



### III Sección

#### Entre literatura, televisión y vídeo juegos

#### Percepción de los costarricenses sobre la conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos

Jared Téllez Quirós  
Language Line Solutions, Costa Rica  
[jared.tellez.quirós@gmail.com](mailto:jared.tellez.quirós@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-5884-3524>

Recibido: 7 de noviembre de 2018

Aceptado: 24 de enero de 2019

**Resumen:** Los costarricenses adultos tienen una percepción sobre el enlace entre videojuegos y violencia demostrada, por ejemplo, en tiroteos masivos. El autor recolectó la opinión de 111 personas a través de la distribución de un cuestionario en línea, en el cual 37 % de la población respondió que este tipo de entretenimiento digital sí causa tiroteos masivos; además, 51 % de los individuos están de acuerdo en que los videojuegos motivan a las personas a conducirse violentamente, específicamente niños, niñas y adolescentes. En otras palabras, las respuestas muestran que el grupo estudiado generalmente tiene una percepción negativa acerca del uso de juegos de video por individuos jóvenes; sin embargo, no se inclina a culpar a este medio de entretenimiento por actos de violencia tales como asesinatos en masa.

**Palabras clave:** jugadores; percepción; tiroteos masivos; videojuegos; violencia

#### The perception of Costa Ricans on a connection between video games and mass shootings

**Abstract:** Adult Costa Ricans have a perception regarding a link between video games and violence (e.g., in the form of mass shootings). The author collected the opinion of 111 individuals through the distribution of an online questionnaire. A good 37 % of the cohort responded that this form of digital entertainment does cause mass shootings; moreover, 51 % of the subjects agreed that video games motivate a violent conduct in people, specifically children and teenagers. In other words, the answers show that the studied population generally have a negative





perception regarding the use of video games by young individuals; however, people are not inclined to blame video games for acts of violence such as mass shootings.

**Keywords:** gamers; mass shootings; perception; video games; violence

## I. Introducción

Hace un par de años, un diputado de la Asamblea Legislativa desató el debate en Costa Rica sobre la regulación de la comercialización de videojuegos violentos (Mata, 2016). Seguidamente, varios medios de comunicación publicaron artículos con resoluciones prestadas de muchos estudios que demostraban que la causa y efecto entre los juegos de video y la violencia era real, y que entonces estos eran malos para los niños y niñas. Dichos titulares claramente influenciaron y activaron la opinión pública, y debido a eso es que el investigador decidió aplicar un cuestionario enfocado en recolectar las conjeturas del público con la intención de conocer qué tan fuerte era la opinión respecto al tema; porque, de acuerdo con lo establecido en la sección de Revisión de literatura de este proyecto, se pueden tener tres opiniones sobre el tema de videojuegos y su relación con la violencia: a favor, en contra y neutral.

Investigaciones previas se han enfocado exclusivamente en descubrir si un individuo que juega videojuegos es más propenso a ser violento o a sufrir otros cambios nocivos en su conducta. Dichos estudios son meta-análisis o revisiones de literatura que juntan los resultados de diferentes investigaciones en un solo documento; no obstante, carecen de un enfoque en las opiniones o puntos de vista de las personas estudiadas. También, la mayoría de estos trabajos excluyen a las personas que no juegan videojuegos porque la base de estas búsquedas se centra en el jugador y sus actitudes y patrones visibles mientras juega. Es por estas razones que una encuesta dirigida al entendimiento, conocimiento y sentimiento del público adulto costarricense fue significativa; además, porque agregará a los vastos análisis sobre el enlace entre videojuegos y violencia.





El propósito de la presente investigación fue el de examinar si el adulto costarricense asocia los tiroteos masivos y un comportamiento violento en niños, niñas y adolescentes como una consecuencia del jugar video juegos. Para ser más precisos, la pregunta principal de investigación fue: ¿los costarricenses adultos creen que los videojuegos causan tiroteos masivos? Seguida de una consulta secundaria: ¿los videojuegos causan un comportamiento violento en las personas, especialmente en niños, niñas y adolescentes? Los resultados indicaron que la población separa la conexión entre tiroteos masivos y una conducta agresiva. De acuerdo con lo estipulado en la sección de Resultados y discusión de este texto, la mayoría de individuos que participaron en la encuesta piensa que los infantes y jóvenes deben alejarse de los videojuegos porque este pasatiempo perturba su conducta. No obstante, la noción sobre tiroteos masivos es diferente, ya que los encuestados tienden a concluir que las ejecuciones en masa no son causadas por juegos digitales. La presente investigación es un intento por descubrir si el público general considera que los videojuegos son peligrosos o un posible portador de asesinato a gran escala.

## II. Revisión de literatura

Académicos, líderes y organizaciones han trabajado en comprobar si los videojuegos y la violencia del mundo real tienen una relación de causa y efecto; además, dichas partes concluyen sus trabajos con tres perspectivas. Es por este motivo que la organización de la revisión de literatura sigue un orden temático que cubre cada una de estas tres conclusiones (los que acuerdan que los videojuegos causan violencia, aquellos que no están de acuerdo y otros en suelo neutral). El partido de oposición es conformado mayoritariamente por la Asociación Estadounidense de Psicología (American Psychological Association o APA por sus siglas en inglés), Hillary Clinton y Donald Trump; mientras que la parte a favor de los juegos digitales es formada por el psicólogo Christopher Ferguson, la investigadora Simone Kühn *et al.*, el periodista Colin Campbell y, la más



prominente, la Asociación de Software de Entretenimiento (The Entertainment Software Association o ESA por sus siglas en inglés); las autoridades en posición neutral son: la reportera de la revista Time Jamie Ducharme, los académicos Fournis y Nabhan, y el psicólogo Joseph Hilgard. La revisión de literatura describe que la conexión entre videojuegos y tiroteos masivos tiene tres tesis diferentes: una parte acuerda que los videojuegos provocan violencia, como el asesinato de masas, otra permanece en contra de esta opinión y defiende a los juegos de video al desacreditar a sus rivales; mientras que la última mantiene que no se posee suficiente evidencia como para decidir si se debe apoyar o atacar a los videojuegos.

