

VIDEO JUEGOS Y VIOLENCIA: ENTRE EL PÁNICO MORAL Y LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Edison Otero

En el merecidamente elogiado libro de Lewis Carroll, Alicia se ve enfrentada a un juicio en el que la Reina de Corazones exige que primero se dicte la sentencia y luego se establezca el veredicto. Esa exigencia le parece, a Alicia, una violación de la lógica y del sentido común: “¡Pero qué insensatez! ¿A quién se le ocurre dictar primero la sentencia?” (Carroll 1991). Se supone que la sentencia es lo último que acontece en un proceso y se deriva consistentemente del conjunto de los antecedentes anteriores, evaluados por los jueces.

Aunque parezca razonable suponer que esta contradicción flagrante sólo puede ocurrir en los libros de cuentos, lo concreto es que sucede en los hechos con mayor frecuencia de lo esperado. Es ciertamente el caso de los video-juegos y su eventual relación con la conducta violenta, expresión particular del fenómeno más general consistente en formular relaciones causales directas entre conductas violentas resultantes y los medios de comunicación en general (1). En el tiempo, y con relación a este tema general, cabe constatar la aparición anterior o previa de reacciones sociales características -que la literatura especializada ha denominado ‘pánico moral’- y el desarrollo ulterior de la investigación científica sobre dicho tema.

Habría que indagar si existen ejemplos claros en los que la relación aparezca invertida, en que la investigación científica preceda al pánico moral; o que desarrollado un proceso de pánico moral, la divulgación de antecedentes obtenidos posteriormente en la investigación, quite el piso a esas reacciones sociales de intensa emoción y virulencia. Por otra parte, no resulta en principio muy infundada la impresión de que, en algunos casos al menos, ambos procesos se desarrollan por carriles paralelos y difícilmente se crucen, inhibiendo la interacción mutua. La historia de la investigación científica sobre las

influencias o los efectos sociales de los medios de comunicación, revela que el tenor del pánico moral previo ha marcado la tendencia de las primeras etapas de la investigación misma. Así, los primeros tiempos de la indagación sobre la responsabilidad de la televisión en la causación de conductas violentas –particularmente en los niños- consistieron precisamente en la búsqueda de antecedentes confirmatorios de la creencia que estuvo a la base de los sucesivos brotes de pánico moral. De hecho, diversos autores han señalado al pánico moral como un importante acicate y una explícita presión social en el inicio de la propia investigación científica sobre los fenómenos de la comunicación y, principalmente, sobre los medios de comunicación en particular (Klapper 1957, Peters 1986, Rosengren 2000, Cohen 2002, Sternheimer 2003, Jenkins 2004, 2005, Tocci 2008), todo lo cual sería un claro ejemplo de sentencia dictada antes del veredicto (2).

Hacia 2000, y de acuerdo al anuario publicado por La UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen at Nordicom, en materia de video juegos y violencia la investigación es “muy nueva y, como consecuencia, escasa” (2000, 16), idea que reitera al afirmar que “la investigación está todavía en su infancia” (2000, 18), acompañada de la esperable conclusión: “se necesita más investigación” (2000, 19). No obstante la limitación que esta situación establece para cualquier intento de generalización, algunos autores de esta publicación apuntan a defectos identificables en la investigación existente: severas limitaciones en los diseños de los estudios y en la medición de efectos, la confusión entre conflicto y agresión, el uso intercambiable de los conceptos de agresividad y violencia, la confusión entre sentimientos hostiles y conducta agresiva, la igualación de las experiencias de ver televisión y jugar video juegos, la subestimación del hecho que los juegos ocurren en un entorno social. El mismo año 2000, participando en la *Computer and Video Games come of Age: A National Conference to Explore the State of an Emerging Entertainment Medium*, organizada por el Programa de Estudios Comparados de Medios del MIT y la Interactive Digital Software Association, el profesor Jeffrey Goldstein agrega otro defecto ostensible de la investigación: la confusión entre conexiones correlacionales y conexiones causales. (3)

