

LA BANALIZACIÓN DE LA GUERRA EN LOS VIDEOJUEGOS BÉLICOS

Tesis Doctoral



ALEJANDRO GONZÁLEZ VÁZQUEZ

Director:

Dr. Juan José Igartua Perosanz



**VNIVERSIDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento

TESIS DOCTORAL

La banalización de la guerra en los videojuegos bélicos

Trabajo de tesis presentado por:

D. ALEJANDRO GONZÁLEZ VÁZQUEZ

Director

Prof. Dr. JUAN JOSÉ IGARTUA PEROSANZ

Salamanca, 2019

*A mi madre, por regalarme
la música y la educación.*

Agradecimientos

Hace tiempo tuve la casualidad de cruzarme con un pequeño comic de autor anónimo. En él, un niño con cara compungida y mirada triste aparecía a lo largo de varias viñetas siendo reprendido en el colegio, acosado por sus compañeros e ignorado por sus padres. Pero, en la última de ellas, aquel niño sonreía por fin, sentado ante un monitor en el que podía leerse “¡Has ganado, eres el mejor!” mientras aún sostenía el mando de una videoconsola entre sus manos.

En primer lugar, querría que mis primeras palabras de agradecimiento fuesen dirigidas tanto hacia los videojuegos como a aquellas personas que los hacen posibles, en recuerdo de todas esas veces en las que sentarse delante de una pantalla ha sido el último refugio. Porque los videojuegos son mucho más que un entretenimiento a través del arte audiovisual. Son una manera de entender el mundo, de asomarse a miles de realidades y transitar infinitas vidas diferentes, una experiencia solo comprensible para quienes hemos crecido inmersos en sus universos de fantasía. En gran parte, ha sido mi pasión por ellos la que me ha llevado hasta aquí, embarcándome en el duro reto de realizar un doctorado centrado en su estudio. Y ahora que escribo las últimas letras de esta tesis doctoral, como el final de un proceso que comenzó con un niño atraído por un rótulo pixelado que rezaba “*press start*”, echo la vista atrás y considero que el esfuerzo ha merecido la pena.

En segundo lugar, considero ineludible dedicar unas líneas expresamente a dar las gracias a todos los profesores y profesoras que he tenido a lo largo de mi vida. Por razones obvias, enumerarlos a todos resultaría imposible en tan poco espacio, pero eso no impide que a mi mente vengan docenas de nombres que atesoro con cariño. Es a ellos a quien debo lo que soy hoy en día, y solo aspiro a seguir sus pasos y tener la oportunidad de devolver todo lo que he recibido, transmitiendo como ellos hicieron conmigo el amor por el saber, la curiosidad y el espíritu crítico, así como la convicción de que sin ellos no es posible ser enteramente libre. No obstante, entre todos ellos querría hacer una mención especial a mi tutor y director de tesis Juan José Igartua; para mí ha sido un absoluto privilegio poder contar con alguien que es, sin duda, la mejor definición de un Sabio. Gracias, Juanjo, por tus consejos, por tu exigencia, por tu confianza y apoyo, y por tu infinita paciencia y comprensión.

A mi tutor también le debo haberme dado la oportunidad de formar parte del Observatorio de los Contenidos Audiovisuales de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca. Un espacio de trabajo donde reina un ambiente de camaradería y ayuda mutua en el que uno llega a sentirse parte de una verdadera familia. Allí he tenido el placer de conocer a personas que cuento ahora entre mis amigos para siempre, brillantes y profesionales en su trabajo y maravillosas personas en lo personal. De nuevo, es difícil nombrarlos a todos, pero no puedo dejar de dar las gracias a Raúl, Jorge, Eva y Diego por su ayuda en la realización del primer estudio de la presente tesis doctoral. A los profesores Javier, Lifen, Félix, Carlos y Beatriz, miembros también del

Observatorio y con quienes he tenido la oportunidad de enriquecerme y aprender como si fuese un alumno de primero de carrera. A Valeriano, por su eterna amabilidad. A Laura, David y Javi, por tener una capacidad de trabajar en equipo que hace que uno lamente incluso terminar las tareas más tediosas. A Íñigo, por su habilidad para levantar siempre la moral, llueva o nieve. A Marta, por su talento y su altruismo incondicional. A Diego y Catalina, por convertirse en mis compañeros de fatigas y alegrías durante todos estos años, y a quienes guardo con especial cariño. Pero, particularmente, gracias a Isabel por su ayuda, sus ánimos, su disposición, y, sobre todo por su amistad; ella es en gran medida responsable de que todo haya llegado a un buen fin, y siempre estaré en deuda con ella.

Sin salir del ámbito académico, en tercer lugar quiero agradecer también a la Universidad de Salamanca y al programa de doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento por permitirme ser partícipe de una institución de tan alto renombre, y desde cuyo Patio de Escuelas 800 años de historia nos contemplan. Gracias también por dejarme hacer uso de sus espacios, de sus bibliotecas y de sus instalaciones. Querría también agradecer a todas aquellas personas anónimas que han participado en mis estudios, siendo ellos realmente los verdaderos protagonistas de esta tesis doctoral y sin quienes nada de esto hubiese sido posible.

Sin embargo, querría hacer también un reconocimiento a la lucha para que el conocimiento y el saber sea un patrimonio universal por y para todos, de manera que no implique fronteras de ninguna clase, que día a día emprenden innumerables héroes y heroínas anónimas. Es realmente gracias a esas personas que se dejan la piel motivadas únicamente por su amor a la ciencia a quienes debo haber conseguido llevar finalmente a buen puerto mi tesis doctoral. Gracias a todas ellas.

En cuarto lugar, y entrando en un plano más personal, querría dar las gracias a todos los amigos que han estado a mi lado ayudándome y apoyándome todos estos años de duro trabajo. Solo ellos saben cuántas veces he estado a punto de tirar la toalla respecto a mi vocación, y cómo me he sentido demasiado a menudo superado por las dificultades. Pero, del mismo modo, solo yo sé hasta qué punto sin su incondicional presencia me hubiese sido imposible llegar hasta aquí. Por eso, quiero mostrar expresamente mi eterno agradecimiento a Borja, por tantas y tantas razones que para mencionarlas todas sería necesaria otra tesis doctoral. A Rocío por su incombustible espíritu, a Nadia por las conversaciones hasta la madrugada, a Lou por ayudarme a relajarme cuando más lo necesitaba, y especialmente a Carmen por sus terriblemente afectuosos abrazos. Gracias también a Bea, por ser la persona precisa en el momento oportuno.

De una forma muy especial, quiero mostrar mi agradecimiento a mi grupo de música Tine, responsable en gran medida del éxito y el sustento de esta tesis doctoral. Por todos esos momentos mágicos y maravillosos que pasamos juntos, y por los que aún nos quedan. Gracias a Ronan y a Sara por iniciar conmigo esta aventura, sin saber que a través de la música forjaríamos una amistad a prueba de distancias. Gracias a Manu y a Edu por ser tan genuinos e irrepetibles. Gracias a Caterina por enseñarme tantas cosas. Gracias a

Sito, por compartir, literalmente, lo que nos hace únicos. Y gracias a Fran, el verdadero artífice de este proyecto, por ser una persona tan extraordinaria.

Querría también mostrar mi especial agradecimiento a Lucía, una de las personas a las que más he querido y quiero, y que siempre ocupará un lugar especial para mí. Gracias por aguantarme, gracias por confiar en mí, gracias por permitirme estar a tu lado en los buenos y en los malos momentos.

El último lugar, y quizás por ello el lugar de honor, he querido reservarlo para las personas que, ciertamente, son las verdaderas responsables de que yo haya logrado llegar hasta aquí. La primera de ellas es mi mejor e inmejorable amigo Jose, a quién nunca podré agradecer ni expresar totalmente lo afortunado que me siento por contar con su amistad. Gracias por estar siempre ahí, gracias por tu sabiduría, tu imaginación y tu arte. Gracias por esas conversaciones en El Califa, donde debatimos gran parte de las ideas que, en última instancia, supusieron la semilla de este trabajo que ahora presento. Gracias por tantos años juntos, por tantas experiencias y recuerdos, y por ser el mejor compañero que uno podría desear.

La segunda de ellas es mi madre Isabel, a quien le debo, sencillamente, todo. Eres la mejor persona que he conocido jamás, la mejor maestra de la vida que he podido tener, y el espejo donde me gustaría poder reflejarme algún día. Gracias por creer en mí y por apoyarme siempre donde otros no lo hacían, por tu sacrificio y tus noches en vela. Gracias por ser una luchadora, por ti y por nosotros. Esta tesis es para ti.

Por último, gracias a Nemo, a quien echo de menos todos los días.



Índice

INTRODUCCIÓN	1
PARTE I : MARCO TEÓRICO	
Capítulo 1. Los videojuegos como realidad sociocultural	7
1.1. La cultura de masas y la industria del entretenimiento.....	7
1.2. La industria de los videojuegos.	10
1.3. El concepto de videojuego.	14
1.4. Ludología frente a narratología.....	17
1.5. Videojuegos y cultura.	20
1.6. La influencia de los videojuegos en la sociedad.....	21
Capítulo 2. Desde el Ajedrecista a Clash of Clans.	
Historia [del estudio] de los videojuegos	24
2.1. Los antecesores de los videojuegos.	24
2.1.1. La esfera militar como origen de los videojuegos.....	30
2.2. Los primeros videojuegos y la revolución de las máquinas recreativas.	32
2.3. La era dorada de los videojuegos arcade.	35
2.4. Los primeros estudios sobre la influencia de los videojuegos violentos.	38
2.5. 1990: la década de las consolas.	42
2.6. La violencia explícita en los videojuegos. Nuevos estudios.....	46
2.7. El cambio de siglo y la aparición de nuevos géneros.	51
2.7.1. El auge de los juegos de rol online.....	54
2.7.2. Un nuevo formato: los videojuegos en los dispositivos móviles.	56
2.8. El estancamiento del debate sobre violencia y videojuegos.	58
2.9. Implicaciones de la falta de consenso.....	66
Capítulo 3. La banalización de la violencia	69
3.1. El estudio de la violencia desde la perspectiva de la Psicología social.	69
3.1.1. El proceso de deshumanización.	72
3.1.2. El proceso de des-individualización.....	75
3.1.3. La Teoría de la Desconexión Moral. Una perspectiva integradora.....	77
3.2. “Jugando a matar”. Psicología social, violencia y videojuegos.....	80

3.2.1. Más allá de la violencia. La motivación para jugar a videojuegos.	83
3.2.2. Disfrutando de la violencia. La desconexión moral en los videojuegos.	85
Capítulo 4. La banalización del conflicto.	92
4.1. La legitimación del conflicto desde el punto de vista ludológico.....	92
4.2. La legitimación del conflicto desde el punto de vista narratológico.	97
4.2.1. La legitimación del conflicto a través de los valores morales y patrióticos.	100
4.2.2. Los videojuegos bélicos y la “Guerra contra el Terror”.....	107
4.2.3. La legitimización del conflicto bélico en la ciencia ficción.....	115
Capítulo 5. La construcción de la actitud hacia la guerra.	120
5.1. El concepto de representación social y su relación con la actitud.	120
5.2. Actitud y mecanismos de desconexión moral.....	123
5.2.1. Desconexión moral y actitud hacia la guerra.	124
5.3. La representación de la guerra en los videojuegos.	127
5.3.1. La influencia de los videojuegos bélicos en los jugadores.	128
5.3.2. La Teoría del Cultivo y su aplicación en el ámbito de los videojuegos.....	129
 PARTE II: INVESTIGACIÓN EMPÍRICA	
Capítulo 6. Estudio 1 La representación de la guerra en los videojuegos bélicos. Análisis de contenido.....	136
6.1. Introducción.	136
6.1.1. Pregunta de investigación.	141
6.2. Método.	141
6.2.1. Muestra de contenidos.....	141
6.2.2. Libro de códigos.....	144
6.2.4. Codificación de los materiales de análisis.....	155
6.3. Resultados.....	158
6.3.1. Eje 1a. Características del enemigo básico.	159
6.3.2. Eje 1b. Características del enemigo único.	162
6.3.3. Eje 2. Características del personaje controlado por el jugador.	165
6.3.4. Eje 3. Justificación de los objetivos del juego.	168
6.4. Discusión de resultados.	172

6.5. Conclusiones.....	175
6.5.1. Aplicaciones y limitaciones.	176
Capítulo 7. Estudio 2. La actitud hacia la guerra en los jugadores. Análisis correlacional.....	178
7.1. Introducción.....	178
7.1.1. Hipótesis de investigación.....	182
7.2. Método.....	182
7.2.1. Participantes.....	182
7.2.2. Diseño de investigación.....	183
7.2.3. Instrumentos de medida.....	184
7.3. Resultados.....	197
7.3.1. Características de la muestra de participantes. Variables de consumo.....	197
7.3.2. Características de la muestra de participantes. Actitud hacia la guerra.....	202
7.3.3. Correlación entre variables de consumo y Actitud hacia la guerra (Hipótesis 1).....	205
7.4. Discusión de resultados.....	211
7.5. Conclusiones.....	212
7.5.1. Implicaciones y limitaciones de la investigación.....	212
Capítulo 8. Estudio 3. Mecanismos de Desconexión Moral y su influencia en el disfrute y el cambio actitudinal. Estudio experimental.....	214
8.1. Introducción.....	214
8.1.1. Hipótesis.....	218
8.2. Método.....	219
8.2.1. Participantes.....	219
8.2.2. Diseño de investigación y procedimiento.....	220
8.2.3. Instrumentos de medida.....	229
8.3. Resultados.....	233
8.3.1. Equivalencia de los grupos experimentales.....	234
8.3.2. Eficacia de la manipulación experimental.....	236
8.3.3. Impacto de la Variable Independiente sobre el Disfrute (Hipótesis 1).....	238
8.3.4. Impacto de la Variable Independiente sobre Actitud hacia la guerra (Hipótesis 2).....	238

8.3.5. Efecto mediador del Disfrute sobre la Actitud hacia la guerra (Hipótesis 3).....	242
8.3.6. Efecto moderador del Realismo percibido sobre el Disfrute (Hipótesis 4).	245
8.4. Discusión.	249
8.5. Conclusiones.	250
8.5.1. Limitaciones y aplicaciones.	251
Capítulo 9. Conclusiones y discusión general.	253
9.1. Valoración general.	253
9.1.1. Resumen de los resultados obtenidos.	255
9.1.2. Limitaciones y futuras líneas de investigación.	257
9.2. Contribuciones de la presente tesis doctoral.	258
9.3. Consideraciones finales.	260
Referencias.	263
 ANEXOS	
Anexo Ia. Análisis de contenido de videojuegos bélicos. Libro de códigos.	303
Anexo Ib. Análisis de contenido de videojuegos bélicos. Muestra de Gameplays	333
Anexo Ic. Análisis de contenido de videojuegos bélicos. Hoja de respuesta para el equipo de codificadores.....	369
Anexo II. Estudio correlacional. Cuestionario Web	380
Anexo IIIa. Estudio experimental. Reclutamiento y medidas pre-test.....	406
Anexo IIIb. Estudio experimental. Condiciones experimentales	420
Anexo IIIc. Estudio experimental. Medidas post-test.....	423

Índice de figuras

Figura 1. Distribución de video jugadores españoles por franja de edad.....	11
Figura 2. Distribución de video jugadores españoles por franja de edad.....	11
Figura 3. Facturación Industria del Videojuego en España (millones de euros).....	13
Figura 4. Gustavo Torres enseñando el funcionamiento del Ajedrecista a Norbert Wiener, padre de la cibernética, en Paris (1951)	25
Figura 5. Mujer jugando una partida a Nimatron en la Feria Internacional de Nueva York. Westinghouse Electric Corporation (1940)	27
Figura 6. El comediante Danny Kane ganando a la computadora Bertie the Brain. Revista LIFE (1950)	29
Figura 7. Dr. Dietrich Prinz cargando un programa de ajedrez en una computadora Ferranti Mark I. Hulton-Deutsch Collection (1955)	30
Figura 8. Recreación del dispositivo Tennis For Two. Museum of Electronic Games & Art (2011).....	32
Figura 9. Videojuego “Spacewar!” en una computadora PDP-1. Historical Software Collection (1962)	33
Figura 10. Captura de pantalla de una partida de Gun Fight. Taito Co. (1975).....	34
Figura 11. Captura de pantalla de una Partida de Computer Bismark. Strategic Simulations Inc. (1980)	36
Figura 12. Captura de pantalla de una partida de Metal Gear. Konami (1987)	38
Figura 13. Primer plano de la recreativa Death Race. Exidy (1976).....	39
Figura 14. Captura de pantalla de una partida de Sonic: The Hedgehog. Sega (1991)	43
Figura 15. Captura de pantalla de una partida de Super Mario 64. Nintendo (1996)	44
Figura 16. Captura de pantalla de una partida de Age of Empires. Nintendo (1997)	45
Figura 17. Captura de pantalla de una partida de Quake. Id Software (1996)	46
Figura 18. Captura de pantalla de una partida de Doom. Id Software (1993)	49

Figura 19. Captura de pantalla de una partida de Grand Theft Auto: San Andreas. RockStar (2004).....	52
Figura 20. Captura de pantalla de una partida de Call of Duty 3. Treyarch (2006).....	53
Figura 21. Captura de pantalla de una partida de World of Warcraft. Blizzard (2005)	55
Figura 22. Captura de pantalla de una partida de Clash of Clans. Supercell (2012).....	57
Figura 23. Participantes del experimento de la Prisión de Stanford, 1971.....	71
Figura 24. Mecanismos de desconexión moral	79
Figura 25. Captura de pantalla de una partida de Pokémon Edición Esmeralda (Game Freak, 2005).....	93
Figura 26. Captura de pantalla de una partida de Civilization V (Firaxis Games, 2010).....	96
Figura 27. Captura de pantalla de una partida de Pac-Man (Namco, 1980)	98
Figura 28. Captura de pantalla de una partida de Team Fortress 2 (Valve, 2007)	99
Figura 29. Captura de pantalla de una partida de Medal of Honor: Rising Sun (Electronic Arts, 2003).....	101
Figura 30. Captura de pantalla de una partida de Wolfenstein: The New Order (Machine Games, 2014).....	104
Figura 31. Captura de pantalla de una partida de Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2010).....	105
Figura 32. Captura de pantalla de una partida de Call of Duty: Modern Warfare 3 (Infinity Ward, 2011)	109
Figura 33. Captura de pantalla de una partida de America's Army (U.S. Army, 2002)	112
Figura 34. Carátula del videojuego Under Siege (Dar al-Fikr, 2005).....	114
Figura 35. Captura de pantalla de una partida de Gears of War: Ultimate Edition (Epic Games, 2015).....	116
Figura 36. Captura de pantalla de una partida de Papers Please (Lucas Pope, 2011)	119
Figura 37. Ejemplo de ficha de codificación (elaboración propia)	155

