
VIOLENCIA, PSICOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS: HISTORIA DE UNA RELACIÓN CONTROVERTIDA

VIOLENCE, PSYCHOLOGY AND VIDEO-GAMES: HISTORY OF A PROBLEMATIC RELATIONSHIP

FRANCISCO PÉREZ FERNÁNDEZ
JOANNE MAMPASO DESBROW
BEATRIZ CORBÍ GRAN
CLAUDIA MARTÍN-MORENO BLASCO
Universidad Camilo José Cela

e-mail: jperez@ucjc.edu

RESUMEN

Habitualmente se habla de la violencia representada en las diferentes manifestaciones de la cultura popular –cine, comic, literatura y etcétera– y su vinculación con la violencia real como de un «hecho científicamente comprobado». Este supuesto nexos, de longeva tradición intelectual, ha calado hondo en buena parte de la opinión pública al punto de que ya prácticamente ni se discute. Especialmente cuando nos referimos a los videojuegos. No obstante, el recurso al poder explicativo de la ciencia –la psicológica tiene mucho peso en este caso concreto– es otro cliché cultural más que, a menudo, funciona como simple fórmula retórica. Es habitual que la inmensa mayoría los estudios científicos –sobre todo los verdaderamente serios– estén repletos de letra pequeña, salvedades, detalles accesorios y matices que,

ABSTRACT

Usually, we talk about the violence depicted in the manifestations of popular culture –such as movies, comics, literature and so on– and its link to actual violence as a «scientifically proven fact.» This alleged nexus, old in our intellectual tradition, has a deep influence on the public opinion, to the point that sometimes it is not discussed. Especially when talking about video-games. However, turning to the explanatory power of psychological science is another cultural cliché that often works as mere rhetorical formula. It is usual the vast majority of scientific studies, especially these truly serious, are full of fine print, qualifications, details and nuances accessories that are often overlooked by those who only seek to rely on science for the dissemination of ideological contents.

muy a menudo, son pasados por alto por quienes solo pretenden apoyarse en la ciencia para la difusión de sus contenidos ideológicos.

Los videojuegos dicen mucho acerca del periodo histórico en el que nacieron y, por así decirlo, la agresividad, al menos en un primer estadio, siempre formó parte intrínseca de su naturaleza psico-social y económica. De hecho, tanto los videojuegos como la industria multimillonaria que los rodea son una clara representación de la época compleja en la que se desarrollaron. Piénsese que los primeros videojuegos experimentales nacieron en plena guerra fría, uno de los momentos históricos más inestables e inseguros para buena parte de la humanidad que vive sumida, por así decir, en un temor tan permanente como inespecífico. Momento en el que desarrollo tecnológico exponencial experimentado por paradigmas como el de la IA, así como por sus tecnologías asociadas, buscarán la transustanciación del pánico en diversión y medio de expresión. Es cierto que la American Psychological Association (APA) contribuyó a la confusión al apoyar la creencia de que los videojuegos son causantes y difusores de violencia –u otras aberraciones peores– entre niños y adultos. Con ello, la APA sembró un desconcierto generalizado que sirvió para apoyar el criterio de los disconformes con los derroteros que estaba adoptando la industria del videojuego. No obstante, y contra todo pronóstico, la postura recibió una respuesta tan dura

Video games themselves say a lot about the historical period in which they were born and, so speaking, aggression, at least in a first stage, always formed an intrinsic part of their psychosocial and economic nature. In fact, both video-games and the multibillion dollar industry that surrounds them are a clear representation of the complex period in which they were developed. Consider that the first experimental video-games were born during the Cold War, one of the most unstable and insecure historical moment. Humanity was living plunged in a permanent and non specific fear. Some sciences, like the IA, experienced exponential technological development paradigms, and were seeking transubstantiation of panic in fun in all means of the expression. The American Psychological Association (APA) contributed to the confusion by supporting the belief that video-games were causing violence –or other aberrations between children and adults. With this position, the APA generated more confusion that served to support the criterion of non-conforming with the road taken by the video game industry. However, against all odds, the position received such a harsh response from within psychology itself, and the scientific controversy generated was so big that the APA had to refine its views. A controversy that has not been resolved yet and probably has more of mistakes and nonsenses than of truth.

desde dentro de la propia psicología, y generó tal controversia científica, que la APA hubo de matizar sus puntos de vista. Una controversia que no sólo no se ha resuelto aún y que probablemente tenga más de artificio que de realidad efectiva.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos; Historia de la Psicología; Controversia; Psicología aplicada; Ética; Violencia.

KEY WORDS

Video games; History of Psychology; Controversy; Applied psychology; Ethics; Violence.

INTRODUCCIÓN: UN MUNDO NUEVO

Frente al fenómeno de masas que significan en el presente, los primeros videojuegos no gozaron en sus de popularidad alguna y fueron concebidos como meros experimentos de Inteligencia Artificial (IA) destinados a mostrar el modo en que una computadora podía desarrollar determinadas tareas en el marco de la resolución de problemas, el procesamiento de información y la interacción con el ser humano. De hecho, fue en la emulación computerizada del ajedrez, las damas o las tres en raya que se basaron los primeros intentos de recrear comportamientos inteligentes artificiales por parte de pioneros como Turing, Shannon, o Samuel¹ (Newell, Shaw y Simon, 1958; Ares, 2008).

En este contexto nace concepto del «juego electrónico» destinado exclusivamente al entretenimiento y vinculado, irónicamente, a una tecnología cibernética expresamente diseñada para el desarrollo armamentístico, lo cual supone una paradójica manera de convertir la mecánica del pánico en diversión. Un entretenimiento, por supuesto, tan solo accesible a las pocas docenas de personas de todo el mundo que disfrutaban de la posibilidad de interactuar con esta clase de dispositivos. Estamos hablando de 1958, año en el que William Highimbotham, quien había contribuido tangencialmente al desarrollo de las primeras bombas atómicas,

¹ Resulta extremadamente complicado determinar en el efervescente ambiente experimental de la época cual fue, de facto, el primer videojuego. La controversia al respecto es amplia si bien muchos autores convienen en considerar a *Nought and Crosses* –también llamado OXO–, consistente en una sencilla versión computerizada de las tres en raya y programado para el ordenador EDSAC por Alexander S. Douglas en 1952, como el primer juego de ordenador en sentido estricto (Belli y López, 2008).

se sirvió de un programa de cálculo de trayectorias balísticas para convertir el gráfico proyectado en la pantalla de un osciloscopio en un juego al que llamó *Tennisfortwo* (Wolf y Perron, 2003; Jenkins, 2008). Consistía, como indica su nombre, en un sencillo simulador de tenis que se empleó inicialmente para el entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory. El hecho es que *Tennisfortwo* se hizo muy popular entre los técnicos de laboratorio que tenían acceso a una tecnología tan selecta como cara, al convertirse en objeto de interés para diferentes revistas que publicaron artículos sobre él (Belli y López, 2008).

En el año 1957 los lanzamientos al espacio del satélite soviético Sputnik y posteriormente de la perra Laika, no solo se convertirían en dos de los acontecimientos más emblemáticos de la «guerra fría», sino que dieron un giro radical a la carrera armamentística y al equilibrio del terror, pues ahora el objetivo se centraba en la lucha por la conquista del espacio (Artola, 2009). Fieles representantes de la realidad del momento, al hilo del éxito de que gozaban entre los adolescentes las novelas de ciencia-ficción, los cómics y el cine serie-b de la época, los juegos electrónicos evolucionaron en su temática para centrarse en los cometas, las galaxias, las constelaciones, los extraterrestres y las naves espaciales. Así apareció la creación de Steve Russell, *Spacewar!*, quien para tal fin se sirvió del moderno ordenador PDP-1 con el que se había equipado uno de los laboratorios del Instituto Tecnológico de Massachusetts –MIT– (Lowood, 2009). Con el tamaño de un frigorífico de buenas dimensiones, el PDP-1 era un dispositivo pequeño para su tiempo y, además, el único que podía ser encendido y apagado mediante un simple interruptor. Con su programación original solo podía escribir y realizar cálculos matemáticos.

