

VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS: UNA APROXIMACIÓN

Alejandro Arnaldo Barroso Martínez

Departamento de Estudios de la Comunicación Social. Universidad de Guadalajara.

Resumen

El videojuego es una de las experiencias audiovisuales más consumidas por personas de todas de la edades. Esta experiencia no solo tiene efectos de entretenimiento, sino sobre las emociones, las cogniciones, y el comportamiento los individuos. Cuando se ha investigado la relación entre videojuegos con contenidos de agresividad y el comportarse agresivamente, los hallazgos se contradicen. Por esta razón, el objetivo de este trabajo es presentar un grupo de teorías y críticas a la investigación sobre el tema, de modo que podamos avanzar en la comprensión de las variables que pueden explicar esta relación.

Palabras claves: Videojuegos; contenido de agresividad; jugador; comportamiento agresivo.

Abstract

Videogames are one of the most consumed audiovisual experiences for people of all ages. This experience has not only entertainment purposes, but on emotions, cognitions, and behavior of individuals. When the relationship between videogames with aggressive content and aggressive behavior have been studied, the results contradict. For this reason, the article's purpose is to present a set of theories and criticism of research on the subject, in order to advance the understanding of the topic.

Key words: Videogames; player; aggressive contents; aggressive behavior.

Introducción

El videojuego es básicamente un juego de tipo electrónico, que se apoya en diferentes dispositivos físicos para transferir las acciones de un jugador a la pantalla. Este se puede jugar tanto de forma individual, como en grupos de personas (Latorre, 2010).

La diferencia central entre el videojuego, y otras experiencias audiovisuales como el visionado de la televisión, radica en que el primero puede permitir una mayor participación de la persona, en la conducción misma de la historia (Latorre, 2010).

El consumo de este tipo de experiencias audiovisuales ha ido en incremento a nivel mundial. En España por ejemplo, según datos de la *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento* (2014), en el país el gasto por concepto de consumo general de videojuegos ascendió a 996 millones de euros en 2014. Para este año 2015, los investigadores de la industria del entretenimiento estiman que el consumo de videojuegos, podría desplazar al del cine y la música (Lago, 2014).

Como un producto estrechamente vinculado a los avances electrónicos e informáticos, el videojuego tiene muchas dimensiones tecnológicas que pudieran ser investigadas. No obstante, desde una perspectiva que interesa fundamentalmente a las ciencias sociales, se le ha prestado atención a un grupo de temas.

En este sentido, ha sido estudiada la relación entre el uso de videojuegos, y procesos como la socialización y el aprendizaje (Pelegrina del río, Salguero, & Vallecillo, 2009). Hay varios ejemplos,

de cómo algunos videojuegos se han utilizado exitosamente para la enseñanza de geometría, biología, historia, e incluso el manejo de enfermedades crónicas como la diabetes (Lieberman, 1998).

Una de las aristas que más profusamente se ha investigado en los últimos años, ha sido la relación entre los contenidos de agresividad de los videojuegos, y el comportamiento agresivo de sus jugadores en sus vidas cotidianas (Eron, & Lagaerspetz, 1984; Anderson, Dill, & Craig, 2000; Olivier, 2000).

Según Bushman y Whitaken (2009), hay razones suficientes para pensar que la agresividad percibida en los videojuegos, es más peligrosa que la percibida en otros medios como la televisión. Entre estas razones, citan el hecho de que el sujeto esta vez tiene un papel más activo, pues de espectador pasa a ser jugador.

En segundo lugar, el sujeto que juega se puede enfocar más en los personajes y su comportamiento. Por último, el comportamiento agresivo del individuo dentro del juego, a menudo recibe estímulos a través de premios u otros reconocimientos.

Los resultados de la investigación, se muestran incongruentes e inconsistentes en varios casos. Hay un grupo importante de trabajos, que sostienen una relación de causalidad entre el jugar videojuegos con contenidos de agresividad, y el comportarse de forma agresiva posteriormente en la vida cotidiana. En este sentido, se pueden consultar los trabajos de Dill y Dill (1998), Anderson y Dill (2000), Hartman y Vorderer (2010), así como Happ, Melzer y Steffgen (2013).