En esta división de opiniones, la unión mayoritaria a cargo de culpar a los videojuegos por asesinatos es la APA y dos fuertes políticos estadounidenses. La APA, siendo uno de los primeros entes en declararse en contra de la industria de los videojuegos, en su *Resolution on Violent Video Games* (Resolución sobre videojuegos violentos), concluye que participar en entretenimiento digital convulsivo incrementa la agresión y disminuye la sensibilidad ante la violencia (American Psychological Association, 2015). Dicha afirmación es tan firme que parece declararlos inmediatamente como los ganadores del discurso, ya que la APA claramente notó picos de agresividad cuando las personas jugaban videojuegos violentos. Siguiendo un lineamiento similar, políticos como Hillary Clinton y Donald Trump también rechazan los juegos de video. Clinton quiso introducir más vetos contra la industria de juegos electrónicos al declarar que los niños deben alejarse de los juegos de computadora como si se tratara de un químico peligroso (Markey y Ferguson, 2017, pp.99-100); Donald Trump también socavó la credibilidad de los videojuegos en 2012 cuando tuiteó: «¡La violencia y glorificación de los videojuegos debe parar — está creando monstruos!» (Trump, traducción propia); similarmente, en una reunión realizada en febrero entre miembros del gobierno y representantes de la industria de videojuegos, el presidente Trump declaró:



Veamos el internet, porque muchas cosas malas están ocurriéndole a niños pequeños y a mentes jóvenes; y sus mentes están formándose y nosotros tenemos que hacer algo en cuanto a, tal vez, qué están viendo y cómo lo están viendo, y también los videojuegos. Estoy escuchando cada vez a más y más gente decir que el nivel de violencia en los videojuegos está moldeando los pensamientos de la juventud. (Bump, 2018) (Traducción propia)

Luego de examinar sus perspectivas, Clinton y Trump comparten un panorama en donde los videojuegos causan violencia en el mundo real. Los detractores de los juegos electrónicos violentos han formado una coalición poderosa que al parecer manipula la opinión pública para poder crear más leyes en contra de la industria de los videojuegos (y, por supuesto, también lo hacen para quitar la mirada sobre la problemática con respecto a la portación de armas en Estados Unidos con la Asociación Estadounidense del Rifle [National Rifle Association of America o NRA por sus siglas en inglés] y colocar a los videojuegos en el papel del chivo expiatorio). Estos políticos quieren incrementar la noción pública de que ciertos videojuegos causan un cambio en el comportamiento.

Sin embargo, la industria de los videojuegos cuenta con un apoyo sólido que invierte sus recursos en la defensa del comercio de los mismos y la desacreditación de sus contrincantes: el reconocido psicólogo estadounidense Christopher J. Ferguson, la investigadora Simone Kühn, el periodista de videojuegos Colin Campbell y la ESA. En sus estudios, Ferguson disputa el enlace entre videojuegos y una conducta violenta al encontrar que los juegos violentos impactan poco en la agresión infantil, estado de ánimo, amabilidad o calificaciones (DeCamp y Ferguson, 2017, p.397). Ferguson cuestiona la noción de que la violencia digital en videojuegos cosecha violencia real; además, él desafía la evidencia suministrada por los atacantes de este medio de entretenimiento (como la APA) al estudiar sus publicaciones y declararlas parciales (Ferguson, 2018, p.37). Con esta base, Ferguson logra exhibir el razonamiento falaz que sus contrapartes utilizan para atacar a los videojuegos. Siguiendo un análisis similar,





Simone Kühn y Colin Campbell, escritor de la revista *Polygon*, también favorecen los juegos de computadora. En su publicación a comienzos del año, Kühn *et al.* investigaron que los videojuegos no inducen una conducta violenta (2018), mientras que Campbell recientemente concluyó que “los mundos de entretenimiento virtual se han convertido en el chivo expiatorio de las armas de fuego reales” (2018, párr. 7 [traducción propia]). Dichas conclusiones no solamente comprueban que los videojuegos son seguros, sino también indican que los juegos digitales sirven como víctima cada vez que ocurre un tiroteo masivo. Por último, la ESA es el ente más grande encargado de proteger la reputación del videojuego. En su sitio web se describe como “la asociación norteamericana exclusivamente dedicada a satisfacer las necesidades de comercialización y asuntos públicos de las compañías que publican juegos de video en consolas, dispositivos portátiles, computadoras personales e internet” (Entertainment Software Association [traducción propia]). La ESA protegió a sus representados en la reunión organizada por Donald Trump con el fin de conversar acerca de cómo los videojuegos podrían causar agresividad (Ducharme, 2018). Entre los miembros de la ESA están los creadores de la franquicia *Call of Duty*: Activision, los dueños de la serie *Grand Theft Auto*: Take-Two Interactive, el desarrollador francés Ubisoft, el propietario de la familia de productos de PlayStation: Sony Interactive Entertainment, los creadores de Mario: Nintendo; y el creador de Xbox: Microsoft. Algunas de estas compañías son dueñas de propiedades intelectuales polémicas como *Assassin's Creed*, *Borderlands* y *Resident Evil*, mientras que otras producen juegos aptos para la familia, como los juegos de *FIFA*, *Need for Speed* y *Disney*. Después de meditar lo que los aliados de los videojuegos han manifestado, se considera que la industria de los juegos de video es otra víctima de la violencia con armas, debido a que varios políticos inducen a la gente a culparlos, en vez de orientar sus acusaciones a otros temas, como la Segunda Enmienda a la Constitución de los Estados Unidos; además, se han identificado publicaciones inválidas y se ha debatido que el impacto





ocasionado en el comportamiento es bajo e insignificante a pesar de lo que los críticos de los videojuegos han concluido.

