japón las tasas de penetración son superiores.

### 18.2. ¿Y los adultos?

A pesar de que se aprecia un aumento de mujeres entre los jugadores, en Europa los usuarios de videoconsolas siguen siendo mayoritariamente varones menores de 16 años (véase tabla 5).

Sin embargo, se sabe muy poco sobre los segmentos de público a los que se dirigen los programas de juego y acerca de los factores que determinan la afición en personas de edades y sexo diferente. Los niños no juegan necesariamente a lo mismo que los adolescentes ni éstos a lo mismo que los adultos.

37. Según la encuesta de la C.E.C.U., en 1994 el 78% de los niños españoles entre 8 y 15 años tenía en su casa algún tipo de sistema de juego informático, de los cuales el 62% poseía una videoconsola, el 29% una consola portátil y 23% un ordenador personal.

Según diferentes estimaciones, entre un 10% y un 20% de los hombres adultos juegan a los videojuegos. Aunque la mayor parte lo hace de una manera muy esporádica y derivada del juego con sus hijos, existe la tendencia de que el número de adultos aficionados a los juegos informáticos aumente. El ordenador personal es el soporte preferido.

6-8 años .....	18,3 %
9-11 años .....	24,2 %
12-13 años .....	23,3 %
14-16 años .....	19,1 %
más de 16 años .....	15,1 %
65% Niños .....	35% Niñas

Fte.: Sega España (*Juegos y Juguetes de España*, n. 129, Barcelona, 1994).<sup>38</sup>

TABLA 5. *Reparto del consumo de videojuegos (consolas) en España por edad y sexo*

Es muy probable que las estimaciones que existen sobre el porcentaje de adultos que juega habitualmente a los videojuegos, sea con ordenador o con consola, no reflejen el alcance del fenómeno. Las cifras que se manejan deben ser tomadas con mucha cautela debido a la dificultad que supone, en muchas ocasiones, obtener respuestas sinceras sobre esta cuestión. Los adultos muestran un cierto recelo o pudor en reconocer públicamente que «pierden el tiempo» jugando a los «marcianitos». Existe el temor de que esta actividad sea considerada socialmente reproachable o cuanto menos, dudosa. Muy difícil resulta librarse de los siglos de represión sobre el placer de jugar que caracteriza a la civilización occidental.

Jugar es cosa de niños y de jóvenes, y quien de adulto juega desperdicia un tiempo precioso que debería dedicarse al trabajo o a otra actividad útil. No importan los cambios ni la tolerancia nueva pues en la memoria colectiva permanece intacto el miedo al oprobio que acompaña a quien del buen camino se aparta.

No extraña por esto conocer los datos de una encuesta realizada en Francia. Este estudio pone de relieve que mientras el 41% de los padres declaran que jamás juegan a los videojuegos, sólo el 13% de los niños dicen que sus padres no juegan nunca (Chevaldonné, 1994; pág. 113). Pero hoy ninguna condena moral espera a quien consume tiempo en actividades lúdicas, sino, por el contrario, se las promueve y fomenta. No en vano los excedentes de tiempo en la producción de bienes y servicios son la materia prima de una industria —la industria cultural— de enorme importancia estratégica y económica. Precisamente, en la disponibilidad de tiempo libre y en la calidad de éste reside la posibilidad de expansión de las nuevas tecnologías.

Resulta paradójico que un sistema económico que se ha desarrollado a partir de la exaltación del trabajo deposite sus expectativas de crecimiento en una industria

38. Arnal-Busson (1995), Bruno (1993) y Chevaldonné (1994) dan cifras similares para Francia. En Estados Unidos y Japón la media de edad de los aficionados a los videojuegos es mayor (Sheff, 1993; 318).

que se sustenta en la utilización *ociosa* del tiempo. Esta situación genera efectos perversos tanto sobre la idea del trabajo como en la forma de entender la diversión. En mi opinión, no nos aproximamos al cambio de valores que propugnaba Paul Lafargue en su clásico *El derecho a la pereza*. Estamos ante un fenómeno de carácter económico y político de grandes dimensiones, derivado del interés de las corporaciones industriales y financieras de (re)apropiarse (y de controlar) de un modo rentable el tiempo que la tecnología (y la lucha sindical) ha ayudado a liberar.

### 18.3. El tiempo, factor de controversia

El tiempo, en su transcurrir, marca los grandes períodos de nuestras vidas, y su medición y administración estructuran nuestras actividades diarias. Hay un tiempo para dormir, un tiempo para comer, un tiempo para trabajar o estudiar y un tiempo convencionalmente denominado libre, que se suele ocupar en diversas actividades de ocio.

A los videojuegos se les suele acusar de sobrepasar el tiempo que, según esta estricta división, les corresponde. Pero las encuestas sobre el uso del tiempo libre de niños y jóvenes desmienten esta imputación.

El consumo semanal de televisión, por ejemplo, es entre seis y ocho veces superior a la media de tiempo consumido por los videojuegos. Entre los niños españoles los juegos informáticos se sitúan en un modesto quinto lugar en el uso del tiempo libre (CECU 1993). Al menos eso es lo que se desprende de las respuestas de los propios interesados. Según diferentes estudios, la media de consumo diario de videojuegos de niños y adolescentes oscila entre una hora por día en Europa y dos horas en Estados Unidos. En principio, el tiempo dedicado a los videojuegos quita audiencia a los programas de televisión dirigidos al público infantil y juvenil. Sea como fuere, la utilización de videoconsolas aumenta el tiempo pasado delante de la pantalla del televisor.

No obstante, es muy probable que en términos globales el tiempo dedicado a jugar a los videojuegos esté tomado más de la lectura y de otras formas de juego que de la televisión. En este punto se centra una de las preocupaciones más frecuentes (y comprensibles) que provoca su uso.

La fundadora de una asociación estadounidense de vigilancia de los efectos de la televisión en los niños resume perfectamente los motivos de esta inquietud: «Jugar demasiado a los videojuegos se convierte en problemático, no a causa de lo que se hace, sino por aquello que ya no se tiene tiempo de hacer» (cit. en Sheff, 1993; pág. 159).

### 18.4. ¿Qué los hace atractivos?

Existen diferentes opiniones acerca de los motivos por los cuales los videojuegos resultan atractivos para los niños y jóvenes. Greenfield (1985, pág. 139) y Provenzo (1991, págs. 38 y sigs.) citan diversos estudios realizados a principios de los años ochenta por el investigador norteamericano Thomas Malone, que atribuyen la popularidad de los juegos informáticos a los siguientes factores:

- a) la existencia de una meta que debe alcanzarse (cualidad común a todos los auténticos juegos, subraya Greenfield);
- b) las imágenes visuales en movimiento;
- c) el recuento automático de puntos;
- d) la velocidad;
- e) el azar.