Sea como fuere, *Spacewar!* se convirtió en el primer videojuego en sentido estricto de todos los tiempos al contar con todos los dos elementos necesarios para ello: presentación en forma de gráficos móviles sobre una pantalla e interfaz de usuario. El hecho es que Russell, entonces estudiante del MIT, había quedado muy impresionado con los juegos experimentales que el centro había desarrollado para probar las capacidades de la computadora TX-0, máquina que se hizo famosa al ser la primera basada por entero en circuitos transistorizados². Por ello, cuando el MIT adquirió el revolucionario DEC PDP-1, Russell convenció a dos compañeros, Wayne Witaenem y Martin Graetz, del interés de desarrollar su propio juego para explorar los límites de la máquina. Así, tras estudiar múltiples proyectos, se decantaron por

² Tales eran otra versión de las tres en raya llamada *Tic-Tac-Toe*; *Mouse in the Maze*, un juego muy sencillo protagonizado por un ratón al que el jugador debía sacar de un laberinto entretanto recogía pedazos de queso; y HAX, que no era propiamente un videojuego sino un programa de demostración destinado a servir de prueba para las capacidades gráficas y sonoras del sistema.

seguir la temática de las novelas de ciencia-ficción que consistían, precisamente, uno de sus entretenimientos favoritos. Desarrollado a caballo entre 1961 y 1962, durante seis meses, la versión final de *Spacewar!* mostraba a dos naves espaciales que luchaban entre sí en condiciones de realismo nada desdeñables para la época: contaban con un sistema de propulsión, la munición era limitada, existía la posibilidad de saltar al hiperespacio para aparecer en otro lugar de la pantalla, e incluso había en el centro de la escena una estrella que ejercía una atracción gravitatoria configurable que podría ser letal de acercarse demasiado. La programación final tenía un tamaño de 9Kb, cantidad enorme en aquel entonces (Kent, 2010).

El juego se hizo tan popular entre los estudiantes del MIT que formaban colas para poder jugarlo, lo cual llevó a sus creadores a plantearse la posibilidad de patentarlo para su posterior comercialización, pero el concepto mismo de videojuego seguía aún sumido en el ámbito del más puro romanticismo experimental y optaron por liberar el código, que fue distribuido libremente mediante la red precursora de internet: ARPAnet. De tal modo, muy pronto, todas las instituciones que tenían en su haber un ordenador modelo PDP-1 contaban, inevitablemente, con su propia versión de *Spacewar!*, lo que popularizó el juego hasta convertirlo en el entretenimiento estrella entre los universitarios del momento (Lowood, 2009; Kent, 2010). Además, Russell llevaría a cabo uno de los inventos más revolucionarios en la industria del entretenimiento digital: el mando de juego. Un dispositivo en forma de palanca, dotado de botones, que permitía el control de las naves que se proyectaban en el monitor. Un gran avance con respecto a *Tennisfortwo*, que se manejaba con los controles del propio osciloscopio. Tan grande fue el impacto de la creación de Steve Russell que la empresa DEC decidió incluir una versión de *Spacewar!* de serie en todos sus ordenadores de la serie PDP.

DE LABORATORIO A LA VIDA DIARIA

Con la Guerra de Vietnam y la emisión televisiva permanente del que se dio en llamar *Vietnam reality* (Pérez Fernández, 2007), la pantalla de todos los hogares se transformó en un incansable emisario de malas noticias y terribles imágenes: niños vietnamitas huyendo del caos, bombardeos incesantes, napalm arrasando miles de hectáreas y soldados muriendo ante las cámaras, lo cual hizo muy necesaria la evasión proporcionada por el entretenimiento. Un momento muy oportuno para que en 1968 Ralph Baer, un ingeniero germano-estadounidense, creara la primera videoconsola doméstica bautizada como la Magnavox Odissey. El proyecto, a partir de un juego llamado *Fox and Hounds*, comenzó a desarrollarse en 1966, con la colaboración

de Albert Maricon y Ted Dabney. Tal y como lo explicaba el propio Baer, cayó en la cuenta de que en los Estados Unidos existían más de 40 millones de televisores que tan solo servían para sintonizar dos o tres canales que únicamente emitían miserias humanas (Lowood, 2009; Kent, 2010). Sin embargo, la creación tuvo un éxito moderado en un primer momento en la medida que el desarrollo y comercialización de su aparato costaba una gran cantidad de dinero del que Baer no disponía y que solo fue capaz de reunir en 1972, año en el que introdujo el aparato en el mercado a gran escala con varios juegos pregrabados (Wolf y Perron, 2003). Sin embargo, toparía con una fuerte competencia que limitó su impacto.

A principios de la década de 1970 el movimiento contracultural emergente dio paso a una nueva manera de entender la realidad y, por tanto, también de concebir los videojuegos. Aparece de este modo la figura de Nolan Bushnell, quien va a crear la empresa Atari, lo cual le convertirá en el gran pionero de los videojuegos como negocio a gran escala (Wolf y Perron, 2003; Kent, 2010). En términos empresariales Atari podría ser considerada como el Google de su tiempo. La filosofía *new age* asociada a la Era de Acuario, la paz y la armonía, formaban parte intrínseca del espíritu del negocio de Bushnell, de suerte que toda persona dotada con los necesarios conocimientos informáticos quería un empleo en él pues se permitía trabajar con flexibilidad, sin prisas, incluso disfrutando de una cerveza. Su primer lanzamiento fue una versión mejorada de *Spacewar!* denominada *Computer Space*, pero el gran éxito llegó algo después con un arcade³ llamado *Pong*, consistente en un simple y rudimentario simulador del deporte del ping pong (Belli y López, 2008; Lowood, 2009).

Pong marcó una época en la medida que el gran público mostró enorme interés en este entretenimiento emergente, hasta entonces en manos de una minoría experta (Kent, 2010). Muy pronto uno de los juguetes más deseados y envidiados por los chavales de medio mundo fueron precisamente las versiones domésticas –en formato videoconsola– de *Pong*. Además, su lanzamiento coincidió con un punto álgido en el movimiento de liberación femenina, lo cual es un acontecimiento nada desdeñable que contribuyó sobremanera a su popularidad: las mujeres asumieron la videoconsola –o la máquina del bar– como uno de los primeros terrenos en que podían competir con los varones en condiciones de igualdad por lo que muy pronto se pudo ver a miles de ellas jugando a *Pong* en los locales de diversión (Jenkins, 2008).

³ *Arcade* es el nombre genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos. Son similares a los pinballs y a las máquinas tragaperras, pero debido a que no son juegos de azar o apuestas –ya que se basan en la destreza del jugador– no suelen tener limitaciones legales.

Posteriores actualizaciones de la Odissey de Baer llevaron a diferentes evoluciones de las videoconsolas. Así la Odissey 100 o la 200, que incorporaban una pantalla de puntuación, permitían hasta 4 jugadores, y se vendían junto con un tercer juego llamado *Smash*. Pero Bushnell no tenía parangón como negociante, y el hecho de que la cadena de grandes almacenes estadounidense Sears comprase los derechos del sistema desarrollado para sus recreativas por Atari, y lo introdujera masivamente en el mercado, tuvo el efecto de liquidar la competencia de Baer. Ello motivó, al mismo tiempo, que pronto se produjera una auténtica inundación de máquinas y videoconsolas clónicas con sus propias versiones de *Pong* así como de otros juegos derivados (Kent, 2010).