También se puede consultar la revisión de Anderson y Bushman (2001), quienes consultaron trabajos con diseños tanto longitudinales como experimentales, y en los que participaron más de 3 000 personas de diferentes edades.

Del otro lado, podemos encontrar trabajos que sostienen una evidencia contraria: no existe una relación de causalidad entre el jugar videojuegos con contenidos de agresividad, y el comportarse de forma agresiva posteriormente al juego.

Estos criterios se sostienen tanto en el mismo trabajo empírico, como en la revisión crítica de aquellos estudios que sostienen que existe una relación. Desde el punto de vista de la investigación empírica, se pueden citar los trabajos de Gibb, Bailey, Lornbirth y Wilson (1985), Estallo (1994), y Estallo, Masferrer y Aguirre (2001).

En estos estudios no se ha encontrado repercusión de los contenidos agresivos sobre características de la personalidad de los jugadores, ni sobre el mismo comportamiento agresivo de estos. Esto a pesar de haber utilizado diferentes diseños de investigación. Richardson (2004), concluye que los únicos efectos negativos asociados a la experiencia de jugar videojuegos, son el restarle tiempo a otras actividades sociales, y provocar adicción.

Una vez que los hallazgos apuntan a resultados diferentes, y se ha priorizado el análisis de la relación desde correlaciones estadísticas, es necesario repensar de qué posiciones teóricas nos podemos valer para comprender esta como un proceso, y consecuentemente qué es necesario tener presente en la investigación científica.

Por esta razón, el objetivo de este artículo es ofrecer una perspectiva de cuáles son algunas teorías que nos pueden permitir investigar la relación como un proceso, cuáles han sido críticas fundamentales a la investigación científica, y qué puede ser recomendable en ese mismo sentido.

Antes de continuar el artículo es importante una precisión. Si bien es cierto que la utilización de videojuegos está estrechamente relacionada con el acceso a los avances tecnológicos, lo que se interpela en última instancia en este trabajo, es la relación del sujeto con los medios y los contenidos audiovisuales.

Precisiones teóricas necesarias

Siguiendo el trabajo de Anderson y Bushman (2001), así como de *la Comisión Canadiense para el Análisis de la Violencia en la Industria de las Comunicaciones* (citada en Olivier, 2000), en este artículo se va a asumir por videojuego con contenido de agresividad, aquel videojuego en el que se emplea la fuerza física por parte de alguno de los personajes, sean humanos o no, palabras, o armas, para agredir a otros personajes o grupos de ellos, pudiéndose acompañar de muestras de sufrimiento, y dolor por parte de las víctimas.

Tanto para Anderson y Bushman (2001), como para Huesmann y Taylor (2006), la diferencia entre agresión y violencia debe verse en un continuo de intensidad. En este sentido, la violencia estaría constituida por aquellos actos encaminados a causar fuertes daños físicos, llegando incluso a provocar daños irreversibles o la muerte.

En este trabajo se prefiere hablar de contenidos de agresividad, en lugar de contenidos de violencia, teniendo en cuenta a la primera como punto de partida en este continuo. La línea que divide teórica y metodológicamente ambos conceptos es extremadamente porosa. No obstante, en este artículo se intenta ser transparente y consecuente.

Propuestas teóricas utilizadas para comprender la relación entre el contenido agresivo de los videojuegos y el comportamiento agresivo del jugador

Una de las teorías que más profusamente se ha utilizado para comprender la relación entre los contenidos de los medios de comunicación en general, y el comportamiento de los individuos, es la *Teoría del Aprendizaje Social* fundamentada por el canadiense Albert Bandura (1971, 1973, 1994).

El interés por esta teoría surgió a raíz de una investigación llevada a cabo por Bandura, Ross y Ross (1963), en la cual se encontró que cuando los niños eran expuestos a modelos mediáticos agresivos, imitaban este tipo de comportamientos en situaciones de juego posteriores, sobre todo cuando se utilizaban juguetes similares a los que se encontraban en las escenas televisadas.

El núcleo de esta teoría radica en la posibilidad de reproducir comportamientos sociales, a partir de modelos observados. Bandura (1971), nos explica como existe un proceso entre la observación del modelo, y el llevar el comportamiento a la práctica.