La última opinión sobre los videojuegos la tienen los académicos, que concuerdan en que los investigadores no pueden obtener suficiente evidencia para determinar que los juegos digitales causen violencia. Este grupo afirma que los investigadores enfrentan obstáculos éticos, inconsistencias e imprecisiones que impiden un juicio exacto. Como Jamie Ducharme, reportera de la revista *Time*, señala acertadamente, los investigadores no pueden decir si existe una conexión entre videojuegos y violencia, porque el observar si los niños y niñas se portan mal al ponerlos a jugar videojuegos violentos es inescrupuloso (Ducharme, 2018). Los juegos se clasifican por edades dependiendo de su contenido, como desnudez, lenguaje profano, derramamiento de sangre y uso de drogas o alcohol; por lo tanto, quienes investigan deben romper la regla y someter a jóvenes a entretenimiento inapropiado. Otro impedimento para el investigador es la inconsistencia en sus hallazgos. Fournis y Nabhan confirman que “(las publicaciones que intentan relacionar violencia con videojuegos son) contradictorias [...] carecen de (suficientes) datos científicos [...] (y que) se necesitan más estudios” (2014, párr 1, 18 [traducción propia]). Según estos autores, este campo necesita investigaciones más completas y precisas antes de llegar a una conclusión final. Por último, el psicólogo Joseph Hilgard descubrió que los investigadores usan estadísticas y técnicas imprecisas. En su reporte, él desmantela cualquier conclusión entre violencia virtual y acciones en el mundo real al debatir que los investigadores no pueden demostrar algún lazo entre ambas al comparar un juego que contenga violencia con otra versión del mismo juego, pero que no contenga la misma; esto debido a que el juego debe tratarse con igualdad (2016, p.6); dicho de otra manera, se requiere de más estudios para llegar a una conclusión, porque los investigadores no pueden generar una que sea válida, aunque aseguren lo contrario. No todos los académicos están de acuerdo o en desacuerdo con el pensamiento de que el entretenimiento digital (como los



juegos de video) pueda desencadenar una matanza, ya que ellos han evidenciado fallas en los métodos y resultados de publicaciones que intentan resolver si los juegos electrónicos causan violencia o no.

Las conclusiones obtenidas a raíz de esta revisión de literatura sugieren que los atacantes de la industria de los juegos digitales se apoyan con sus propias investigaciones y se aprovechan de sus “argollas políticas” para sacar ventaja y lograr sus intenciones, por ejemplo, Clinton y Trump. Sin embargo, los partidarios de los videojuegos son consistentes en sus investigaciones al separar dicha forma de entretenimiento de la violencia con armas de fuego; y por último, la parte neutral ha demostrado en qué se equivocan los otros dos bandos. Por una parte, algunos líderes políticos y organizaciones critican y culpan a los videojuegos; en cambio, los que están a favor afirman que dichos líderes los usan como chivos expiatorios para evitar cambiar las leyes de armas o ejecutar una posible prohibición. Adicionalmente, varios académicos relevantes opinan que el concepto de conectar a los videojuegos con tiroteos masivos es engañoso, cuando en realidad los videojuegos no son un peligro físico o psicológico.

Contrastando a los atacantes y defensores de esta posición, la idea de concluir que los juegos electrónicos son positivos o negativos es falaz, según algunos eruditos, porque el resultado de los estudios no es siempre negativo. En conclusión, oponentes y aliados influyentes, así como expertos imparciales, actualmente están en un punto muerto en donde ninguna de las partes pareciera ceder en sus argumentos. La gente común y los usuarios de los videojuegos deben formar una opinión basada en el alcance de las tres partes involucradas en esta inspección literaria. Los materiales publicados que fueron examinados en esta revisión fueron útiles para determinar en un escenario mucho más pequeño cuál es la percepción del público costarricense sobre los videojuegos y la violencia; más precisamente, aquella violencia desenfundada en asesinatos masivos.



### III. Métodos

El estudio se completó con la ayuda de un cuestionario en línea a través del servicio web de Google Forms. La participación fue pública, por lo tanto, todo costarricense mayor de dieciocho años (sin importar que juegue videojuegos o no) que haya recibido el enlace de la encuesta digital pudo enviar su respuesta hasta que se obtuvieran cien contestaciones. Un total de 111 personas respondieron el cuestionario: 63 mujeres y 48 hombres. Entre los encuestados, 33 personas tenían entre 18 y 24 años, 43 tenían entre 25 y 39 años, 28 tenían entre 40 y 59 años y 7 tenían más de 60 años. Para que el proceso de selección fuera aleatorio, el investigador permitió y exhortó a todos los destinatarios del estudio a que compartieran el enlace de Google Forms con sus contactos. El proyecto de investigación se completó con el cuestionario y también con una entrevista. La primera técnica siendo un “conjunto de preguntas escritas usadas para obtener las percepciones, creencias o actitudes de los participantes” (Jimenez, 2018, p.134, [traducción propia]) llamado cuestionario, el cual empezó con diez preguntas cerradas seguidas de una escala Likert de cuatro grados de medición del nivel de aceptación de cinco afirmaciones, y la última parte del cuestionario fue una pregunta abierta. La segunda técnica aplicada es una cantidad determinada de “preguntas dirigidas a un especialista en la materia” (Jimenez, 2018, pp.135-136) (traducción propia). La entrevista fue semiestructurada y de respuesta abierta sin opciones a elegir. El experto entrevistado fue el psicólogo y profesor Christopher J. Ferguson, de la Universidad Stetson en Florida (Stetson University in Florida), Estados Unidos, quien amablemente proveyó sus respuestas por correo electrónico. La recolección de datos comenzó el 13 de mayo del 2018 y terminó el 26 de mayo del mismo año. La información obtenida con Google Forms fue exportada a una hoja de cálculo que resumió todas las respuestas para su respectivo análisis.