Figura 38. Distribución de las variables de Deshumanización (enemigo básico)	159
Figura 39. Distribución de las variables de Atribución de culpa (enemigo básico)	160
Figura 40. Distribución de las variables de Eufemismos (enemigo básico)	160
Figura 41. Distribución de las variables de Minimización de consecuencias (enemigo básico)	161
Figura 42. Distribución de las variables de Atribución de culpa (enemigo único)	162
Figura 43. Distribución de las variables de Deshumanización (enemigo único)	163
Figura 44. Distribución de las variables de Eufemismos (enemigo único)	164
Figura 45. Distribución de las variables de Minimización de consecuencias (enemigo único)	165
Figura 46. Distribución de las variables de Difusión y Dispersión de la responsabilidad	166
Figura 47. Distribución de las variables de Minimización de consecuencias (jugador)	167
Figura 48. Distribución de las variables de Eufemismos (jugador)	168
Figura 49. Distribución de las variables de Justificación moral	169
Figura 50. Distribución de las variables de Comparación ventajosa	171
Figura 51. Distribución de las variables de Eufemismos (general)	171
Figura 52. Distribución de medias de los ítems Actitud hacia la guerra	204
Figura 53. Modelo teórico (Estudio 3)	216
Figura 54. Enemigo de la condición experimental “Deshumanizada”	224
Figura 55. Enemigo de la condición control “Humanizada”	225
Figura 56. Punto inicial de la partida diseñada para el Estudio 3	227
Figura 57. Captura de un Punto Estratégico tras un combate en la condición “Humanizada”	228
Figura 58. Diagrama del Modelo 4 PROCESS	242
Figura 59. Diagrama del Modelo 14 PROCESS	246

Índice de Tablas

Tabla 1. Resumen temático de las variables de codificación	154
Tabla 2. Resumen del análisis de fiabilidad interjueces (Eje 1)	157
Tabla 3. Resumen del análisis de fiabilidad interjueces (Eje 2 y 3)	158
Tabla 4. Resumen de los ítems de Actitud hacia la guerra (ítems 1-7)	194
Tabla 5. Resumen de los ítems de Actitud hacia la guerra (ítems 8-16)	195
Tabla 6. Frecuencia de consumo de cine y series bélicas	198
Tabla 7. Frecuencia de consumo de videojuegos bélicos	199
Tabla 8. Correlación entre variables de consumo	200
Tabla 9. Comparación de medias de variables de consumo por sexo.	201
Tabla 10. Consumo por género de videojuegos y Sexo	202
Tabla 11. Correlación entre Actitud hacia la guerra y Afición, Frecuencia y Total horas jugadas	206
Tabla 12. Correlación entre Actitud hacia la guerra y Consumo por género de videojuegos: Disparo en Primera o Tercera Persona (DPTP), Estrategia (Estr.), Juego de Rol y Aventura (JRyA) y Ninguno.	208
Tabla 13. Correlación entre Actitud hacia la guerra y Número de títulos conocidos (Nº) por género de videojuegos: Disparo en Primera o Tercera Persona (DPTP), Estrategia (Estr.) y Juego de Rol y Aventura (JRyA)	210
Tabla 14. Diferencia de medias en Edad por condición experimental	234
Tabla 15. Diferencia de medias en Afición a videojuegos bélicos, Consumo entre semana y Consumo en fin de semana por condición experimental	234
Tabla 16. Diferencia de medias en Actitud hacia la guerra (pre-test) por condición experimental	235
Tabla 17. Diferencia de medias en Emociones negativas, Emociones positivas y Culpabilidad por condición experimental	237
Tabla 18. Correlación entre Emociones positivas, Emociones negativas y Culpabilidad con condición experimental.	237
Tabla 19. Diferencia de medias en Disfrute por condición experimental	238

Tabla 20. Diferencia de medias en Actitud hacia la guerra	
Pre-test y Actitud hacia la guerra Post-test	239
Tabla 21. Diferencia de medias en Actitud hacia la guerra	
(Índice Diferencial) por Condición experimental	241
Tabla 22. Efectos indirectos de la condición experimental en la	
Actitud hacia la guerra (Post-test) a través del Disfrute	
(modelos de mediación simple, modelo 4 con PROCESS	
para SPSS) (ítems 1-8).....	243
Tabla 23. Efectos indirectos de la condición experimental en la	
Actitud hacia la guerra (Post-test) a través del Disfrute	
(modelos de mediación simple, modelo 4 con PROCESS	
para SPSS) (ítems 9-16).....	244
Tabla 24. Efectos indirectos condicionales de la condición	
experimental en la Actitud hacia la guerra (Post-test)	
a través del Disfrute e incluyendo el Realismo percibido	
como moderador (modelos de mediación moderada,	
modelo 14 con PROCESS para SPSS). Ítems 1-8.	247
Tabla 25. Efectos indirectos condicionales de la condición	
experimental en la Actitud hacia la guerra (Post-test)	
a través del Disfrute e incluyendo el Realismo percibido	
como moderador (modelos de mediación moderada,	
modelo 14 con PROCESS para SPSS). Ítems 9-16	248

INTRODUCCIÓN

Desde su aparición a finales de la década de 1970, los videojuegos han sido tradicionalmente considerados como productos culturales de baja categoría. Asociados a la cultura urbana de los salones recreativos, o a elementos de ocio de escaso valor enfocados fundamentalmente al público infantil y adolescente, durante años esta clase de formato audiovisual ha sido relegado a un segundo plano, ignorado y demonizado por igual por la opinión pública y la prensa mayoritaria. Lejos de ocupar el mismo espacio de reconocimiento intelectual que el cine, la música o la literatura, los videojuegos eran considerados poco más que un juego para niños, sin implicaciones relevantes para la sociedad donde se desarrollaban más allá de servir como una forma más de esparcimiento y evasión.

En el ámbito académico, a su vez, el estudio de los videojuegos estuvo tradicionalmente reducido únicamente a la investigación sobre su posible influencia negativa en los jugadores, considerándose que el consumo excesivo de los mismos podía derivar en el aprendizaje de comportamientos agresivos y antisociales, en consonancia con la clase de contenidos violentos que se les atribuían de forma mayoritaria. De este modo, aún hoy en día puede encontrarse un enorme volumen de literatura científica que alerta de los riesgos de su consumo, si bien existe a su vez numerosas investigaciones que desmienten estas tesis, generando un debate que todavía permanece inconcluso.

No obstante, su imparable popularidad cada vez más transversal, unida a un desarrollo tecnológico inusitadamente vertiginoso en comparación con otros formatos audiovisuales, ha llevado a que los videojuegos, por propio derecho, hayan pasado en pocas décadas a formar parte indisoluble de la cultura contemporánea de las sociedades modernas. Gracias a su amplísima variedad de géneros, características y diseños, esta clase de ocio audiovisual posee una riqueza en constante crecimiento, que abarca desde los títulos arcades más sencillos hasta obras de gran complejidad que rivalizan en sus tramas y calidad estética con el resto de artes tradicionales. Lejos quedan los días en los que los videojuegos se reducían a primitivas máquinas recreativas; hoy en día, un jugador es capaz de experimentar a través de ellos vivencias inalcanzables en su vida cotidiana mientras visita mundos lejanos de ciencia ficción o de periodos distantes de la historia de la humanidad. Los videojuegos permiten a sus usuarios convertirse en protagonistas de narraciones a veces profundas y emocionantes, otras desenfadas y simples, encarnando indistintamente el rol de un gánster en una ciudad moderna, un héroe de fantasía medieval, un soldado raso combatiendo en campos de batalla contemporáneos, o un explorador de tierras exóticas.

No es extraño, por tanto, que cada vez más autores hayan empezado a adoptar una perspectiva más amplia en su estudio, poniendo en valor su papel como herramientas de transmisión de determinados valores, creencias y representaciones de la realidad social, al mismo nivel incluso que otros medios audiovisuales como el cine o la televisión. Desde la llegada del s. XXI ha podido observarse un aumento de trabajos que consideran de manera simultánea a los videojuegos como reflejo de la sociedad donde son creados y como agentes activos en la perpetuación de ciertos estereotipos y prismas desde los que observar la realidad. Así, numerosas investigaciones centran su atención en la presencia de contenidos relacionados con los roles de género, los conflictos étnicos o la conflictividad y delincuencia urbana. Sin embargo, son aún escasos los estudios ocupados en analizar, desde un punto de vista empírico y no solo teórico, la presencia de discursos ideológicos, políticos o incluso propagandísticos, especialmente en lo relativo al ámbito de los conflictos armados y las intervenciones militares.

La presente tesis doctoral, partiendo de la psicología social y las teorías de la comunicación, pretende aportar su contribución en este ámbito académico relativamente minoritario y novedoso. Su objetivo fundamental es abordar el estudio de la representación de la guerra presente en los videojuegos de género bélico, con el fin de profundizar en la investigación sobre su papel en la construcción de actitudes, valores y creencias hacia esta clase de objetos sociales.

Para lograr tal meta, el presente manuscrito se estructura en dos grandes apartados vertebrados en capítulos; el primero de ellos conforma una extensa revisión teórica y un análisis del estado del arte en el campo de los *game studies*. El segundo, recoge las diferentes investigaciones empíricas realizadas a partir de dichas reflexiones, en un intento de ofrecer a la comunidad científica conclusiones sólidas y relevantes sobre los efectos de los videojuegos bélicos en sus jugadores.

De este modo, el Capítulo 1 servirá de espacio de reflexión sobre el papel clave del videojuego en la cultura de las sociedades modernas, así como su presencia indiscutible en la industria del entretenimiento. Además se recogerán las diferentes definiciones del término videojuego y las principales perspectivas de estudio existentes en la actualidad.

El Capítulo 2 supondrá un recorrido por la historia los videojuegos, partiendo desde sus primeros antecesores hasta la época actual, con el fin de crear un marco donde contextualizar el análisis de los distintos trabajos e investigaciones realizados hasta la fecha. De manera complementaria, se tratará de reflejar las diferentes posturas académicas en el debate sobre la influencia negativa de esta clase de ocio sobre sus audiencias, especialmente en lo referente al estudio de la violencia en los videojuegos

En el Capítulo 3 se abordará el estudio de las aportaciones de la psicología social al debate existente sobre las implicaciones de la presencia de contenidos violentos y agresivos en esta clase de ocio audiovisual, a través de la exposición de la Teoría de la Desconexión Moral y su aplicación al ámbito de los videojuegos.

A su vez, el Capítulo 4 se centrará en el caso particular de los videojuegos pertenecientes al género bélico, haciendo un recorrido por los principales estudios existentes respecto a la legitimación de los conflictos armados, el discurso político y su utilización como herramienta propagandística con fines militares.

Como última parte del primer apartado teórico, en el Capítulo 5, recogiendo las ideas expresadas en los capítulos 3 y 4, se desarrollará en primer lugar los conceptos de representación social y actitud, así como su construcción vinculada a los contenidos culturales. En segundo lugar, se expondrá la Teoría del Cultivo como marco conceptual donde encuadrar los estudios de la influencia de los videojuegos en sus usuarios, especialmente desde el punto de vista de la adquisición de determinados valores morales y creencias.

En lo relativo al apartado referente a la investigación empírica, el Capítulo 6 se centrará en el primero de los tres estudios planteados: el desarrollo de un análisis de contenido de la representación de la guerra en los videojuegos bélicos más populares en España. En su realización se tomó a modo de pilar fundamental las aportaciones de la Teoría de la Desconexión Moral como marco de referencia a la hora de conceptualizar e identificar sus elementos principales.

El Capítulo 7 supondrá la exposición del segundo de los estudios realizados. Partiendo de la Teoría del Cultivo como paradigma y empleando un diseño de investigación de encuesta, se llevó a cabo un estudio comparativo de las diferencias en la actitud hacia los conflictos bélicos observadas en una muestra de ciudadanos españoles y su posible relación con hábitos de consumo de videojuegos bélicos.

El Capítulo 8 reflejará el tercero de los estudios que conforman la presente tesis doctoral. En él se hace uso de un diseño experimental para tratar de replicar en laboratorio los posibles efectos de cultivo hallados en el estudio 2, incorporando además el uso de medidas pre-test y post-test y el análisis de mediación moderada para estudiar la influencia de terceros factores como el realismo percibido o el disfrute de la experiencia de juego.

Por último, el Capítulo 9 agrupa las conclusiones finales, en las que se recogerán los principales planteamientos y los resultados que los sustentan, así como una valoración de las aportaciones teóricas y las limitaciones de la presente tesis doctoral.

PARTE I

**MARCO
TEÓRICO**

Capítulo 1

Los videojuegos como realidad sociocultural

“Enséñame a qué juegan tus hijos, y yo te enseñaré los próximos cien años”

Smartbomb

Heather Chaplin y Aron Ruby (2005)

1.1. La cultura de masas y la industria del entretenimiento

Resulta difícil imaginar un periodo de la historia de la humanidad en el que la cultura popular haya experimentado una evolución y diversificación de una magnitud comparable al siglo XX y su heredero el siglo XXI. Conceptualizable como el conjunto de las manifestaciones artísticas, tradiciones y costumbres de las clases populares en contraposición a aquellas que tienen su origen en las élites o las autoridades oficiales de una sociedad (Díaz y Viana, 1996; Rosales, 2004), la cultura popular ha sido testigo en los últimos cien años de la aparición de nuevos escenarios de interacción social que han cambiado, probablemente para siempre, su naturaleza y su funcionamiento (Luengo, 2011). Inicialmente el desarrollo de la radio, seguido de la irrupción del cine y posteriormente la televisión, y finalmente la llegada de la tecnología informática e internet, supusieron auténticas revoluciones en la forma de comunicar y comunicarse entre las personas, abriendo la puerta a un sinfín de nuevos formatos a través de los cuales transmitir de forma generalizada y accesible a cualquier punto del globo todo tipo de mensajes: desde textos literarios, melodías musicales u obras pictóricas, a mensajes publicitarios, informaciones periodísticas o discursos políticos. De un modo difícilmente imaginable tan solo un siglo atrás, el mundo se convirtió en un lugar cada vez más interconectado en el que las fronteras culturales de los pueblos fueron progresivamente desdibujándose, y el alcance y difusión de los nuevos movimientos artísticos sin precedentes derivó en la fusión de los mismos en una auténtica explosión creativa en todos los ámbitos (Rosales, 2004). Infinidad de nuevos géneros y formas de concebir el arte aparecieron en un periodo de tiempo insólitamente corto, protagonizados además por

las clases populares que no solo ejercían como creadores de contenido, sino también como receptores fundamentales (Díaz y Viana, 1996; Luengo, 2011). Por primera vez en la historia, los habitantes de comarcas enteras se estremecían al unísono por el relato de una invasión alienígena de un radioaficionado, sonaban las canciones de un pequeño grupo de jóvenes de Liverpool en los pubs de los cinco continentes, generaciones enteras de niños de todo el mundo desayunaban viendo la misma serie de animación creada por un puñado de ilustradores japoneses, y miles de millones de personas comentaban simultáneamente en 144 caracteres la elección de un nuevo pontífice.

El universo audiovisual impregnó en pocas décadas la vida cotidiana como medio fundamental de transmisión de una cultura cada vez más cosmopolita. Conceptos como el folklore y las tradiciones propias de cada región fueron progresivamente convirtiéndose en elementos anacrónicos de la realidad de las sociedades modernas, en beneficio de una nueva visión más hegemónica y globalizadora apoyada en los nuevos medios de comunicación (Díaz y Viana, 1996). En la misma línea, el acceso y disfrute las disciplinas artísticas dejó de ser patrimonio de un exclusivo grupo de mecenas, del mismo modo que su autoría pasó de las manos de un reducido número de artistas a situarse al alcance de cualquier individuo u organización cuyo producto pudiese integrarse en las corrientes vigentes en el entorno global. Dicha democratización de la cultura, a su vez, llevó a su conceptualización como un elemento de ocio, un espacio de esparcimiento al que las personas podían acudir en busca de satisfacción de sus necesidades hedonistas, relacionadas con el entretenimiento, el disfrute y la evasión personal, en lugar de vincularse exclusivamente a motivaciones religiosas o relacionadas con ritos de carácter social (Esnaola y Levis, 2008; Luengo, 2011).

El arte pasó a considerarse un bien de consumo en sí mismo, sujeto a la lógica de los mercados y las expectativas del gran público ávido de nuevos contenidos culturales. En consecuencia, paralelamente emergió un importante entramado industrial en torno suyo como respuesta a la creciente demanda de productos de ocio y entretenimiento. No en vano grandes pensadores contemporáneos de la talla de Adorno o Horkheimer acuñaron el término *cultura de masas* como forma de referirse a esta mutación de la cultura popular en su vertiente más consumista y masificada, término que finalmente ha logrado imponerse para definir la cultura de las sociedades modernas contemporáneas (Hansen, 1992; Luengo, 2011). Desde este nuevo paradigma, la cultura posee una faceta puramente materialista en la que es considerada un mero medio para conseguir un fin, y no un fin en sí misma: llegar al mayor número de personas, ser consumida de la forma más mayoritaria posible, y maximizar por tanto los beneficios obtenidos en su comercialización. (Luengo, 2011). Dicha faceta adquiere su máxima expresión en la llamada *industria del entretenimiento*, cuyos principales exponentes pueden encontrarse en todas las artes bajo la apariencia de grandes conglomerados corporativos de productoras discográficas, cadenas de radiotelevisión y prensa, la todopoderosas cinematográficas de Hollywood, y más recientemente la emergente industria de los videojuegos.