No todos los modelos tienen la potencialidad de despertar la atención, y el interés de los individuos. En ello juega un papel fundamental, el parecido tanto físico como de carácter, entre el modelo y la persona que funge como observador. Generalmente el modelo no llama la atención de las personas por todas sus características, sino por la selección que los individuos realizan de algunas de ellas (Bandura, 1971).

En la *Teoría del Aprendizaje Social*, el seguimiento de los modelos está marcado también por una variable fundamental: el reforzamiento. Cuando las consecuencias del comportamiento del modelo son premiadas, esto tiene dos implicaciones para el individuo observador. Según Bandura (1971), ello puede implicar que el sujeto se enfoque con más atención en ese tipo de comportamientos, y que se refuerce la valoración positiva que el individuo realiza de estos.

Esta relación con el modelo puede implicar un proceso de aprendizaje. Un proceso cuya forma más elemental, se puede observar a través de la imitación. La imitación no es simple reproducción de comportamientos, sino que depende de la complejidad de los comportamientos representados, las habilidades físicas de los individuos para poder comportarse, las imágenes mentales almacenadas sobre el modelo, y los estímulos visuales y verbales que se encuentran en nuestro contexto, y las activan. "Es imposible escuchar el nombre sin experimentar una imagen de las características físicas de esa persona" (Bandura, 1971, p.8).

Los estudios de Anderson y Buckley (2006), así como el de Bushman y Whitaken (2009), son ejemplos de referencia a esta teoría para explicar la relación a la que nos referimos en este trabajo.

En el caso de Bushman y Whitaken (2009), se refieren explícitamente a la categoría aprendizaje por observación, núcleo de la teoría sostenida por Bandura (1994).

Hay una perspectiva teórica, que al igual que la *Teoría del Aprendizaje Social*, se ha utilizado para comprender la relación del individuo, con los medios de comunicación de masas. De ahí que también se utilice para investigar el tema que nos ocupa. Se trata de la *Teoría de la Catarsis* propuesta por Feshbach y Singer (1971) (citada en Griffit, 1999).

El núcleo explicativo de esta proviene de la categoría *catarsis*. Esta categoría proviene desde Aristóteles, y ya desde entonces era entendida como una vía a través de la cual las personas liberaban energía emocional y física, ante la representación de obras por ejemplo (Baumeister, Bushman & Stack, 1999).

En relación a los videojuegos, la *Teoría de la Catarsis* plantea básicamente, que videojugar constituye una experiencia con una importante carga afectiva, y que la situación del juego dentro de la pantalla, constituye una vía indirecta de la que el individuo puede valerse inconscientemente, para canalizar afectos y comportamientos agresivos que no realiza en la vida cotidiana (Klapper, 1986; Baumeister, Bushman & Stack, 1999; Griffit, 1999).

Esta perspectiva es relevante, una vez que se considera que el comportamiento agresivo del jugador dentro del juego, no solo es provisto de los medios necesarios (armas, un contrario, una meta, etc), sino que es premiado.

Cuando se analiza la relación entre los contenidos de los videojuegos en este caso, y el comportamiento del individuo, esta teoría desplaza la pregunta qué hacen los videojuegos con contenidos de agresividad con los sujetos, a qué hacen los sujetos con estos contenidos.

Una tercera perspectiva teórica, que se ha utilizado por los autores para comprender la relación que nos ocupa, es la que gira alrededor del concepto de *Priming*. Esta teoría parte de una premisa probada experimentalmente en la psicología cognitiva, y es la forma nodal o de red, en la que se almacena la información en la memoria humana.

Para los defensores de esta teoría, la percepción de hechos violentos puede funcionar como un activador de esa información almacenada. Se trata de un proceso en el que tanto imágenes, como palabras, pueden evocar a través de esos nodos, inconscientemente nuestras concepciones, emociones, y en general experiencias pasadas relacionadas a hechos violentos. Precisamente este proceso de activación nodal, es lo que viene a definirse en esta teoría como *priming* (Berkowitz, 1994; Bartholow, Anderson, Benjamin, & Carnagey, 2005).

Este proceso de evocación no solo intervendría en lo que sentimos al presenciar el hecho agresivo o violento, sino que puede jugar un papel importante en la forma en que definimos lo correcto o no, y las formas en que se podría actuar ante determinadas situaciones (Bartholow, Anderson, Benjamín & Carnagey, 2005).