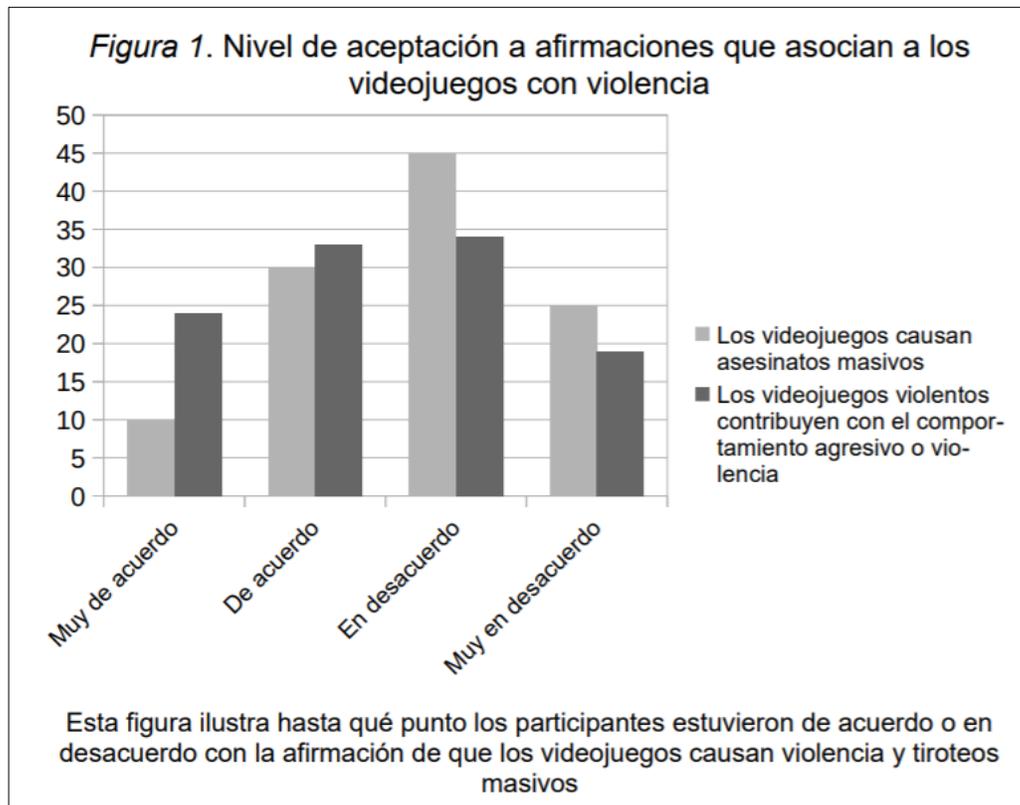
#### IV. Resultados y discusión

El objetivo de la investigación fue verificar si los costarricenses piensan que los videojuegos se asocian con la violencia (con tiroteos masivos, para ser más exactos). La investigación concluyó que la mayoría de participantes no está de acuerdo con la afirmación de que los videojuegos causen tiroteos; sin embargo, la población acuerda (casi que al mismo nivel) que los juegos de video sí causan un comportamiento agresivo en las personas, en especial en niños, niñas y adolescentes. La diferencia en esta última acusación es insignificante, pues solo tres costarricense de más estuvieron de acuerdo con esta declaración en comparación con aquellos en desacuerdo. Además, muchos participantes comentaron abiertamente por qué pensaban que los videojuegos podrían ser buenos o malos; sin embargo, la mayoría culpó a los videojuegos sin un argumento claro y bien fundamentado, por ejemplo, algunos indicaron que los juegos causaban que sus hijos fueran perezosos, sedentarios y ociosos.

El nivel de aceptación en la escala Likert de la Figura 1 muestra que más personas estuvieron en desacuerdo y muy en desacuerdo con la afirmación “Los asesinatos masivos en tiroteos ocurren por culpa de los videojuegos” (70 personas), en comparación con aquellos que estuvieron de acuerdo y muy de acuerdo (40 personas); por lo tanto, una buena cantidad de individuos opinó que los videojuegos se correlacionan con tiroteos en masa, pero la percepción de la mayoría de participantes es que los juegos de video no causan la matanza indiscriminada y brutal de personas. No obstante, los resultados de la afirmación “Los videojuegos violentos son culpables por el comportamiento agresivo o actos de violencia” (véase también la Figura 1) de hecho indican que más participantes (57) piensan que los videojuegos violentos causan agresión en comparación con los que estuvieron en desacuerdo (54). Aunque la diferencia es casi nula (tres personas), los resultados claramente concluyen que la opinión más popular es que



los juegos de video causan comportamientos violentos, pero que no provocan que alguien realice un ataque abierto.



Las conclusiones concebidas por los participantes se oponen a lo que el profesor Christopher J. Ferguson compartió con el investigador, ya que, en la entrevista, él dedujo que:

Hay mucho debate sobre este tema, pero en general no veo que la evidencia sea convincente teniendo en cuenta que la mayoría de estudios relativamente examinan actos de agresión leves [...] Los estudios están muy divididos, algunos encuentran evidencias, otros no y algunos sugieren que los videojuegos violentos reducen la agresión. Para sostener que existen efectos, necesitaríamos ver evidencia mucho más clara. (C. J.