Pero también plantea una posibilidad más amable y humanista, centrada en poner el valor el salto cualitativo de la cultura popular hacia un nivel más universal, accesible y participativo en el que el intercambio constante empuja a la humanidad hacia un estadio de su historia quizás aún demasiado temprano para valorar en toda su dimensión (Murray, 2006). Esta reflexión se sustenta en el hecho de que la cultura como concepto no hace solo referencia a los productos y tradiciones culturales generados por una sociedad, sino también (y muy especialmente) abarca todo el abanico de creencias, valores, ideas e interpretaciones de la realidad que son precisamente transmitidas a través de dichos elementos culturales (Hansen, 1992; Díaz y Viana, 1996; Rosales, 2004; Luengo, 2011). Es decir, la cultura no puede abordarse en su totalidad atendiendo únicamente a las diferentes formas de manifestaciones artísticas y sus características estéticas y técnicas; es indispensable situar el acento también en los mensajes que encierran, de manera que sea entendida como un medio de comunicación entre los integrantes de un grupo de personas, generando así un sistema de símbolos compartidos que recogen el conocimiento y las prácticas de una sociedad (Díaz y Viana, 1996; Pérez, García de Diego y Parra, 2009; Luengo, 2011). De este modo, en el contexto de la cultura de masas mencionada anteriormente, elementos como la televisión, el cine o la música comercial no son únicamente productos vacíos, sino que actúan como vehículo de toda clase de ideologías, paradigmas morales, costumbres y enfoques de la realidad que conforman en última instancia la identidad de un pueblo e influyen en la interrelación de sus habitantes (Esnaola y Levis, 2008; Shaw, 2010; Luengo, 2011). Así, en un mundo cada vez más globalizado en el que la cultura tradicionalmente concebida como popular se transforma progresivamente en una cultura de masas, los significados compartidos entre individuos muy distantes geográfica y socialmente entre sí son cada vez más comunes, y en consecuencia también lo son los mensajes percibidos por todos ellos como reflejo del mundo en el que viven.

Hoy en día, existen numerosos ejemplos para ilustrar esta idea; un determinado estereotipo sobre un colectivo y la forma de tratarlo, como puede ser el caso de los estereotipos de género y las relaciones afectivas, puede ser recibido por cualquier tipo de persona independientemente de su posición socioeconómica, su edad o su país residencia, simplemente por su transmisión mediante una canción de gran éxito, una serie de televisión popular, o una obra literaria superventas susceptible de ser consumida como producto cultural en cualquier parte, en cualquier momento. Y, en consecuencia, personas de sociedades aparentemente muy alejadas pueden llegar a compartir una misma cultura en lo referente a esta cuestión, es decir, un sistema de creencias y actitudes similares respecto a los roles de género, los vínculos afectivos y las relaciones de pareja, que además se manifiestan a través de los mismos símbolos y costumbres. Del mismo modo, una ideología, un discurso político o un relato determinado sobre un episodio histórico emitido por un reducido grupo de emisores hoy en día tiene la capacidad no solo de extenderse a nivel mundial, sino también de permear en audiencias muy distintas y convertirse en hegemónico y aceptado como válido e indiscutible de manera general, como es el caso de la legitimación y memoria de ciertos conflictos bélicos o tragedias humanitarias, así como el encumbramiento o demonización de sus protagonistas. La

cultura de masas puede así ser un instrumento para estrechar los lazos entre las diferentes comunidades y grupos, generando un entorno común en el que imperen los mismos principios y valores que en última instancia reviertan en un avance de la humanidad, sin entrar en valoraciones de la dirección benigna o dañina que dicho avance puede tomar.

En definitiva, la cultura de masas hoy en día supone un nuevo estadio en el desarrollo de la sociedad humana, en el que las manifestaciones artísticas y productos culturales han pasado del elitismo de siglos atrás a ser accesibles para el gran público, convirtiéndose así en elementos de consumo y ocio producidos incansablemente por las diferentes industrias del entretenimiento. En consecuencia, el conjunto de símbolos y significados compartidos por todos los habitantes de las sociedades modernas ha alcanzado un nivel sin precedentes en la historia, de manera que ciudadanos de distintas partes del mundo quedan expuestos a los mismos sistemas de valores, creencias y costumbres transmitidos por los medios de comunicación como el cine, la televisión, los videojuegos o internet, homogeneizándose a la par que enriqueciéndose las diferentes formas de entender la realidad social y las relaciones interpersonales.

1.2. La industria de los videojuegos

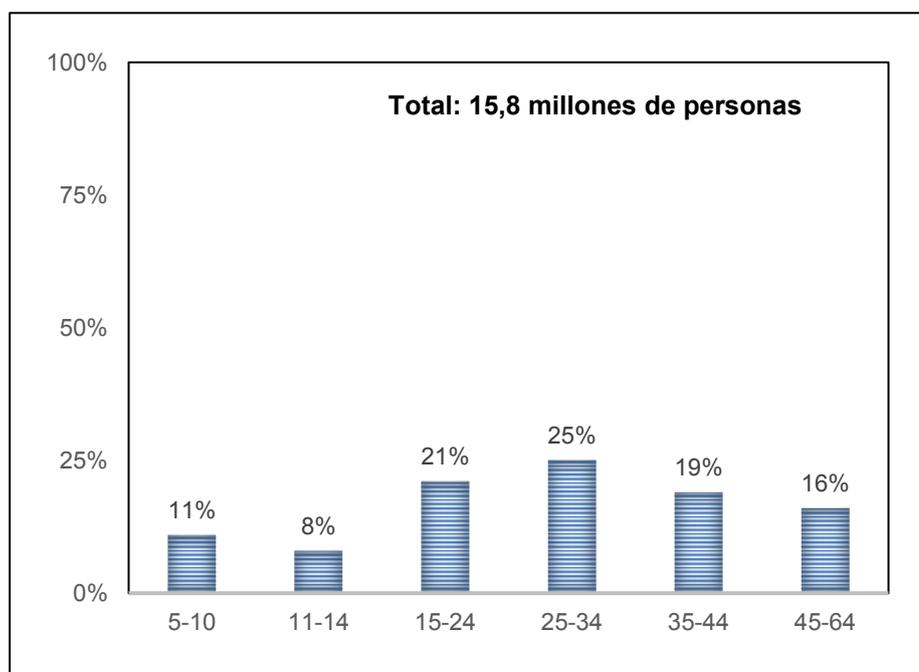
Como se ha señalado anteriormente, de entre la miríada de diferentes sectores y formatos que conforman la industria del entretenimiento, uno de los más recientes en su aparición y consolidación, a la par que más exitosos, es probablemente el sector de los videojuegos. Desde su aparición en los años 70 y su posterior popularización a partir de los años 80 hasta la actualidad, este tipo de formato audiovisual supone el arquetipo del producto diseñado específicamente y principalmente como herramienta de ocio para el gran público. Llegando a rivalizar e incluso a superar a productos culturales característicos de la cultura de masas como el cine o la televisión, los videojuegos actualmente resultan parte fundamental e indivisible de la sociedad de consumo, siendo utilizados de manera habitual por millones de personas en todo el mundo y especialmente en las sociedades occidentales.

Para comprender la magnitud del fenómeno de consumo que protagonizan, basta con considerar el hecho de que actualmente existen 15,8 millones de jugadores españoles, según los datos más recientes publicados en 2017 por la Asociación Española de Videojuegos (en adelante AEVI). Es decir, uno de cada tres españoles juega a algún tipo de videojuego de manera regular, con una media general de 6,6 horas de juego semanalmente. Dicha cifra, si bien se ha mantenido estable en los últimos años (AEVI, 2015; AEVI, 2016), experimenta un crecimiento imparable, hasta el punto de haberse duplicado en menos de quince años; según datos de la Interactive Software Federation of Europe, en 2012 el número de consumidores habituales en España se situaba en torno a los 13,3 millones, mientras que en el año 2007 no se alcanzaban los 10 millones de video

jugadores (ADESE, 2007), dato a su vez muy superior a los 6,5 millones registrados cinco años antes (ADESE, 2003).

El consumo de videojuegos, además, supone un fenómeno transversal en nuestra sociedad al ser una actividad de ocio que no se concentra en determinados colectivos ni responde a unos perfiles establecidos. Por ejemplo, en lo referente al género puede observarse que el 56% de los usuarios son hombres frente al 44% de mujeres, distribución relativamente equitativa que se mantiene año tras año (AEVI, 2017). Del mismo modo, la edad de los usuarios comprende generaciones muy distintas, siendo el colectivo más numeroso aquel formado por las personas con edades comprendidas entre 25 y 34 años, quienes suponen el 25% del total, seguido de cerca por un 21% de jugadores de entre 15 y 24 años.

Figura 1. Distribución de video jugadores españoles por franja de edad



Fuente: elaboración propia a partir de datos de AEVI (2017)

Dentro de los diferentes grupos de edad, el sector de los videojuegos es especialmente popular entre el público preadolescente y adolescente; en España el 76% de los niños y niñas de entre 6 y 10 años hacen uso de manera frecuente de esta clase de ocio, porcentaje que alcanza el 78% en el caso de los adolescentes de entre 11 y 14 años. Por su parte, el 65% de los jóvenes con edades comprendidas entre los 15 y los 24 años se declaran video jugadores habituales según datos de AEVI (2017), seguidos por el 55% de las personas de entre 25 y 34 años. El público más adulto muestra porcentajes más

modestos, pero no por ello menos significativos: el 37% de los españoles situado en la franja de edad de entre 35 y 44 años, así como el 22% de aquellos mayores de 45, hacen uso de los videojuegos como fuente de entretenimiento de manera frecuente (AEVI, 2017).

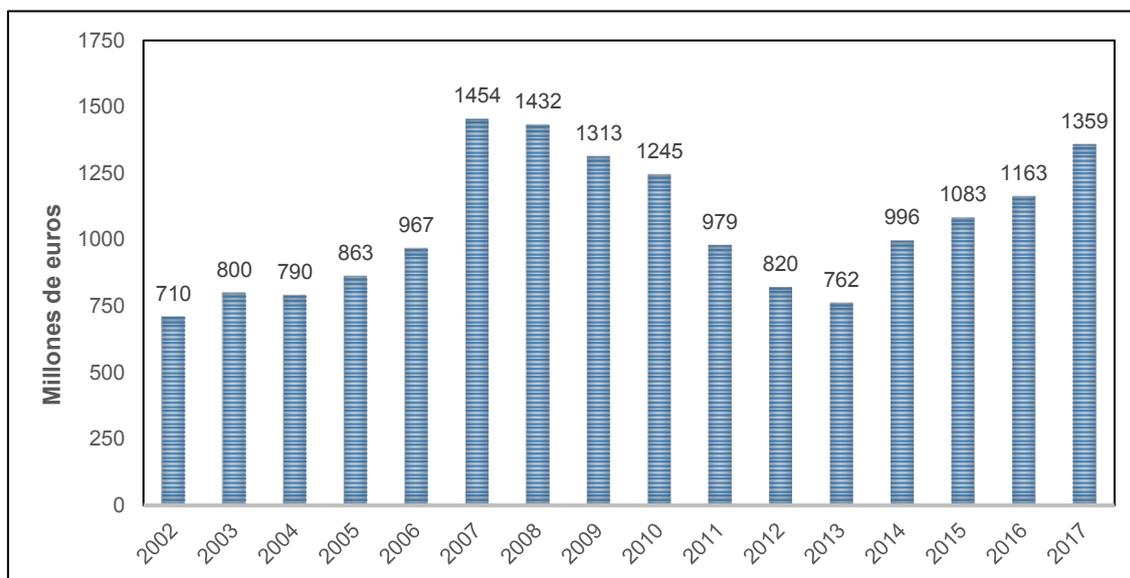
Esta clase de ocio, además, se consume a través de gran variedad de plataformas con hábitos de uso muy similares entre sí, siendo la consola el dispositivo preferido para el 23% de los usuarios españoles, seguida de cerca por el ordenador de sobremesa (22%) y el smartphone (21%) como medio principal para jugar a videojuegos. La transversalidad de estas preferencias hace que no se observen diferencias destacables entre los distintos colectivos, si bien cabe señalar que las consolas son más populares entre el público más joven, mientras que el smartphone se perfila como el dispositivo favorito a medida que la edad de los usuarios aumenta, especialmente en el caso de las mujeres (AEVI, 2017).

Respecto al tipo de videojuego, el género más consumido por los usuarios españoles es sin duda el género de acción, con más de 2,3 millones de unidades vendidas solo en 2017. En segundo lugar, el género de deportes con cerca de 1,8 millones de unidades, cifra ligeramente superior a los 1,6 millones de títulos vendidos por los videojuegos FPS (*First Person Shooter*). Los géneros de rol y aventura ocupan el cuarto y quinto puesto entre los favoritos de los video jugadores, con 1,3 millones de unidades y 0,9 millones de unidades vendidas respectivamente (AEVI, 2017). Dichas ventas, unidas a las correspondientes a juegos de carreras (653 mil unidades), estrategia (454 mil unidades), infantil (410 mil), puzzles (55 mil) y otros (65 mil), alcanzan un total de 9,6 millones de videojuegos vendidos en España solo en el año 2017, a los que se suma la venta de 1,2 millones de consolas y cerca de 450 mil accesorios de hardware. Esto supone, en total, una facturación por 1.359 millones de euros, equivalente al 0,11% del P.I.B. español (AEVI, 2017). Para contextualizar esta cifra, cabe señalar que la recaudación en producción cinematográfica en el mismo periodo se situó en torno a los 597 millones de euros, y la facturación de la música grabada en alrededor de los 232 millones de euros (AEVI, 2017). Es decir, la industria del videojuego produce en España actualmente más ingresos que el cine y la música juntos, situándose como la opción de ocio audiovisual líder del sector. En consecuencia, los videojuegos generan más de ocho mil empleos directos actualmente, los cuales a su vez dan lugar a la creación aproximadamente de veinte mil puestos de trabajo indirectos en otros campos; de este modo, según estimaciones de la Asociación Española de Videojuegos (2017), por cada 1 euro invertido en la industria, ésta genera una riqueza de 3 euros para la economía nacional.

La industria del videojuego, además, experimenta un crecimiento en términos relativos difícilmente igualable por la mayoría de los sectores económicos españoles. En el año 2017 se produjo cerca de un 17% de incremento en la facturación respecto al año 2016, periodo en el cual la venta de videojuegos y consolas ascendió a 1.163 millones de euros (AEVI, 2016). A su vez, dicha cifra fue un 7,4% superior a la registrada en el año 2015 (1.083 millones de euros según datos de AEVI, 2015), la cual aumentó de nuevo un 8.7% respecto al año 2014 (996 millones de euros según datos de AEVI, 2014). Es

necesario remontarse a los ejercicios económicos inmediatamente posteriores a la crisis económica global de 2008 para observar un crecimiento negativo del sector en España, y aun así es destacable la rápida recuperación del consumo que esta clase de ocio audiovisual está protagonizando en los últimos años.

Figura 3. Facturación Industria del Videojuego en España (millones de euros)



Fuente: elaboración propia a partir de datos de ADESE (2003-2012) y AEVI (2013-2017)

Es tentador imaginar qué niveles de consumo hubiese alcanzado el sector de los videojuegos en España si se hubiese mantenido invariable el ritmo de crecimiento de los primeros años del s. XXI; en 2002 la facturación total de la industria suponía 710 millones de euros, y tan solo cinco años después en 2007 se había duplicado alcanzando los 1.454 millones de euros, récord de facturación hasta la fecha en nuestro país. Dicha cifra, dada la recuperación del sector desde 2014, puede que pronto se vea superada en los próximos años, según las estimaciones de crecimiento existentes (DEV, 2017; AEVI, 2018).

El fenómeno de constante expansión del mercado de videojuegos no es, ni mucho menos, algo exclusivo del ámbito español. Si se observa nuestro entorno más inmediato, la facturación en Europa en el año 2017 superó los 16.200 millones de euros (un 4,8% más que en el año 2016), liderada por el consumo en Alemania y Reino Unido de 3.781 y 3.642 millones de euros respectivamente, seguidos por Francia con cerca de 2.500 millones de euros (AEVI, 2017). En Europa del Este las cifras alcanzaron los 2.900 millones de euros, con Rusia a la cabeza como principal mercado de la región, y en Oriente Medio y África el volumen total de ventas supuso un total de 3.455 millones de euros, dato que supone un incremento del 25% respecto al año 2016 (AEVI, 2017). Por su parte, América Latina se consolida como uno de los mercados emergentes con mayor crecimiento, registrando un aumento del 36,5% en su facturación en el último año

respecto al periodo anterior, lo que sitúa el consumo de la región en torno a los 3.800 millones de euros.

Sin embargo, el mercado de videojuegos mundial en 2017 sigue estando liderado indiscutiblemente por las regiones de Asia y Pacífico (44.200 millones de euros) y Norteamérica (23.300 millones de euros). Concretamente, China se posiciona como la primera potencia mundial en el consumo de videojuegos por segundo año consecutivo, con una facturación de 23.800 millones de euros, seguida por EE. UU. con 21.640 millones de euros y Japón con 10.834 millones de euros (AEVI, 2017). En este contexto global, España ocupó el noveno puesto, tan solo por detrás de países como Canadá, Corea del Sur (además de los ya mencionados Alemania, Reino Unido y Francia).

En total, en el año 2017 el mercado mundial supuso más de 94.000 millones de euros según datos de la Asociación Española de Videojuegos a través de Newzoo (AEVI, 2017), un 8,5% más de lo registrado en 2016. Esta monumental cifra adquiere especial interés si se tiene en cuenta que en el año 2002 la facturación global se situaba en torno a los 24.000 millones de euros (ADESE, 2002), es decir, en quince años el consumo mundial prácticamente se ha visto multiplicado por cuatro.

Considerando la magnitud de los datos de consumo a nivel global, así como el ritmo de su evolución, resulta evidente que los videojuegos actualmente suponen uno de los pilares de la industria del entretenimiento basada en la creación y comercialización constante de productos culturales para uso del gran público. Por tanto, no puede entenderse en la actualidad la cultura de masas sin integrar en ella este tipo de formatos de ocio audiovisual, incluso solo atendiendo a su presencia en la vida cotidiana de millones de personas desde un punto de vista puramente comercial.