Aunque los investigadores que estudian la relación que nos ocupa, no han hablado de una teoría como tal acerca de ella, si hay una categoría teórica, que se ha utilizado muy a menudo para comprender la relación entre los contenidos agresivos de los videojuegos, y el comportamiento agresivo de los jugadores. Se trata de la categoría *identificación con los personajes* (Hoffner, Klimmt & Vorderer, 2009).

Esta categoría tiene antecedentes importantes en la investigación psicológica, y posteriormente en los estudios acerca de la recepción televisiva y del cine (Igartua & Muñiz, 2007).

Los trabajos de Bijuank, Bushman y Konijin (2007), así como el de Happ *et al* (2013), dan cuenta de cómo esta categoría ha estado asociada con el incremento en el comportamiento agresivo por parte de videojugadores.

La identificación con los personajes durante la situación del juego, ha sido definida por Hoffner *et al* (2009), como una relación afectivizada, no necesariamente consciente, y acompañada de una

valoración positiva de la conducta del personaje. Esta valoración es emergente, de atribuir, o sentir que se comparten cualidades y experiencias de vida con el personaje.

La identificación con el personaje puede llegar a implicar, que el jugador se sienta por momentos, como si él estuviera dentro de la situación de juego, como si el ocupara los zapatos del personaje.

Para Hoffner *et al* (2009), en la situación de juego, la identificación se ve favorecida por la pérdida del monitoreo de lo que pasa con la valoración de las emociones *de*, y *hacia* el personaje; aunque expresan la posibilidad de que los adultos, a diferencia de los niños, tengan mayor control de lo que sucede con ellos.

La identificación con los personajes puede variar durante el juego, en la medida que emerjan nuevas características de los personajes, o existan cambios en sus metas. La identificación con los personajes es una categoría teórica fundamental, pues está sustentada en los procesos humanos de realizar valoraciones, y establecer empatía con los otros.

En el trabajo titulado: *A Theoretical Model of the Effects and consequences of Playing Video Games*, Anderson y Buckley (2006), presentan un modelo teórico de tipo integrador, para explicar la relación entre los contenidos de los videojuegos, y el comportamiento de sus jugadores.

Es integrador, una vez que pretende articular las propuestas teóricas presentadas anteriormente aquí. El modelo ha sido referenciado por importantes investigadores del tema como Happ (2013), quien lo cita en su tesis de doctorado.

En su esencia, la propuesta sostiene que el comportamiento humano está predispuesto por dos tipos de variables: personales y situacionales, y que no se pueden desconocer ambas, cuando se intenta explicar el comportamiento del jugador tanto durante el juego, como después de él.

Las variables personales abarcan el género, las creencias, la autoestima, las aptitudes y actitudes, así como las mismas experiencias lúdicas, y la capacidad del sujeto para aprender acerca de lo que experimenta durante el juego, entre otros elementos. Por su parte, lo situacional implica si se juega solo o en equipo, el lugar físico donde se juega, las características de las relaciones humanas que se tienen con quienes se juega, etc.

Según los autores de esta teoría, la agresividad que los sujetos perciben durante la situación de juego, puede tener un impacto tanto sobre sus cogniciones, como sobre sus afectos, y consecuentemente sobre su comportamiento.

Anderson y Buckley (2006), se detienen a explicar cómo puede ocurrir esto. Basados en la teoría del *priming*, y en investigaciones como las de Anderson y Bushman (2001), y Wheeler (2004), que demuestran la incidencia de los contenidos agresivos de los videojuegos sobre la generación de pensamientos agresivos, y estereotipados sobre la realidad, Anderson y Buckley (2006) sostienen varios criterios.

Los autores fundamentan, que la activación en la memoria, de informaciones y recuerdos asociados a hechos agresivos o violentos, posteriormente al juego puede guiar la interpretación que realizan los individuos, de los hechos en los que participan, y de la forma en que podrían actuar ante ellos.

Anderson y Buckley (2006), también argumentan que la generación de pensamientos agresivos durante la experiencia de juego, puede tener una incidencia posterior, en la forma en que se definen los hechos, las alternativas, y el comportamiento social del propio sujeto. Estos efectos son considerados como potenciales, no como siempre presentes, pues dependen de lo vinculadas que están las variables personales y situacionales.