Pese a estas razonables advertencias en la dirección de cuidar la prestancia y prolijidad de la investigación en curso, y del reconocimiento explícito y compartido de su carácter

escaso, ello no impidió el pronunciamiento de la American Psychiatric Association, la American Psychological Association (APA), la American Academy of Pediatrics, la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, y la Parent Teacher Association (PTA), todas instituciones estadounidenses, sosteniendo estar convencidas de que la exposición a la violencia del entretenimiento en todas sus formas tenía significativas implicaciones para la salud pública (Tocci 2008, 563). Tampoco las referidas advertencias hicieron mella en la convicción de un autor para el cual sólo las consecuencias del consumo de cigarrillos en el cáncer de pulmón eran mayores a aquellas generadas por la violencia medial. Por cierto, tales afirmaciones generales pasan por alto una larga enumeración de cuestiones específicas, entre otras, aquella que nos indica la necesidad de no asimilar arbitrariamente la violencia contenida en la programación televisiva y la violencia representada en los video-juegos. Se trata de una generalización infundada. ‘Violencia medial’ es un concepto general abstracto. Sin especificaciones, no alude a nada concreto. Llama la atención, también, que las instituciones del pronunciamiento ya indicado, provengan todas del área psiquiátrica, psicológica, pediátrica y pedagógica. Por de pronto, ninguna institución, por sí misma, constituye un referente científico automático. Llama la atención, igualmente, la ausencia de referencias que provengan de la investigación en medios de comunicación, de la sociología, la historia, la ciencia política o la antropología. Es llamativo porque, al menos en la investigación estadounidense de inspiración psicológica, existe una ostensible tendencia a estudiar al sujeto individual con absoluta prescindencia de sus interacciones y contextos sociales (Sternheimer 2003, 62-63).

En 2001, la revista *Human Communication Research* incluye un artículo que desarrolla un meta-análisis acerca de 25 estudios que abordan la temática video-juegos y violencia. Su autor es John L. Sherry, de la Universidad de Purdue, y constituye un relevante recuento sobre la investigación hasta ese momento. Un aporte distintivo del artículo consiste en establecer la improcedencia de integrar la experiencia de ver televisión y la experiencia de jugar juegos de video y, sobre todo, de generalizar a partir de la primera hacia la segunda. Estas experiencias tienen características diferenciadoras netas. En primer lugar, la televisión es una experiencia claramente pasiva, a diferencia del carácter activo del juego, dada la interacción entre el jugador y el contenido. En segundo lugar, ver televisión puede ser interrumpido y luego retomado, mientras que el juego no puede ser detenido,

dada la dedicación y concentración que requiere. En tercer lugar, la violencia de la televisión es altamente realista, por comparación a la violencia de los video-juegos, sumamente abstracta. En cuarto lugar, el monto de exposición a la violencia del juego está en directa relación con las habilidades del usuario para avanzar en las etapas o niveles del juego mismo. La ceguera respecto de estos rasgos diferenciadores tiene mucho que ver con un análisis de contenido muy básico, que ignora las dimensiones formales de los propios medios; esto explica, por ejemplo, que muchas propuestas legislativas desarrolladas en países como Estados Unidos, estén convencidas que los contenidos violentos en el cine, son lo mismo que los contenidos violentos en la televisión o en los video juegos. A igualdad de contenido, da lo mismo el medio de que se trate.