Es en este momento cuando se populariza el concepto mismo de «videojuego» para referirse a esta clase de producto para el entretenimiento, pues a pesar de que el término «video games» (videojuegos) apareció mencionado por primera vez en la revista *Reader's Guide to Periodicals Literature* (edición de marzo de 1973-febrero de 1974), ya desde 1970 se venían publicando artículos sobre esta temática que los denominaban como «electronic games» o «computer graphics». Todavía hoy persiste cierta confusión entre especialistas y profanos, pues en los escritos sobre este tema se los llama tanto «video games» como «video games», «computer games» –o «juegos de ordenador»– y «electronic games». A veces estos dos últimos términos incluso aparecen juntos dando lugar a la extraña nomenclatura de «video computer games». No obstante, el término «electronic games» puede referirse a cualquier juego que tenga un componente electrónico del tipo que fuere, como luces o timbres, mientras que términos como «video games» y «computergames» hacen referencia de forma más concreta al tema que nos ocupa siendo, además, los que se utilizan más a menudo en el discurso popular y escolar (Wolf y Perron, 2003).

Lo cierto es que ya desde el comienzo los videojuegos van a generar polémica dentro del propio ámbito de la IA en lo referente a su posible utilidad y a su innegable componente adictivo. Así Joseph Weizenbaum (1979), en un texto que no sitúa a sus protagonistas precisamente en buen lugar, acuña el concepto de «bohemos de las computadoras» para referirse a los jóvenes estudiantes adictos a la programación y desarrollo de videojuegos. Líneas que fueron recibidas con gran indignación por sus estudiantes del MIT. En este sentido, no podemos desdeñar el hecho de que la IA, que en las décadas de 1940 y 1950 se había consolidado como una de las grandes metáforas de la mente, tanto en su versión fuerte como en su versión débil, llegaba a la crisis en la década de 1970 envuelta en la bruma de los proyectos fallidos (Pérez Fernández, 2010; Ares, 2008). Las grandes expectativas iniciales de Alan Turing o Herbert Simon no solo no se habían cumplido, sino que

además el campo de investigación se había llenado de jóvenes ingenieros poco interesados en la psicología o la filosofía y más dispuestos a explotar las posibilidades de la informática como herramienta tecnológica. Consecuencia: si los computadores y sus diseñadores se habían valido del empuje de la IA para nacer y crecer, la propia metáfora de la mente se había convertido con el paso de los años en una teoría debilitada en el ámbito académico que los nuevos talentos que se habían formado en ella –esos «bohemos» que tanto ofuscaban a Weizenbaum– empezaban a contemplar como un lastre.

El problema, al parecer, surgía del propio concepto de «juego», que convertía el desarrollo de esta clase de programas así como el uso de costosas máquinas para su creación en algo «despreciable» para la mentalidad académica. De hecho, el campo gozaba de muy escasa respetabilidad científica. Los primeros artículos sobre la materia eran obra de aficionados y entusiastas, aparecían en revistas de escasa enjundia o en publicaciones de carácter general, e iban destinados a unos lectores tan fanáticos como sus propios autores (Wolf y Perron, 2003). Los primeros libros sobre el tema trataban de captar precisamente el interés de los programadores y ni eran ajenos a los reproches de los más críticos, ni perdían la ocasión de responderlos con gran clarividencia (Spencer, 1968; Bell, 1972):

«Es posible que el comprador no especializado prefiera un programa de ajedrez (que cree entender) para calcular la potencia y la velocidad de una máquina. Y a medida que las consolas se hagan más corrientes, con el tiempo los ordenadores estarán tan al alcance como un televisor. Si es así, es muy probable que las generaciones futuras utilicen su tiempo libre para interactuar con programas de juegos. Es muy probable que los beneficios económicos de esta distracción superen los de cualquier otra actividad ‘útil’. Por desgracia, de momento la mayoría de la gente que desea jugar con ordenadores no tiene la eminencia de un Turing *et al.* Y a quien tiene que convencer de que este trabajo es útil es a la empresa y no al ‘lector’. Un consejo: no digáis que queréis ‘jugar’, es mucho mejor decir que deseáis estudiar *la técnica dinámica de búsqueda y evaluación en un espacio de problemas multidimensional que incorpora recuperación de la información y que está realizando en un lenguaje chomskiano de tipo 2*» (Bell, 1972, pp. 10-11).

REVOLUCIÓN ORIENTAL

La elevada alfabetización en materia tecnológica del Japón de la década de 1970, hizo que tras el desastre de la Segunda Guerra Mundial y la posterior recuperación incentivada desde Occidente, el país se encontrara a la cabeza de la

industria electrónica. No tardó, por tanto, en sumarse a la naciente industria del videojuego, lo cual sucedió en 1978, año en el que Tomohiro Nishikado puso en la calle su adictivo *Space Invaders* (Snider, 2009). Este producto, considerado como la piedra angular de la gran industria moderna del videojuego, se extendió por el país nipón de tal manera que incluso generó una grave alarma social. Con la caída de la tarde toda suerte de negocios –desde almacenes a funerarias– retiraban la mercancía habitual y ocupaban sus superficies con máquinas arcade de *Space Invaders*. Alrededor de ellas se apiñaban miles de niños, adolescentes y adultos dispuestos a meter en su ranura cuantas monedas fueran necesarias. Lo interesante del caso es que la demanda de monedas de 100 yenes –el precio del videojuego– creció de manera tan elevada a causa de esta nueva forma de diversión que se vio afectado incluso el transporte público a causa de una falta endémica de monedas en circulación, lo cual obligó al gobierno a cuadruplicar su producción. Se calcula que Taito, al cabo de los años, llegó a recaudar una cifra cercana a los 500 millones de dólares (Wolf, 2012).

El fenómeno comenzaría a repetirse en el resto del mundo a poco que el videojuego desembarcó en sus bares y salones recreativos. Lo sorprendente es que, en el fondo, *Space Invaders* era un entretenimiento imposible que reflejaba el terror fatalista de un país derrotado como lo fue Japón en 1945: al final, y daba exactamente igual lo bueno o habilidoso que fuera, el jugador siempre perdía de manera estrepitosa lo cual hizo reconocer al propio Nishikado, muchos años después, que se había excedido con el grado de dificultad de su creación⁴ (Kent, 2010).

La segunda gran aportación nipona vino de la mano de Toru Iwatani y tomó la forma del simpático *Pac-Man* –rebautizado popularmente en España con el nombre de «comecocos»–, y que planteaba un universo aséptico, dulce y colorista que dejaba atrás los mundos oscuros y planos de *Pong* o *Space Invaders*. El hecho es que *Pac-Man*, aparecido de la mano de la desarrolladora Namco en 1980, es un ejemplo perfecto de la singularidad de la cultura japonesa: un extravagante trozo de pizza que come bolas y escapa de unos fantasmas se convertiría en muy poco tiempo el juego estelar de la época (Kawaguchi, 2010; Kent, 2010). Además, con él

⁴ Es interesante observar los comentarios del propio Nishikado en lo referente al concepto mismo de *Space Invaders*. Su primera versión del mismo era una emulación de la guerra en la que el jugador, al mando de un tanque, disparaba contra soldados, aviones y otros tanques enemigos. La empresa Taito se mostró encantada con el modelo de acción propuesto por el videojuego, pero rechazó el concepto belicista alegando que no sería ético comercializar un producto que reproducía la guerra y en el que se disparaba contra personas. Fue entonces que Nishikado optó por la temática de los monstruos extraterrestres (Snider, 2009).

se produjeron grandes avances en materia de interactividad entre el jugador y el juego: en primer lugar ya era el jugador quien manejaba al personaje principal y se identificaba con él, lo cual lo adentraba en el terreno de la experiencia psicológica del videojuego. En segundo término, propició el lanzamiento de *merchandising* asociado al producto, lo cual supuso el nacimiento de un innovador modelo de negocio (Jenkins, 2008). El videojuego se había consolidado como industria al punto de que estas nuevas y peculiares *formas de vida* pixeladas entrarían a formar parte intrínseca de la vida de las siguientes generaciones, cambiarían el concepto de entretenimiento y, treinta años después, harían nacer un nuevo campo académico sobre su discurso estético y comunicativo (Wolf y Perron, 2003).