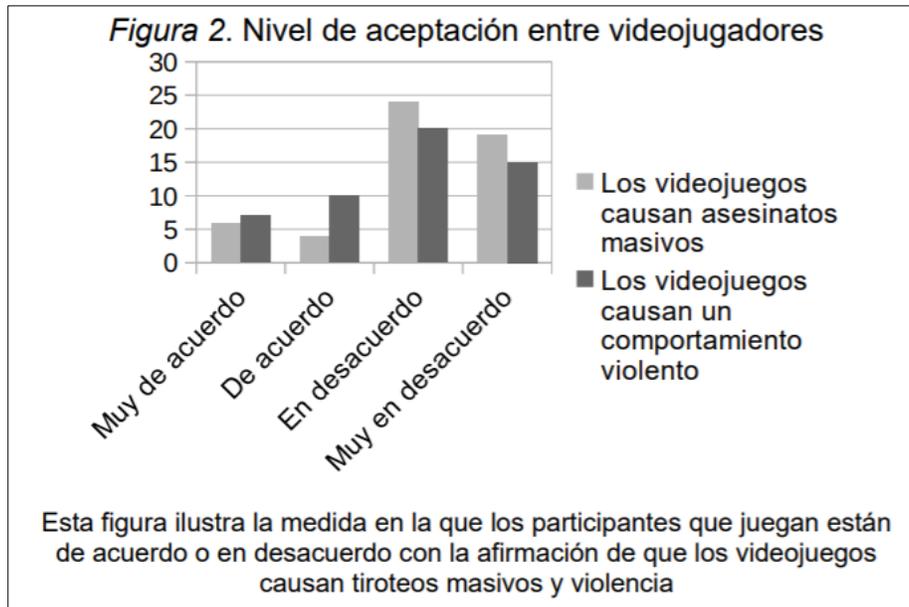


Ferguson, comunicación por correo electrónico, 16 de mayo de 2018)(Traducción propia)

Las afirmaciones “Los asesinatos masivos en tiroteos ocurren por culpa de los videojuegos” y “Los videojuegos violentos son culpables por el comportamiento agresivo o actos de violencia” basadas en si el individuo juega videojuegos o no, explican por qué existen estas diferencias entre las conclusiones de los participantes y el profesor Ferguson.

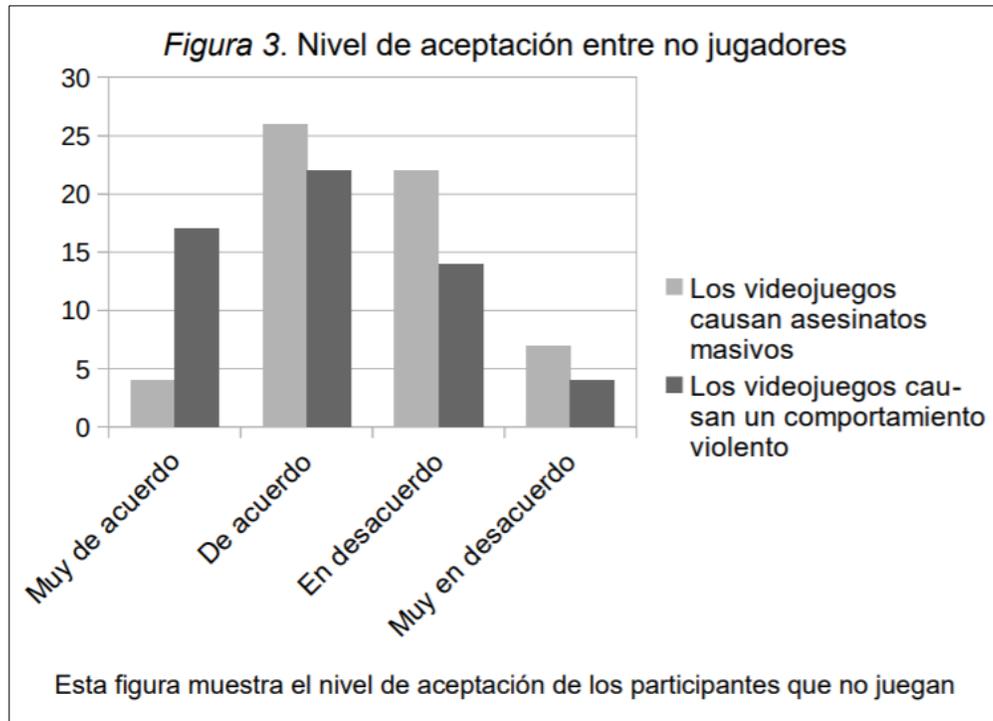
La Figura 2 muestra el nivel de aceptación de la conexión entre videojuegos y asesinato masivo o agresividad dentro del número de personas que respondieron que sí jugaban videojuegos, ya que este segmento se inclinó más a decir que los videojuegos no causan tiroteos o violencia. Un aspecto importante en esta figura es la curva ascendente al lado derecho del cuadro que indica que los encuestados no están de acuerdo con las afirmaciones (muy seguramente porque ellos mismos son jugadores); por lo tanto, una gran mayoría de jugadores difiere completamente con la noción de que los videojuegos propinan violencia, agresividad y muerte real. Los números obtenidos indican que de un total de 111 personas que respondieron, 52 jugaban videojuegos y 59 no lo hacían. Además, 73 % de jugadores también jugaba juegos violentos y 58 % jugaba este género de juegos al menos una hora semanalmente, 26 % jugaba de dos a cinco horas por semana, 9 % de seis a nueve horas y 5 % por más de diez horas a la semana con juegos de contenido violento. Una gran mayoría de este grupo parece desafiar la idea de que los videojuegos conllevan el cambiar hacia un comportamiento más hostil; adicionalmente, un porcentaje combinado del 40 % jugaba más de dos horas por semana con juegos digitales violentos. Según estas observaciones, la mayoría de miembros de este grupo de usuarios de los videojuegos definitivamente tiende a apoyar su pasatiempo, al coincidir que el enlace es inexistente entre la violencia y una de sus actividades favoritas.





