
Estudios: no hay vínculo entre videojuegos y tiroteos

07/08/2019



Un manifiesto publicado en internet que se cree que fue escrito por el agresor menciona brevemente el videojuego de combate Call of Duty. Luego el presidente Donald Trump aportó a la teoría cuando dijo el lunes que los “videojuegos espantosos y macabros” contribuyen a la “glorificación de la violencia”.

Las declaraciones de Trump fueron más reservadas en comparación con su última aportación al tema en 2018, cuando calificó los videojuegos de “viles” y convocó a todos los ejecutivos de la industria a reunirse en la Casa Blanca.

La Asociación de Software de Entretenimiento, el grupo comercial más grande de la industria, reiteró su postura de que no hay un vínculo causal entre los videojuegos y la violencia.

“Más de 165 millones de estadounidenses disfrutaban de videojuegos y miles de millones de personas juegan videojuegos a nivel mundial”, dijo el grupo en un comunicado. “Hay otras sociedades, donde los videojuegos gozan de igual popularidad, que no sufren los trágicos niveles de violencia que sufre Estados Unidos”.

Activision Blizzard no respondió de inmediato la petición de comentario sobre Call of Duty.

¿QUÉ MUESTRA LA INVESTIGACIÓN?

“No hay estudios longitudinales que muestren un vínculo entre la violencia y los videojuegos”, dijo Benjamin Burroughs, profesor de medios emergentes en la Universidad de Nevada, Las Vegas. “Sin duda, no hay vínculo con la violencia con armas de fuego”.

Burroughs indicó que algunos estudios muestran un aumento a corto plazo en pensamientos y sentimientos agresivos después de jugar videojuegos, pero nada que alcance el nivel de violencia.

¿POR QUÉ PERSISTE LA TEORÍA?

La teoría persiste en parte porque políticos de los dos partidos lo han considerado un blanco fácil, ya que carece de un cabildeo poderoso como, digamos, la Asociación Nacional del Rifle.

Otro motivo, según el especialista en videojuegos y profesor de psicología en la Universidad de Villanova Patrick Markey, es que los videojuegos pueden parecer perturbadores para quienes no los juegan.

“Da miedo verlos, pero la investigación simplemente no demuestra que haya un vínculo” con el comportamiento violento, agregó.

¿LOS VIDEOJUEGOS NECESITAN UN SISTEMA DE CLASIFICACIÓN?

De hecho, ya lo tienen desde la década de 1990, pero eso no evitó que Trump pidiera uno en 2018.

Después de la protesta por juegos violentos como Mortal Kombat de 1992, la Asociación de Software de Entretenimiento estableció en 1994 el Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento que clasifica cada juego según cinco categorías que van desde “E” (de “Everyone” _ Todos), hasta “Sólo adultos” para los mayores a 18 años.