Greenfield añade que la existencia de distintos niveles que caracteriza a los videojuegos incrementa el interés durante un período más prolongado de tiempo pues siempre existe un reto añadido que el jugador debe superar (Marks Greenfield, 1993; pág. 163).

Los hermanos Lediberder señalan que el atractivo de los videojuegos debe atribuirse a su capacidad de proporcionar a los jugadores una combinación acertada de competición, de realización de un desafío, de dominio de un sistema, de curiosidad por el relato y de espectáculo. Contrariamente a lo que sostienen la mayor parte de los expertos, afirman que el placer por el relato es mayor que el que ofrece la interactividad ya que «la mayoría de los jugadores prefieren ser los juguetes de un relato bien construido que los actores de escenas repetitivas» (Lediberder, 1993; pág. 117).

No obstante, cuesta estar de acuerdo con esta opinión. De hecho, la atracción que ejercen los videojuegos sería inexplicable si los usuarios no valoraran más la posibilidad que ofrecen de controlar lo que sucede dentro de la pantalla que la eventual espectacularidad de las imágenes o la riqueza del relato. Cualquier película o serie de televisión, por más mediocre que sea, ofrece imágenes más perfectas e historias más elaboradas que el juego más realista.

Los videojuegos, como otras formas de entretenimiento, son también una fuente de estimulación que le permite a mucha gente luchar contra el aburrimiento y dar un escape temporal a sus problemas cotidianos. Para Sherry Turkle los ordenadores son una herramienta de autoafirmación ya que los juegos plantean una competencia individual. Según esta autora, el ordenador, en apariencia perfecto, provoca en el jugador un sentimiento de ansiedad respecto a su propia perfectibilidad. La máquina no deja resquicios para la autocomplacencia ya que el juego siempre se mantiene abierto a la posibilidad de realizar la prueba perfecta. En este contexto todo lo que no haga a la complejidad del juego es un aspecto totalmente secundario (Turkle, 1984; pág. 93).

La fascinación que ejerce la violencia de los videojuegos puede explicarse recurriendo a Aristóteles, quien señala que situaciones que se ven con desagrado en la vida real causan placer cuando se contemplan en imágenes (Aristóteles, 1994; pág. 24). Aunque no hay que olvidar que la posibilidad que tiene el jugador de modificar el rumbo de la acción añade complejidad al análisis. A diferencia del espectador de una película, el usuario de un videojuego participa activamente en los actos violentos que está mirando. Quizá, justamente, el secreto de su atractivo se encuentre en la posibilidad que ofrece el videojuego de pasar de la mirada a la acción. Convirtiéndose, a través de este gesto, en una ficción que se vive intensamente y que le permite a quien juega transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo.

## CAPÍTULO 19

### ¿QUÉ IMAGINARIO? ¿PARA QUÉ MUNDO?

*Alrededor de dos tercios de los videojuegos para consolas y para salones recreativos y un número creciente de los juegos para ordenador pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte. La aparición de la nueva generación de videoconsolas se ha visto acompañada por una proliferación de juegos de lucha y de combate de una violencia despiadada y de un gran realismo que pone en cuestión el supuesto carácter simbólico de la violencia de los videojuegos. El verdadero problema radica en que la violencia vende.*

*Muchos investigadores consideran que existe un paralelismo entre ver televisión y jugar a los videojuegos. Sin embargo, los videojuegos, a diferencia de la televisión o el cine, no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega.*

*Los videojuegos proponen una visión paranoide de la realidad en la que el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatoria y el Otro siempre es un enemigo que debe ser eliminado. No hay historia ni contexto, sólo una amenaza y la necesidad de actuar.*

### 19.1. Una justificación imposible

La existencia de juegos de contenidos muy diferentes no debe servir como coartada para ocultar que alrededor de dos tercios de los programas para máquinas recreativas y para consolas domésticas y portátiles y un número creciente de los juegos para ordenador pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte. Entre ellos muchos de los títulos más populares entre los aficionados más jóvenes.

Sin embargo, son muchos los expertos que minusvaloran los posibles efectos nocivos que este tipo de contenidos puede tener en niños y adolescentes. El argumento es siempre parecido: la violencia forma parte de la sociedad, repiten como si se tratara de una maldición divina que todo lo puede justificar. Por lo tanto, concluyen, no hay ningún motivo especial para preocuparse por los contenidos violentos de los videojuegos (y por extensión de ningún otro medio de expresión). Al fin y al cabo, cómo discernir los posibles efectos de la violencia de los videojuegos, de los ocasionados por la brutalidad y el sadismo de las películas o los causados por la catarata de muertes, explosiones y destrucción que desborda la televisión, o, por qué no, los originados por los desmanes de la vida cotidiana.

No hay límites para el determinismo social que todo lo inunda y paraliza y para el cual nada, o casi nada, tiene en sí mismo entidad suficiente para merecer una atención especial.

Los videojuegos, afirman, son un entretenimiento estupendo que se adecua bien a la realidad del niño nacido en la era de la imagen y que responde al modelo social en el que vive. No son más perniciosos que la televisión. Todo depende de lo que se haga con ellos, pues sus supuestos inconvenientes vienen derivados de su mal uso. Además, como es bien sabido, en última instancia, la responsabilidad en el caso de los niños es de los padres.

La violencia en los juegos existe, admiten, pero no hay por qué atribuirle mayores consecuencias. Es una violencia muy estilizada, una violencia simbólica, casi nunca representada. La falta de realismo y el carácter elemental de la psicología de los personajes los sitúa fuera del mundo real. Hay violencia, pero es una violencia operativa, de carácter mecánico que no afecta al entorno, a los personajes o a los sentimientos. La acción ocurre en un mundo binario en el que se enfrentan los principios básicos del bien y del mal. La violencia de los juegos no es gratuita, dictaminan.

Por si todos estos argumentos no bastasen para demostrar el carácter inocuo de los videojuegos, añaden que la aceptación de los juegos violentos se halla en retroceso. No importa que para esto deban tergiversar los datos que ofrece la evolución del mercado.

No sólo todos los estudios demuestran que los juegos violentos siguen siendo

mayoritarios, sino que la aparición de las nuevas consolas se ha visto acompañada por una proliferación de juegos de lucha y de combate de una violencia despiadada.

La capacidad tecnológica de los nuevos sistemas informáticos permite obtener gráficos de una alta dosis de realismo, en los que destaca la gran fluidez de movimientos de los personajes. Además cada vez es más frecuente la utilización de imágenes cinematográficas digitalizadas. Todo esto incrementa notablemente la crudeza de los programas y desmonta la tan manida argumentación de que la violencia de los juegos nunca es explícita. No se trata ya de la violencia sutil y estilizada a la que se refieren, entre otros, autores como Lafrance y Lediberder.