Desde el punto de vista de lo implicado que están los procesos afectivos del individuo, durante la relación con los contenidos de agresividad de los videojuegos, y el consecuente impacto sobre el comportamiento, los autores también realizan algunas observaciones.

La primera es que una vez que el juego ha incidido en nuestro estado de ánimo, este estado de ánimo tiene la posibilidad de incidir en nuestra selección o percepción de los hechos en los que participamos o no.

La segunda observación, muy influida por los trabajos de Bandura *et al* (1963), Bandura (1994), y de Bijuank *et al* (2007) y Hoffner *et al* (2009) acerca de la categoría identificación con los personajes, retoma la posibilidad de que a través de la exposición continuada a determinados hechos se desarrollen procesos valorativos positivos y de aprendizaje hacia los mismos.

Esta observación focaliza la necesidad de pensar en los efectos acumulativos, a partir de la exposición continuada, y la valoración positiva de determinados hechos que ocurren durante la participación del sujeto en los juegos.

Por último, Anderson y Buckley (2006) se refieren a un proceso de desensibilización. Este proceso puede ser resultado de la exposición continuada a determinados hechos, en este caso de agresividad o violencia. La relación con el comportamiento del jugador, radica en que este proceso puede incidir en una reducción del miedo asociado a este tipo de estímulos, durante nuestra vida cotidiana.

Una vez sostenida la aproximación teórica, Anderson y Buckley (2006) se hacen partidarios de que estos efectos deben ser estudiados tanto en el corto, como en el largo plazo, pues hay implicados procesos de aprendizaje.

Hasta este punto del artículo, existen evidencias teóricas y empíricas para sostener que existe una relación entre el contenido de agresividad de videojuegos, y el comportamiento agresivo del jugador durante su vida cotidiana. También es posible mencionar un grupo de categorías teóricas concretas, que pueden ofrecer explicaciones aproximadas acerca de cómo puede ocurrir este proceso. No obstante, por otra parte también tenemos un grupo de críticas y evidencias empíricas, que cuestionan esta relación.

Seguidamente se presenta un grupo de críticas, realizadas específicamente a las investigaciones que afirman una relación entre el contenido de agresividad de videojuegos, y el comportamiento agresivo del jugador posteriormente al juego.

La importancia de estas críticas no reside solo en cuestionar que exista o no, una relación entre estas dos variables. Lo relevante de estas críticas, está en hacernos repensar epistemológicamente, qué estamos entendiendo por relación, cuáles son algunas dificultades teóricas y metodológicas en el procesamiento de los datos, y qué podemos hacer a futuro. Ello es orientador, aún para quienes sostienen evidencias contrarias a las que son aquí cuestionadas.

Críticas a los estudios de la relación entre el contenido agresivo de videojuegos y el comportamiento agresivo del jugador

Durante la revisión de la literatura sobre el tema, en este trabajo solo se identificaron críticas dirigidas a aquellos estudios que sostienen una relación causal entre el contenido de agresividad de videojuegos, y el comportamiento agresivo que puede manifestar el jugador posteriormente al juego. El sentido de esta observación, es que aquellos estudios en los que no se encontró vínculo alguno, no están necesariamente exentos de críticas.

Lo primero que se ha criticado, es el pensar que el comportamiento agresivo del jugador dependa solo del contenido agresivo del videojuego. El comportamiento agresivo del jugador, no depende solo del contenido agresivo (Happ, 2013).

Si preguntamos por los efectos de los contenidos agresivos de videojuegos, sobre el comportamiento agresivo del jugador, debemos cuidar no estar poniendo *a priori*, una variable en el lugar de la causa, y otra en el lugar del resultado.

Las características personalógicas de los individuos que juegan, también pueden explicar el tipo de juego al que se exponen (Happ, 2013). Es una relación bidireccional, que se empieza a enriquecer

desde el momento en que el jugador decide exponerse a la experiencia de ese tipo de juego, y no de otro.

Happ (2013) realiza una observación importante. Según este autor, los modelos teóricos no se pueden emplear para hablar de determinismo del videojuego sobre el comportamiento del jugador. En su criterio, la experiencia de videojugar es solo uno de los elementos que puede predisponer el comportamiento del jugador, pues existen otros factores de tipo biológico, psicológico, y social que deben ser tenidos en cuenta, sobre todo cuando se estudian efectos a largo plazo.