Pero si los legisladores o los grupos de interés o de opinión, no exhiben habilidades para una perspectiva matizada, sensible a los rasgos formales de los medios -y esta limitación no debiera sorprendernos-, lo que si resulta chocante es que algunos investigadores persistan en idénticas debilidades analíticas. En su examen del estado del arte en la investigación sobre los juegos de video, Sherry identifica las preferencias explicativas más recurrentes: la teoría del aprendizaje social, el modelo de activación, el mecanismo de fijación de efectos y la hipótesis de la catarsis. Dejando de lado el tercer punto de vista, asociado al planteamiento de la agenda-setting y de desarrollo más reciente en el tiempo, los otros tres constituyen exactamente los abordajes característicos de la investigación de los años 60 y 70 sobre televisión y violencia (Otero y López, 1984). Parece increíble que se proceda a una suerte de copiar-pegar, sustituyendo el objeto de estudio y manteniendo los mismos puntos de vista. Para lo que importa, la conclusión de Sherry no deja lugar a segundas interpretaciones: "...es difícil indagar si los hallazgos observados respaldan la afirmación popular de que los video juegos representan un daño para la sociedad" (2001, 414). Vale la pena detenerse, a la pasada, llamando la atención sobre la alusión que Sherry hace a una 'afirmación popular'. Según se entiende, esta afirmación popular es anterior a la investigación y, con la investigación disponible, no hay modo de declararla verdadera o falsa. Existe, pues, con absoluta independencia de los antecedentes que, eventualmente, la investigación científica pudiese aportar. Estamos, otra vez, en el país de las maravillas de Alicia, donde las sentencias son anteriores a las pruebas. No deja de ser irónico que el país de las maravillas exhiba una clase de lógica que la

realidad social no ficticia imite a la perfección. Aunque, para ser justos, también exhibe otros atisbos de sensatez. Así, Sherry sostiene que “los investigadores en esta área necesitarán desarrollar nuevas teorías que reconozcan las diferencias experienciales y sociales entre el uso de los video juegos y el consumo televisivo. Tales teorías requerirán explicar las diferencias en el compromiso, la concentración, las recompensas pauteadas versus las recompensas de hecho, y el tiempo dedicado a los juegos. Además, tales teorías necesitarán reconocer las situaciones sociales en que se desarrollan los juegos y el significado que los acompaña” (2001, 428).

Un hito en la historia de la investigación sobre video juegos en general y sobre video juegos y violencia en particular, lo constituye la publicación del *Handbook of Computer Game Studies*, en 2005, editado por Joost Raessens y Jeffrey Goldstein. Se trata de un completo estado del arte del tema e incluye un capítulo del propio Goldstein con el título de *Video juegos violentos* (2005, 341-358). Amén de acopiar una abundante bibliografía de referencia y sumarse a las críticas que ya hemos registrado a partir de diversos autores acerca de la investigación en el ámbito, Goldstein comparte explícitamente la conclusión de que “casi todos los que revisan la investigación disponible sobre violencia y juegos electrónicos llegan a la misma conclusión: la investigación es demasiado inconsistente e insustancial como para permitir extraer conclusiones” (2005, 350).

Pero, hay un par de temas que Goldstein aborda que resultan de interés particular, y que se refieren, de una parte, a los actores académicos y, de la otra, a las características diferenciadores de la experiencia de jugar video juegos. Nuestro autor identifica en particular a los psicólogos sociales implicados en la investigación y no deja de sorprenderle el sesgo que exhiben en sus estudios; porque se trata, precisamente, de la subestimación que estos especialistas muestran en relación al carácter social de la práctica de jugar video juegos. Habiéndose apropiado del tema de la violencia y los medios de comunicación, ignoran el hecho de que los investigadores que provienen del estudio de los medios de comunicación y sus eventuales efectos tienden a ser mucho más escépticos a la hora de identificar relaciones causales entre los contenidos violentos y el público. Todavía más, Goldstein hace notar que los psicólogos sociales estadounidenses tampoco encuentran eco en sus tesis entre los estudiosos europeos, sistemáticamente prudentes a la hora de evaluar