La violencia es cada vez más el signo distintivo de muchos videojuegos. Los propios fabricantes de consolas y los editores de programas no tienen ningún reparo en resaltar la violencia y el realismo de los programas. Incluso las revistas especializadas establecen una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad:

(...) más espectacular, con nuevos luchadores y sobre todo más sangriento. Así *Mortal Kombatt II* será el juego más polémico del año, pero también uno de los mejores cartuchos que jamás hayáis visto (*Hobby consolas* n. 36, 1994).

No es éste un caso excepcional, por el contrario los ejemplos se pueden multiplicar. El redactor de otra revista dedicada a los videojuegos no deja lugar a dudas acerca de cuáles son las cualidades que se valoran en los juegos:

(...) *Mortal Kombatt 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* n. 29, 1994).

No se trata sólo de ensalzar la violencia de los juegos. Existe también una marcada tendencia a menospreciar con jactancia todas las voces críticas:

No hay historia que contar. Todo será acción, muerte, destrucción y adicción 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 prensa de promover actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando (*Micromanía*, tercera época, n. 1, 1995).

Incluso Nintendo, pretendido paladín de la no violencia, no ha tenido ningún reparo durante la campaña navideña de 1995 en dedicar sus mayores esfuerzos publicitarios a un juego cuyo título, *Killer Instinct* («Instinto asesino»), no deja lugar a dudas acerca de su naturaleza. La hipocresía es mayúscula si se tiene en cuenta que Nintendo se vanagloria de seguir unas directrices internas que prohíben el uso de «violencia accidental, gratuita o excesiva» y de «ilustraciones gráficas de muerte».



FIGURA 18. La agresividad de la publicidad de muchos videojuegos resulta llamativa. Así, por ejemplo, en el anuncio reproducido se puede leer en letras rojas el siguiente texto: «La pantalla se teñirá con tu sangre». En el ángulo superior izquierdo se ve el emblema de una supuesta Sociedad Anti PlayStation (nombre de la consola del anunciante) debajo del cual escrito en rojo aparece la palabra «Censurado». Particular modo que tiene el fabricante, la prestigiosa Sony, para atraer la atención de los lectores de las revistas en que fue publicado, destinadas mayoritariamente a niños y adolescentes.

## 19.2. Violencia y agresividad

Entre tantos rodeos, justificaciones, tergiversaciones y mentiras, de vez en cuando surgen desde dentro del propio sector voces divergentes que asumen la existencia del problema. No ocultan que quizá sea necesario establecer mecanismos de control del contenido de los juegos con el fin de evitar el exceso de violencia. Si esto no fuera posible, sugieren que quizá sea conveniente imponer algún tipo de medida restrictiva.

El verdadero problema radica en que la violencia vende. Una terrible constatación que pocas personas, fuera de las empresas del sector o directamente relacionadas con éste, están dispuestas a asumir en voz alta. Escudados en el latiguillo de que deben dar al mercado lo que pide, los editores y los distribuidores de juegos se desligan de cualquier responsabilidad moral o ética acerca del contenido de los juegos.

El recurso más fácil es meter en el mismo saco la violencia de los juegos y el sadismo y la brutalidad de las películas y de los programas de televisión a los que tienen fácil acceso los niños. Diluido en el gran caldo de la violencia mediática, la preocupación por los contenidos de los videojuegos pierde todo sentido.

El cine, la televisión, la publicidad, las historietas, y también los juguetes son en muchas —demasiadas— ocasiones, violentos y sexistas. Esto nadie lo pone en duda. Pero debe recordarse que, en la mayoría de los países, existen diferentes medidas de protección al menor que ejercen una función reguladora y de control que, salvo contadísimas excepciones, son prácticamente inexistentes en el caso de los contenidos de los videojuegos.

¿Qué efectos tiene la violencia de los videojuegos en el comportamiento de los niños? ¿Fomentan una visión distorsionada de la realidad?

Provenzo (1991) sugiere que la preocupación sobre los efectos de los contenidos está justificada debido al modo en que la violencia es enfatizada en la mayoría de los juegos. Reclama la necesidad de que se elimine el racismo, la xenofobia, el sexismo, la destrucción y la violencia. Justifica esta postura en estudios que indican que los contenidos violentos de los videojuegos empiezan a ser integrados en la visión conceptual del mundo de numerosos niños. Sin embargo, coincide con la mayoría de los autores antes citados en señalar que nada demuestra que la violencia de los juegos estimule comportamientos agresivos en los jugadores.

La confusión es grande y en muchos casos da lugar a ciertas contradicciones. No es extraño que muchos de los mismos que sostienen que los videojuegos no provocan efectos negativos, no titubeen al indicar que se constata un aumento de la ansiedad en los niños al terminar de jugar.<sup>39</sup> Matizan, como no podía ser de otra manera, que no se trata de una ansiedad mayor de la que puede ocasionar ver la televisión. Claro que tampoco en esto existe una gran unanimidad. Hay quien

39. En este sentido, un estudio realizado en la Universidad de Valencia en 1993 señala que el 55 % de los niños manifiestan que se ponen nerviosos en mayor o menor grado con los videojuegos. Esta reacción, señalan los autores del estudio, puede atribuirse al carácter violento y sexista de la mayoría de los juegos.

apunta que la ansiedad no siempre es evidente, pues la concentración que requieren los juegos informáticos puede proporcionar relajación (Turkle, 1984; pág. 89).

Pero no todas las voces son exculpatorias. El psicólogo catalán Raimón Gajá sugiere, aunque tíbilmente, que los videojuegos pueden provocar agresividad. Apoya su opinión en el resultado de algunas investigaciones de campo llevadas a cabo en Estados Unidos, que concluyen que este tipo de juegos hace a los niños más agresivos y más tolerantes ante la violencia (Gajá, 1993; págs. 81 y sigs.).

## 19.3. Pautas de análisis

La violencia forma parte de la naturaleza de muchos videojuegos, son pocos quienes lo niegan. En cambio, como hemos visto, existen divergencias a la hora de valorar los efectos de esta violencia en niños y adolescentes.

Uno de los procedimientos más usuales entre los investigadores para abordar el análisis de esta cuestión es adoptar herramientas teóricas y conceptos utilizados para el estudio de otros medios. Los más habituales son los provenientes de las investigaciones sobre televisión.

Partiendo de un forzado y supuesto paralelismo entre ver televisión y jugar a los videojuegos, estos analistas se acercan a la cuestión desde dos presupuestos teóricos enfrentados, la estimulación y la catarsis.