Desde el punto de vista teórico, hay investigaciones en las que no ha expresado con claridad, qué se va a entender por comportamiento violento o agresivo, cuando sus definiciones están atravesadas culturalmente (Sherry, 2001).

Donde existe un mayor grupo de críticas, es hacia los procedimientos metodológicos. Sherry (2001) cuestiona el rigor con que se ha seleccionado la muestra en varios estudios. Los diseños experimentales, según Sherry (2001), han ofrecido más resultados sobre las actitudes hacia la agresividad, que sobre el comportamiento agresivo mismo. Esto se ha debido a la utilización, tanto de pruebas de papel y lápiz, como de autoinformes vivenciales, para evaluar de modo indirecto el comportamiento de los jugadores.

Aun observándose comportamientos que pueden ser categorizados como agresivos o violentos, estos pueden ser cuestionables por realizarse al margen de la vida cotidiana de los sujetos, y no considerar variables situacionales, como el significado que ese comportamiento tiene en un lugar y momento concreto (Anderson & Bushman 1997, Sherry, 2001).

Bandura (1973) es categórico cuando se refiere a una de las limitaciones de los diseños experimentales, para estudiar el comportamiento agresivo de los individuos después de haber estado expuestos de contenidos mediáticos. La crítica es que los medios a través de los cuales se inflige daño a otros, y la misma posibilidad de hacerlo en un momento determinado, no son buscados ni aprendidos por los individuos, sino que ya forman parte de la misma situación experimental (Bandura, 1973).

Para Bandura (1973), el estudio del comportamiento agresivo de aquellos que han estado expuestos a modelos o contenidos de agresividad, debe atender no solo a la presencia o ausencia de efectos, sino al proceso a través del cual este comportamiento se aprende.

Si un grupo importante de autores como Bandura (1971, 1973), Anderson y Bushman (1997) Happ (2013), y Huesman y Taylor (2006), argumentan la importancia de analizar los efectos de los videojuegos a largo plazo, y en relación a los contextos de vida de los individuos, sería pertinente repensar las limitaciones de la estadística para explicar estos vínculos. Según Huesman y Taylor (2006), hay que tener presente que los efectos estadísticos y las correlaciones, no se convierten de repente en efectos sociales.

A partir de la revisión de la literatura realizada en este artículo, también hay una observación que puede ser importante. Las pruebas estadísticas en muchas ocasiones traen incorporado su propio método para la interpretación de los resultados, pero esto puede conllevar a un desfase, entre las categorías de la teoría social de la que se ha partido, y las categorías que luego se emplean para analizar los datos.

Cuando esto sucede, la teoría que se refiere es la que justifica la preocupación por el tema, pero no la que se aplica para comprender el fenómeno. No se trata de que la estadística sea inoperante, sino de la coherencia entre la teoría y el diseño de investigación.

Conclusiones

El consumo a nivel mundial de los videojuegos, se ha incrementado. Los científicos, sobre todo los de ciencias sociales, se han interesado por cómo utilizar los videojuegos para potenciar procesos como el aprendizaje.

Una de las aristas de investigación más profluóaticas sobre el tema, ha sido la relación entre los contenidos de agresividad de algunos videojuegos, y el comportamiento agresivo de los jugadores.

Para dar respuesta a ello, se han intentado aplicar modelos teóricos que abordan la relación del individuo con los medios de comunicación de masas. Tales son los casos de la *Teoría del Aprendizaje Social*, y la *Teoría de la Catarsis*.

Otras perspectivas teóricas se han desarrollado específicamente para dar respuesta a la relación del individuo con los videojuegos. En este sentido se encuentra el modelo integral de Anderson y Buckley (2006). Por último, y derivado de sus aplicaciones para comprender los procesos de recepción de otras experiencias como la televisión y el cine, también se ha empleado la categoría teórica *identificación con los personajes*.

Las teorías antes citadas, junto a un grupo de críticas a la investigación científica sobre el tema, permiten algunas conclusiones y recomendaciones para la investigación científica.