1.3. El concepto de videojuego

Paradójicamente considerando su popularidad, el propio término de “videojuego” resulta a menudo difuso en su definición (Wolf y Perron, 2005; Aarseth y Calleja, 2015). Es precisamente esta falta de unanimidad en perfilar las características que deben cumplirse como necesarias para que un producto sea considerado como tal, la causante de que en el ámbito académico exista un avivado debate sobre el valor cultural y social de esta clase de ocio audiovisual, y por tanto respecto a la necesidad de abordar su estudio de una forma autónoma o, por el contrario, integrada en los estudios del resto de medios tradicionales.

Si se acude a la Real Academia Española (2018), puede encontrarse la siguiente definición de “videojuego”:

videojuego

1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.

Como puede observarse en su primera acepción, existen dos elementos claves para considerar a un videojuego como tal; en primer lugar, su carácter electrónico, es decir, que se sustente sobre una plataforma electrónica. Ello implica cualquier tecnología basada en el control de señales eléctricas y sus consecuentes fuerzas electromagnéticas mediante circuitos, con el fin de crear un sistema que permita la recepción, transmisión, tratamiento y/o almacenamiento de información. Por tanto, podría considerarse dentro de esta categoría cualquier tipo de transistor, diodo, chip o procesador, componentes que se encuentran fundamentalmente en los ordenadores y computadores pero que también pueden formar parte de cualquier aparato capaz de ser programado, como un reloj digital o un semáforo de tráfico. Se distinguen así de los sistemas meramente eléctricos, los cuales emplean la electricidad simplemente como fuente de energía para realizar determinadas acciones, como por ejemplo una bombilla o un motor eléctrico. En segundo lugar, el juego debe poderse visualizar en algún tipo de pantalla o monitor, ya sea de televisión o de cualquier otra naturaleza, como un osciloscopio o un tubo de rayos catódicos.

Sin embargo, en la segunda acepción del término se incluye un tercer componente en la definición: el uso de una computadora para llevar a cabo la realización del juego. El término computadora, también denominado comúnmente en español como ordenador, hace referencia a cualquier sistema electrónico capaz de recibir, procesar y devolver información; para ello, la computadora debe poseer elementos físicos (*hardware*) que permitan, en primer lugar, la entrada de información, generalmente en forma de periféricos como mandos de control, teclados, etc. En segundo lugar, su tratamiento y almacenamiento, con unidades de procesamiento y memoria destinadas a tal propósito. Y, en tercer lugar, herramientas para dar salida a dicha información, ya sea de forma visual a través de una pantalla o una impresión física, o auditiva mediante altavoces (Pérez y Gardey, 2008). En esta taxonomía, por tanto, deben incluirse las consolas, teléfonos inteligentes (*smartphones*), máquinas recreativas, etc. Esta concepción del término “videojuego” coincide con la expresada por Frasca (2001):

“Cualquier forma de programa de entretenimiento basado en el uso de un ordenador, bien sea mediante texto o imágenes, que emplea cualquier plataforma electrónica, por ejemplo ordenadores personales o consolas, y requiera la participación de uno o más jugadores en un espacio compartido físico o conectado por red. [...] Una aproximación sencilla para responder a esta cuestión podría pasar por definir los videojuegos simplemente como “juegos que se juegan con un ordenador.” (p. 4)¹

De esta forma, Frasca amplía el marco conceptual al incluir el concepto de programa (*software*, en la definición original en inglés), es decir, la programación mediante código de una serie de rutinas que debe seguir un ordenador para realizar una tarea concreta. También menciona la presencia de uno o más jugadores humanos como necesaria a la hora de establecer los límites conceptuales del término, siendo un elemento clave en la definición la participación interactiva de un humano en el juego.

En la misma línea, Zyda (2005) describe el videojuego como “un reto mental, realizado por medio de un ordenador de acuerdo a ciertas reglas por diversión, recreo, o para obtener un premio” (p. 25)². Este autor pone así el acento no solo en el uso de una computadora, sino en las propias características que definen el término “juego” en sí mismo también en el contexto virtual. Zyda reproduce así una de las acepciones más tradicionales y extendidas de dicho concepto, ilustrada por ejemplo por Huizinga (1938) en su ensayo *Homo Ludens*:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser “de otro modo” que en la vida corriente.” (pp. 45-46)

De esta definición se desprenden tres elementos clave a destacar; en primer lugar, el carácter voluntario y de entretenimiento que debe tener cualquier actividad para ser considerada como un juego, de manera que la búsqueda de diversión posea un valor de finalidad en sí misma. Para autores como Vorderer, Klimmt y Ritterfeld, (2004), Gil y Vida (2007) o Pérez Latorre (2010), dicho elemento lúdico adquiere un papel protagonista

¹ Traducción propia del original en inglés: “Any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment. [...] A naïf approach to answer to this question would be to define videogames simply as “games that are played with a computer” (Frasca, p.4, 2001).

² Traducción propia del original en inglés: “a mental contest, played with a computer according to certain rules for amusement, recreation, or winning a stake” (Zyda, p. 25, 2005)

en determinadas conceptualizaciones de videojuego, especialmente en su integración en el conjunto universo de productos de ocio audiovisual.

En segundo lugar, la existencia de una serie de reglas o normas que estructuran el videojuego, las cuales delimitan los objetivos a cumplir, el escenario, las conductas que se permiten o no por parte de los participantes y las condiciones en las que se alcanza la victoria (en el caso de juegos competitivos). Esta faceta reglada deriva de su concepción tradicional piagetiana (Piaget, 1973), considerada uno de los ejes taxonómicos clave para clasificar los diferentes tipos de juegos presentes en el desarrollo, especialmente durante la infancia, y que es asumida por numerosos autores en la actualidad como principal característica definitoria de los videojuegos (p.e., Frasca, 1999; Aarseth, 2001; Eskelinen, 2001; Juul, 2001; Aarseth y Calleja, 2015)

En tercer lugar, pero no por ello menos relevante, el aspecto más simbólico y representacional del juego a través del cual el sujeto participante se ve transportado a un escenario ficticio, abstracto, y separado de la realidad. En él, el jugador puede asumir un rol determinado, encarnar otras identidades, realizar conductas normalmente inalcanzables y, en definitiva, acceder a representaciones de mundos inalcanzables en la vida real (p.e., Shaffer, Squire, Halverson y Gee, 2005; Squire, 2006; Marcos y Martínez, 2006; Pérez Latorre, 2010) a través de unos contenidos comparables en sus aspectos fundamentales al del resto de productos culturales (Murray, 2005; García, 2006; Murray, 2006; Esnaola y Levis, 2008).

1.4. Ludología frente a narratología

Es en estos elementos anteriormente mencionados de la definición de videojuego (entendido como juego electrónico) donde residen las principales divergencias en la comunidad académica a la hora de enfocar el estudio de los mismos. Tales discrepancias, si bien no son necesariamente excluyentes o categóricas de por sí, centran frecuentemente el debate todavía vigente sobre cómo deben integrarse los videojuegos desde un punto de vista de su influencia y sus efectos en la audiencia. Así, dentro de los llamados *game studies* pueden encontrarse dos grandes corrientes académicas en función tanto de sus planteamientos como de las metodologías propuestas: la ludología y la narratología (Ang, 2006; Esnaola y Levis, 2008).

El término ludología fue acuñado y desarrollado a finales de los años 90 por el diseñador e investigador de videojuegos ya mencionado Gonzalo Frasca, recogiendo las ideas de otros autores coetáneos (p.e., Aarseth, 1997) sobre la importancia de abordar el estudio de los videojuegos desde su consideración como juegos o *ludus*, independientemente del soporte tecnológico donde se reproduzcan. Es decir, basando su análisis en su conceptualización como “actividad organizada por un sistema de reglas que

determina la victoria o la derrota, la ganancia o la pérdida”³ (Frasca, 1999), y diferenciándola a su vez del juego como actividad física o mental sin un objetivo claro más allá del entretenimiento personal, denominado *paidea* (Frasca, 1999; Esnaola y Levis, 2008).

La ludología se centra así en aquellos elementos del diseño de cada videojuego que determinan tanto el sistema de recompensas, la mecánica de juego y el tipo de avance hacia los objetivos, como en las conductas que los jugadores realizan activamente dentro del entorno virtual plegándose a dicho diseño. Son estas cualidades, y no otras, las que diferencian a los videojuegos del resto de productos audiovisuales, y por tanto se defiende la necesidad de establecer una disciplina específica que se ocupe de estudiar de forma autónoma esta serie de particularidades (Frasca, 1999; Aarseth, 2001). Dichas características, a su vez, pueden relacionarse con las clasificaciones en diferentes géneros establecidas en los años 80 (p.e., Crawford, 1984) y todavía vigentes (AEVI, 2017) en función de la temática de cada videojuego y las conductas disponibles, como por ejemplo la agrupación tradicional de esta clase de ocio audiovisual en las categorías de acción, aventura, lucha, disparos en primera persona, estrategia, deportes y puzzles. De este modo, para la ludología los aspectos más descriptivos de los personajes y el escenario del juego, tales como la ambientación o el contexto donde transcurre la trama, la personalidad o las motivaciones de los protagonistas, o el propio argumento conductor de la actividad del juego se sitúan en un segundo plano, siendo elementos que deben abordarse desde otras disciplinas más humanistas como los estudios culturales, la sociología o la psicología de los medios (Aarseth, 2007).

Considerando esto, los autores que defienden este enfoque de estudio pretenden establecer distancia entre lo conceptualizable como videojuegos y otros productos audiovisuales que, si bien pueden compartir soporte tecnológico (por ejemplo, un ordenador), no poseen las cualidades necesarias como reglas u objetivos y deben ser considerados por tanto como meros *simuladores* (por ejemplo, un programa de pintura o edición de imagen). En la misma línea, se cuestionan los paralelismos que a menudo intentan establecerse entre las acciones realizadas dentro de un videojuego y su posible traslado a la conducta en la vida real, subrayando precisamente como la condición de “juego” delimita el alcance de las conductas dentro del mismo como parte de una actividad lúdica, claramente diferenciada por los jugadores de los comportamientos que pueden realizar fuera del entorno virtual y una vez finalizada la experiencia de juego.

En contraposición a la perspectiva defendida por la ludología y sus principales autores, existe otra corriente de *game studies* que adopta el enfoque de la narratología como forma de acercamiento al estudio de los videojuegos. Si bien esta disciplina de carácter semiótico posee una larga trayectoria dentro del campo de los estudios culturales de la producción artística en sus diferentes formatos, su aplicación al mundo de los videojuegos es relativamente reciente y, por tanto, su adecuación al objeto de estudio no

³ Traducción propia del original en inglés: "activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss" (Frasca, 1999)

está exenta de debate (Ang, 2006; Esnaola y Levis, 2008; Arsenault, 2009, 2014). La narratología como posicionamiento se centra en observar los videojuegos a partir de las *historias* que transmiten del mismo modo que en el caso de una obra literaria o una pieza cinematográfica, con el añadido propio de esta clase de ocio de la participación interactiva del usuario y su capacidad de decisión sobre la evolución de la narración (García, 2006; Esnaola y Levis, 2008). Es decir, el acento se coloca sobre la trama, el escenario y los personajes que conforman una historia en constante desarrollo, permitiendo al jugador experimentar un proceso de inmersión en una realidad ficticia asumiendo una identidad diferente que, a su vez, le permite explorar un nuevo abanico de conductas y posibilidades fuera de su alcance en la vida real (Arsenault, 2009, 2014; Pérez Latorre, 2010).

Desde este punto de vista, las características técnicas del videojuego funcionan como un mero soporte de una serie de significados y representaciones de una realidad determinada, que deben ser considerados desde la perspectiva cultural por los mensajes y discursos que potencialmente pueden transmitir. De hecho, desde las posturas narratológicas se defiende que el principal atractivo de los videojuegos reside precisamente en las narrativas a las que acceden los jugadores, siendo una pieza clave en su disfrute (Ang, 2006), de manera que resultan imprescindibles como hilo conductor y justificador de las conductas que el jugador debe realizar, incluso en los casos en los que el argumento del juego queda reducido a la mínima expresión. Arsenault (2014) señala:

“Muchos juegos de disparos, lucha y acción presentan historias cuyo único propósito es justificar un diverso conjunto de niveles, enemigos y obstáculos que deben ser abordados. Y aun así, el hecho de que la narrativa no sea el elemento principal de la experiencia de juego no es razón para desacreditar el estudio de la narrativa en general ni las narrativas encontradas en los propios juegos. [...] El enmarque de la narrativa aún juega un importante papel en la experiencia de juego; esto incluye los cortes de escena, momentos de desarrollos narrativos no interactivos que desempeñan un número de funciones de la actividad de juego tales como establecer el ritmo, construir tensión y suspense, y actuar como recompensa a la progresión del jugador.” (pp. 8-9)⁴

A este respecto, diversos autores describen tanto a la ludología como a la narratología aplicada a los videojuegos como dos caras de una misma moneda, considerando innecesario el debate entre los posicionamientos de investigación al abordar ambos el mismo objeto de estudio desde perspectivas complementarias (Murray, 2005, 2006; Esnaola y Levis, 2008). En la mayoría de los casos, las reglas y mecanismos que

⁴ Traducción propia del original en inglés: “Many shooters, fighting and action games, for instance, feature stories whose sole purpose is to justify a diverse array of levels, enemies and obstacles to be tackled. And yet, to have narrative not be the main focus of the play experience is not a reason to either discredit the study of narrative, or to discredit the narratives found in games themselves. [...] the framing narrative still plays an important role in the game experience; this also includes the cut-scene, a moment of non-interactive narrative development that performs a number of gameplay functions such as establishing rhythm, building tension and suspense, and acting as a reward for player progression.” (Arsenault, pp. 8-9, 2014)

delimitan la actividad de los jugadores dentro de un entorno virtual no pueden entenderse sin un trama que las integre dentro del juego y motiven su utilización para avanzar por los diferentes niveles; del mismo modo, las historias y narraciones presentes en los videojuegos son indivisibles de los aspectos ludológicos, pues son estos los que marcan la interacción de sus personajes tanto entre sí como con el escenario donde tiene lugar la acción (Planells de la Maza, 2011; Arsenault, 2014; Guanio-Uluru, 2016).

De este modo, en el estudio académico de los videojuegos y sus efectos en su audiencia puede encontrarse una amplia diversidad de aproximaciones tanto teóricas como metodológicas, vinculadas en gran medida a la disciplina tomada como punto de partida. La sociología, la antropología, la filosofía, las teorías de la comunicación o la psicología social y la psicología de los medios, o incluso campos de estudios como la medicina, la psiquiatría o la informática, son susceptibles de centrar sus investigaciones en los videojuegos desde planteamientos muy diferentes, debido a la riqueza y complejidad de contenidos que en ellos se encierran y que precisan de una atención y una perspectiva concreta. En consecuencia, los enfoques tanto ludológicos como narratológicos no solo son válidos por igual, sino que en ocasiones un uso mixto de ambos planteamientos supone la mejor opción para abordar el objeto de estudio (Murray, 2005). Dependiendo de las particularidades de cada investigación, la aplicación de una metodología u otra o el simple hecho de poner en el centro del análisis determinados elementos frente a otros (por ejemplo, focalizando la observación del discurso político e ideológico en un videojuego independientemente de sus mecánicas de juego, su potencial adictivo o su calidad técnica y gráfica) no implica desconocer, ignorar o desacreditar el resto de facetas presentes en este tipo de ocio audiovisual ni negar su importancia. Para comprender el valor social real de los videojuegos, la comunidad académica necesita considerar el estudio de todas sus aristas, seleccionando las técnicas de investigación y los marcos teóricos óptimos para cada una de ellas.

1.5. Videojuegos y cultura

Retomando la idea inicial con la que se abría el presente capítulo, la cultura popular hoy en día ha derivado en la llamada cultura de masas, gracias al desarrollo y universalización de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías que ejercen como vehículos de una producción cultural globalizada y potencialmente accesible a cualquier persona en cualquier parte del mundo. Los videojuegos, como se ha señalado anteriormente, actualmente forman parte consolidada de este nuevo sistema de intercambio cultural, suponiendo uno de los sectores clave en la industria del entretenimiento cuyos productos son consumidos diariamente por millones de personas.

Así, los videojuegos suponen una parte indivisible de la cultura de las sociedades modernas, y mediante ellos son transmitidos toda clase de significados compartidos como ideologías, estereotipos, valores morales, creencias, costumbres, interpretaciones de la

realidad, y un largo etcétera (Frasca, 2001; Squire, 2002; Pérez Latorre, 2010). No puede entenderse adecuadamente la cultura contemporánea sin mencionar una serie de iconos sociales y culturales que derivan directamente del mundo de los videojuegos y que son reconocibles en cualquier parte del mundo, como por ejemplo los personajes de Super Mario o Pikachu comparables en su popularidad al ratón Micky Mouse de la cinematográfica Disney o al logo de la marca de refrescos CocaCola (Loguidice y Barton, 2009). Del mismo modo, existen muchas prácticas sociales, especialmente entre las generaciones más jóvenes, que dependen específicamente de esta clase de ocio para tener razón de ser. Para muchas personas, jugar a videojuegos supone un medio de interacción y conexión con su entorno, sus amistades y su familia, ya que a través de ellos establecen una relación frecuente con su círculo social que refuerza y estructura su red afectiva, siendo en ocasiones ésta la principal motivación para hacer uso de esta clase de ocio (Selnow, 1984; Myers, 1990; Sherry, Lucas, Greenberg y Lachlan 2006; González Vázquez e Igartua, 2018). Desde los grupos de adolescentes que acudían conjuntamente a los salones recreativos en los años 70 y 80 hasta las comunidades de jugadores de los juegos multijugador-masivos online, los videojuegos suponen una herramienta clave hoy en día para la socialización de los individuos y su capacidad para compartir experiencias y actividades sociales. De hecho, autores como Shaw (2010) hablan abiertamente de una *cultura de los videojuegos*, llegando a considerar a esta clase de productos audiovisuales como una ramificación autónoma y separada de la cultura moderna predominante o *mainstream* que posee sus propios códigos, significados y características únicas. Dichas particularidades van más allá de un simple análisis del perfil de los jugadores, el tipo de contenidos y la forma de hacer uso de ellos, sino que su estudio debe abordar a los videojuegos como un corpus general presente en muy diversas facetas de la realidad social.