Sin embargo, no se puede dejar de observar que se trata de actividades de naturaleza distinta. Los videojuegos, a diferencia de la televisión o el cine, no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega mediante un doble proceso de simulación sin el cual nada de lo que sucede en la pantalla tendría lugar.

Parafraseando a Baudrillard (1978), el contenido de los videojuegos no corresponde a un territorio ni a una referencia sino que es la generación a través de modelos de algo real sin origen ni realidad. El acto violento que tiene lugar en el videojuego es una parodia que finge ser lo que no es. La imagen en el videojuego no oculta nada, la acción no modifica el espacio. Una y otro no son ni verdaderos ni falsos, ni pueden serlo. En suma, no son en modo alguno imágenes, no son actos, sino simulacros perfectos.

Los videojuegos eliminan el espacio físico donde tiene lugar el juego y convierten la pantalla en el escenario en el cual transcurre la acción.

Autores como Lafrance y Turkle observan que los videojuegos son micromundos cerrados en los cuales el jugador ingresa y, en cierta medida, es algo en lo que se transforma, pues desaparece la distinción entre actor y espectador.

La experiencia del juego se realiza a la vez en primera persona (en el mundo real manipulando los controles) y en tercera persona (el personaje de la pantalla) (Lafrance, 1994a; pág. 16). El jugador debe hacer algo más que identificarse con un personaje de la pantalla. Debe actuar por él (Turkle, 1984; pág. 89).

Hay que remarcar que, a pesar de esta identificación con el personaje del juego, el jugador es consciente de que su acción no tiene consecuencias en la vida real,

que se trata de la simulación de un acto violento caracterizado por la ausencia de riesgos y de peligros físicos y emocionales.

Inocuos, perniciosos, o incluso beneficiosos, las argumentaciones sobre la incidencia de la violencia de los juegos responden a todos los gustos. Las contradicciones abundan, y es común que muchos autores manifiesten una gran ambivalencia al respecto.

Marks Greenfield, por ejemplo,<sup>1</sup> admite que existen datos que permiten concluir que la violencia de los videojuegos puede llegar a fomentar comportamientos violentos entre los jugadores. Sin embargo, al mismo tiempo advierte que los efectos de la violencia de los videojuegos son más complejos de lo que parece a simple vista. Basa su opinión en otras investigaciones que han demostrado, según señala, que los juegos agresivos «reducen el nivel de agresividad en el juego infantil». Supuestos efectos beneficiosos que no le impiden terminar recomendando a los fabricantes de videojuegos que desechen la violencia «por sus indeseables consecuencias sociales» (Marks Greenfield, 1985; págs. 139 y sigs.).

Los hermanos Lediberder, por su parte, son tajantes. Haciendo gala de una singular sutileza analítica, afirman que crecer en sociedad expone e incita a la violencia, por lo que «más vale jugar a *Street Fighter II* en casa que salir a la calle y exponerse a Dios sabe qué» (Lediberder, 1993; pág. 184).

Claros exponentes de la teoría de la catarsis, estos autores afirman con un desconcertante descaro que los niños para integrar las diversas facetas de la ley social, esperan ocasiones para ejercer su violencia. En este contexto, concluyen, los videojuegos cumplen una función social esencial pues permiten al niño canalizar esta violencia hacia los escenarios de ficción que les son propuestos.

#### 19.4. Una cierta visión del mundo

Todos los videojuegos de acción y de plataforma construyen un universo en el cual el éxito y el fracaso, el bien y el mal, lo justo y lo injusto están claramente delimitados. Un universo sin matices en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, luchar o perder. Un universo del que es improbable salir victorioso pues hagas lo que hagas, finalmente «siempre hay alguien más grande y más fuerte que tú e incluso si matas a los malos y salvas a la chica, terminarás por morir» (Sheff, 1993; pág. 6).

Un mensaje siniestro que es extensible a otros géneros; especialmente a las aventuras gráficas y a algunos simuladores.

Puede objetarse que el jugador siempre tiene la posibilidad de atravesar todos los obstáculos, superar todas las pantallas y llegar al final del juego sin ser eliminado. Sin embargo, para conseguir esto habrán sido necesarias muchas horas de dedicación y tropiezos.

En el mundo hostil de los videojuegos el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatoria. En esta visión paranoide de la realidad el Otro es siempre un enemigo que debe ser eliminado. El objetivo es destruir al adversario del modo que sea. No hay historia ni contexto, sólo una amenaza y la necesidad de actuar. Todo vale para cumplir la misión emprendida.

Como afirma Lafrance, en los videojuegos no existen tonalidades de grises. El personaje, y por extensión el jugador, debe responder a la agresión sin preguntarse los motivos que lo mueven, pues no hay tiempo para pensar. El ataque o la defensa se convierten en el único parámetro operacional, «un sustituto de la reflexión y del juicio personal» (Lafrance, 1994a; pág. 19).

En este universo, que reproduce con fidelidad la sucesión de blancos y negros puros del que está formado, todo responde a la verdad absoluta de la acción. En los videojuegos no hay lugar para el amor ni tampoco para el odio. Se mata y se destruye maquinalmente, por puro instinto de supervivencia.

¿Qué importancia puede tener que un niño de ocho, nueve o diez años se enzarce en una lucha cuyo único objetivo es conseguir la derrota total y la eliminación física de sus adversarios? ¿A quién le preocupa que la recompensa por ganar sea la posibilidad de decapitar al rival vencido? ¿Qué más da si un joven dispara indiscriminadamente contra todos los personajes que se le anteponen en la pantalla? ¿No afirman acaso que son situaciones frecuentes a las que deben enfrentarse en su vida cotidiana? En definitiva se trata de una inofensiva manera de librarse de la propia carga de agresión y violencia. Al menos así lo sostienen los numerosos defensores de la función catártica de los juegos.

Pero ¿qué clase de mundo nos proponen los videojuegos?