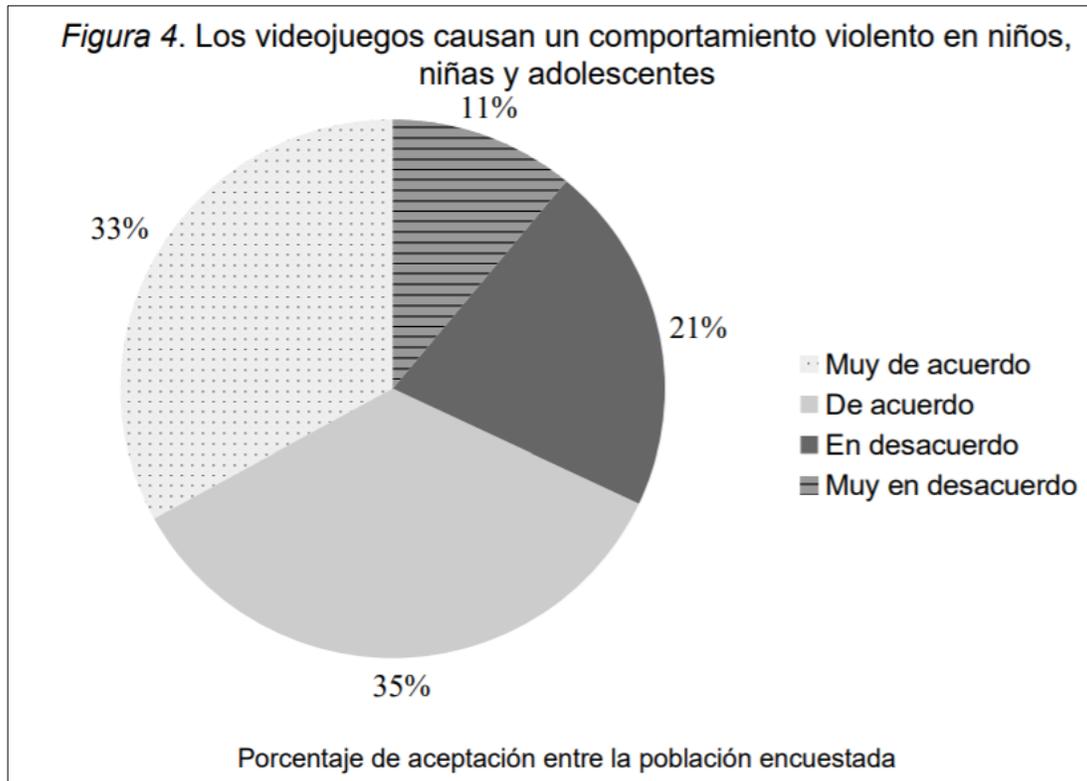
La Figura 3 refleja la opinión de los individuos que no comparten el mismo punto de vista y no juegan videojuegos, por lo tanto, tienden a censurarlos. Estas personas están de acuerdo, en un grado considerable, en que los juegos electrónicos y la violencia se relacionan estrechamente, ya que el cuadro se curva al lado izquierdo y a favor de las afirmaciones en la figura. Además, los resultados casi empataron entre cada grupo, porque 30 no jugadores opinaron que los videojuegos causan tiroteos en masa y 29 que no, lo que implica que los resultados son discutibles; debido a esto, la investigación no puede dar con una conclusión sustancial sobre el tema. No obstante, una parte más grande de la población que no juega dijo, sobre la segunda afirmación, que jugar videojuegos causa comportamientos violentos (39), mientras que solo 18 expresaron lo contrario. Basándose en estos datos, las personas que no juegan videojuegos probablemente tienden a culpar a esta forma de entretenimiento por la violencia y tiroteos.





La última pregunta que la presente investigación ayudó a responder es si los videojuegos afectan a los niños, niñas y adolescentes al hacerlos más violentos. El número de contribuyentes que están de acuerdo con la afirmación “Los videojuegos provocan que los niños, niñas y adolescentes sean violentos” duplica la cantidad de personas de opinión contraria. Los resultados ilustrados en la Figura 4 demuestran que un combinado del 68 % está a favor de la afirmación y 32 % en contra. Esta información sirve como fuerte evidencia de que la percepción mayoritaria correlaciona una conducta problemática en jóvenes con los videojuegos.





Este descubrimiento reta a otro de los comentarios suministrados por el profesor Ferguson en la entrevista:

Hasta ahora no he encontrado mucha evidencia de que los videojuegos violentos impacten mucho en niños y adolescentes. Es un hecho que la mayoría de investigaciones disponibles se realizan con estudiantes universitarios, adolescentes y niños grandes, pero, al menos en estos grupos, no he encontrado evidencia de que el jugar videojuegos violentos impacte en el comportamiento agresivo o violencia juvenil. (C. J. Ferguson, comunicación por correo electrónico, 16 de mayo de 2018) (Traducción propia).