1.6. La influencia de los videojuegos en la sociedad

Además de la generación de nuevos símbolos y prácticas sociales, los videojuegos, del mismo modo que otros formatos tradicionales de ocio audiovisual, ejercen también de catalizador y vehículo de toda clase de significados que componen parte esencial de la cultura de una sociedad. Para infinidad de autores, los videojuegos suponen una potentísima herramienta didáctica, capaz de favorecer en sus audiencias todo tipo de aprendizajes tanto beneficiosos como perjudiciales, sirviendo tanto de modelo de conductas a imitar como de espacios para desarrollar y afianzar comportamientos ya existentes en el individuo.

Un ejemplo prototípico de esta visión de los videojuegos como potenciales instrumentos de aprendizaje puede encontrarse en los denominados juegos serios o *serious games*. Esta clase de videojuegos son aquellos creados específicamente con objetivos didácticos y de aprendizaje, convirtiendo el entretenimiento en un medio para

lograr un fin y no un fin en sí mismos (Marcano, 2008; Breuer y Bente, 2010; Chipia y Fernando, 2011). Los videojuegos serios son empleados en una gran diversidad de espacios y propósitos, tales como el ámbito escolar, el de la salud pública o con fines políticos o religiosos, entre otros muchos (Susi, Johannesson y Backlund, 2007), funcionando como espacios virtuales seguros donde trabajar competencias que más tarde se pretenden trasladar a la vida real. Por tanto, en este tipo especial de videojuegos se incluyen los simuladores, especialmente usados en el aprendizaje del manejo de vehículos (por ejemplo, un avión o un tren), instrumental de precisión (por ejemplo, en la realización de una operación quirúrgica), o incluso en el entrenamiento militar de tropas para su posterior actuación en situaciones de guerra. Pero también pueden considerarse dentro de esta categoría aquellos videojuegos cuyo propósito radica en la transmisión de una serie de conocimientos o valores, desde la enseñanza de determinados contenidos en las escuelas a la propaganda ideológica (Susi et al., 2007; Marcano, 2008).

No obstante, no es necesario que un videojuego haya sido diseñado *ad hoc* sobre una temática para sea susceptible de influir activamente en la conducta y actitudes de sus usuarios. Existe una cada vez más amplia literatura académica centrada en analizar cómo esta clase de ocio audiovisual puede servir como escenario donde se repliquen y se fomenten determinadas visiones de la realidad a través de la presencia de determinados discursos políticos y sociológicos (p.e., Navarrete Cardero y Molina González, 2015; Navarrete Cardero y Vargas Iglesias, 2018), mediante la aparición de estereotipos de género (p.e., Díez y Terrón, 2014; García y Bueno, 2016) o raciales (p.e., Barret, 2006; Šisler, 2008), y del mismo modo en el estudio de cómo la exposición a esta clase de títulos puede derivar en la adquisición de determinadas actitudes machistas o xenófobas, o por el contrario en el desarrollo de valores en igualdad e integración (Leonard, 2006).

También es fácil hallar un amplio volumen de investigación, en este caso desde un punto de vista médico, sobre el componente adictivo y patológico de los videojuegos y los trastornos de conducta que pueden generar relacionados con la dependencia, la ansiedad o la ludopatía (p.e., Chóliz y Marco, 2011; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, y Van De Mheen, 2011; Brunborg, Mentzoni, Melkevik, Torsheim, Samdal, Hetland, Andreassen y Pallesen, 2013). Del mismo modo, también es posible encontrar estudios sobre los beneficios a nivel psicofisiológico y motor del uso frecuente de esta clase de ocio, especialmente en lo referente a la atención y a la destreza visual (p.e., Acevedo, Sandoval, y Corredor, 2014).

Pero quizás el aspecto de la influencia de los videojuegos en sus usuarios que más atención y preocupación ha generado en la comunidad académica desde la temprana aparición de este género de entretenimiento a mediados de los años 70 es la relación entre su consumo y el desarrollo de conductas, actitudes y patrones de personalidad violentos y agresivos (Anderson, 2004; Ferguson, 2015). Hasta la fecha se ha publicado un enorme número de estudios e investigaciones centradas exclusivamente en esta cuestión, tanto abordando el problema desde sus aspectos más conductuales y de comportamiento como – de un modo más reciente– desde el punto de vista de la legitimación de la violencia y

los conflictos intergrupales, sin que a día de hoy se haya alcanzado un consenso firme en torno a esta cuestión.

Al respecto de esta problemática, el siguiente Capítulo 2 de la presente tesis doctoral trata de realizar un recorrido sobre la historia de la investigación entre la relación entre violencia y videojuegos, contextualizando cada uno de los estudios en la época en la que fueron publicados con el fin de aportar una visión más amplia de qué clase de videojuegos y géneros protagonizaban dichas investigaciones, a la par que se contrastan las diferentes posiciones adoptadas por la comunidad académica hasta el momento actual.

Capítulo 2

Desde el Ajedrecista a Clash of Clans. Historia [del estudio] de los videojuegos

“En cierto sentido, cada videojuego representa la apropiación de un instrumento descifrador de código militar con el propósito de emplearlo para la expresión humana.”

You

Austin Grossman (2013)

2.1. Los antecesores de los videojuegos

En 1914 se presentó en la conferencia de la Asociación Española por el Progreso Científico celebrada en Valladolid el que probablemente sea uno de los más interesantes (y a la par más olvidados) inventos de la historia de la ingeniería moderna. Su autor, el ingeniero cántabro Leonardo Torres Quevedo, era ya un reputado inventor reconocido por sus numerosas aportaciones al campo de la aeronáutica y la electrónica, especialmente en el campo de la automática, cuando sorprendió a sus colegas con un prototipo que desafiaba los límites de la tecnología de su época: el autómata conocido como “El Ajedrecista” (González de Posada y González, 2005; Rodríguez Herrera, 2011). A diferencia de otros falsos autómatas jugadores de ajedrez de la historia como el célebre “Turco” construido en 1769 Wolfgang von Kempelen (Rodríguez Alcalde, 1966), el Ajedrecista de Torres Quevedo era la primera máquina autónoma conocida en ser realmente capaz de completar finales de ajedrez contra un oponente humano (concretamente, de torre y rey contra rey). Se trataba de un aparato electromecánico totalmente analógico, que se servía de un sistema de circuitos eléctricos situados bajo un tablero de ajedrez que se cerraban al colocar una pieza en una casilla determinada, permitiendo al autómata detectar la posición de la misma y, en consecuencia, calcular a través de un árbol de decisiones (programado de antemano y basado en el funcionamiento

de las calculadoras algebraicas) la mejor jugada de respuesta posible. El movimiento final se realizaba físicamente mediante unos brazos mecánicos, e incluso se indicaba el jaque mate o la realización jugadas ilegales mediante del encendido de unas bombillas, por lo que no se precisaba en ningún momento de la intervención externa.

Ese mismo año, el Ajedrecista tuvo su debut internacional en la Feria de París, donde causó gran expectación entre el público tal y como recogieron la revista *Nature* en su edición de ese mismo año (Vigneron, 1914) y la *Scientific American Magazine* en 1915. No en vano, pues Torres Quevedo había ideado lo que probablemente supondría el primer antepasado directo de los videojuegos: un mecanismo electrónico autónomo, una suerte de inteligencia artificial primitiva, que podía enfrentarse – y ganar– en un juego interactivo contra un contrincante humano (González de Posada y González, 2005).

Tras la mejora de su diseño original gracias a la colaboración de su hijo Gustavo Torres Quevedo Polanco, sustituyéndose los brazos mecánicos del Ajedrecista por un mecanismo de imanes ocultos que desplazaban las piezas por el tablero, el autómatas fue presentado una vez más en 1919 en Madrid, donde cosechó un gran éxito y aprobación entre los expertos en ajedrez e ingeniería de la época. Sin embargo, el Ajedrecista nunca tuvo un carácter comercial, sino tan solo divulgativo como herramienta para demostrar de forma práctica los trabajos sobre automática de su creador, y por tanto tan solo se construyeron algunos prototipos de exposición que todavía hoy se conservan en el museo de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Caminos de la Universidad Politécnica de Madrid.



Figura 4. Gustavo Torres enseñando el funcionamiento del Ajedrecista a Norbert Wiener, padre de la cibernética, en París (1951)

Torres Quevedo, por su parte, continuó su trayectoria en el campo de la computación, desarrollando importantes avances en su disciplina tales como el aritmómetro electromecánico, precursor de los ordenadores analógicos, así como otros inventos enfocados al mundo de la pedagogía igualmente revolucionarios (González de Posada y González, 2005), hasta su fallecimiento en 1936 durante la Guerra Civil Española.

Pese a que la teoría computacional continuó avanzando durante las siguientes décadas, especialmente durante estallido de la Segunda Guerra Mundial que impulsó la creación de las primeras super computadoras como la alemana *Z1* o estadounidense *ENIAC* capaces de descifrar mensajes enemigos en clave o calcular con precisión el lanzamiento de proyectiles (González de Posada y González, 2005; Rodríguez Herrera, 2011), desde el Ajedrecista de Torres Quevedo no se tiene constancia de la existencia de ningún otro intento exitoso de reproducir un juego tradicional de forma automatizada hasta el año 1939. En dicho año, el físico norteamericano Edward Condon presentó en la Feria Internacional de Nueva York su máquina *Nimatron* (Redheffer, 1948), la cual permitía a los asistentes participar en una partida individual del juego conocido como *Nim*, un sencillo pasatiempo en el que dos jugadores se turnan para retirar un número variable de fichas de un tablero con el objetivo adelantarse a su rival en eliminar la última de ellas. *Nimatron* a duras penas podía considerarse una computadora como tal, ya que su diseño se basaba en un sistema de contadores Geiger y relés electromecánicos que actuaban como interruptores condicionales binarios, de forma que la máquina solamente se limitaba a tomar decisiones para su próximo movimiento mediante fórmulas matemáticas sencillas preprogramadas, de un modo similar al Ajedrecista de Torres Quevedo. Curiosamente, Condon incluyó un mecanismo que ralentizaba adrede unos pocos segundos el procesamiento de los movimientos, con el objetivo de no ofender a los jugadores humanos al recibir una respuesta a su jugada en tan solo una fracción de segundo (Redheffer, 1948; Weiner, 1968). De una tonelada de peso, más de dos metros de altura y equipada con varios paneles de bombillas que facilitaba a los espectadores seguir el curso del juego, *Nimatron* podría considerarse como la primera máquina recreativa jamás creada, y de hecho gozó de gran popularidad durante todo el periodo en el que estuvo expuesta, contabilizándose más de cincuenta mil partidas realizadas contra jugadores humanos.

Paradójicamente, tanto Condon como la empresa Westinghouse Electric responsable de su construcción consideraron que *Nimatron* no tenía utilidad práctica más allá del mero entretenimiento, e incluso fue asumida como un fracaso en su propósito original exponer al gran público la funcionalidad de los contadores Geiger con la que estaba construida. De esta manera, el proyecto quedó abandonado, y tras su posterior aparición en contadas exposiciones menores, la máquina *Nimatron* fue olvidada, y su influencia inmediata en el desarrollo de la tecnología computacional, prácticamente inexistente (Weiner, 1968).



Figura 5. Mujer jugando una partida a Nimatron en la Feria Internacional de Nueva York. Westinghouse Electric Corporation (1940)

Un destino parecido fue el que siguió, pocos años más tarde, otro de los inventos que supondría la semilla de una revolución que cambiaría por completo el universo del ocio, la cultura y el arte audiovisual. El 25 de enero de 1947, los físicos Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann, ambos trabajadores de la empresa fabricante de televisores DuMont Laboratories, registraron la patente del diseño del Dispositivo de Entretenimiento con Tubo de Rayos Catódicos (Pérez et al., 2009; Blitz, 2016). El aparato, inspirado en la tecnología de radares desarrollada en la recientemente finalizada Segunda Guerra Mundial, consistía en un tubo de rayos catódicos (llamado comúnmente CTR por sus siglas en inglés) conectado a un osciloscopio en cuya pantalla se generaba un punto de luz capaz de ser desplazado de forma parabólica de un lugar a otro del monitor. Dicho movimiento podía modificarse a través de unos controles externos en forma de interruptores y perillas, de manera que podía dirigirse su trayectoria hacia una determinada posición en la que, una vez alcanzada, el punto de luz se ampliaba y difuminaba en la pantalla hasta desaparecer (Rodríguez Herrera, 2011; Blitz, 2016). De esta forma, según sus creadores, se simulaba el lanzamiento de un proyectil que hacía explosión al impactar en su objetivo, el cual se representaba mediante láminas o figuras de plástico con forma de aviones, tanques o submarinos, superpuestas directamente sobre la pantalla del osciloscopio. A través de esta sencilla tecnología analógica, el Dispositivo de Entretenimiento con Tubo de Rayos Catódicos permitía a sus usuarios encarnar a un ficticio operario de artillería encargado de derribar los objetivos enemigos en una batalla

imaginaria, convirtiéndose así en el primer juego electrónico interactivo a través de un monitor del que se tiene noticia (Pérez et al., 2009).

Sin embargo, del mismo modo que la *Nimatron* de Condon, el invento de Goldsmith y Mann tuvo poca acogida entre los directivos de la empresa DuMont Laboratories, y quedó relegada a una simple demostración teórica de las posibilidades que la tecnología de monitores CTR podía ofrecer (Blitz, 2016). Quizás por lo costoso de su construcción o sencillamente por el temor a tener una pobre acogida entre el potencial público, el Dispositivo de Entretenimiento con Tubo de Rayos Catódicos nunca vio la luz más allá de su prototipo, no fue fabricado ni comercializado, y pronto fue archivado como una curiosidad más; sus creadores, por su parte, abandonaron el proyecto y continuaron su trayectoria profesional en otros campos (Blitz, 2016).

Bien es cierto que el prototipo de Goldsmith y Mann no fue el único intento de explorar el potencial de los avances tecnológicos desarrollados en el contexto de la recientemente finalizada Segunda Guerra Mundial. Durante la segunda mitad de la década de 1940, científicos de la talla del británico Alan Turing o el estadounidense Claude Shannon, considerados los padres de la teoría de la computación, empezaron a considerar la posibilidad de implantar programas de simulación de ajedrez en las super computadoras originalmente diseñadas con fines militares (Rodríguez Herrera, 2011). Su planteamiento, no obstante, no estaba enfocado al uso de esta clase de máquinas como herramientas recreativas para el gran público, como era el caso de Goldsmith y Mann; por el contrario, la teorización de modelos de ajedrez aplicados a la computación buscaba profundizar mediante los juegos de lógica en el desarrollo de una Inteligencia Artificial cada vez más compleja y autónoma, línea de investigación que era considerada como prioritaria en el campo de la recién nacida informática. De esta forma, entre 1948 y 1950 junto con el matemático David G. Champernowne y en colaboración con la Universidad de Manchester, Turing diseñó el primer programa de simulación de ajedrez, llamado *Turochamp* (Rodríguez Herrera, 2011), el cual teóricamente permitiría a una computadora ganar una partida frente a un contrincante humano, mediante el uso de una serie de algoritmos. Sin embargo, el programa no pudo ponerse en práctica debido a que en aquella época todavía no existía ninguna máquina lo suficientemente potente como para poder ejecutar las rutinas diseñadas, por lo que Champernowne y Turing tuvieron que demostrar su efectividad de manera manual, calculando mediante lápiz y papel cada uno de los procesos que debería realizar una hipotética computadora. Poco después, Shannon (1950) publicaría el primer artículo científico sobre las técnicas de programación necesarias para desarrollar programas de computadora capaces de simular adecuadamente una partida de este juego de tablero.

Durante el mismo periodo, y con motivo de la Exposición Nacional Canadiense de 1950, el ingeniero Josef Kates, trabajador de la empresa fabricante de radares Rogers Majestic, presentó *Berti The Brain*, la que sería la primera computadora propiamente dicha capaz de ejecutar un juego virtual. A través de un sencillo teclado de nueve casillas, los usuarios podían enfrentarse a una inteligencia artificial en una partida del conocido

juego “tres en raya”, la cual se representaba en un tablero de gran tamaño formado por pequeñas válvulas termoiónicas que se iluminaban formando los símbolos de espas (X) o círculos (O) situados en las posiciones adecuadas (Rodríguez Herrera, 2011). Pese a que inicialmente el objetivo de la computadora no era otro que mostrar con fines comerciales las capacidades de un modelo concreto de válvulas termoiónicas como sustitución de las bombillas tradicionales, *Bertie The Brain* se convirtió sin pretenderlo en uno de los primeros ordenadores recreativos de la historia.



Figura 6. El comediante Danny Kane ganando a la computadora Bertie the Brain. Revista LIFE (1950)

Tan solo un año después e inspirada por la desaparecida *Nimatron*, el 5 de mayo de 1951 en el Festival Británico fue presentada la computadora *Nimrod*, desarrollada por John Makepeace Bennett y construida por la empresa británica de ingeniería Ferranti (Rodríguez Herrera, 2011). Al igual que *Bertie de Brain*, *Nimrod* fue uno de los primeros ordenadores específicamente construido con el único objetivo de ejecutar un juego determinado, siendo pionera en el empleo de la tecnología de las computadoras para fines recreativos.

La misma empresa Ferranti, en colaboración con la Universidad de Manchester, fue la responsable de la aparición de la computadora *Ferranti Mark I* en 1951, considerada la primera fabricada con fines comerciales y enfocada al público general (Rodríguez Herrera, 2011). De un tamaño mucho más reducido que las predecesoras presentadas en exposiciones, dicha computadora fue el modelo elegido por matemático

de origen alemán Dietrich Prinz para escribir el primer programa de ajedrez para una computadora electrónica real, en noviembre de ese mismo año.



Figura 7. Dr. Dietrich Prinz cargando un programa de ajedrez en una computadora Ferranti Mark I.
Hulton-Deutsch Collection (1955)

Su programa llamado *Mate-in-Two* era mucho más sencillo que el programa *Turochamp* de Turing y Champernowne, pues solo permitía simular jugadas de jaque-mate en dos movimientos, empleando una media de 15 minutos para calcular cada solución (Rodríguez Herrera, 2011). Sin embargo, supuso la primera aplicación práctica en un soporte computacional de las bases teóricas establecidas por Shannon en 1950. Aparecía así lo que podía considerarse como el primer programa de entretenimiento de la historia, es decir, el conjunto de instrucciones y códigos informáticos susceptibles de ser cargados en una computadora digital y lograr que ésta fuese capaz de reproducir un juego, sin necesidad de estar diseñada específicamente para ello.