la evidencia disponible. Goldstein sugiere, así, que los investigadores estadounidenses en la materia, así como los grupos de opinión más influyentes en la sociedad estadounidense, tienen una clara tendencia a responsabilizar a los medios de comunicación en relación a la violencia, cuestión que resulta a lo menos paradójica dado el hecho de que se trata de una nación con altos índices de violencia doméstica, con increíbles facilidades para la compra y uso de armas de fuego de alto calibre, con la mayor participación en el tráfico de armas a nivel mundial y con una larga historia de intervenciones armadas en muchas zonas del planeta. Así, los medios de comunicación parecen haberse convertido en el chivo expiatorio preferido de los líderes religiosos, políticos y educacionales. En este particular aspecto, los planteamientos de Goldstein muestran una clara coincidencia con aquellos formulados por Karen Sternheimer, de la Universidad de Southern California, quien enfrenta sin rodeos la existencia de una entronizada creencia en la sociedad estadounidense contemporánea acerca de la supuesta responsabilidad de los medios de comunicación en la causación de la conducta violenta y la iniciación artificiosa en materia sexual de los niños estadounidenses. Sternheimer sostiene que se trata de un mecanismo de transferencia que permite a los adultos estadounidenses promedio culpar a los medios de comunicación de problemas que les provocan miedo, ansiedad e incertidumbre y que, sin embargo, no tienen su origen en los medios de comunicación. De este modo, afirma Sternheimer, los adultos estadounidenses eluden enfrentar los problemas reales de pobreza, drogadicción y violencia intra-familiar que sin duda atraviesan la sociedad en la que viven. Ella sostiene abiertamente que la investigación oficial estadounidense sobre medios de comunicación y violencia (sexo, drogas, etc.) muestra sesgos y discriminaciones difíciles de admitir para una empresa que debiera ser estrictamente intelectual y científica.

El segundo tema en el que los énfasis de Goldstein se nos aparecen como algo sumamente pertinente tiene que ver con la naturaleza propia de la experiencia de los usuarios con los video juegos. Se trata de una actividad voluntaria, autodirigida, que siempre puede ser detenida, desarrollada con propósitos de entretenimiento o, más precisamente, de juego. Es en este espíritu que los usuarios se implican en la actividad. Forma parte del juego, además, la suspensión de la realidad. El juego no representa la realidad, se escapa de ella y construye una atmósfera ficticia. Dice Goldstein: “Los

jugadores no se comprometen en una conducta agresiva cuando juegan sino que participan en una fantasía que implica una violencia fingida” (2005, 345). De modo que lo que se refuerza es el juego mismo, no la violencia. En los video juegos no hay agresión real porque la víctima o el enemigo son una entidad digital. Goldstein afirma que hay una diferencia sustantiva entre jugar agresivamente y actuar agresivamente en la vida real, y esta distinción es sistemáticamente olvidada en la mayor parte de los estudios disponibles.

No hay modo de eludir, por consiguiente, la conclusión provisional de que la evidencia disponible no es suficiente para dictar sentencia sobre la eventual relación entre el contenido violento de los video juegos y la causación de conducta violenta en sus usuarios (Ferguson 2007, Kierkegaard 2008, Ivory y Kalyanaraman 2009, Hartmann y Vorderer 2010). Tampoco es posible evadir la inferencia de que los pronunciamientos de instituciones, legisladores, educadores y sectores diversos de la opinión pública –casi siempre estadounidenses- obedecen más a percepciones que a pruebas y manifiestan todos los rasgos del fenómeno del pánico moral (4). Un balance inclusivo de esta disputada cuestión puede hallarse en un artículo breve de Henry Jenkins, director del Comparative Media Studies del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), con el título de *Reality Bites: Eight Myths about Video Games Debunked* (Jenkins 2005). El punto de partida de la reflexión de este autor es suficientemente explícito: “Una amplia brecha existe entre la percepción que el público tiene de los video juegos y lo que la investigación muestra de hecho”. Jenkins identifica ocho mitos sobre el tema y los enumera como se indica a continuación:

Mito 1:

La disponibilidad de video juegos ha conducido a una epidemia de violencia juvenil.