En primer lugar, este resultado se conecta inequívocamente con las resoluciones previamente revisadas de la APA, Hillary Clinton y el presidente Trump sobre juegos digitales convulsivos, porque todos ellos concuerdan en que jugar incrementa la agresión, que los niños necesitan supervisión y que la juventud se debe alejar de los videojuegos. En segundo lugar, los encuestados abiertamente expresaron su opinión sobre los juegos de video. Una de las respuestas manifiesta:

Más que puro entretenimiento, los videojuegos pueden hablar a las claras sobre problemas sociales por medio de retórica procedimental, la cual es la jugabilidad de un juego conectada a la ideología que justifica su mecánica. Por ejemplo, la violencia en un juego sobre acoso juvenil (Ninja Pizza Girl) se vuelve un accesorio en la experiencia de jugar como un blanco de abuso. Por otra parte, los videojuegos que eminentemente son violentos producen un efecto catártico en vez de una motivación a replicar la agresión. Es muy improbable que un niño que ha jugado un juego de disparos en primera persona comience a imitar las mecánicas del juego con sus semejantes de la vida real, en comparación con lo que sucede cuando ven una película de acción o un programa violento de televisión. En mi opinión personal, el correlativo videojuegos-tiroteos masivos es falaz. Personalmente creo que los deportes sirven como desahogo ante la violencia que puede ser más fácilmente transferible al comportamiento social (anónimo, a través del servicio web de Google Forms, 17 de mayo de 2018) (Traducción propia).

En este caso, una opinión impopular concede el uso de violencia en videojuegos para decir algo importante en la sociedad y que otras personas puedan experimentar el sentir pena, problemas de salud mental, destrucción y sufrimiento porque dichos roles están presentes en algún juego. Respuestas como



esta proveen más conocimiento sobre la percepción de los costarricenses hacia los juegos de video, a pesar de que la investigación compruebe que muy seguramente la mayoría de participantes no comparten el mismo parecer.

Los resultados que el investigador obtuvo a la interrogante de si los costarricenses opinan que los videojuegos son una causa de los tiroteos masivos y el comportamiento violento en personas (niños, niñas y adolescentes) fueron alentadores. Se había pronosticado que la mayoría de personas culparía y juzgaría descaradamente a los videojuegos como una actividad peligrosa, una pérdida de vida y una adicción. Sin embargo, los resultados son interesantes, pues fueron casi los mismos en ambos polos del tema. La diferencia resultó ser sumamente baja: el grupo que dijo que los videojuegos son un detrimento tuvo tres personas más que el conjunto que dijo que estaban bien. El contraste no es abrumador y es muy posible que la gente solamente tenga una idea general sobre tiroteos masivos debido a que sus respuestas son casi las mismas sobre un lazo entre un acto brutal de violencia y juegos de computadora. Adicionalmente, las respuestas demuestran que las personas tienen una percepción negativa sobre los videojuegos y una noción de que los juegos violentos sí causan comportamientos impetuosos en individuos jóvenes.

## V. Conclusiones y recomendaciones

Una gran parte de los costarricenses que participaron en esta investigación opina que los videojuegos no causan tiroteos masivos. Es absolutamente claro para el investigador que la diferencia de opinión entre los participantes es muy estrecha. Sin embargo, no se puede concluir (notablemente) lo mismo sobre el costarricense convencido de que los videojuegos causan comportamientos violentos en personas jóvenes. De este modo, un corolario no sería apto debido a la excepcionalmente corta disimilitud que separa ambos puntos de vista. Los jugadores y no jugadores son quienes aclaran dicha distinción. De esta manera, podemos analizar que los jugadores apoyan esta actividad y no suponen una



relación de causa y efecto entre lo que disfrutaban jugar y la violencia. Una construcción similar se aplica a los que no juegan, porque ellos son más proclives a razonar que dicho lazo sí existe, lo que implica que un proyecto de investigación enfocado en este tema obtendrá resultados dependiendo de cuántos de sus participantes jueguen videojuegos o no lo hagan. Si la mayoría no juega, entonces los resultados indicarán que los juegos de video son negativos, si lo que se intenta averiguar es si los juegos se conectan con una conducta encolerizada y asesina. Si el grupo es jugador de videojuegos, entonces lo obtenido favorecerá a la industria del videojuego al aseverar que los juegos no causan una respuesta violenta en niños, niñas y adolescentes.

En cuanto a recomendaciones, es importante recolectar los datos de las personas que no juegan videojuegos; no obstante, un amplio número de investigaciones los descartan para centrarse en el jugador. Aunque el videojugador merece ser el centro de atención (por obvias razones), los que no juegan son los padres y tutores de estos sujetos de mente joven y maleable. Además, los padres son testigos pasivos de cómo los videojuegos intervienen en el comportamiento de sus hijos e hijas; adicionalmente, ellos son capaces de supervisar los hábitos de juego de los niños y niñas y pueden aportar una guía complementaria. Debido a estas razones, la inclusión de este segmento debe ser considerada cuando se investigue sobre videojuegos y violencia.

## VI. Referencias

American Psychological Association. (2015). *Resolution on Violent Video Games*.