La aparición masiva de los videojuegos en el marco de los salones recreativos –arcades– y en los hogares –videoconsolas– motivó que muy pronto importase más el modelo de mercado que cualquier otra clase de interés académico, sociológico, cultural o psicológico en torno a ellos. Era un negocio joven, pujante, que precisaba de publicaciones especializadas destinadas, principalmente, a los propietarios de los salones de máquinas tragaperras –de súbito reconvertidos en «salones de juegos recreativos»– y a la publicitación comercial de videojuegos para el consumo potencial. Hablamos, por ejemplo, *Play Meter* (aparecida en 1974), *RePlay* (de 1975) o *Star Tech Journal* (de 1979). También de un buen número de libros dirigidos tanto a especialistas como a aficionados (Wolf y Perron, 2003).

Sin embargo, la fulgurante aparición en escena de la industria del videojuego japonesa llevó al traste tanto a Atari, como a una gran cantidad de desarrolladores estadounidenses asociados a su marca. Bushnell se vio obligado a vender su compañía a Warner Communications a causa de la producción en masa del país del Sol Naciente, que rendía grandes dividendos a costes bajos y que había generado un producto que sintonizaba mejor con las demandas del jugador (Wolf y Perron, 2003; Jenkins, 2008). Los nuevos propietarios de la marca destrozaron el estilo de vida cómodo de Atari y, aunque con la creación de la Atari 2600 y tras obtener la licencia para la distribución del *Space Invaders* de la compañía Taito lograron un momento de respiro, el ambiente corporativo había cambiado tanto que los trabajadores no se encontraban motivados, la creatividad cayó bajo mínimos y la marca terminó en quiebra⁵ (Jenkins, 2008;

⁵ Ejemplo perfecto de este desastre fue el entierro de miles de cartuchos que no se comercializaron de la versión para videoconsolas del videojuego basado en la película *ET: El Extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982). El producto era de tan baja calidad –de hecho está considerado como uno de los «peores» de la historia– que Atari decidió retirarlo para enterrar el stock en el desierto de Nuevo México. Junto a él, de paso, Atari sepultó cartuchos invendibles de algún otro de sus productos como *Missile Command* o *Centipede* (De Moneo, 2014).

Kent, 2010; Wolf, 2012). Consecuentemente, el bienio 1983-84 también se convirtió en el de la primera gran crisis de los videojuegos. La competencia era tan voraz que la salida al mercado de títulos por doquier condujo a una sobreproducción. Baste señalar, por ejemplo, que 1982 se convirtió en el año en el que coincidieron en el mercado mayor cantidad de libros y revistas sobre videojuegos de la historia del negocio, y ello como resultado de la popularización de los ordenadores personales, que a comienzos de la década de 1980 vieron aumentadas sus ventas de manera exponencial (Wolf y Perron, 2003).

Llegados a este punto, las compañías y empresas desarrolladoras nacían y desaparecían a un ritmo vertiginoso, pues todos querían vender videojuegos pero no había sitio en el mercado para tanto producto. El sector se desplomaba y la veda se abría para todos aquellos desarrolladores que tuviesen olfato para desarrollar material que pudiera convencer al usuario con cierta facilidad. A esto se añadía el hecho de que en 1983 la economía estadounidense había sufrido un golpe solo equiparable al del *crack* bursátil de 1929 (Stiglitz, 2014), por lo que las ventas de videoconsolas así como de sus productos asociados habían caído en picado. Este desastre también explica en gran medida la falta de literatura en torno a la psicología del videojuego durante casi diez años y, por supuesto, la escasez de polémicas en lo referente a sus contenidos. Lo cierto era que muchos analistas, desde las ciencias sociales en general a la psicología en particular, habían dado por muerto al sector al punto de que no merecía la pena entretenerse en analizar el impacto de sus productos.

DEL ESCÁNDALO A LA REGULACIÓN

Death Race, aparecido en 1976, con la industria del videojuego recién consolidada, fue el primer título que indignó a la opinión pública por su contenido violento (Arsenault, 2008). Desarrollado por la empresa Exidy, se colocaba al jugador al volante de un bólido que ganaba puntos por atropellar a la gente. Y lo cierto es que, más allá de su enojoso concepto, resultaba harto complicado asistir a escenas realmente chocantes en los pocos píxeles que componían cada imagen, por lo que sus creadores se defendieron asegurando que las víctimas no eran personas, sino *gremlins*⁶. Por

⁶ Criaturas mitológicas de naturaleza malévol y bastante mal carácter muy populares en la tradición anglosajona. Su nombre procede del inglés arcaico (*grēmian*: «mortificar o hacer enfadar»). Son populares como criaturas dedicadas a sabotear maquinaria de todo tipo, idea que procede de un relato muy difundido entre los pilotos de la Royal Air Force que sirvieron en Oriente Medio durante la Segunda Guerra Mundial, y con el que se pretendían explicar las frecuentes incidencias técnicas que se sucedían en sus vuelos (Donald, 2008).

supuesto, los programadores faltaban a la verdad en la medida que, como se supo posteriormente, el primer nombre que se barajó para el producto fue el de *Pedestrian* –o peatón. No obstante, la opinión pública estadounidense repudió el juego con tal virulencia que el caso llegó a ocupar programas en la televisión durante la franja de máxima audiencia⁷, lo cual otorgó al videojuego una buena publicidad extra que, por cierto, no lo empujó en absoluto. De hecho, el fundador de Exidy, Pete Kauffman, llegó a declarar que sólo se vendieron 1000 máquinas de *Death Race* para salones recreativos, lo cual lo ubicaba en el furgón de cola de los productos desarrollados por la industria durante aquel año (Arsenault, 2008).

La segunda controversia relevante vino en 1982 de la mano del producto *Custer's Revenge* –o la venganza de Custer–, videojuego para adultos desarrollado por Mystique que no solo tenía un rotundo contenido sexual, nítido por lo demás en la caja de presentación, sino en el que además la premisa de partida resultaba tan estremecedora como ideológicamente repulsiva: encarnando el papel del mítico general estadounidense el jugador tenía que cruzar de un lado a otro de la pantalla esquivando una lluvia de flechas para, finalmente, violar a una indígena atada a un poste (Ferguson, 2013). Tampoco se vislumbraba con demasiada nitidez porque los gráficos seguían en el ámbito de lo muy rudimentario pero, más allá de lo terrible de su propuesta, el juego sólo es recordado por su funesta incorrección política. Diferentes asociaciones en defensa de los derechos de las mujeres alzaron su voz de inmediato. También expresarían sus quejas, obviamente, los representantes de los nativos americanos, que protestaron airadamente contra un título que consideraban tan insultante como intelectualmente obsceno. La esperable polémica confundió a tanto despistado que este producto objetivamente malo vendió hasta 80.000 copias, lo cual es una enormidad para el volumen de mercado que el mundillo del videojuego manejaba en aquellos días. Por lo demás, la polémica tenía escasa justificación sociocultural en la medida se trataba de un producto que, al igual que otros del mismo estilo, se distribuía mediante canales de uso exclusivo para adultos, como «sex-shops» o publicaciones eróticas (Arsenault, 2008).

⁷ En realidad, este videojuego trataba de aprovechar el éxito de la película de 1975 *Death Race 2000*. Precursora de éxitos posteriores como la conocida saga australiana de *Mad Max*, esta cinta era un preclaro ejemplar de serie-b producido por Roger Corman, dirigido por Paul Bartel y protagonizado, al alimón, por dos de los grandes tipos duros del cine norteamericano: David Carradine y Sylvester Stallone. En todo caso el videojuego alcanzó sus objetivos de manera más que correcta, pues la película ya había provocado un escándalo de idénticas proporciones.