Mito 2:

La evidencia científica ligaría los video juegos violentos con la agresividad juvenil.

Mito 3:

Los niños son el mercado primario de los video juegos.

Mito 4:

Casi ninguna niña está en los video juegos.

Mito 5:

Dado que los juegos son usados en el entrenamiento de soldados, tienen el mismo impacto en los niños que los usan.

Mito 6:

Los video juegos no son una forma significativa de expresión.

Mito 7:

Los video juegos aíslan socialmente a sus usuarios.

Mito 8:

Jugar video juegos desensibiliza respecto de la violencia.

Respecto del mito 1, y tal como lo han señalado otros autores (Sternheimer 2003, Kierkegaard 2008), la violencia juvenil en los Estados Unidos ha disminuido dramáticamente desde inicios de los años 90. Entre los países con el mayor número de jugadores está Japón que, sin embargo, exhibe uno de los índices de crímenes más bajo del mundo, según datos al 2005. En relación el mito 2, la supuesta ligazón entre los video juegos y la agresividad juvenil no está demostrada. En lo que se refiere al mito 4, la información disponible revela que los usuarios no son mayoritariamente niños sino un público que se ubica entre 18 años y más, en torno al 60% del total de jugadores. Por otra parte, las usuarias mujeres han ido en franco y sostenido aumento, lo que desmiente al mito 4. El mito 5, que asocia el uso de juegos violentos en el entrenamiento militar con la causación de conductas violentas en los jugadores, constituye un caso típico de conclusión obtenida a partir de premisas inadecuadas; se trata de una inferencia que desconoce absolutamente los contextos y las condiciones sociales. Los militares que son entrenados para matar y los jugadores de video juego desarrollan sus actividades en condiciones institucionales, organizacionales y sociales previas radicalmente diferentes, y esas condiciones (aunque no sólo ellas) son las que influyen en las conductas ulteriores. Sostener lo contrario sería suponer, por ejemplo, que dada la observación de los mismos contenidos violentos y en una situación posterior dada, un jugador de video juegos desarrollará la desensibilización que un soldado profesional exhibe para ser eficiente en la eliminación real de enemigos reales en condiciones reales; lo cual alude al mito 8. Por lo que dice relación al mito 7 –el eventual aislamiento social resultante-, la observación de los

usuarios de video juegos indica que juegan en el contexto de interacciones sociales para ellos relevantes. Jenkins afirma que casi el 60% de los jugadores frecuentes lo hace en compañía de amigos. La experiencia de jugar está cruzada por experticias que se van desarrollando en el tiempo, apoyadas por consejos de jugadores más expertos. No es menor, tampoco, el rol de reconocimiento de pertenencia grupal asociado a los juegos.

El mito 6 –que niega a los video la condición de ser formas significativas de expresión- requiere de consideraciones particulares, dado que el propio Jenkins es un reconocido autor en el tópico de las culturas juveniles, al menos desde la publicación de *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, libro coeditado con Justine Cassell en 1998. El asunto implicado aquí es, precisamente, el carácter descontextualizado y abstracto de muchas investigaciones. Parafraseando una famosa alusión de Umberto Eco (5), se puede afirmar que estas investigaciones están concebidas desde sus inicios por un modo sesgado de pensar, dado que siempre parten de la pregunta por los ‘efectos’ que los video juegos producen en sus usuarios considerados individualmente y nunca se plantean la posibilidad de hacer la pregunta por el revés: qué hacen los usuarios con los video juegos. Este cambio en la forma de preguntar conduce necesariamente a formularse interrogantes acerca de los usuarios y considerar el problema de la violencia desde su perspectiva. Jenkins sostiene, así, que el origen de las dificultades está, entonces, en la perspectiva que se adopta: si se asume el modelo de los efectos o si se asume el modelo del significado (Jenkins, 2008). La perspectiva del significado implica ponerse en lugar del usuario y preguntarse por el sentido que él le atribuye u otorga a la actividad que realiza. La perspectiva de los efectos supone ignorar esta dimensión puesto que coloca el énfasis en el poder que tienen los contenidos para imponerse sobre sus receptores pasivos, indefensos e inconscientes, con absoluta prescindencia de quienes son tales receptores. En rigor, la condición de los receptores queda determinada por los contenidos transmitidos. Por el contrario, al optar por la perspectiva del significado, el énfasis se pone en los usuarios y los contextos interpersonales, sociales y culturales que protagonizan y otorgan sentido a sus acciones. Al jugar juegos de video, los usuarios incorporan esta actividad voluntaria y auto-dirigida en el contexto mayor de todas sus interacciones.