2.1.1. La esfera militar como origen de los videojuegos

Es interesante constatar el hecho de que, si se considera de manera conjunta los diferentes ingenios que de un modo u otro implican la primera manifestación de los elementos característicos de los videojuegos, puede encontrarse un nexo común a pesar de las distancias tanto geográficas y cronológicas como académicas entre sus creadores:

todos ellos comparten un cierto vínculo, de una manera u otra, con la esfera bélica y militar.

Por un lado, y de manera más evidente, las primeras computadoras recreativas como *Nimatron*, *Nimrod* o *Bertie The Brain* no eran más que prototipos derivados directamente de tecnologías que habían sido desarrolladas con tan solo unos pocos años atrás en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, y sin la inversión y el esfuerzo de la industria militar inmersa en una auténtica carrera armamentística que otorgara ventajas sobre sus adversarios, probablemente la informática tal y como se conoce hoy en día hubiese visto su aparición y desarrollo ralentizado hasta puntos difíciles de imaginar (Power, 2007; Herbst, 2008; Sample, 2008; Rodríguez Herrera, 2011). Por tanto, podría argumentarse que los ordenadores actuales y su uso recreativo a través de los videojuegos no son más que la aplicación civil de herramientas de guerra, diseñadas con objetivos belicistas muy alejados de los usos que de ella se hacen en las realidades modernas. La misma apreciación puede hacerse también en el caso del mencionado Dispositivo de Entretenimiento con Tubo de Rayos Catódicos de Goldsmith y Mann, pues pese a tratarse de un dispositivo puramente analógico, su diseño partía de los dispositivos de radar militares (Rodríguez Herrera, 2011). Incluso los programas de *software* diseñados por Alan Turing o Dietrich Prinz perseguían profundizar en el desarrollo de inteligencias artificiales capaces de predecir y responder a los movimientos de un adversario, con el fin último de incorporar dichos avances al campo de la tecnología militar en el que el propio Turing había trabajado en el bando Aliado durante el reciente conflicto bélico en Europa.

Por otro lado, resulta llamativo (o al menos curiosa casualidad) que tanto en el caso de Turing y Dietrich como del pionero español Torres Quevedo, dichos ingenieros utilizasen el juego de ajedrez como escenario para poner en práctica sus ideas sobre inteligencias artificiales. Si bien probablemente este hecho se debe fundamentalmente a que el ajedrez precisa de la aplicación de planteamientos lógicos y deductivos a partir de la combinación de varios escenarios, dicho juego ancestral no deja de ser una recreación simbólica de una batalla entre dos ejércitos (Peterson, 2012). Del mismo, la actividad propuesta por Goldsmith y Mann para hacer uso de su ingenio analógico, tal y como se detallaba anteriormente, era la de simular el lanzamiento de un proyectil hacia objetivos militares como aviones o soldados, de forma que los usuarios pudiesen *jugar a la guerra* desde la comodidad de sus salones.

En cualquier caso, si bien probablemente no sea más que una apreciación que difícilmente va más allá de lo anecdótico, el origen de los videojuegos profundiza sus raíces más primitivas en la esfera militar, tanto en lo concerniente a las tecnologías computacionales que años más tarde harían posible la informática con usos recreativos, como a la temática de sus primeras propuestas. Dicho vínculo con la guerra, los enfrentamientos y la retórica bélica se convertiría en un aspecto recurrente y característico de los videojuegos a lo largo de su historia, apareciendo una y otra vez a lo largo de las épocas como uno de los escenarios favoritos de los diseñadores y programadores para

desarrollar sus proyectos, y del mismo modo contando incondicionalmente con el respaldo de un público en su constante demanda de esta clase de contenidos.

2.2. Los primeros videojuegos y la revolución de las máquinas recreativas

En 1952, el por entonces estudiante de la Universidad de Cambridge Alexander S. Douglas presentó como parte de su trabajo de tesis doctoral un programa capaz de reproducir una partida de *OXO* (equivalente al juego denominado “tres en raya” en español) en una computadora equipada con una pantalla gráfica digital (Pérez et al., 2009; Herrera, 2011). De esta forma, Douglas aunaba en un solo prototipo el hecho de ser un programa susceptible de ser introducido en una computadora ya existente, como en el caso de Dietrich, y a la vez permitir por primera vez la representación visual del juego en una pantalla, como sus predecesoras *Bertie The Brain* y *Nimrod*.

Sin abandonar el entorno académico, en 1958 apareció *Tennis For Two*, diseñado por el físico William Higginbotham en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, pensado como un simple entretenimiento para los visitantes que acudían al taller donde trabajaba (Anderson, 1983). Este dispositivo experimental, formado por un osciloscopio conectado a una computadora, permitía simular de forma virtual un partido de tenis entre dos jugadores, siendo así el primer juego electrónico interactivo multijugador.



Figura 8. Recreación del dispositivo Tennis For Two. Museum of Electronic Games & Art (2011)

Tanto *OXO* como *Tennis For Two* rivalizan, para algunos autores e historiadores, por el honor de ser considerados el primer videojuego de la historia (Anderson, 1983; Rodríguez Herrera, 2011). Sin embargo, ambos prototipos carecen de determinadas

aspectos definitorios del concepto moderno de videojuegos, según las definiciones mencionadas con anterioridad; la falta de animaciones o representación de un escenario virtual del prototipo de Douglas, o el hecho de que el dispositivo de Higginbotham no se tratase de un programa de *software* independiente de su plataforma, unido a que ambos fueron diseñados con fines experimentales y no recreativos, hace que resulte cuanto menos debatible su denominación como tales (Rodríguez Herrera, 2011).

No sería hasta la llegada de la década de 1960 cuando aparecerían los videojuegos tal y como se conciben hoy en día. Si se recupera la definición de videojuego planteada en el Capítulo 1 de este mismo texto, puede considerarse que el primero de su clase en ajustarse verdaderamente a los límites del concepto es el juego conocido como “*Spacewar!*”. Desarrollado en 1962 por Steve Russell en el prestigioso Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT por sus siglas en inglés), el videojuego de nuevo empleaba la retórica bélica al simular un duelo entre dos naves espaciales que pretendían destruirse mutuamente. Se trataba así de un juego multijugador, en el que ambos participantes humanos podían controlar el movimiento de las naves y la dirección de los proyectiles que debían alcanzar a su rival, mientras la acción se enmarcaba en un entorno virtual que representaba el espacio exterior (Rodríguez Herrera, 2011). El videojuego se encontraba instalado en una computadora *PDP-1*, poseedora de periféricos externos a modo de controles y una pantalla digital donde se representaba visualmente la partida.



Figura 9. Videojuego “Spacewar!” en una computadora PDP-1. Historical Software Collection (1962)

El prototipo de Russell tuvo una gran popularidad en el pequeño círculo académico del MIT y, gracias a su naturaleza abierta (Anderson, 1983; Rodríguez Herrera, 2011), se convirtió en el campo de pruebas para los programadores pioneros en el diseño de *software* y la programación informática. Así, el concepto de *Spacewar!* fue reproducido en otros microordenadores de la época, sometido a infinidad de modificaciones y mejoras, y exportado a otros campus universitarios como el de la

Universidad de Standford, donde sirvió de inspiración para la creación de *Galaxy War* en 1971, el primer videojuego de consola recreativa conocido. Unos pocos meses después, Nolan Bushnell y Ted Dabney, futuros fundadores de la empresa Atari Inc., presentaron su versión de *Spacewar!*, llamada *Computer Space*, que se convertiría en el primer videojuego producido en masa (Rodríguez Herrera, 2011). Ambos juegos, que de nuevo reproducían una batalla entre naves de ciencia ficción ambientada en el espacio, inaugurarían la era de las máquinas recreativas que marcaría un punto de inflexión en la historia de la industria del entretenimiento y la cultura moderna.

Tan solo un año después, en 1972, Ralph Baer lanzó al mercado la primera videoconsola doméstica de la historia, llamada *Magnavox Odyssey*. Dicha consola estaba basada en un prototipo anterior llamado *Brown Box*, que el propio Baer había ofrecido sin éxito a varias empresas del sector en 1968, y ofrecía un total de veintiocho videojuegos diferentes de simulación de deportes como el tenis o el voleibol. Su popularidad se disparó en poco tiempo, llegándose a alcanzar las 100.000 unidades vendidas en EE. UU. en esa navidad, y pronto los fabricantes de la época comenzaron a presentar sus propias versiones de los videojuegos presentes en la videoconsola (Kent, 2001). Nació así el videojuego de máquina recreativa *Pong* (Atari Inc., 1972), un simulador de ping pong que cosecharía un enorme éxito para su empresa fabricante Atari Inc. y la situaría como la líder indiscutible de la industria durante los primeros años de la década de 1970, pese a la creciente competencia (Kent, 2001; Rodríguez Herrera, 2011). Desde ese momento, la proliferación de nuevos juegos fue exponencial, ampliándose e innovándose en otros géneros como el de carreras, disparos o puzzles, con títulos como *Space Race* (Atari Inc., 1973) y *Gran Trak 10* (Atari Inc. y Cyan Engineering, 1974), *Qwak!* (Atari Inc., 1974), *Gun Fight* (Taito Co., 1975) y *Seawolf* (Midway Games, 1976), o *Breakout* (Atari Inc., 1976), respetivamente.



Figura 10. Captura de pantalla de una partida de Gun Fight. Taito Co. (1975)

De forma paralela, las máquinas arcade de videojuegos tuvieron un avance imparable en la industria del entretenimiento, convirtiéndose en elementos indispensables en cualquier salón recreativo de la época. Por su parte, el mercado de videoconsolas continuó desarrollando nuevos modelos que gozaban de gran popularidad, destacando especialmente la Atari 2600 presentada en 1978, y cuya su presencia era cada vez más habitual en los hogares de todo el mundo (Rodríguez Herrera, 2011). Fue la misma época en la que empezaron a comercializarse de forma masiva los primeros ordenadores personales, como el lanzamiento en 1977 del Apple II, desarrollado por la empresa Apple fundada en 1976 por Steve Wozniak, Ron Wayne y Steve Jobs (siendo estos dos últimos ex trabajadores de Atari Inc.).

2.3. La era dorada de los videojuegos arcade

El final de la década de 1970 estuvo marcado por la irrupción de las industrias japonesas de videojuegos en el mercado mundial, lideradas por la empresa fabricante de máquinas recreativas Taito Co., fundada originalmente en 1953. Su videojuego insignia *Space Invaders* batió récords desde su comercialización en 1978, en parte gracias al gran éxito cinematográfico de la saga *Star Wars* estrenada recientemente (Kent, 2001), ya que dicho videojuego estaba ambientado en una batalla donde el jugador debía defender el planeta Tierra del ataque de fuerzas extraterrestres invasoras. No es extrañar, por tanto, que el mismo concepto de videojuego fuese rápidamente replicado tanto por la propia empresa Taito Co. (con títulos como *Galaxy Wars* en 1979) como por sus competidores, con la aparición de juegos como *Galaxian* (Namco, 1979), *War of the Worlds* (Skelly, 1979), *Battlezone* (Atari Inc., 1980) o *Defender* (William Electronics, 1980), por citar algunos ejemplos. La temática bélica y la simulación de una batalla violenta (en estos casos enmarcada en universos de ciencia ficción) se imponía como el recurso omnipresente en los videojuegos más populares, gozando como género de una gran hegemonía entre las preferencias del público (Kent, 2001). Fue precisamente en el año 1980 cuando vio la luz *Computer Bismark* (Strategic Simulations Inc., 1980), considerado pionero en el género de estrategia y el primer videojuego en lograr cierto éxito en el campo de los *wargames* virtuales. Este subgénero agrupa a aquellos juegos que persiguen simular batallas de una forma realista en lo que a sus mecánicas se refiere, es decir, considerando la disposición y características del terreno de batalla, el movimiento de las tropas y combatientes, etc., así como buscar una ambientación histórica o verosímil.

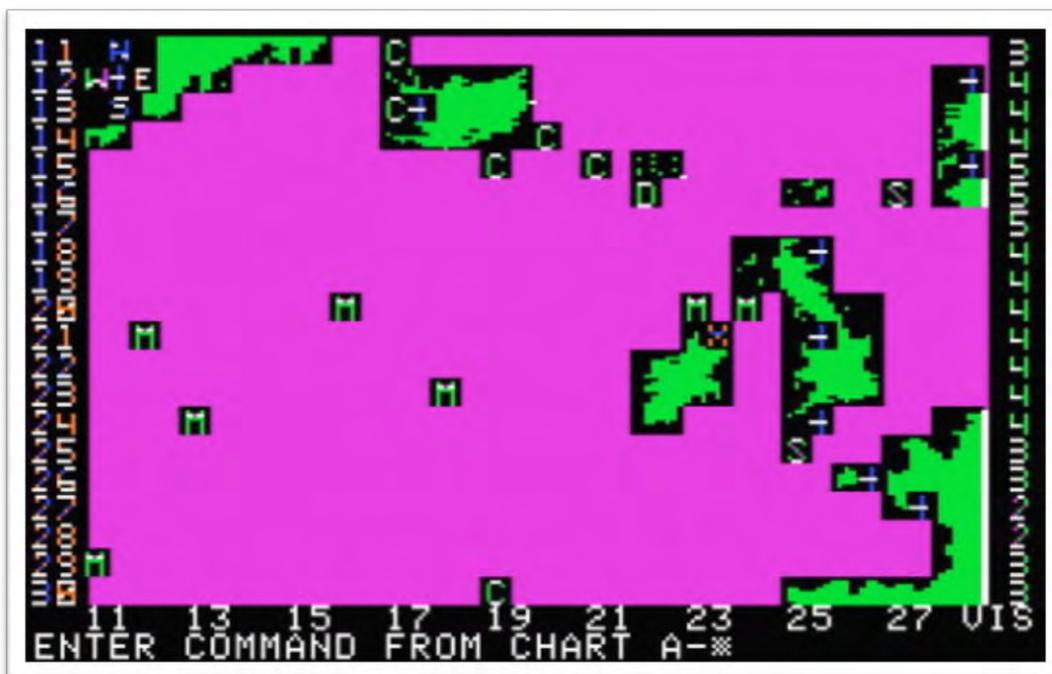


Figura 11. Captura de pantalla de una Partida de Computer Bismark. Strategic Simulations Inc. (1980)

Diseñado para ser jugado en un ordenador personal, *Computer Bismark* (Strategic Simulations Inc., 1980) simulaba una batalla naval en el Océano Atlántico entre buques británicos, controlados por el jugador principal, y sus oponentes alemanes durante la Segunda Guerra Mundial, a través de un sistema de turnos durante los cuales se daba instrucciones de movimiento en unas coordenadas (representadas por números) y/o ataque a los diferentes barcos virtuales (representados por letras) con el objetivo de ganar puntos destruyendo la armada rival. El videojuego supuso así el punto de partida para un nuevo género que, si bien estuvo eclipsado por el género arcade durante sus primeros años de existencia, lograría alcanzar gran repercusión en las décadas futuras.

Esta situación de hegemonía de los videojuegos de ambientación bélica y mecánicas violentas se prolongaría hasta la llegada del célebre *Pac-Man* (Namco, 1980), tal y como su propio creador Toru Iwatani explicaría años después: “todos los juegos de ordenador disponibles en aquel momento eran de una violenta temática bélica y del estilo de *Space Invaders*. No había juegos que cualquier persona pudiese disfrutar [...] yo quería presentarme con un juego “cómic”⁵ (Lammers, 1986, p. 3). Gracias a un diseño sencillo y una mecánica innovadora, en la que el icónico personaje con forma de círculo incompleto (conocido coloquialmente en España como Comecocos) debe recorrer un trazado laberinto recogiendo fichas y evitando una especie de fantasmas, *Pac-Man* supuso un auténtico fenómeno mundial (Rodríguez Herrera, 2011) que revolucionó el mundo de

⁵ Traducción propia del original en inglés: “all the computer games available at the time were of the violent type - war games and space invader types. There were no games that everyone could enjoy [...] I wanted to come up with a "comical" game” (Lammers, 1986, p. 3).

los videojuegos tanto en el campo de las máquinas recreativas como en el de las videoconsolas domésticas, superando en popularidad al hasta el entonces imbatible *Space Invaders* y convirtiéndose en el juego arcade más vendido de la historia (Kent, 2001).

Al año siguiente del debut de *Pac-Man*, en 1981 tendría lugar la aparición de otro de los grandes hitos de la historia de los videojuegos: *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). Diseñado por Shigeru Miyamoto y precursor del género de plataformas, *Donkey Kong* fue el primer gran éxito para la empresa japonesa Nintendo, que pocos años después se convertiría en un gigante de la industria de las videoconsolas domésticas (Rodríguez Herrera, 2011). Además, supuso la primera aparición del personaje de Super Mario, uno de los mayores iconos de los videojuegos y probablemente de la cultura popular de la segunda mitad del s. XX.

Los primeros años de la década de 1980 fueron también testigos del surgimiento de los ordenadores y consolas de 8 bits, las cuales permitieron a los jugadores experimentar un importante salto cualitativo en la calidad de los gráficos, animaciones y sistema de guardado de las partidas (Kent, 2001). Los microordenadores *Commodore 64* (1982), *Amstrad CPC* (1984) y *ZX Spectrum* (1982) fueron pioneros en esta nueva tecnología, siendo este último fue uno de los primeros dispositivos de origen europeo en alcanzar gran popularidad en todo el mundo, pese a la enorme competencia que supuso la salida al mercado de la consola *Nintendo Entertainment System* (1983) y de manera más tardía la consola *Sega Master System* (1985) construida por la también empresa japonesa Sega y de gran éxito en Europa.

Gracias a la liberación de las licencias de las franquicias por parte de los fabricantes en beneficio de terceras empresas desarrolladoras, así como el amplio abanico de plataformas disponibles, la creación de nuevos videojuegos para estas plataformas experimentó un desarrollo sin precedentes. Fue durante este periodo cuando se lanzaron al mercado títulos tan emblemáticos como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), *Ghosts'n'Goblins* (Capcom, 1985) o *Mega Man* (Capcom, 1987) para el género de plataformas, *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) o *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) para el género de rol y aventura, *Street Fighter* (Capcom, 1987) o *Double Dragon* (Technos Japan, 1987) para el género de lucha, o *Tetris* (Pázhitnov, 1984) para el género de puzzles, entre otros muchos ejemplos. Muchos de ellos supondrían en inicio de largas sagas que continúan siendo grandes éxitos de venta incluso hoy en día. Los videojuegos de temática bélica, si bien perdieron protagonismo en comparación con los nuevos géneros, también experimentaron la salida al mercado de varios éxitos de ventas, como *1942* (Capcom, 1984), *Commando* (Capcom, 1985), *Battle of Midway* (Personal Software Services, 1987), *Operation Wolf* (Taito Co., 1987), *Contra* (1987) o el popular *Metal Gear* (Konami, 1987).