Recuperado de <http://www.apa.org/about/policy/violent-video-games.aspx>

Bump, P. (2018, marzo 8). If video games spur gun violence, it's only in the United

States. *The Washington Post*. Recuperado de

<https://www.washingtonpost.com/>

Campbell, C. (2018, marzo 10). A brief history of blaming video games for mass

murder. *Polygon*. Recuperado de



<https://www.polygon.com/2018/3/10/17101232/a-brief-history-of-video-game-violence-blame>

- DeCamp, W., y Ferguson, C. J. (2017). The impact of degree of exposure to violent video games, family background, and other factors on youth violence. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(2), 388-400. doi:10.1007/s10964-016-0561-8
- Ducharme, J. (2018, marzo 8). Trump blames video games for school shootings. Here's what science says. *Time*. Recuperado de [http://www.theesa.com/about-esa/](http://www.time.com/Entertainment Software Association. (s.f.). About ESA - The Entertainment Software Association. Recuperado de <a href=)
- Ferguson, C. J. (16 de mayo de 2018). Entrevista por correo electrónico.
- Ferguson, C. J. (2018). The problem of false positives and false negatives in violent video game experiments. *International Journal of Law and Psychiatry*, 56, 35-43. doi:10.1016/j.ijlp.2017.11.001
- Fournis, G., y Nabhan, N. (2014). Violence, crime, and violent video games: is there a correlation? *Psychiatric Times*, 31(9). Recuperado de <http://www.psychiatrictimes.com/>
- Hilgard, J. (2016). Video game violence and aggression: A proven connection? *Significance*, 13(5), 6-7. doi:10.1111/j.1740-9713.2016.00955.x
- Jimenez, A. (2018). Methodology/Instruments. *Rhetoric IV*, 134-136.
- Kühn, S. et al. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*. doi:10.1038/s41380-018-0031-7
- Markey, P. M., y Ferguson, C. J. (2017). Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research. *American Journal of Play*, 10(1), 99-115. Recuperado de <https://www.ebsco.com/>
- Mata, E. (2016, noviembre 3). Diputados intentan restringir la venta de videojuegos y juguetes bélicos. *La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/el->



pais/politica/diputados-intentan-restringir-la-venta-de-videojuegos-y-  
juguetes-belicos/S23AVX7V35E3VP7HEZ5GVK346E/story/

Trump, D. [realDonaldTrump]. (17 de diciembre de 2012). Video game violence & glorification must be stopped—it is creating monsters! [Publicación en Twitter]. Recuperado de <https://twitter.com/realDonaldTrump/status/280812064539283457>

## VII. Apéndice: Instrumentos metodológicos

### Instrumento 1<sup>1</sup>: Percepción sobre la conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos.

#### Introducción

El objetivo de este estudio es descubrir si los y las costarricenses mayores de 18 años opinan que existe una conexión entre los videojuegos y la masacre de personas por tiroteos.

#### Instrucciones

El siguiente cuestionario está dividido en tres partes. En la primera sección responderá diez preguntas cerradas; en la segunda parte, se le pedirá que califique cinco afirmaciones usando la escala provista; y en el último segmento se le solicitará que responda una pregunta abierta utilizando sus propias palabras.

*1. Responda con un círculo las siguientes preguntas:*

1. **Edad:** 18-24    25-39    40-59    +60
2. **Género:** Masculino    Femenino
3. **¿Juega videojuegos?**  
Sí    No (Por favor, pase a la pregunta 9 si su respuesta fue no)
4. **¿Juega videojuegos violentos (por ejemplo, de disparar, pelear o matar)?**    Sí    No
5. **¿A qué edad comenzó a jugar videojuegos con contenido violento?**  
-7    8-17    +18
6. **¿Cuántas horas a la semana dedica a los videojuegos?**  
0-1    2-5    6-9    +10

---

<sup>1</sup> Adaptado de YouGov (2013).



7. **¿Cuántas horas a la semana se dedica a videojuegos con contenido violento?**  
0-1    2-5    6-9    +10
8. **¿Supervisa el contenido de los videojuegos?**    Sí    No
9. **¿Supervisa el contenido de los videojuegos que sus hijos e hijas juegan?**  
Sí    No    No aplica
10. **¿Vive en la Gran Área Metropolitana?**    Sí    No

II. Por favor, indique con un círculo la medida en que usted está de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

1. Los medios de comunicación tienen una perspectiva acertada sobre la industria de los juegos electrónicos	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
2. Los videojuegos provocan que los niños, niñas y adolescentes sean violentos	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
3. Jugar videojuegos quita el estrés	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
4. Los videojuegos <u>violentos</u> son culpables por el comportamiento agresivo o actos de violencia	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5. Los asesinatos masivos en tiroteos ocurren por culpa de los videojuegos	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo

III. Por favor, responda la última pregunta con sus propias palabras:

**¿Cuál es el impacto (positivo o negativo) de los videojuegos en las personas?**



## Instrumento 2: Entrevista con un experto o experta.

1. ¿Existe una conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos?
2. La siguiente pregunta puede ser obviada en caso de no tener conocimiento sobre los hechos. ¿Cuál es su opinión sobre la reunión que Donald Trump tuvo con representantes a favor y en contra de la industria de los videojuegos?
3. ¿Existe un pánico moral con los videojuegos?
4. Si existe, ¿desaparecerá?
5. ¿Cuál es su opinión sobre la ESRB (Entertainment Software Rating Board) y qué clase de mejoras necesitaría esta organización?
6. ¿Por qué se mantiene que los videojuegos son culpables por actos de violencia?
7. ¿Cómo se describe a un psicópata?
8. Entre los diferentes factores que conllevan a la violencia, ¿existe alguno que ocasione un tiroteo masivo?
9. ¿Los juegos de video pueden inspirar a una persona o causar que ella invente cómo cometer un acto de violencia? Además, ¿cuáles son las razones por las que esto podría suceder?

## Referencias

Burgess, T. F. (2001). *A general introduction to the design of questionnaires for survey research* (1.1st ed.). Leeds: University of Leeds.

YouGov. (2013). *Effect games have on players*. Recuperado de [http://cdn.yougov.com/cumulus\\_uploads/document/lgbzywwtaf/YG-Archive-computer-games- results-030913.pdf](http://cdn.yougov.com/cumulus_uploads/document/lgbzywwtaf/YG-Archive-computer-games- results-030913.pdf)