No debería resultar abusivo el sostener que una diversidad de estudios parece sentirse suficiente cómoda con una suerte de inductivismo básico y elemental; se espera que los hechos y las explicaciones de sus causas se den de una buena vez, sin necesidad de dar cuenta de preferencias teóricas previas. Sin embargo, esas preferencias teóricas siempre están presentes, más no sea en la forma de supuestos no precisados. Una buena parte de los estudios exhibe un indisimulado desconocimiento de tendencias relevantes en la teoría de la comunicación y de los medios; una observación relativamente neutral del ámbito permite identificar una persistente inclinación hacia una concepción de las audiencias y de los usuarios de los medios que marca progresivas distancias respecto de cualquier modelo de efectos, cuando menos de aquellos que prevalecieron para abordar los fenómenos de la ‘comunicación masiva’, denominación usada habitualmente para referirse a la prensa escrita, el cine, la radio y la televisión. El desarrollo de Internet, las redes sociales o los celulares han desafiado a la investigación y han puesto en entredicho las categorías empleadas. Por de pronto, el estudio de estas nuevas realidades comunicacionales ha generado, de hecho, una denominación alternativa: ‘mass self communication’. Esta denominación recoge dimensiones de interactividad, autoproducción de contenido, y convergencia de medios, que escapan del esquema tradicional de mensajes emitidos desde una misma fuente y dirigido simultáneamente a muchos miles y millones de receptores, con la supuesta consecuencia de efectos homogéneos. Se trata de un nuevo paisaje medial. Como hemos afirmado en otro texto (Otero 2008), convivimos con denominaciones que exhiben la típica ambigüedad de realidades no satisfactoriamente abordadas y explicadas; tal es el caso de la expresión ‘nuevas tecnologías de la información y la comunicación’, en que el artificio retórico consiste en reunir en una frase simple y vacía de significación tres términos suficientemente complejos: tecnología, información y comunicación.

Además del sesgo de aislamiento temático, una parte significativa de la investigación exhibe una notoria ausencia de otras variables intervinientes en el análisis, particularmente aquellas que caracterizan la práctica de jugar como un hecho social, que ocurre en una sociedad dada, con rasgos culturales específicos. Mediante una operación intelectual que es necesario describir en detalle, la realidad social (grupos, sub-culturas, normas, valores, organizaciones, instituciones, etc.) es descartada del examen, de modo que

lo que queda es básicamente una relación desencarnada entre entidades aisladas, para cuya comprensión no se necesita más que categorías psicológicas. Estas serían suficientes. Todo ocurre en la mayor simpleza: contenidos violentos manifiestos, usuarios psicológicamente básicos que flotan en el espacio asocial, y una relación más o menos directa, carente de complejidad, explicada mediante una fórmula mecánica del tipo causa-efecto.

Se procede, así, a inventar un usuario a la medida, prefabricado en función del argumento. Esta invención no hace sino reproducir, en el ámbito académico, el contenido de las percepciones del público formateadas por la creencia en la responsabilidad de los medios de comunicación en la causación de conductas violentas, la misma que otorga fundamento a las decisiones que se toman en materia de políticas de censura. A semejante proceder puede responderse con la misma frase de Alicia: “¡Pero qué insensatez! ¿A quién se le ocurre dictar primero la sentencia?”.