Sea como fuere, la proliferación de videojuegos con temáticas que cabría calificar de dudosas salió del ámbito de la discusión mediática para alcanzar el de la controversia sociopolítica cuando en 1983 C. Everett Koop, US Surgeon General –o ministro de sanidad– del gabinete de Ronald Reagan y especialista en pediatría, arremetió públicamente contra ellos al considerarlos «adictivos» y «aberrantes» para la infancia y la adolescencia (De Maria, 2009, Ferguson, 2013). Con posterioridad, el propio Koop reconoció no tener argumentos de corte científico para sostener sus puntos de vista y se retractó de ellos públicamente, pero el daño para la imagen pública del videojuego ya estaba hecho en la medida que sus planteamientos generaron adeptos, corroboraron la visión de los más críticos para con este negocio emergente y sirvieron de cimiento a la naciente crítica. No en vano, la única monografía sobre el videojuego realizada desde la psicología en aquel momento (Loftus y Loftus, 1983), lejos de incidir en los aspectos más opinables del mismo se centraba en asuntos como el de la motivación de los jugadores, su influencia en el desarrollo de habilidades psicomotrices y cognitivas, así como su incidencia en las relaciones interpersonales y en la resolución de conflictos. La siguiente (Greenfield, 1984) se limitaba a hablar del videojuego como nuevo objeto de estudio psicológico y como nueva y eficiente herramienta para los experimentos de laboratorio.

Será ahora que la Unión Soviética entre en escena. Alexey Pajitnov, empleado de la Academia Rusa de las Ciencias, va a desarrollar el que será no sólo el videojuego más vendido de todos los tiempos, sino también considerado popularmente como el juego más «adictivo» de la historia: *Tetris* (Kent, 2010). Basado en los pentominós⁸ griegos, y dado que su creador lo concibió en un organismo estatal y en la URSS no existía régimen de propiedad privada, el videojuego pasó a ser propiedad del pueblo soviético desde su misma creación, siendo el propio gobierno quien lo vendió por todo el mundo. Los beneficios ascendieron a miles de millones de dólares de los que Pajitnov no vio un solo un centavo (Jenkins, 2008). El hecho es que, quizá a causa de su popularidad, *Tetris* provocó un importante revuelo entre psicólogos y psiquiatras, generándose desde su aparición mucha literatura inconcluyente al respecto de sus posibles efectos adictivos sobre los usuarios (Estalló, Masferrer y Aguirre, 2001).

El siguiente episodio en la carrera de escándalos y controversias mediáticas relativas que arrastra la cuestión vino con la recuperación del sector, a comienzos

⁸ Un pentominó (del griego *πεντε* / *pen-te*) es una poliforma consistente en una figura geométrica compuesta por cinco cuadrados unidos por sus lados. Existen doce pentominós diferentes, que se nombran con diferentes letras del abecedario. Los pentominós obtenidos a partir de otros por simetría axial o por rotación no cuentan como un pentominó diferente.

de la década de 1990. En él ocupa un papel central el absurdo de *Night Trap* –o trampa nocturna–. Un producto desarrollado por Digital Pictures cuyo contenido violento es en realidad nulo. El hecho es que la verdadera trampa se tendía al comprador porque el videojuego en sí era conceptualmente muy avanzado, pero también muy aburrido, si bien aficionados y coleccionistas lo conservan porque ha llegado a ser considerado un trabajo «de culto» (Pérez Fernández, 2012). No obstante, es argumentalmente interesante al proponer, tal vez por vez primera en la cultura audiovisual contemporánea, el formato del *reality-show*. El hecho es que se inducía al jugador a formar parte de una especie de grupo de seguridad que debía mantener vigilada una casa en la que pasaba la noche un grupo de chicas a fin de defenderlas de los ataques de unos seres vampíricos. Y decimos *reality-show* porque se ponía a disposición del jugador la posibilidad de navegar en tiempo real por las videocámaras instaladas en las diferentes habitaciones de la residencia. Consecuentemente, el usuario podía jugar a ser todo un mirón profesional al observar impunemente a las muchachitas, que iban y venían de un lado a otro de la casa en paños menores. La misión, por consiguiente, consistía en navegar por las estancias para ir cazando mediante el accionado de diversas trampas a los distintos vampiros que acechaban en las sombras a las inocentes jovencitas. El escándalo de la propuesta se generó en su carácter sexista, por lo que censurado en varios países (Pérez Fernández, 2012).

Sin embargo, el auténtico problema lo organizó *Mortal Kombat*, arcade de Midway dedicado a la lucha que ya ha visto nueve entregas hasta el presente. Un clásico absoluto y revolucionario en el mundo del videojuego, sobre todo en el ámbito de las máquinas para salones recreativos, porque fue de los primeros en ofrecer unos gráficos y movimientos realistas. Sin embargo, su violencia desbordaba el marco de lo conceptual y era por vez primera real, eficiente y explícita (De Maria, 2009; Pérez Fernández, 2012; Ferguson, 2013). El título hizo las delicias de muchos adolescentes que se dejaron millones de monedas en la ranura del *Mortal Kombat*, pero escandalizó a un mundo adulto que observaba atónito, quizá por vez primera, cómo la sangre de los luchadores chorreaba por la pantalla golpe tras golpe para culminar en grotescos episodios conocidos como «fatalities».

La controversia previa de *Night Trap*, añadida a la que causaría *Mortal Kombat*, sobre todo en sus versiones para videoconsola doméstica, alimentó en los Estados Unidos al sector más crítico al que habían despertado las declaraciones intempestivas de Koop, y terminó siendo discutida durante el bienio 1992-1993 por una Comisión de Investigación liderada por uno de los grandes enemigos declarados del negocio, Joseph Lieberman, senador por el estado de Connecticut. Las vistas culminaron con la creación del ente calificador de contenidos para el

negocio del videojuego en los Estados Unidos, conocido como Entertainment Software Rating Board –o ESRB– (Ferguson, 2013).

Hay que situarse en las coordenadas precisas para comprender en sus justas dimensiones este hecho: nos encontramos en el año 1993 y la industria del videojuego ha dejado de ser la nebulosa imprecisa de sus dubitativos inicios para convertirse en un negocio multimillonario y movilizador de masas. Ello se debe, primeramente, a una rápida evolución tecnológica que va a propiciar la aparición de videojuegos de aspecto más realista e interactividad muy mejorada y, en segundo término, a la llegada al mercado de nuevos modelos de ordenador y videoconsola doméstica que multiplican su eficacia con respecto a los de la década precedente (Belli y López, 2008). Lejos de lo que ocurre en la actualidad con unos aparatos que forman ya parte del paisaje tecnológico de todos los hogares, las videoconsolas –e incluso los ordenadores– eran considerados por la mayoría de las familias meros juguetes elitistas para uso y disfrute de niños y adolescentes, siendo realmente pocos los adultos que decidían interactuar con ellos, o que simplemente sabían cómo manejarse con aquella tecnología que, sumariamente, desconocían. Estos acontecimientos encontraron la coincidencia temporal con otros dos sucesos relevantes: 1) un inusual repunte de la violencia juvenil en los Estados Unidos (Ferguson, 2013); y 2) una agresiva política empresarial emprendida por la compañía japonesa Nintendo y destinada a ganar espacio en el mercado aprovechando la repulsa popular que generaban los videojuegos de contenidos criticables de la competencia al proponer, como contrapartida, su línea de títulos de temáticas blancas (Arsenault, 2008).