La experiencia de videojugar es un proceso activo, que hace que cada momento de juego sea único. Este proceso está mediado individual y situacionalmente. El papel activo del sujeto no comienza con la acción misma de jugar, sino desde el momento en que decide conscientemente o no, participar de esa experiencia.

Durante el juego, intervienen procesos afectivos y cognitivos, que no tienen que ver exclusivamente con el juego, sino con la forma en que este se puede convertir en un medio para canalizar las emociones y necesidades de los individuos. También intervienen procesos afectivos y cognitivos, que pueden repercutir en la selección y atención que se presta a unas cualidades o hechos más que a otros, en la forma en que se interpretan, o en los estados de ánimo de la persona.

Esta relación entre la experiencia de videojugar, y los procesos afectivos y cognitivos, no es lineal, y menos aún lo puede ser con respecto al comportamiento. Con respecto a este último, también intervienen una serie de habilidades y potencialidades físicas de los individuos (Bandura, 1971).

Por esta razón, no se puede sostener científicamente, que jugar videojuegos con contenidos agresivos, puede ser un predictor del comportamiento agresivo de la persona.

Es relevante analizar la forma en que las vivencias y experiencias cotidianas, explican los procesos cognitivos y afectivos que ocurren en la mente de los individuos cuando videojuegan. Ello es tan importante en el corto, como en el largo plazo; y no solo porque videojugar pueda llegar a ser muy frecuente, sino porque pueden haber implicados procesos de aprendizaje.

Estas recomendaciones pueden enriquecer la comprensión del tema, mucho más allá de constatar la presencia o ausencia de efectos. Por último, es necesario reconocer que este es un tema transdisciplinar. Lo dicho hasta aquí no agota para nada el tema. La psicología tiene mucho que aportar a la comprensión de este proceso, desde el estudio de los procesos de toma de decisión, o desde una perspectiva de género por ejemplo.

Desde el campo de la comunicación, es muy productivo el análisis del papel que juega la combinación de lo auditivo y lo visual, de cómo se enmarcan los personajes, y las acciones que deben realizar los jugadores, el poder persuasivo que la narrativa le puede conferir a determinadas vivencias durante el juego, y cómo el mismo individuo se encuentra en la encrucijada de diferentes medios.

Bibliografía

Anderson, Ch & Bushman, B. (1997). External validity of "trivial" experiments: The case of laboratory aggression, *Review of General Psychology*, 1, 19-41.

Anderson, C & Dill. K. (2000). Video games an aggressive thoughts, feeling, and behavior in the laboratory and in life, *Journal of Personality and Social Psychology*, 4,772-790.