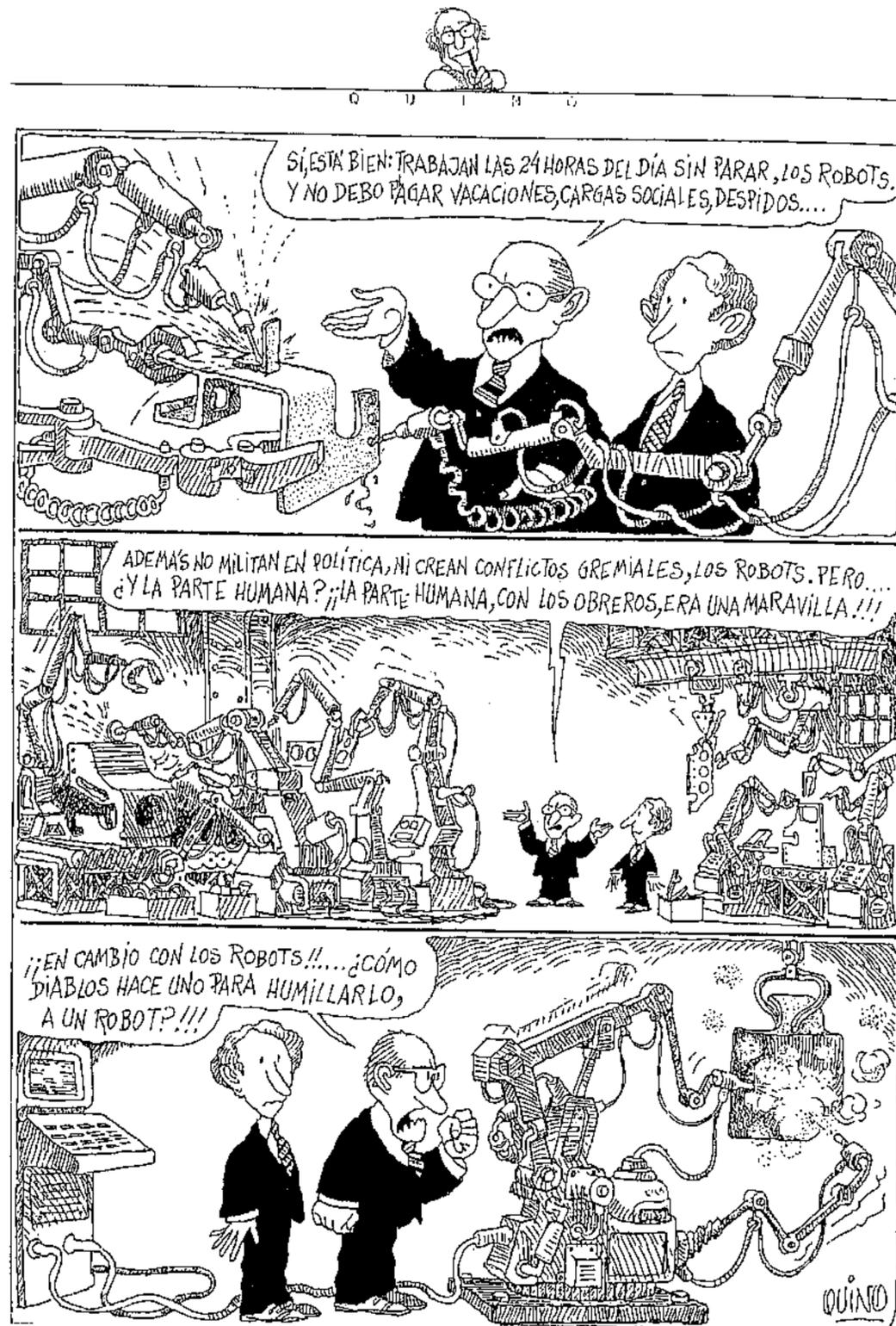


FIGURA 19. Este chiste de Quino ilustra a la perfección el espíritu que promueven algunos juegos de simulación económica o histórica. En la viñeta 1 se lee: Sí está bien: trabajan las 24 horas del día sin parar, los robots. Y no debo pagar vacaciones, cargas sociales, despidos... 2. Además no militan en política, ni crean conflictos gremiales, los robots. Pero.. ¿Y la parte humana? ¡¡La parte humana, con los obreros, era una maravilla!! 3. ¡¡En cambio con los robots!!... ¿Cómo diablos hace uno para humillar, a un robot?!!!

## CAPÍTULO 20

## FACTORES SUBYACENTES

Los autores que atribuyen a los videojuegos grandes cualidades educativas no se percatan de la paradoja en la que caen. Descartan, o bien subestiman, los supuestos peligros de los videojuegos y al mismo tiempo no dudan en enfatizar la importancia que pueden llegar a tener en el desarrollo cognitivo de niños y adolescentes. No advierten que justamente esta potencialidad es la que los convierte en temibles.

Si bien algunos datos parecen poner en cuestión la extendida idea de que los videojuegos fomentan el aislamiento, no se debe descartar la existencia del problema.

Aunque los videojuegos no han conseguido desprenderse de la mala fama que los persigue, las autoridades públicas apenas se han interesado por ellos. Hasta 1995, salvo en Gran Bretaña y en Alemania, ningún país de la Unión Europea había establecido mecanismos de regulación de los contenidos de los videojuegos domésticos.

## 20.1. Trasmisión de valores

La mayoría de los analistas que se han ocupado del tema atribuyen a los videojuegos, de un modo u otro, grandes cualidades educativas, sin llegar a percatarse de la paradoja en la que caen. Loftus (1983), Greenfield (1984) y Turkle (1984) pueden ser considerados los pioneros en este tipo de análisis. Los autores posteriores aportan pocas novedades y parecen haberse inspirado en la obra de los primeros.

Casi todos coinciden en descartar, o bien subestimar, los supuestos peligros de los videojuegos. Al mismo tiempo no dudan en enfatizar la importancia que pueden llegar a tener en el desarrollo cognitivo de niños y adolescentes. La mayoría de ellos no advierten que justamente esta potencialidad es la que los convierte en temibles.

La disparatada tendencia de los videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a favorecer una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión dantesca del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud.

Como subraya la investigadora norteamericana Marsha Kinder:

Los videojuegos no sólo aceleran el desarrollo cognitivo, sino que al mismo tiempo animan a una temprana adopción de los valores consumistas y masculinos dominantes (Kinder, 1991; pág. 119).

El contenido de los anuncios publicitarios de las compañías del sector ofrece pistas importantes acerca del tipo de valores que promueven algunos videojuegos. Nada mejor que un par de ejemplos para aclarar la cuestión: «¡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*».<sup>40</sup>

Por si quedaran dudas acerca de la supuesta inocencia ideológica de los videojuegos, acerquémonos a uno de los anuncios de la campaña de lanzamiento de la nueva consola *Saturn* de Sega; cuyo eslogan, por cierto, es: «*Sega Saturn* peligrosamente REAL».

En una página de fondo negro, debajo de los ojos atemorizados de un hombre que asoman entre la bruma, destaca una frase escrita en blanco con letras góticas: «*Ya* hay pena de muerte».

40. Anuncio de *Theme Park*, juego de estrategia para *Sega Megadrive* y *3DO*, distribuido por Electronics Arts, en revista *Superjuegos* n. 38, Madrid, junio de 1995. Cursivas del autor.