Esto explica en gran medida que el asunto cobrase tamaña relevancia. El hecho es que muchos progenitores alarmados por el debate mediático, que no científico, descubrieron que productos como *Mortal Kombat* –y otros similares–, cobijados bajo la regulación general de la industria del juguete, salían a la calle sin ningún tipo de control, siendo accesibles a niños de cualquier edad y condición. El mercado del videojuego estaba liberalizado a tal punto que eran las propias empresas creadoras y distribuidoras las responsables de calificar sus productos, así como de regular el contenido de los mismos, por lo que sucedía que en última instancia nadie se controlaba, ni sabía cómo hacerlo. Cabe significar que la creación del ESRB fue una estrategia inteligente. Tal y como había sucedido con el cine, y posteriormente con el comic, el Senado, utilizando una táctica de probada eficacia, se limitaba a *sugerir* que tal vez convendría a la industria un procedimiento de autocontrol (Pérez Fernández, 2012). Por supuesto, la industria del videojuego captó el mensaje: mejor autorregularse que ser tutelado por el Gobierno Federal, cuyas decisiones arbitrarias acerca de un negocio cuyos entresijos des-

conocía, y que seguramente resultarían muy restrictivas, hubieran devenido en perjuicios económicos y creativos generalizados. De tal modo la ESA, un organismo totalmente independiente que se financiaba con los aportes económicos que estaban obligadas a realizar las compañías desarrolladoras, se encargaría de evaluar los videojuegos para determinar a qué clase de público deberían ir destinados sin que tal decisión pudiera ser discutida, sólo acatada, por el propio desarrollador. Los criterios del ESRB eran –y son– bastante sencillos en la medida que se concentraba en tres aspectos concretos del producto para atender a su calificación final y así servir de orientación al consumidor: violencia física, contenido verbal y contenido sexual (Pérez Fernández, 2012).

En Europa el sistema de clasificación no fue homogéneo hasta la aparición en 2001 del código PEGI –acrónimo de Pan European Game Information–. Cada país tuvo su propio organismo regulador, con sus propias normas, hasta que la coordinación de la Interactive Software Federation of Europe (ISFE) comenzó a movilizarse para la unificación del sector –siempre dentro de los márgenes impuestos por el Parlamento y de acuerdo a los editores y distribuidores de software– a escala continental⁹. PEGI, que establece una clasificación por edades para videojuegos, es válido en treinta países europeos. La ISFE ha promovido desde entonces, y por una parte, el desarrollo de los diferentes criterios y categorías de edad para la clasificación de contenidos de software interactivo homogeneizados para Europa, al mismo tiempo que los descriptores de contenido vinculados a la clasificación de edad. Por otra, el desarrollo de un sistema de administración y seguimiento del procedimiento de clasificación de edad para toda Europa (Pérez Fernández, 2012).

PSICÓLOGOS EN ACCIÓN

Lo cierto es que la psicología, durante las décadas de 1980 y 1990 marchó a rebufo de un debate público –todavía lo hace–, alimentado por intereses políticos y por los medios de comunicación que a menudo han vampirizado y mal interpretado sus contenidos (Ferguson, 2013). Así, se aventuró en la controversia acerca de la bondad o malignidad del uso de videojuegos, o de sus posibles efectos en los jugadores a medio y largo plazo. De tal modo, interesada por desentrañar los diferentes «aspectos clínicos y psicosociales» del problema –si es que los había–, los investi-

⁹ En España, hasta la aparición del PEGI, los criterios de regulación fueron desarrollados por la aDeSe: Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.

gadores se lanzaron a una tarea que nunca terminaba de ofrecer resultados claros, pero sí mantenía viva la indefinición de que se alimentaba la polémica:

1. Griffith, Voloschin, Gibb y Bailey (1983), valiéndose de máquinas arcade realizaron diversos estudios sobre coordinación oculo-manual para concluir, como parecía esperable, que ésta era mejor en los jugadores de videojuegos que en no jugadores. Partiendo también de esta idea, autores como Malone (1981) explicaron que el videojuego era un producto de entretenimiento tan exitoso porque el jugador tomaba el control de la situación, podía manejar los acontecimientos y convertirse en protagonista de los mismos.
2. Brown, Brown y Reid (1992) se sumaron con su trabajo a una línea ya clásica que se ha visto reactivada en el presente y es la del videojuego como método adecuado para el estudio experimental de los procesos sensorio-perceptivos así como del procesamiento de información.
3. Otro grupo de trabajos realizados durante las décadas de 1980 y 1990 (Secunda, 1981; Gibb, Bailey, Lambert y Wilson, 1985; Lin y Lepper, 1987; Provenzo, 1991; Funk, 1992), se adentraron de manera directa en ámbitos propiamente clínicos al tratar de discernir si existía alguna clase de relación entre el uso sistemático de videojuegos y la psicopatología, concluyendo en todos los casos que la incidencia de patologías psíquicas no era mayor –o distinta– entre los jugadores habituales y los no jugadores.
4. McLoure y Mears (1984) realizan el primer estudio sobre la influencia de los videojuegos en la inteligencia obteniendo resultados inconcluyentes. Resultados que se repetirán en estudios posteriores.
5. Más adelante, los mismos McLoure y Mears (1986) se adentraron en el ámbito de la personalidad para tratar de averiguar si los videojuegos podían modificarla a medio plazo. Su trabajo se concentró en la dimensión introversión-extroversión, determinado que los jugadores, en general, y por poco margen, puntuaban más alto en extroversión que los no jugadores. Estos resultados, tiempo después, fueron corroborados empíricamente por trabajos como el de Estalló (1994).
6. Por supuesto, a lo largo de este periodo se trabajó como era de esperar en diferentes adaptaciones del modelo del aprendizaje instrumental propuesto por Bandura al ámbito del modelado de conductas agresivas. Las conclusiones de esta clase de estudios, entre los que cabría destacar por su importancia el propuesto por Lott y Lott (1985) fueron difusas. Existía,

- en efecto, un incremento de la agresividad de los jugadores tras la práctica del videojuego que no era duradera y que, además, no se traducían en comportamientos agresivos reales en la medida que la violencia mostrada por el videojuego era categorizada de manera simbólica por los participantes. Estudios posteriores cuestionarían, incluso, que tal agresividad simbolizada aumentara realmente.
7. Abundando en la línea anterior, autores como Dominick (1984) indicaron que el uso continuado de videojuegos, a largo plazo, podía influir de manera decisiva en el estado emocional de los jugadores al indicar que los productos más agresivos incrementaban los sentimientos de hostilidad y la ansiedad. Este trabajo recibió diversas contestaciones, siendo la más conocida la de Cooper y Mackie (1985), quienes encontraron el dato curioso de que el uso de videojuegos violentos no parecía afectar a la emocionalidad de los niños, pero sí a la de las niñas. Los autores atribuyeron este resultado al hecho de que el modelo de socialización femenino exponía a las chicas a menos modelos agresivos de conducta, lo cual las haría menos resilientes a ellos.
 8. La cuestión de la adicción a los videojuegos encontró pocos autores interesados a lo largo de este periodo. Cabría, por su interés, destacar el estudio de González (1988), quien concluyó que no es posible comparar el potencial adictivo de un videojuego con el que aparece en el juego de azar al no tratarse del mismo tipo de actividad, ni contar con el mismo tipo de recompensa, ni gozar de la misma consideración sociocultural y educativa, por lo que este tipo de trabajos, por lo común sesgados, carecería de un fundamento teórico consistente al hacer tabla rasa de variables psicosociales muy relevantes.
 9. En último término, Sneed y Runco (1992) abordaron la controversia existente en torno a los videojuegos desde el ámbito de la psicología social para tratar de comprender las actitudes de sus partidarios y de sus detractores. Su conclusión, muy interesante, fue que tenían peor imagen de los videojuegos, así como de sus contenidos, quienes no los conocían directamente que quienes los había jugado aunque hubiera sido de manera esporádica. Es más, cuando un no jugador entraba en contacto con ellos, su opinión sobre los mismos a menudo mejoraba. Es decir: mediante un mecanismo psicosocial ya clásico, muchos de los prejuicios que circulaban popularmente en torno al videojuego procedían de la ignorancia acerca del mismo.