Figura 12. Captura de pantalla de una partida de Metal Gear. Konami (1987)

En última instancia, el auge de las videoconsolas y los ordenadores domésticos supondría el hundimiento a medio plazo del sector de las máquinas recreativas para a dar paso a una nueva era en la industria de los videojuegos. (Kent, 2001; Rodríguez Herrera, 2011).

2.4. Los primeros estudios sobre la influencia de los videojuegos violentos

En este contexto de auténtica revolución social y cultural en el campo del entretenimiento audiovisual fue progresivamente incrementándose el número de voces, tanto en la opinión pública como en la órbita académica, que se preguntaban sobre la posible influencia del consumo de videojuegos en la conducta y la personalidad de sus usuarios, especialmente entre la audiencia adolescente. Ya en 1976 tuvo lugar la primera polémica con el mundo de los videojuegos en su epicentro, cuando en pleno auge de las máquinas recreativas apareció en el mercado el videojuego *Death Race* (Exidy, 1976). Inspirado en su relativamente desconocido predecesor *Destruction Derby* (Exidy, 1975), el juego ponía a los usuarios al volante de un vehículo que debía atropellar a una suerte de humanoides (diablillos, según sus creadores), los cuales al morir dejaban en la pantalla el icono una lápida, para lograr el mayor número de puntos.

La controversia no tardó en llegar cuando los medios estadounidenses se hicieron eco de su lanzamiento y el videojuego apareció en los titulares de prensa (Young, 1976) e incluso en programas de televisión como *60 Minutes* de la CBS (Kent, 2001), donde fue duramente criticado como violento y “desagradable” (Young, 1976). Se abrió así por primera vez el debate en la opinión pública sobre la influencia de los videojuegos en sus usuarios habituales, especialmente entre los jugadores más jóvenes que invadían los salones recreativos de la época (Ferguson, Rueda, Cruz, Ferguson, Fritz, y Smith, 2008). Como suele ocurrir en estos casos, la polémica generada no hizo más que incrementar el número de ventas, lo cual no impidió que muchos establecimientos retiraran el videojuego por miedo a las críticas (Young, 1976; Kent, 2001).



Figura 13. Primer plano de la recreativa Death Race. Exidy (1976)

Sin embargo, hubo que esperar casi siete años desde la polémica generada por *Death Race* hasta que Gibb, Bailey, Lambirth y Wilson (1983) publicasen uno de los primeros estudios científicos sobre esta cuestión, en respuesta a las crecientes declaraciones en prensa que afirmaban que los videojuegos fomentaban conductas antisociales. En su investigación, realizada sobre una muestra de 280 jugadores adolescentes de diferentes perfiles, dichos autores indagaron en la posible relación del consumo habitual de esta clase de ocio con factores de personalidad como la hostilidad, la autoestima, la compulsividad o el aislamiento social; en contra del discurso

predominante en la opinión pública de la época, los resultados mostraron que no existía suficiente evidencia empírica para sostener que el consumo de videojuegos se asociase al desarrollo de patrones negativos de personalidad.

En un artículo similar, Dominick (1984) abordaba de nuevo la relación entre el consumo de videojuegos violentos (entre los que el autor incluía títulos ya mencionados como *Space Invaders* y *Defender*, pero curiosamente también otros más neutros como *Pac-Man*) y niveles altos de agresividad y baja autoestima, extendiendo sus análisis a otras variables como la delincuencia juvenil o el rendimiento académico. En contraste con Gibb et al. (1983), sí se encontró correlación entre consumo de videojuegos y las medidas de agresividad, aunque moderada por el sexo de sus participantes (de manera que las mujeres eran las únicas en mostrar diferencias estadísticamente significativas); en lo referente a la autoestima, también se detectó una correlación entre niveles bajos y mayor frecuencia de asistencia a salones recreativos. Por su parte, ni la delincuencia juvenil ni el rendimiento en la escuela mostraban evidencias de verse asociados al consumo de videojuegos.

Otro ejemplo de trabajos pioneros en este campo fue la investigación realizada por Kestenbaum y Weinstein (1985), quienes encuestaron a 208 adolescentes varones con el fin de analizar la relación entre el consumo de videojuegos, factores de personalidad y estrategias de resolución de conflictos y situaciones frustrantes. Los autoinformes obtenidos mostraron que los participantes empleaban los videojuegos como una forma de liberar la tensión y la agresividad, de manera que esta clase de ocio podía no solo no ser nociva, sino incluso tener un efecto positivo en la reducción de las conductas violentas mediante el fenómeno conocido como catarsis.

En la misma línea, Graybill, Kirsch y Esselman (1985) profundizaron en la gestión de la frustración diseñando un estudio experimental en el que expusieron a dos grupos de niños de escuela elemental a videojuegos violentos (boxeo) o no violentos (basket), para después analizar su reacción ante diferentes escenarios de conflictos hipotéticos. Las diferencias encontradas entre ambas condiciones no fueron significativas y, por tanto, no permitieron establecer conclusiones claras, en parte debido a los fallos metodológicos detectados como la falta de datos pre-test o la equiparación previa de la dificultad de ambos videojuegos. En una investigación posterior (Graybill, Strawniak, Hunter y O'Leary, 1987) estos errores intentaron ser subsanados al emplearse seis videojuegos diferentes para construir las dos condiciones experimentales, así como la inclusión de cuestionarios de agresividad aplicados antes y después de la exposición experimental y una medición de la conducta prosocial de los participantes otorgándoles la posibilidad de ayudar o entorpecer a sus compañeros durante una partida a un juego ficticio. De nuevo, los investigadores no encontraron ningún resultado concluyente, al no detectar diferencias entre las respuestas de los participantes de ambas condiciones.

Un estudio similar al desarrollado por Graybill et al. (1985) fue realizado un año después por Cooper y Mackie (1986) sobre una muestra de 80 niños, exponiéndoles por parejas (en las que uno de ellos jugaba y otro observaba) de forma aleatoria a una de las

tres condiciones experimentales planteadas: videojuego violento, videojuego no violento y juego control. A continuación, se situaba a los participantes en un entorno de juego libre⁶ donde observar el tipo de actividad elegida por cada uno de ellos. Además, para medir la agresividad interpersonal se planteó a los niños un dilema sobre administración de premios y castigos a otro grupo ficticio de estudiantes de su edad. Los resultados mostraron que la condición experimental solo afectaba a la elección del juego libre en el caso de las niñas, de manera que tendían a realizar actividades más violentas si habían previamente jugado o visualizado un videojuego violento, mientras que el mismo efecto no pudo apreciarse en los niños. Los autores atribuyeron este hallazgo a la menor habituación de los participantes femeninos a los contenidos violentos, asociados a actividades tradicionalmente masculinas, de manera que ésta tendría un efecto mayor en su conducta que en el caso de sus compañeros varones. Respecto a la agresividad interpersonal, no se observaron diferencias significativas en ninguno de los casos.

Resultados más concluyentes fueron los obtenidos por Anderson y Ford (1986), quienes emplazaron a una muestra de estudiantes universitarios a jugar a videojuegos de contenido violento variable (siguiendo unos criterios establecidos por los propios estudiantes en una fase anterior del estudio) para, a continuación, medir variables afectivas como la ansiedad, la hostilidad y la depresión. Los datos mostraron un incremento en la ansiedad de los participantes sometidos a los videojuegos con mayor carga violenta, fenómeno que también se observó en el caso de la hostilidad, aunque solo de manera tendencial.

Por su parte, Silvern y Williamson (1987) llevaron a cabo un experimento en el que se pretendía comprobar la existencia de diferencias en el incremento de la agresividad en niños de 6 años tras ser expuestos bien a un videojuego, bien al visionado de un programa de televisión, utilizando de nuevo la técnica de observación de juego libre como en el estudio de Cooper y Mackie (1986). Tras la comparación de las medidas pre-test y post-test, los autores apreciaron un importante aumento de la conducta violenta de los niños que, sin embargo, se dio en igual medida en las dos condiciones experimentales utilizadas. Ese mismo año Winkel, Novak, and Hopson (1987) incorporaron el análisis de medidas psicofisiológicas tales como el ritmo cardiaco a esta clase de estudios sobre la influencia de los videojuegos violentos en la respuesta agresiva de los jugadores. Para ello emplearon una muestra de 56 estudiantes de instituto, que fueron expuestos a videojuegos agrupados en tres niveles de violencia (más una cuarta condición control), periodo durante el cual se midió la tasa cardiaca de los participantes. Posteriormente se midió el grado de agresividad mediante una valoración de la administración ficticia de premios y castigos económicos a sus compañeros, además de controlarse sus patrones de personalidad y experiencia en esa clase de juegos como variables independientes. Si bien se encontraron correlaciones significativas entre los perfiles de personalidad, la respuesta

⁶ Se entiende como juego libre la actividad de juego realizada de forma espontánea y por propia iniciativa del niño, sin intervención de los adultos en el establecimiento de reglas, objetivos o límite de tiempo (García Blanco, 1995).

psicofisiológica y la agresividad, los resultados mostraron poca o ninguna influencia del contenido de los videojuegos.

Hacia el final de la década de 1980, Schutte, Malouff, Post-Gorden, y Rodasta (1988) realizaron de nuevo un experimento empleando las técnicas de observación de juego libre con una muestra de niños dividida en dos condiciones experimentales, en las cuales se empleaba un videojuego de karate o un videojuego de balanceo en lianas en una selva. Después de la fase experimental, se ofreció a los participantes la posibilidad de participar en juegos físicos en los que se replicaba lo observado en los videojuegos, comprobándose cómo los niños tendían significativamente a elegir aquellas actividades coherentes con la condición experimental a la que habían sido expuestos. Schutte et al. (1988) obtenían así resultados diferentes a los encontrados en la investigación de Cooper y Mackie (1986) mencionada anteriormente.

Resulta evidente que en esta etapa temprana del estudio de la influencia de los videojuegos no existía unanimidad en las conclusiones obtenidas a través de los diferentes estudios, haciendo difícil establecer un posicionamiento claro desde el punto de vista académico en el debate existente en la opinión pública en aquella época. Autores como Gibb et al., (1993), Dominick (1984), Kestenbaum y Weinstein (1985), Graybill et al. (1985), Graybill et al. (1987) o Winkel et al. (1987) no hallaron suficiente base empírica para argumentar que los videojuegos podían tener un efecto negativo en el público, mientras que otros como Cooper y Mackie (1986) y Silvern y Williamson (1987) solo encontraron datos que respaldasen una influencia relativa bajo ciertas circunstancias. En cambio, los trabajos de Anderson y Ford (1986) y Schutte et al. (1988) revelaron resultados que apuntaban hacia una influencia negativa de esta clase de ocio. Las discrepancias entre los trabajos de los investigadores podían deberse a múltiples causas, muchas de ellas de origen metodológico debido a la falta de procedimientos y herramientas de medida estandarizadas y creadas específicamente para esta clase de estudios, así como las claras diferencias de edad entre las muestras empleadas en cada uno de los experimentos. Tampoco existía aún un corpus teórico sólido para enmarcar la investigación en este campo y que pudiera aportar una perspectiva capaz de integrar y explicar los diferentes datos, congruentes o no. La investigación, por tanto, se encontraba aún en una fase de acercamiento al objeto de estudio, observando los fenómenos más que explicándolos, y apoyándose en el mejor de los casos en las investigaciones anteriores sobre otra clase de ocio audiovisual, como los estudios sobre la influencia de la televisión o el cine.

2.5. 1990: la década de las consolas

Hacia el final de los años 80 el liderazgo de las videoconsolas domésticas era ya una realidad consolidada, habiendo conseguido esta clase de plataformas desplazar poco

a poco al mundo de las máquinas arcade y los salones recreativos, sector que se encontraba en una situación de estancamiento en el año 1983 (Rodríguez Herrera, 2011).

El cambio de década trajo consigo, una vez más, un nuevo salto cualitativo en el mundo de los videojuegos y la tecnología que los hacía posible gracias al desarrollo de los sistemas de 16 bits, los cuales abrieron la puerta a un sinfín de nuevas propuestas y modelos impensables tan solo diez años antes. La nueva era quedó inaugurada con la llegada a Europa el mismo año 1990 de la consola *Sega Mega Drive*, tras su lanzamiento en Japón en 1988 y éxito de ventas en EE. UU. y Brasil en 1989 (Rodríguez Herrera, 2011). Fue también en 1990 cuando se presentó en todo el mundo la consola *Super Nintendo*, mucho más potente que su predecesora *Nintendo Entertainment System* y competidora directa de *Sega Mega Drive*. Las nuevas consolas también supusieron la proliferación de nuevos videojuegos que se convertirían en poco tiempo en grandes éxitos de ventas como *Sonic The Hedgehog* (Sonic Team, 1991), *Mortal Kombat* (Midway, 1992) o *Doom* (Id Software, 1993), así como numerosas continuaciones de sagas ya existentes como *Super Mario World* (Nintendo, 1990), *Metal Gear 2: Solid Snake* (Konami, 1990) o *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992) y adaptaciones de juegos de recreativas como *Street Fighter II* (Capcom, 1991).



Figura 14. Captura de pantalla de una partida de Sonic: The Hedgehog. Sega (1991)

No fue la única revolución del cambio de década; en 1989 hacía también su aparición la consola portátil *Game Boy* (desarrollada también por Nintendo), que permitía por primera vez disfrutar a sus usuarios de juegos ya clásicos como *Tetris* o *Pac-Man*, así como todo un abanico de nuevos títulos, en cualquier lugar. No obstante, su exclusividad

fue efímera, pues de forma simultánea vieron la luz otras propuestas como la *Atari Lynx* o la *Sega Game Gear* que, sin embargo, se quedaron muy lejos de alcanzar la popularidad lograda por la *Game Boy*, la cual a día de hoy continúa siendo una de las consolas más vendidas de la historia (Kent, 2001).

En 1995 la guerra comercial entre videoconsolas se recrudeció todavía más con el lanzamiento de *Play Station* (desarrollada por la todavía emergente empresa Sony), uno de los hitos más importantes en la historia de los videojuegos. Esta nueva videoconsola, que además de su procesador de 32 bits incorporaba la tecnología CD-ROM a modo de sustituto de los cartuchos como soporte de los videojuegos, fue un rotundo éxito de ventas, llegando a superar los 100 millones de unidades vendidas durante los siguientes diez años (Rodríguez Herrera, 2011). La respuesta de las hasta entonces empresas líderes indiscutibles del sector, Sega y Nintendo, no se hizo esperar. Ese mismo año se presentaría la *Sega Saturn* de 32 bits, cuyo lanzamiento se realizó de forma precipitada para hacer frente al fenómeno *Play Station*, hecho que implicó un catálogo pobre en videojuegos que malogró su salida al mercado. Tan solo un año después, Nintendo presentaría en 1996 su consola *Nintendo 64*, la cual volvía a elevar el listón tecnológico hasta el procesador de 64 bits (Kent, 2001).

Esta nueva generación de videoconsolas trajo consigo la aparición de los primeros títulos en 3D para esta clase de plataformas, los cuales supusieron un antes y un después en la calidad gráfica de los videojuegos y todo un punto de inflexión para el desarrollo de la industria. Juegos como *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), *Tomb Raider* (Core Design, 1996), *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996), *Golden Eye 007* (Rare, 1997), *Final Fantasy VII* (Square, 1997), *Tekken* (Namco, 1997) *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), y un largo etcétera de títulos que pronto se convertirían en auténticos clásicos.



Figura 15. Captura de pantalla de una partida de *Super Mario 64*. Nintendo (1996)

En paralelo al gran desarrollo de las videoconsolas, el universo de los juegos de ordenador también experimento un profundo auge durante la década de 1990, en consonancia con la evolución de la informática dirigida al consumo del gran público y la expansión de los ordenadores domésticos en los hogares de todo el mundo. Su tecnología, a menudo superior a la presente en las videoconsolas contemporáneas, fomentó la proliferación de infinidad de títulos innovadores diseñados exclusivamente para esta clase de plataformas, muchas veces adelantados a su tiempo no solo a nivel de calidad gráfica, sino también como pioneros en géneros hasta la fecha inexistentes o prácticamente marginales. Esto fue especialmente cierto en el caso del género de juegos de estrategia de temática bélica, gracias al lanzamiento de juegos como *Civilization* (MPS Labs, 1991), *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994), *Warcraft II* (Blizzard Entertainment, 1995), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) o *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998). Casi quince años después de la aparición de *Computer Bismark* (Strategic Simulations Inc., 1980), dichos títulos significaron el primer éxito real del género de los *wargames*, en el que la búsqueda de una representación realista de la guerra en equilibrio con una jugabilidad óptima suponía el principal objetivo de sus desarrolladores, independientemente de su ambientación en mundos de fantasía, ciencia ficción o episodios históricos.



Figura 16. Captura de pantalla de una partida de Age of Empires. Nintendo (1997)

2.6. La violencia explícita en los videojuegos. Nuevos estudios

El impresionante desarrollo tecnológico tanto en las videoconsolas como en los ordenadores personales durante la década de 1990 implicó, en consecuencia, una considerable mejora en la calidad técnica de los videojuegos de la época. Por un lado, el salto a los entornos 3D amplió significativamente el abanico de conductas que los usuarios podían realizar dentro de los juegos, pudiendo reproducirse de una manera mucho más compleja el movimiento por los escenarios del juego y la interacción con los enemigos (Kent, 2001). Por otro lado, la calidad gráfica alcanzó un nivel de detalle y complejidad desconocido hasta la fecha, lo que en muchos casos supuso una representación de la violencia de una manera totalmente explícita que buscaba el realismo por encima del todo como reclamo para el público. De esta forma, a lo largo de la década vieron la luz numerosos títulos como *Night Trap* (Digital Pictures, 1992), *Quake* (id Software, 1996) o *Carmaggedon* (Stainless Games, 1997), además de los ya mencionados *Mortal Kombat* (Midway, 1992) y *Doom* (Id Software, 1993), que desataron la polémica debido a su alto contenido violento y *gore* nunca visto hasta entonces. La presión mediática era tal que, ya en 1994, la asociación de empresas distribuidoras llamada Interactive Digital Software Association de EE. UU. y Canadá aprobó el sistema de clasificación ESRB (Entertainment Software Rating Board), el cual obligaba a los fabricantes a incluir avisos sobre el contenido violento en los videojuegos mediante un sistema de etiquetas estandarizado. Ello no evitó, sin embargo, que amplios sectores de la opinión pública continuaran abogando por su censura y control, aludiendo a los posibles efectos negativos que podía tener entre el público más joven la exposición a contenidos de esta clase.