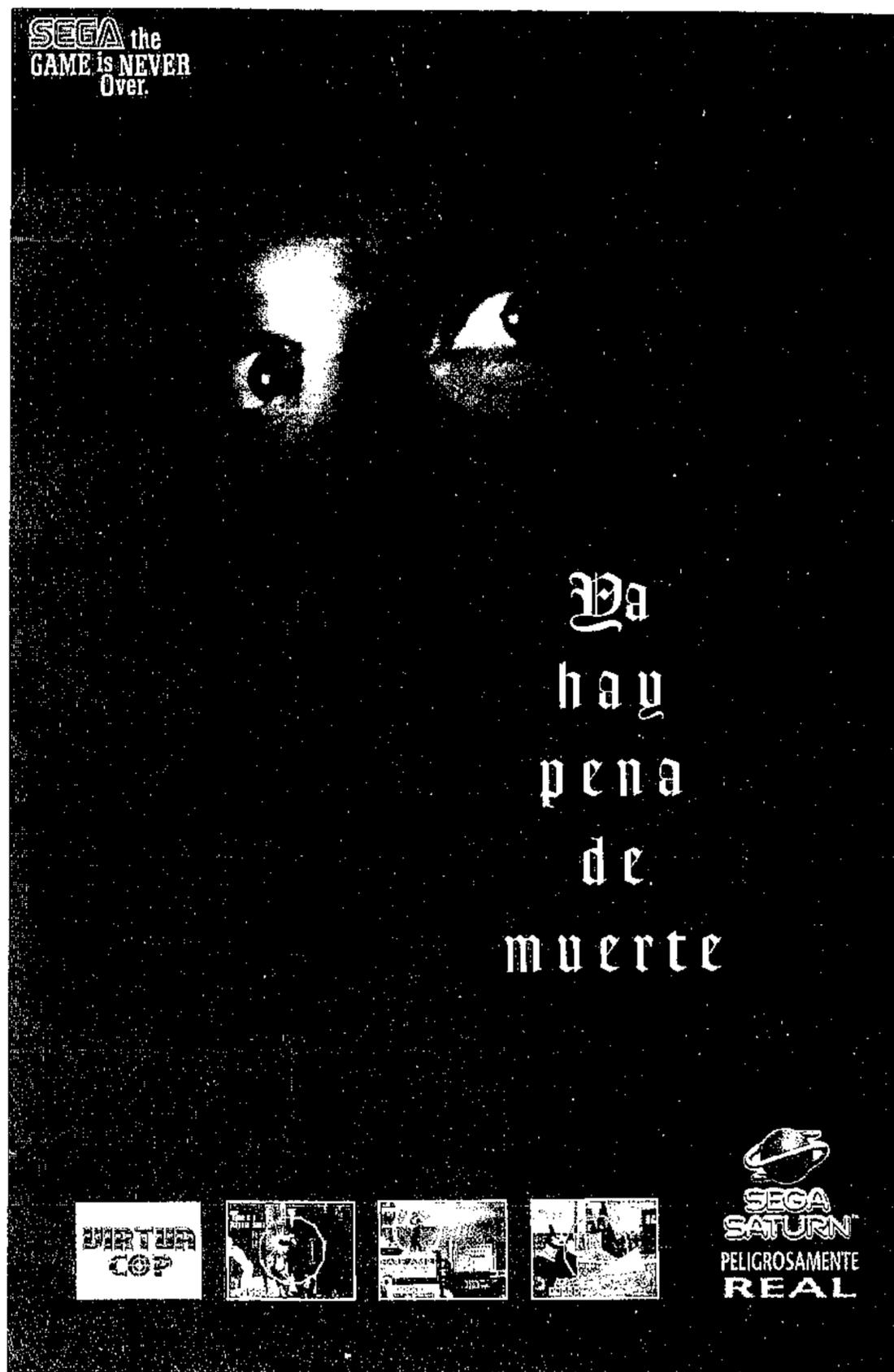


FIGURA 20. Publicidad de Virtua Cop, juego para Sega Saturn. Anuncio publicado en revistas especializadas en videojuegos durante la campaña de Navidad y Reyes de 1995.

No se trata de un malentendido. Es la publicidad de *Virtua Cop* («Policía virtual»), uno de los juegos más promocionados durante el lanzamiento de la nueva consola de Sega. El juego, adaptación de un popular juego para salón recreativo, consiste en disparar indiscriminadamente sobre presuntos delincuentes con la réplica de una pistola a escala real, bautizada como *Virtua Gun*. Después de todo, como afirman sus creadores en el envase del propio juego:

Es hora de enchufar tus virtua guns (opcional) y *hacer justicia* cuando tú y tu compañero os enfrentéis a una banda de pistoleros en este alucinante juego (...), con perspectiva subjetiva.<sup>41</sup>