NOTAS

- (1) En este texto se asume la tesis de la existencia de una sostenida creencia que atribuye a los medios de comunicación una responsabilidad causal en el desarrollo de conductas violentas, creencia que existe con absoluta independencia de la investigación científica sobre dicha supuesta relación, así sea que, en determinados períodos y para determinados autores, tal relación efectivamente exista y que, sostenidamente y para otros investigadores, no exista evidencia en ese sentido (Otero 2005). A este respecto y de una parte, se requieren análisis rigurosos sobre la idea de causalidad implicada y, de la otra, sobre el concepto de creencia. Acerca del concepto de creencia, amén de la abundante literatura existente en la tradición intelectual, una veta reciente de investigación tiene entre algunos de sus representantes a Michael Shermer (2002) y a Lewis Wolpert (2008). Sobre un cuidadoso análisis del debate social y académico acerca de medios de comunicación y violencia, véase Barker y Pettley, 1997.
- (2) Sobre el fenómeno del pánico moral en general, y no sólo referido a los medios de comunicación, véase Richardson, Best y Bromley 1991, lo mismo que Shermer 2002. Sobre la falta de fundamento para relacionar los video juegos violentos, por ejemplo, con masacres escolares, consultar Ferguson, 2008.
- (3) Un ejemplo claro de esta confusión es precisado por Lewis Wolpert, en relación al juego *Dungeons and Dragons*: “Por ejemplo, no hace mucho, en los Estados Unidos, se formuló la sugerencia de que un juego llamado Dungeons and Dragons era riesgo porque podía llevar al suicidio de adolescentes. La evidencia a favor de esta sugerencia era que 28 adolescentes que jugaban ese juego habitualmente se habían suicidado. Pero el índice promedio de suicidios adolescentes en todo Estados Unidos es de alrededor de uno por cada 10.000. Puesto que unos tres millones de

adolescentes jugaban ese juego, el número de suicidios que debía esperarse entre los jugadores debía ser 300, de modo que no hay una ligazón estadística significativa entre jugar ese juego y suicidarse” (Wolpert 2008, 13).

- (4) Cabe indicar, igualmente, que estos debates tienen un desarrollo cíclico: surgen, alcanzan intensidad, se diluyen, vuelven a intensificarse y vuelven a diluirse, y así sucesivamente. Sería provechoso contar con una teoría que explique esta dinámica de temperaturas sociales cambiantes. Una hipótesis podría apuntar al surgimiento de un nuevo medio. Efectivamente, la intensificación del debate sobre violencia y medios de comunicación experimentó una inusitada virulencia con la aparición y expansión de la televisión, entre los años 60 y 60 del siglo pasado, de modo que el debate pasó a identificarse como ‘televisión y violencia’. Experimentó un clímax a finales de los 80 y declinó, precisamente, con el desarrollo de Internet, nuevo objeto de todas las ansiedades. Otra hipótesis podría asociar esta secuencia cíclica con lo que se ha dado en llamar ‘ciencia patológica’, la súbita preocupación por supuestos hechos, basados en evidencia débil o marginal, y el consecuente rechazo de explicaciones razonables. El interés por el tema alcanza rápidamente alta intensidad y luego se desvanece gradualmente (Cromer 1993).
- (5) En los dos primeros párrafos de su artículo *¿Tiene, la audiencia, efectos negativos sobre la televisión?* (1977), Eco sostiene: “Hace años trató de sustituir la pregunta ‘¿Tienen los comics efectos negativos en los niños?’ por ‘¿Tienen los niños efectos negativos sobre los comics?’ (tenían en mente todas esas imitaciones de los *Peanuts*). Parece que vale la pena seguir la idea porque la pregunta que ha dominado el estudio de la comunicación masiva desde comienzos de los años sesenta ha sido: ‘¿Qué le hace la comunicación masiva a las audiencias?’. Fue sólo a finales de los sesenta que la gente, tímidamente, comenzó a preguntar: ‘¿Qué le hacen las audiencias a (con) las comunicaciones de masas?’ “. El artículo está incluido en Eco 1994, 87-102.