- Anderson, C & Bushman, B. (2001). Effects of Violent Video Games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggression affect, physiological arousal and prosocial behavior. A meta-analytic Review of Scientific Literature, *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. (2004). An update on the effects of playing violent videogames, *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento. (2014). Ventas por segmentos de negocios. doi: <http://www.aevi.org.es/>
- Bandura, A., Ross, D & Ross, Sh. (1963). Imitation of film mediated aggressive models, *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 1, 3-11.
- _____ (1971). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- _____ (1973). *Aggression: A social learning analysis*. NJ: Prentice Hall.
- _____ (1994). The social cognitive theory of mass communication. En J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media Effects Advances in theory and research*, (pp.61-90). Hillsdale: Erlbaum Associates.
- Bartholow, B., Anderson, C., y Carnagey N & Benjamin, A. (2005). Interactive effects of life experience and situational cues on aggression. The weapons priming effects in hunters and nonhunters, *Journal of Experimental Social Psychology*, 41, 48-60.
- Baumeister, R., Bushman, B & Stack, A. (1999). Catharsis, Aggression and Persuasive Influence: Self-Fulfilling or Self-defeating Prophecies? *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 367-376.
- Buckley, K & Anderson, C. (2006). Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences. En P. Vorderer P & J. Bryant (Eds.), *A theoretical Model of the effects and consequences of playing videogames* (pp.363-378). Mahwah NJ: LEA.
- Estallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta, *Psicothema*, 6, 181-190.
- Estallo, J., Masferrer, M & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos, *Apuntes de Psicología*, 19, 161-174.
- Gentile, D., Anderson, C., Yukawa, S., Ihori, N., Saleen, M., Ming, A., Shibuya, K., Liau, A., Kho, A & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial videogames on prosocial behavior: International evidence from correlational, experimental, and longitudinal studies, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 752-763.
- Gibb, G., Bailey, J., Lornbirth, T & Wilson, W. (1985). Personality Differences Between High and Low Electronic Videogame Users, *Journal of Psychology*, 114, 159-165.
- Griffit, M. (1999). Violent VideoGames and Aggression, *Aggression and Violent Behavior*, 4, 203-212.
- Happ, Ch. (2013). *Empathy in Videogames and other media*. Tesis doctoral, Universitat Marburg, Alemania. doi: <http://archiv.ub.uni-marburg.de/diss/z2013/0404/pdf/evg.pdf>
- Happ, Ch., Melzer, A, & Steffger, G. (2013). Superman vs Bad man. The effects of empathy and game character in violent videogames, *CyberPsychology, Behavior and Social Networking*, X, 1-5. doi: https://www.uni-trier.de/fileadmin/fb1/prof/PSY/WIP/Happ_Cyberpsychology_2013.pdf
- Hartmann, T & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: moral disengagement in violent video games, *Journal of Communication*, 1, 94-119.
- Hoffner, C., Klimmt, Ch & Vorderer, P. (2009). The video games experience as true identification: A theory of enjoyable alternations of players self-perception, *Magazine Communication Theory*, 19, 351-373.
- Huesmann, R., Eron, L & Lagaerspetz, K. (1984). Intervening variables in the tv violence-aggression relation: Evidence from two countries, *Developmental Psychology magazine*, 5, 746-775.
- Huesmann, R & Taylor, .(2006). The role of Media Violence in Violent Behavior, *Public Health*, 27, 393-415. doi: <http://www.rcgd.isr.umich.edu/aggr/articles/Huesmann/2006.Huesmann%26Taylor.Role%20of%20Media%20Violence%20in%20Violent%20Behavior.AnnualRevPubHealth.pdf>

Igartua, J & Muñiz, C. (2007). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica, *Revista de Comunicación y Sociedad*, 21, 25-52.

Klapper, J. (1986). Los efectos sociales de la comunicación de masas. México D.F: Serie Iberoamericana.

Konijin, B & Bushman, B .(2007). Wishful identification in videogames and the effects on aggression among adolescents. doi: <https://vgresearcher.wordpress.com/2007/06/22/role-models-in-videogames-and-the-effect-on-aggression-among-adolescents-konijin-bijvank-bushman-in-press/>

Lago, S. (2014). Elmercado de los videojuegos en Brasil. doi: HYPERLINK "http://www.clag.es/sites/default/files/servicios_de_informes/descargas/2014/11/10/icex_o_mercado_dos_videoxogos_en_brasil.pdf"
www.clag.es/sites/default/files/servicios_de_informes/descargas/2014/11/10/icex_o_mercado_dos_vid_eoxogos_en_brasil.pdf

Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España.

Lieberman, D. (1998). Health education videogames for children and adolescents. Theory, design and research findings. Encuentro Anual de la Asociación Internacional de la Comunicación. Jerusalem, Israel.

Olivier, K. (2000). The effect of violent internet games on children and juveniles, *Crime Research*, 1, 1-10.

Pelegrina del río, M., Salguero, R & Vallecillo, J .(2009). Efectos Psicosociales de los Videojuegos, *Comunicación*, 7, 235-250. doi: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

Richardson, K. (2004). Videogames and aggression. doi: wnmu.edu/academic/hum/contest2004/EssayContestVideoGamesandAggression.pdf.

Sherry, J. (2001). The effect of violent video games on aggression: A meta-analysis, *Human Communication Research*, 27, 409-431.

Sherry J., Kristen, L., Greenberg, B & Lachlan, K .(2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. En P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games, motives, responses and consequences* (pp.213-224). New Jersey: LEA Publishers.

Wheeler, Ch .(2004). Automatic Effects: The Consequences of Construct Accessibility of Behavior, Self-regulation, and Information Processing, *Advance in Consumer Research*,31, 599-602.

Whitaken, J & Bushman, B. (2009). A Review of the effects of violent videogames on children and adolescents, *Washington and Lee Law Review*, 66, 1033-1052.