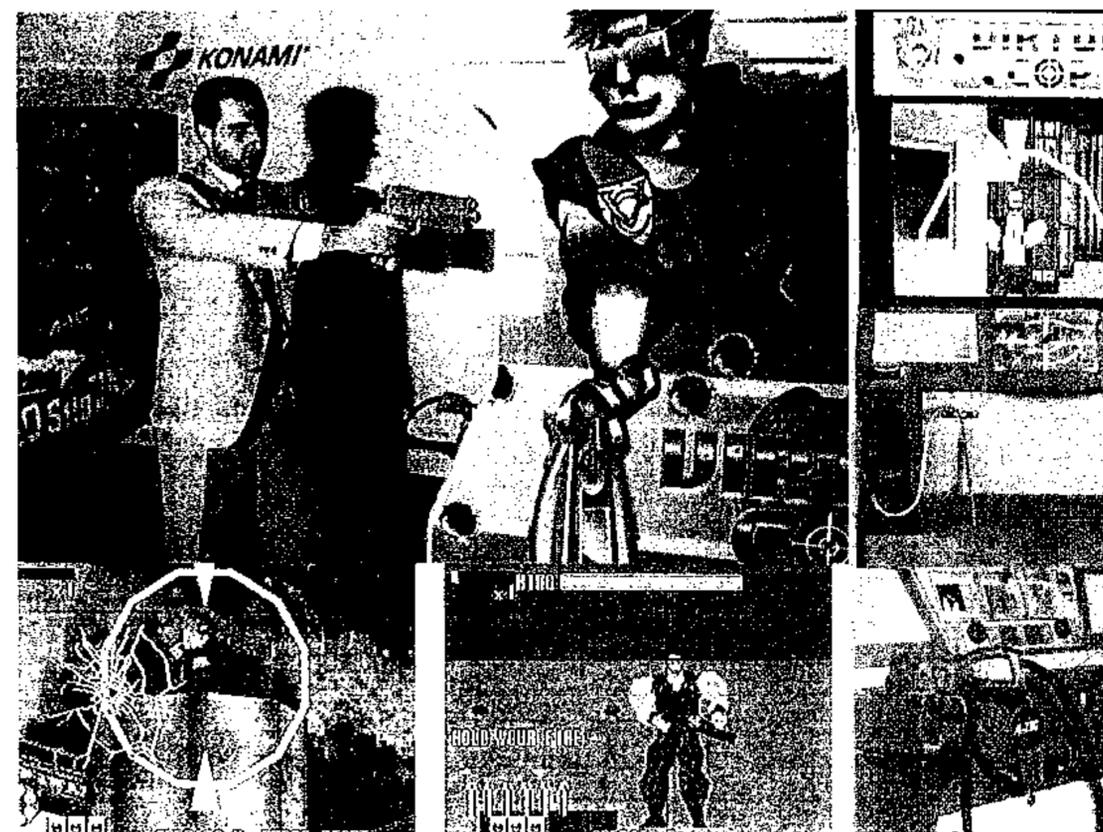


FIGURA 21. *Virtua Cop* es una adaptación de juego muy popular en los salones recreativos que consiste en disparar indiscriminadamente sobre presuntos delincuentes con la réplica de una pistola a escala real, bautizada como *Virtua Gun*.

La cuestión merece algo más que indignación. François Mitterand, meses antes de morir, señalaba que el logro más destacable de sus catorce años de presidencia había sido la abolición de la pena de muerte. La Constitución española y la de muchos otros países prohíben la pena de muerte. Todos los estados de derecho pro-

41. Cursivas del autor. Hay que remarcar que *Virtua Cop* ha sido uno de los primeros éxitos de ventas de la consola *Sega Saturn*.

claman la presunción de inocencia y, excepto en algunos países con regímenes dictatoriales, la policía no tiene licencia para matar.

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, tal como remarca Lediberder (1993), y que bastaría la existencia de juegos educativos para establecer un contenido educativo, ¿por qué no concluir con Raimón Gajá que los videojuegos educan en contra de las normas elementales de la educación? (Gajá, 1993; pág. 35). ¿Por qué no añadir además que educan en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos?

El propio Loftus, uno de los primeros autores en alabar las posibilidades educativas de los videojuegos y poco dado a los juicios alarmistas, de algún modo da a entender esto mismo. Este autor, en efecto, observa que los 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 (Loftus, 1983; pág. 105).

## 20.2. El sexismo de 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. Elevada a categoría de universal cierta idea distorsionada de lo masculino, en la que sólo caben 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.

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.

Sin embargo, las protestas y acusaciones contra el tratamiento discriminatorio de la mujer terminaron 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. 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.

Lafrance considera que el tratamiento de la mujer en los videojuegos tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas se construyen de ellas mismas y que contribuye sobre todo a que los niños asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo fe-

menino.<sup>42</sup> Con los videojuegos, concluye, «las niñas aprenden la dependencia y los niños la dominación» (Lafrance, 1994a; pág. 20).

A pesar de la trascendencia del problema, no se debe caer en la fácil tentación de demonizar a los videojuegos. No es con condenas categóricas como se conseguirá modificar la situación. También en el cine, en la televisión, en la radio, en la música popular, en la publicidad, en los diarios, en las revistas y, en particular en la vida diaria, la mujer es frecuentemente discriminada. Desde pequeños, niños y niñas juegan con juguetes diferentes que reproducen esquemas sexistas. Coches y pistolas para los varoncitos, muñecas y cocinitas para las nenas. Tópicos que, a pesar de pequeños cambios culturales, se reproducen generación tras generación.

Sin embargo, tanto en el cine como en el periodismo, en la televisión y en la publicidad, en la educación, en la literatura y en la música, en los juguetes y, claro, también en la vida cotidiana, existen contrapesos, múltiples voces y cauces de expresión que permiten que los mensajes no sean unívocos.

No es éste el caso de los juegos informáticos.

## 20.3. La cuestión del aislamiento

Una de las ideas preconcebidas más extendidas respecto a los videojuegos es que fomentan el aislamiento. Pero curiosamente cuando se les consulta a los niños la mayoría responde que prefiere jugar a los videojuegos junto a sus amigos.<sup>43</sup>

En este sentido Marsha Kinder (1991, pág. 115) remarca que en muchas ocasiones los niños que juegan juntos, en lugar de enfrentarse uno contra el otro, se ayudan entre ellos para intentar conseguir superar a la máquina.

No obstante, no se debe desestimar la existencia del problema del aislamiento ya que «la falta de riesgo (en los videojuegos) es un auténtico peligro para el adolescente, pues puede llegar a sentirse tan protegido en ese mundo aparente que renuncie a participar en el mundo exterior» (Gajá, 1993; pág. 90).

Un peligro similar al observado por Sherry Turkle, quien estima 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 (Turkle, 1984; pág. 167).

El proceso de identificación con el personaje de la pantalla al que se refieren Lafrance y Turkle 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 al que se refiere

42. Los llamados juegos «de educación sentimental», que actualmente causan furor entre los jóvenes japoneses, son una tragicómica caricatura de la visión deformada de lo femenino que pueden transmitir los videojuegos.

43. Por ejemplo, la antes citada encuesta de la CECU (1994) señala que el 88% de los profesores de los centros escolares españoles creen que los videojuegos producen aislamiento. Sin embargo, según esta misma encuesta, el 54% de los niños españoles prefiere jugar a los videojuegos con amigos.

SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

Miles  
de jóvenes,  
sufrirán  
malos tratos  
en su  
propia casa

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL

FIGURA 22. Los fabricantes de videojuegos tienden a establecer una ambigua relación entre lo real y lo que sucede en la pantalla durante el transcurso de los juegos. El eslogan utilizado en este anuncio del juego Virtua Fighter 2 para Sega Saturn dice: «Miles de jóvenes, sufrirán malos tratos en su propia casa».

Gajá. La progresiva incorporación de sistemas inmersivos de realidad virtual acen-tuará, sin duda, esta tendencia a jugar junto a otros y no con otros que caracteriza a los videojuegos.

#### 20.4. La regulación de los contenidos

La continua publicación de informes favorables, de investigaciones tranquilizadoras y de declaraciones exculpatorias de toda índole no han conseguido que la percepción popular deje de atribuir a los videojuegos toda clase de efectos nocivos.

Preocupaciones de las que en muchas ocasiones se ha hecho eco la prensa. Ante esto, Sega y Nintendo, los dos principales destinatarios de las campañas contra los videojuegos, han adoptado estrategias diferentes.