REFERENCIAS

Barker, Martin y Petley, Julian; editores (1997): *Ill Effects. The media/violence debate*. London and New York: Routledge.

Carroll, Lewis (1991): *Alicia en el país de las maravillas*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.

Cohen, Stanley (2002): *Folk Devils and Moral Panics*. London: Routledge, Third Edition.

Cromer, Alan (1993): *Uncommon Sense. The Heretical Nature of Science*. New York: Oxford University Press.

Eco, Umberto (1994): *Apocalypse Postponed*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Feilitzen, Cecilia von and Carlsson, Ulla; Editors (2000): *Children in the New Media Landscape. Games, Pornography, Perceptions*. Göteborg: The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen at Nordicom.

Ferguson, Christopher John (2007): "The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games". *Psychiatr Q*, Vol. 78. 309-316.

Ferguson, Christopher J. (2008): "The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic?". *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, Vol. 5, 25-37.

Goldstein, Jeffrey (2005): "Violent Video Games". En Raessens y Goldstein editors, *Handbook of Computer Game Studies*.

Hartmann, Tilo y Vorderer, Peter (2010): "It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games". *Journal of Communication*, Vol. 60, 94-119.

Ivory, J. D. y Kayanaraman (2009): "Video Games Make People Violent –Well, Maybe Not *That* Game: Effects of Content and Person Abstraction on Perceptions of Violent Video Games`Effects and Support of Consorship". *Communication Reports*, Vol. 22 (1), 1-12.

Jenkins, Henry y Justine Cassell, editores (1998): *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Jenkins, Henry (2004): "Formando niños en la era digital". *Mesa Redonda* N° 3, 59-68. Universidad Central de Chile.

Jenkins, Henry (2005): <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>.

Jenkins, Henry (2008): "La guerra entre los efectos y el significado: reconsiderando el debate sobre la violencia en los video juegos". *Revista Chilena de Comunicación* Vol I (1), 31-46.

Kierkegaard, Patrick (2008): "Video games and aggression". *International Journal of Liability and Scientific Enquiry*, Vol. I (4), 411-417.

Klapper, Joseph (1957): "What we know about the effects of mass communication: the brink of hope". *Public Opinion Quarterly*, Vol. XXIII, N° 4.

Otero, Edison y López, Ricardo (1984): *Televisión y Violencia*. Santiago: Editorial Cerro Huelén.

Otero, Edison (2008). "Teoría de la tecnología y teoría de la comunicación: relaciones ambiguas". *Revista Chilena de Comunicación*, Vol. I (2), 57-68.

Peters, John Durham (1986): "Institutional sources of intellectual poverty in communication research". *Communication Research*, Vol. 13 (4), 527-559.

Raessens, Joost y Goldstein, Jeffrey (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

Richardson, J., Best, J. y Bromley, D. (1991): *The Satanism Scare*. New York: Aldine de Gruyter.

Rosengren, Karl Erik (2000): *Communication. An Introduction*. London: Sage Publications.

Shermer, Michael (2002): *Why People Believe Weird Things*. New York: A.W.H. Freeman / Owl Book.

Sherry, John L. (2001): "The Effects of Violent Video Games on Aggression. A Meta-Analysis". *Human Communication Research* 27 (3), 409-431.

Sternheimer, Karen (2003): *It's Not the Media. The Truth About Pop Cultures's Influence On Children*. Oxford: Westview Press.

Tocci, Jason (2008): Seeking Truth in Video Game Ratings: Content Considerations for Media Regulation". *International Journal of Communication* 2, 561-586.

Wolpert, Lewis (2008): *Six impossible things before breakfast. The evolutionary origins of belief*. New York, London: W. W. Norton & Company.