LA CULPA ES DE LA TELEVISIÓN

Vistos estos resultados, como poco dispersos, siempre cabe preguntarse qué ha mantenido vivo el debate acerca de los videojuegos tanto entre los medios de comunicación como entre la clase política, y por qué motivo la psicología no ha sido capaz de responder al mismo con adecuación. Probablemente, el problema resida en el modelo de comprensión de la violencia audiovisual del que se parte a la hora de analizar esta clase de cuestiones, y del que muchos investigadores en psicología y teoría de la comunicación son, en gran medida, deudores. De hecho, la mayor parte de estos trabajos, así como las conclusiones sobre la exposición de los niños a la violencia televisiva, se basan en los trabajos longitudinales elaborados por el equipo de L. Rowell Huesmann durante las décadas de 1970 y 1980. De hecho, Huesmann se ha convertido con el paso de los años en uno de los especialistas que más han testificado en los comités de investigación que el gobierno estadounidense ha puesto en marcha para la regulación de los contenidos audiovisuales y, por supuesto, ha formado parte de diferentes vistas en torno al controvertido asunto de los videojuegos (De Maria, 2009; Ferguson, 2013).

Probablemente, el trabajo más relevante de Huesmann fuera el elaborado durante el periodo 1960-1981, justamente el momento en el que la televisión estadounidense emitió mayor dosis de contenidos violentos en tanto en cuanto, si recordamos el testimonio de Ralph Baer, se asistió durante casi diez años a la retransmisión en directo, prácticamente sin censura de clase alguna, de la Guerra de Vietnam (Pérez Fernández, 2007). Huesmann y su equipo realizaron un seguimiento de 856 alumnos de escuela primaria que fueron testeados en diversos periodos a lo largo de su vida hasta que cumplieron los treinta años. Sus conclusiones fueron las de que existía una fuerte relación entre la exposición a la violencia televisiva y la criminalidad adulta (Huesmann, 1982; Huesmann y Eron, 1986; Huesmann, Moise-Titus, Podolski y Eron, 2003). De hecho, sus testimonios convencieron al Senado de los Estados Unidos de que la violencia televisiva era peligrosa y de que contribuía de manera inequívoca al desarrollo de conductas criminales, una tesis que al adquirir relevancia política se convirtió, muy pronto, en un hecho consumado para otros investigadores, profesionales de los medios de comunicación y la opinión pública en general. Por lo tanto, era solo cuestión de tiempo que los argumentos de Huesmann y sus colaboradores alcanzaran al videojuego en tanto que forma de entretenimiento audiovisual emergente (De Maria, 2009).

El problema de estos, y otros estudios deudores de ellos como los de Anderson (2004) o Anderson y Carnagey (2009), es que la relación entre los contenidos

audiovisuales violentos y el crimen no parece tan clara como sus autores pretenden. Fowles (1999), realizó un exhaustivo estudio de los trabajos longitudinales de Huesmann para detectar que los investigadores ignoraron aquellos datos que no sustentaban sus puntos de vista y que, por lo demás, sus hallazgos se basaban en correlaciones débiles. Por otro lado, esta clase de trabajos, indicó Fowles, no solo hablaban de la televisión, sino que también apuntaban de manera clara y directa a otra serie de factores de riesgo situacionales como la familia, el nivel socioeconómico, problemas neurológicos e incluso taras genéticas. Consecuentemente, manifestaría más adelante, centrarse únicamente sobre los contenidos televisivos respondía más a una actitud prejuiciosa de Huesmann y su equipo que a la demostración de una causalidad evidente entre el visionado de contenidos televisivos violentos y el crimen (De Maria, 2009).

Ferguson (2013), por su parte, ha manifestado en relación a los estudios de Anderson y sus colaboradores –Anderson y su equipo son actualmente los grandes paladines científicos de la cruzada anti-videojuegos norteamericana– la existencia de una confusión sistemática entre los conceptos de «correlación» y de «causalidad», que a menudo son empleados indistintamente en el mismo contexto, y de manera excesivamente libre. Por no mencionar el hecho de que Anderson sea miembro de gran peso en instituciones como la American Psychological Association y la American Pediatrics Association, lo cual ha contribuido a sesgar el contenido de sus publicaciones y posicionamientos públicos.

Otros autores, como Freedman (2002), han manifestado tras revisar mucha de la literatura que enlaza la violencia real con la violencia mediática que, en realidad, la mayor parte de estos estudios están metodológicamente bien realizados, pero fracasan en el ámbito de la interpretación y discusión de los resultados en la medida que, sean éstos los que fueren, sus autores tratan de ajustarlos a una teoría preestablecida ignorando sistemáticamente todas aquellas evidencias, estudios o informes que contrarían sus puntos de vista. En realidad los estudios longitudinales gozan de problemas metodológicos a menudo insalvables, como el del seguimiento de los sujetos o el de la falta de control sobre variables situacionales cambiantes que pueden resultar muy relevantes. Variables significativas –sociales, culturales, familiares y etcétera– que hoy conocemos como «factores de riesgo» o «factores de protección» y que han de ser estudiadas en cada caso concreto para obtener diagnósticos y pronósticos eficientes (Andrews y Bonta, 2006; Mampaso Desbrow, Pérez Fernández, Corbí Gran, González Lozano, y Bernabé Cárdbaba, 2014). De tal modo, cualquier resultado que se obtiene de ellos podría ser en el mejor de los casos orientativo, pero nunca concluyente (Freedman, 2002; De Maria, 2009).

Tras años de recibir serias críticas y contestaciones por sus estudios, así como de encontrarse en el centro de muchas polémicas sobre este tema, que a largo plazo han adquirido mucha más relevancia popular que científica y así hay que reconocerlo, Huesmann concedió una singular entrevista a la revista *Rolling Stone* en la que trataba de aquilatar sus puntos de vista (Rhodes, 2000). Para sorpresa del entrevistador, todos los argumentos que Huesmann presentó se basaron en gráficos elaborados a partir de datos sobre tres sujetos extraídos de una muestra total de 145. Su defensa fue sencilla al argumentar que, en realidad, el vínculo parecía existir pero que sus estudios solo apuntaban hacia él, por lo que era necesaria mucha más investigación, sobre todo de corte experimental, que pudiera corroborar la teoría de partida. Esta obvia debilidad científica, sin embargo, no ha parecido nunca interesar a quienes defienden la malignidad de determinados contenidos audiovisuales, ni ha servido para que los defensores de esta línea de trabajo modifiquen sus enfoques.

REFLEXIÓN FINAL

El problema, a nuestro parecer y visto el desarrollo histórico del problema, es que el debate desborda la simple –quizá simplista– cuestión de si los videojuegos son «buenos o malos». Parecería, por tanto, que la psicología se ha quedado corta en su comprensión del problema por cuanto se ha visto arrastrada, desde fuera, a una obligación de tomar partido científico desde el que justificar posiciones sociopolíticas y mediáticas que le son –o debieran ser– completamente ajenas. Y esta cortedad de miras a la hora de comprender el medio y su alcance ha motivado que, entretanto otras ramas del conocimiento, e incluso de los medios artísticos y audiovisuales, ya poseen una teoría del videojuego consolidada, la psicología apenas si ha sido capaz de superar los límites de un debate clínico tan inconcluyente como infructuoso. Quizá, aventuramos, ya incluso innecesario.

El hecho es que la historia que hemos relatado a lo largo de este trabajo nos permite plantear una serie de ideas que, creemos, no solo afectan a este ámbito de estudio y que tal vez debieran servirnos para alentar y conducir un debate epistemológico interno:

1. No existe en psicología un corpus teórico bien fundamentado y compartido en torno a la cuestión de la influencia sobre la conducta de la violencia audiovisual, y menos aún en lo relativo al videojuego. De hecho, ni tan siquiera existe una teoría psicológica unificada sobre el propio discurso.