Nintendo sostiene con insistencia que el contenido de sus juegos se regula por un código ético que debe ser asumido obligatoriamente por todos los editores de cartuchos para sus consolas. Los juegos de Nintendo, según estas reglas, no deben ser agresivos ni sexistas, ni contener imágenes de gran dureza emocional, ni hacer un uso excesivo de la fuerza y no pueden aparecer en ellos estereotipos de discriminación racial, religiosa o sexual. Los personajes de los juegos tampoco deben fumar ni beber bebidas alcohólicas, con el fin de no promover su consumo. Sin embargo, la buena fe de Nintendo queda en entredicho por una cláusula que introdujo en su reglamento, en 1994, que contempla que:

Pueden existir excepciones cuando un detalle censurable sea necesario para mantener la integridad del producto o del tema de los juegos (*Noticias Nintendo* n. 0, Madrid, 1994).

Cláusula que deja abiertas las puertas a contenidos de cualquier naturaleza. Incluso a los de su juego estrella durante 1995, *Killer Instinct*: «[...] Lo que sí sorprendió es que la firma Nintendo, emblema de la no violencia, pusiera como bandera de su nueva máquina un juego con un título tan agresivo como "Instinto asesino". [...] lo importante es que *Killer Instinct* siguió adelante haciendo verdaderos honores a su nombre» (*Hobby Consolas* n. 41, 1995).

Por otro lado, la creciente preocupación de amplios sectores sociales por los contenidos de los videojuegos, llevó a Sega a adoptar un sistema de calificación por edades análogo al existente para las películas. Anunciada en mayo de 1993, la medida despertó justificados recelos pues el comité de calificación estaba formado por empleados de Sega y se regía por criterios formulados por la propia empresa. Nintendo se apresuró a atribuir la decisión de su competidora a un golpe publicitario que apuntaba en dos direcciones. Para Nintendo la calificación de los juegos por edades tenía por objeto acallar las críticas crecientes que levantaban algunos de los títulos de Sega y, además, era un modo perverso de aumentar la demanda de los cartuchos recomendados para mayores de quince años.

Fueran cuales fuesen los motivos de Sega, la medida llegó en un momento oportuno. Casi coincidiendo con este anuncio, ese mismo mes, el Consejo britá-

nico de clasificación de filmes prohibió por primera vez un videojuego a los menores de 15 años, a causa de la violencia explícita de algunas de sus escenas. Se trataba de un juego de Sega (*Night Trap*) que previamente había sido objeto de una fuerte campaña de prensa en su contra.<sup>44</sup> Debe señalarse que, a partir de entonces, prohibiciones como ésta se han hecho habituales en Gran Bretaña.

A pesar de la desconfianza que provocó en diversos sectores, la iniciativa de Sega fue bien acogida por los editores de juegos. Esto propició que a partir de 1994 los editores y distribuidores europeos de *software* recreativo (ELSPA- European Leisure Software Publishers Associations) introdujeran en todos los juegos una tabla de calificación por edades inspirada en la utilizada por Sega.

Sin embargo, la adopción de esta medida no ha tenido los efectos pretendidos por sus promotores. A su pesar, los videojuegos no han conseguido desprenderse del aura negativa que siempre los ha rodeado. En diferentes sectores de la sociedad relacionados de un modo u otro con la infancia, siguen provocando una aprehensión similar a la que ocasionaban hace diez o quince años. En los últimos años, asociaciones de padres y grupos de educadores han promovido más de una campaña alertando contra el uso de videojuegos, que han tenido diferente repercusión en los medios de comunicación.

En cambio, hasta ahora, han conseguido mantenerse bastante alejados de las preocupaciones de las autoridades públicas. Salvo contadísimas excepciones, los gobiernos han mantenido una actitud marcada por una sorprendente indiferencia, desentendiéndose completamente de la cuestión. En efecto, hasta 1995, con las remarcables excepciones de Gran Bretaña y Alemania, ningún país de la Unión Europea había establecido mecanismos de regulación de los contenidos de los videojuegos domésticos. No obstante, el hecho de que en 1993 y en 1994 la Comisión Europea haya promovido y financiado la elaboración de estudios, en diferentes países, sobre el consumo de videojuegos entre los niños europeos permite pensar que el tema empieza a ser tenido en consideración.

La muerte en Gran Bretaña de un niño por un ataque de epilepsia mientras jugaba a los videojuegos, en la Navidad de 1992, dio pie a una enésima campaña contra los videojuegos. A diferencia de las campañas que la antecedieron, esta vez la inquietud alcanzó a los gobiernos de numerosos países. Sin ningún dato científico que avalara las acusaciones, la prensa levantó la voz de alarma: jugar a los videojuegos provocaba epilepsia.

La polémica alcanzó niveles de histeria. Sin embargo, excepto en casos muy específicos de personas epilépticas afectadas de un cuadro particular de fotosensibilidad, no se pudo demostrar ninguna relación directa entre jugar a los videojuegos y posibles crisis epilépticas. De todos modos, a lo largo de 1993, algunos gobiernos europeos (entre ellos el francés) establecieron normativas que obligan a colocar en el embalaje de los juegos y sobre las máquinas de los salones recreativos una advertencia sobre los riesgos de epilepsia que, en determinados casos, entraña su uso.

44. El Consejo británico de clasificación de filmes (British Board of film classification) es el organismo responsable del control de los contenidos de los productos audiovisuales que se distribuyen en el Reino Unido.

Hasta entonces, los videojuegos domésticos habían sido considerados por la mayoría de los gobiernos europeos como una inocua forma de entretenimiento infantil. Un juguete que paradójicamente, a excepción de las consolas portátiles, no es considerado como tal por la directiva europea que regula la seguridad de los juguetes. De este modo, entre otras cosas, las videoconsolas están exentas de pasar los rigurosos y costosísimos controles de seguridad a los que están obligados los juguetes.

A este respecto, los hermanos Lediberder opinan que la Unión Europea debería definir reglas eficaces destinadas a asegurar una mejor protección de los consumidores y sobre todo de los menores de edad. Recomiendan la adopción de un sistema «suave» de censura, a partir de criterios que podrían ser definidos por un grupo multinacional en el que participen juristas y editores de juego. Proponen que los programas que no se adapten a esta normativa reciban un tratamiento similar a los filmes pornográficos. La protección de los consumidores, concluyen, debería contemplar, además, el buen funcionamiento de los programas y la traducción de las instrucciones y de las características técnicas de los juegos (Lediberder, 1993; pág. 170).

Independientemente del interés de la propuesta, ¿una regulación de este tipo tendría alguna influencia real sobre los contenidos de los juegos?