2. Existe en este ámbito, como en otros, un problema de interpretación «peculiar» de los resultados de investigación cuando se abordan problemas de calado sociopolítico.
3. En esta clase de cuestiones –y la historia que hemos relatado es un buen ejemplo– la psicología tiende a dejarse arrastrar por la demanda impuesta por discursos ajenos a sus propios fundamentos científicos y tienden a funcionar de manera reactiva.
4. El lado «humanístico» de la psicología está fuertemente influido por el discurso sociopolítico al punto de que, a menudo, evacúa de sí misma la racionalidad científica para amoldarse de manera acrítica a demandas externas que desvirtúan su discurso y la inducen a la confusión.

REFERENCIAS

- Anderson, C.T. (2004). An update on the effects on playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, pp. 113-122.
- Anderson, C.T. y Carnagey, N.L. (2009). Casual effects of violent esports video games on aggression: It is competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, pp. 731-739.
- Andrews, D.A. y Bonta, J. (2006). *The Psychology of Criminal Conduct* (4ª ed.). Cincinnati (OH): Anderson Publishing Co.
- Ares, F. (2008). *El robot enamorado: Una historia de la inteligencia artificial*. Barcelona: Ariel.
- Arsenault, D. (2008). The video game as an object of controversy. Mark J.P. Wolf (ed.) (2008). *The video game explosion: From PONG to PlayStation and beyond*. Santa Barbara (CA): ABC-CLIO DLL, pp. 277-280.
- Artola, R. (2009). *La carrera espacial: Del Sputnik al Apolo 11*. Madrid: Alianza Editorial.
- Brown, R.M.; Brown, N.L. y Reid, K. (1992). Evidence for a player position advantage in a video game. *Perceptual and Motor Skills*, 74, pp. 547-554.
- Cooper, J. y Mackie, D. (1985) Two surveys of computer-related attitudes. *Sex Roles*, 13 (3-4), pp. 215-228.
- Donald, G. (2008). *Sticklers, sideburns & bikinis: The military origins of everyday words and phrases*. Westminster (MD): Osprey Publishing.

- Dominick, J.R. (1984). Videogames, television violence and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34, pp. 136-147.
- Estalló, J.A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2), pp. 181-190.
- Fowles, J. (1999). *The case for the televisión Violence*. London: SAGE Publications.
- Freedman, J.L. (2002). *Media Violence and its effects on aggression: Assessing the scientific evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- Funk, J.B. (1992). Video games: Benign or malignant? *Developmental and Behavioral Pediatrics*, 13, pp. 53-54.
- Gibb, G.; Bailey, J.; Lambert, T. y Wilson, W. (1983). Personality differences between high and low electronic video game users. *Journal of Psychology*, 114, pp. 159-165.
- Griffith, J.L.; Voloschin, P; Gibb, J.D. y Bailey, J.R. (1983). Differences in eye-hand motor coordination of videogame users and non-users. *Perceptual and Motor Skills*, 57, pp. 155-158.
- González, A. (1988). *JocPatològic: Una nova adicció*. Barcelona: TibidaboEdicions.
- Huesmann, L.R. (1982). Television Violence and aggressive behavior. En: D. Pearl, L. Bouthilet y J. Lazar (eds.), *Television and behavior: Ten years of scientific progress and implications for the eighties* (vol. 2: *Technical Reviews*). Washington D.C.: U.S. Government Printing Office, pp. 126-137.
- Huesmann, L.R. y Eron, L.D. (1986). *Television and the aggressive child: A cross-national comparison*. Hillsdale (NJ): Erlbaum.
- Huesmann, L.R.; Moise-Titus, J.; Podolski, C.L. y Eron, L.D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV Violence and their aggressive and violent behavior in Young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39 (2), pp. 201-221.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kawaguchi, J. (2010). Pac-Man creator Toru Iwatani. The Japan Times [<http://www.japantimes.co.jp/life/2010/06/10/people/pac-man-creator-toru-iwatani/>, 10 de mayo; recogido abril de 2014].
- Kent, S.L. (2010). *The ultimate history of video-games*. Random House LLC.
- Lin, S. y Lepper, M.R. (1987). Correlates of children's usage of videogames and computers. *Journal of Applied Social Psychology* (17), 1, pp. 72-93.

- Loftus, G.R. y Loftus, E.F. (1983). *Mind at play. The psychology of videogames*. Nueva York: Basic Books.
- Lott, B. y Lott, A. (1985). Learning theory in contemporary social psychology. En: G. Lindzey y E. Aronson (eds.), *The handbook of social psychology*, vol. 1. Nueva York: Random House, pp. 109-136 (3ª ed.).
- Lowood, H. (2009). Video games in computer space: The complex history of Pong. *IEEE Annals of the History of Computing*. Georgia Institute of Technology.
- McLoure, R.F. y Mears, F.G. (1984). Videogame players: Personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports*, 55, pp. 271-276.
- McLoure, R.F. y Mears, F.G. (1986). Videogame playing and psychopathology. *Psychological Reports*, 59, pp. 59-62.
- Malone, T. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 4, pp.333-369.
- Mampaso Desbrow, J.; Pérez Fernández, F.; Corbí Gran, B.; González Lozano, P. y Bernabé Cárdena, B. (2014). Factores de riesgo y de protección en menores infractores. Análisis y prospectiva. *Psychologia Latina*, 5, 1, pp. 11-20.
- Moneo, I. de (2014). Atari enterró a E.T. en el desierto y no se lo dijo a nadie. *Diario El País*, edición electrónica [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2014/04/27/actualidad/1398617849_171878.html; recogido mayo de 2014].
- Newell, A.; Shaw, J.C. y Simon, H.A. (1958). Chess-playing programs and the problem of complexity. *IBM Journal of Research and Development* (2), 4, pp. 320-335.
- Park, A. (2011). How playing violent videogames may change the brain. *Time.com* [recogido en mayo de 2014].
- Pérez Fernández, F. (2007). Ficciones y realidades del espectáculo mediático: Manipulación y «efecto Nintendo». *EduPsykhé. Revista de Psicología y Educación*, 6, 1, pp. 133-146.
- Pérez Fernández, F. (2010). *Historia de la psicología* (2ª ed.). Villanueva de la Cañada (Madrid): Servicio de Publicaciones de la Universidad Camilo José Cela.
- Pérez Fernández, F. (2012). *Mentes Criminales. El crimen en la cultura popular contemporánea*. Madrid: Ediciones N@wtilus.
- Provenzo, E. (1992). *Video kids. Making sense of Nintendo*. Cambridge (MA): Harvard University Press.

- Rhodes, R. (2000). The media-violence myth. *Rolling Stone*, Nov. 23, pp. 55-58.
- Secunda, V. (1981). Pac-Man is (a) gobbling or (b) nourishing our kids. *TV Guide*, 19, pp. 211-230.
- Sneed, D.C. y Runco, C.D. (1992). The beliefs adult and children hold about television and video games. *Journal of Psychology*, 126, pp. 273-284.
- Snider, M. (2009). Interview: *Space Invaders* creator Tomohiro Nishikado. *USA Today* [<http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/05/66479041/1>, 6 de mayo; Recogido en Abril de 2014].
- Stiglitz, J. (2014). *El precio de la desigualdad*. Tres Cantos (Madrid): Santillana Ediciones Generales.
- Weizenbaum, J. (1979). *Computer power and human reason*. San Francisco (CA): W.H. Freeman.
- Wolf, M.J.P. y Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc.
- Wolf, M.J.P. (ed.) (2012). *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming* (2 Vols.). Santa Barbara (CA): ABC-CLIO DLL.