Figura 17. Captura de pantalla de una partida de Quake. Id Software (1996)

El carácter interactivo de los videojuegos, en contraposición al papel pasivo que adquiere el usuario ante otra clase de formatos audiovisuales como el cine o la televisión, fue uno de los elementos principales para desatar la preocupación por la generalización de contenidos violentos y su posible influencia en la conducta inmediata de los jugadores, temiéndose que lo observado en ellos pudiese servir de modelo a seguir por el público. Calvert y Tan (1994) abordaron esta cuestión a través de un estudio experimental en el que pretendía observar los diferentes efectos de jugar activamente a un videojuego frente a ser mero espectador de una partida llevada a cabo por una tercera persona. Para ello se compararon dos muestras de estudiantes universitarios, cada una de ellas asignada a cada condición experimental, y se midieron con medidas pre-test y post-test los niveles de activación (a través del ritmo cardíaco, náuseas y sensación de mareo), hostilidad y pensamientos agresivos de los participantes. Los resultados revelaron que, efectivamente, la exposición aumentaba las respuestas negativas de los sujetos, especialmente en aquellos que habían jugado activamente al videojuego con contenido violento.

Resultados similares obtuvieron otros estudios en la misma línea, realizados por Irwin y Gross (1995) y Ballard y Wiest (1996) sobre muestras de jugadores más jóvenes. En el primero de ellos se incorporaron variables de impulsividad y control de la frustración, además de dos condiciones experimentales y las técnicas de observación de juego libre. En el segundo estudio se optó por manipular el grado de violencia dentro del mismo videojuego perteneciente al género de lucha (*Mortal Kombat*, Midway, 1996), controlando la aparición o no de sangre de forma explícita. De nuevo, los participantes de ambos estudios que jugaron a videojuegos con mayor contenido violento vieron incrementados sus pensamientos y conductas agresivas, así como su activación psicofisiológica, respecto a aquellos incluidos en el resto de condiciones no violentas o de control. Kirsh (1998) comprobó, a su vez, como la exposición esta clase de videojuegos también afectaba a la interpretación más hostil y agresiva del planteamiento de situaciones hipotéticas ambiguas, según los resultados obtenidos en una investigación de diseño experimental de dos condiciones de nuevo realizada con un grupo de niños pequeños.

Sin embargo, un estudio realizado por Scott (1995) ofrecía conclusiones diferentes sobre la capacidad real de los videojuegos violentos de afectar a los jugadores. Dicha investigación, en la que se cuestionaba la metodología variable y la consistencia de los resultados de los trabajos llevados a cabo hasta la fecha, establecía los rasgos previos de personalidad y agresividad de los participantes como variables independientes en el análisis de los datos obtenidos tras la aplicación de tres condiciones experimentales diferentes (basadas en videojuegos de diferentes niveles de violencia) de manera similar al procedimiento seguido por Winkel et al. (1987). En contraste con los resultados de Irwin y Gross (1995), Ballard y Wiest (1996) y Kirsh (1998), esta investigación concluyó que no existían diferencias significativas entre los tres grupos experimentales en función de su exposición a contenidos violentos, siendo más plausible explicar la variación en los niveles de agresividad de los participantes a partir de sus patrones de personalidad y diferencias individuales.

Tal y como ocurría en la década anterior, la controversia sobre el efecto negativo de los videojuegos siguió presente durante los años 1990, sin que se lograra alcanzar un acuerdo en el ámbito académico sobre si el peligro que esta clase de ocio representaba para su público, especialmente el más joven, era real, o simplemente había sido magnificado por la opinión pública y la prensa. No obstante, la existencia de un corpus empírico cada vez más amplio permitió a autores como Dill y Dill (1998) realizar los primeros meta-análisis sobre violencia y videojuegos, revisando todos los estudios sobre el tema publicados hasta la fecha, e intentando establecer una serie de conclusiones comúnmente aceptadas con el objetivo de esclarecer el estado de la cuestión y poner punto final al debate existente. Dichas conclusiones, según estos autores, sugerían que efectivamente la exposición a videojuegos violentos sí incrementaba la conducta agresiva en los jugadores, si bien se reconocía que existían inconsistencias metodológicas que impedían una posición tajante sobre el asunto. El trabajo de Dill y Dill (1998), además, también supuso un compendio de las principales teorías y marcos conceptuales que poco a poco habían ido perfilándose como los más adecuados para acercarse al fenómeno de los videojuegos, y que por tanto habían vertebrado de un modo u otro los diferentes estudios realizados hasta el momento; así, la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976), Teoría del Aprendizaje Social (Bandura, 1982) o los modelos neo-asociacionistas (Berkowitz, 1984) destacaban como los encuadres teóricos más utilizados por los investigadores de las dos últimas décadas.

Sin embargo, Dill y Dill (1998) no fueron los únicos en analizar todas las investigaciones publicadas sobre el tema con el objetivo de trazar una serie de consensos generales. Griffiths (1999) presentó, pocos meses después, un segundo meta-análisis en el que revisaba de nuevo toda la literatura existente sobre la relación entre videojuegos y conductas agresivas, y cuyas conclusiones contradecían las alcanzadas por Dill y Dill (1998). Para Griffiths (1999), los estudios disponibles no permitían establecer una relación sólida entre el consumo de esta clase de ocio y el desarrollo de comportamientos o pensamientos violentos; solo revelaban hallazgos significativos en los efectos a corto plazo aquellos trabajos realizados con niños de corta edad, e incluso en el caso de estas investigaciones las inconsistencias metodológicas y la dificultad para replicar los experimentos ponían en tela de juicio esa supuesta relación de causa y efecto. Además, Griffiths (1999) ponía en valor la posibilidad de que los videojuegos no solo no fuesen dañinos, sino que tuviesen efectos positivos siguiendo los postulados de la teoría clásica de la catarsis (p.e., Kestenbaum y Weinstein, 1985).

El punto álgido de la controversia sobre los videojuegos se alcanzó, no obstante, a raíz de uno de los sucesos tristemente más conocidos de la historia reciente de EE. UU., el cual convulsionó una vez más a la opinión pública norteamericana y por extensión al resto del mundo. El 20 de abril de 1999, dos estudiantes de último curso de la Escuela Secundaria de Columbine (Colorado) entraron portando armas de fuego en el recinto escolar y perpetraron el asesinato de 12 compañeros y un profesor, además de herir de gravedad a otras 24 personas, para después suicidarse (Brooke, 1999; Anderson y Dill, 2000). El crimen, supuestamente planeado fríamente, reavivó el debate sobre las leyes de

posesión de armas estadounidenses, el acoso en las aulas y las subculturas urbanas, pero también sobre el papel de los videojuegos violentos como inspiradores potenciales de esta clase de crímenes, debido a que ambos asesinos eran jugadores habituales del videojuego *Doom*, (Anderson y Dill, 2000).



Figura 18. Captura de pantalla de una partida de Doom. Id Software (1993)

La tragedia de Columbine, si bien lamentablemente no era el primero de estos episodios en institutos estadounidenses, fue mencionada expresamente por Anderson y Dill (2000) como justificación directa del desarrollo de un estudio doble sobre los efectos de los videojuegos. En el primero de ellos, los autores realizaron una investigación de tipo correlacional entre el consumo de esta clase de ocio y variables de delincuencia, rendimiento académico, visión del mundo, irritabilidad y agresividad, mediante la aplicación de una encuesta a 227 participantes universitarios; en el segundo, de corte experimental y basado en un estudio piloto anterior, se aplicó sobre una muestra de 110 estudiantes un diseño 2x2x2 en el que se diferenciaban como variables independientes la exposición a videojuegos violentos y no violentos, los patrones de personalidad irritable y no irritable, y el género de los participantes como responsables de la generación de pensamientos agresivos, sentimientos de hostilidad o conductas violentas. Los resultados de ambas investigaciones apoyaron las tesis de los autores, en las cuales los videojuegos, efectivamente, tenían un efecto negativo a todos los niveles (especialmente en el conductual) en sintonía con los hallazgos obtenidos por el propio Anderson y Ford (1986)

quince años antes. Además, el estudio doble de Anderson y Dill (2000) supuso una innovación a nivel teórico al emplearse el modelo GAAM (General Affective Aggression Model) como marco conceptual, el cual integraba en uno solo los enfoques predominantes hasta el momento en esta clase de investigaciones identificados por Dill y Dill (1998).

Un año después, Anderson y Bushman (2001) publicaron un nuevo meta-análisis de los trabajos realizados sobre el tema hasta la fecha, que ascendían a 35 estudios llevados a cabo con la participación de más de cuatro mil personas, según los criterios de muestreo elegidos. Al igual que Dill y Dill (1998), las conclusiones de Anderson y Bushman (2001) reforzaban la idea del efecto nocivo de los videojuegos violentos, comparándolo con los mismos efectos encontrados en el consumo de contenidos violentos en otros formatos audiovisuales (Huesmann, 1986) y en consonancia con los resultados obtenidos por los propios autores en investigaciones anteriores (Anderson y Ford, 1986; Anderson y Dill, 2000).

Una vez más, las discrepancias dentro del mundo académico no tardaron en llegar. Ese mismo año, el autor Sherry (2001) y las autoras Bensley y Van Eenwyk (2001) realizaron dos meta-análisis paralelos sobre el mismo corpus empírico, en los cuales se cuestionaba la rotundidad de las conclusiones presentadas por Dill y Dill (1998) y Anderson y Bushman (2001). En el primero de ellos, Sherry (2001) ponía el acento en las inconsistencias metodológicas y la falta de un marco teórico común a todos los estudios, así como la poca atención prestada a la posible influencia de variables moderadoras relacionadas con las diferencias individuales de los participantes en los estudios a la hora de establecer la relación de causa y efecto entre los videojuegos y las respuestas agresivas. En el segundo, Bensley y Van Eenwyk (2001) argumentaban que únicamente se podía hablar de resultados concluyentes en el caso de los estudios realizados con muestras de niños pequeños, en la misma línea de lo que ya apuntaba el meta-análisis desarrollado por Griffiths (1999). Ambos trabajos coincidían en la necesidad de ampliar la base empírica disponible antes de poder establecer una posición clara ante el fenómeno de la violencia en los videojuegos y su supuesta relación con la violencia en el mundo real.

De esta forma el debate, lejos de zanjarse, permaneció abierto con la llegada del nuevo siglo, e incluso adquiriría posiciones más extremas durante los próximos años. No es casual, por tanto, que en el año 2003 la Unión Europea respondiese a la creciente alarma social poniendo en marcha el sistema Pan European Game Information (conocido habitualmente bajo el acrónimo PEGI), a semejanza del ESRB norteamericano establecido nueve años antes. Desarrollado por la Interactive Software Federation of Europe y aún vigente hoy en día, el sistema PEGI ejerce como un sistema de clasificación de los contenidos presentes en los videojuegos, estableciendo de manera obligatoria una serie de rangos de edad recomendada para los consumidores de los títulos publicados en el mercado, además de la inclusión de información sobre la aparición de lenguaje soez, material violento, escenas de sexo, discriminación o consumo de drogas.

2.7. El cambio de siglo y la aparición de nuevos géneros

Mientras el debate sobre los efectos perjudiciales de los videojuegos se recrudecía tanto en la opinión pública como en el ámbito académico, la industria continuó su avance imparable protagonizando nuevos hitos en la historia del entretenimiento. Uno de ellos, sin duda, fue la aparición del fenómeno *Pokémon* a finales de la década de 1990, que tras su rotundo éxito en Japón llegaría al mercado occidental en 1998 (Kent, 2001). Se trataba de un juego de rol, dirigido hacia el público infantil, cuyo objetivo consistía en atrapar y coleccionar una serie de criaturas fantásticas que, además, podían batirse en duelo. El secreto de su éxito, más allá de su originalidad dentro del género, residía en su enfoque multijugador haciendo que la única manera de completar el juego fuese el intercambio con otros jugadores (gracias a su diseño en dos versiones compatibles), algo que resultaba completamente innovador. Junto con una serie de animación propia y un juego de cartas basado en la franquicia, *Pokémon* (Game Freak, 1998) se convirtió en una pequeña industria en sí mismo, alcanzando cotas de popularidad sin precedentes que perduran hoy en día, gracias a la multitud de nuevas entregas y adaptaciones de las que ha sido protagonista. El hecho de que la plataforma elegida para su lanzamiento fuese la consola *Game Boy* (junto a su versión rediseñada con pantalla a color, presentada en 1998) supuso, además, un increíble resurgimiento del sector de las consolas portátiles, pasando en tan solo un año de los 294 millones de dólares en beneficios derivados de su venta en 1997 a los 1.260 millones en 1998 en EE. UU. (Kent, 2001).

El caso de *Pokémon* no fue el único caso de juegos capaces de reinventar por sí solos los géneros existentes hasta el momento. En el año 2000 hacía su aparición el videojuego *The Sims* (Maxis, 2000), una mezcla entre simulación y estrategia, en el que los jugadores podían crear personajes de la vida cotidiana que debían encontrar un trabajo, tener una casa y establecer relaciones sociales para ser felices. Pese a la simplicidad de la idea, el juego tuvo una gran acogida entre el público – especialmente entre el femenino– debido en parte a su gran rejugabilidad, lo que desembocó en gran cantidad de entregas y continuaciones (Rodríguez Herrera, 2011). En total, la saga de *The Sims* llegó a vender 125.000 millones de copias en todo el mundo, siendo a finales de la década de 2010 la cuarta franquicia más exitosa de la historia, solo superada por *Super Mario*, *Pokémon* y *Tetris* (Rodríguez Herrera, 2011).

Otro ejemplo de sagas que marcarían un antes y un después en el sector fue el caso de *Gran Theft Auto*. Mientras que sus primeras entregas tuvieron un impacto modesto en la industria, su salto al 3D con el título *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001) cosechó un gran éxito entre el público que se mantiene hasta la fecha. No obstante, esta saga está frecuentemente rodeada de polémica y controversia, debido a que en el videojuego los usuarios encarnan el personaje de un mafioso que recorre las calles de una ciudad moderna, cometiendo toda clase de delitos y abusos mientras evita ser capturado por la policía. El alto grado de libertad que se otorga a los jugadores en un entorno verosímil, así como el realismo de sus escenarios y la violencia explícita que contienen, ha convertido a *Gran Theft Auto* en objeto de estudio recurrente desde el ámbito académico,

especialmente por sus mensajes racistas y machistas (p.e., Barret, 2006; DeVane y Squire, 2008).



Figura 19. Captura de pantalla de una partida de Grand Theft Auto: San Andreas. RockStar (2004)

Pero sin duda, el conjunto de géneros que más experimento cambios y evoluciones con la llegada del nuevo siglo fue aquel que agrupa tradicionalmente a los videojuegos de temática bélica. En el año 1999 vería la luz *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive) que junto a *Battlefield 1942* (Digital Illusions, 2002) y *Call Of Duty* (Infinity Ward, 2003) inaugurarían sus respectivas franquicias de videojuegos de disparos en primera persona (llamados coloquialmente FPS por sus siglas en inglés). Todas ellas se caracterizaban por estar ambientadas en conflictos reales de la historia contemporánea, como la Segunda Guerra Mundial o los diferentes conflictos en Oriente Medio, a diferencia de sus predecesores en el género FPS que solían enmarcarse en universos fantásticos, a excepción del célebre *Wolfenstein 3D* o la saga *Metal Gear* (e incluso ambos títulos conservaban cierta retórica de ciencia ficción). Las tres franquicias, además, se encontraban en constante competición por alcanzar el mayor grado de fidelidad con la realidad posible, tanto gráficamente como en la complejidad de las mecánicas del juego, y juntas lograron catapultar a este tipo de formato, tradicionalmente minoritario, a la lista de superventas en todo el mundo. Su realismo, de manera similar al caso de la saga *Grand Theft Auto*, las situó en el foco de la investigación académica sobre violencia, pero

también sobre narrativa histórica (p.e., Baron, 2010; Payne, 2012). No fueron, sin embargo, los únicos videojuegos con temática bélica que aparecieron en el mercado de la época y que cosecharon gran éxito en entre el público; *Counter Strike* (Valve Corporation, 1999), el cual permitía a los jugadores encarnar tanto a agentes de las fuerzas especiales como a terroristas, y *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001), ambientada en un futuro cercano en el que la humanidad debía enfrentarse a una raza alienígena, supondrían la primera entrega de sagas que también se convertirían en grandes clásicos del género FPS.



Figura 20. Captura de pantalla de una partida de Call of Duty 3. Treyarch (2006)

La aparición de esta serie de títulos tan exitosos, así como muchos otros vinculados a otras temáticas, se debió en gran medida a dos grandes factores. El primero de ellos fue la salida al mercado a principios de la década de los 2000 de una nueva generación de videoconsolas que rivalizaron en prestaciones y calidad técnica con los ordenadores domésticos. Entre ellas figuraban la *PlayStation 2* (2000) de Sony, la *GameCube* (2001) de Nintendo y la *Dreamcast* (1998) de Sega (la cual se convertiría en la última consola fabricada por la compañía), aunque no obstante la gran novedad llegó de la mano del lanzamiento de la consola *Xbox* (2001), que marcaba la entrada en el sector de la todopoderosa empresa informática Microsoft. Sin embargo, la propia competencia entre consolas hizo que pocos años después nuevos modelos fueran desarrollados por sus fabricantes, como la *Xbox 360* (2005), la *PlayStation 3* (2006) y especialmente la *Wii* (2006), la cual supondría toda una renovación del concepto de los periféricos gracias a su tecnología de detección de movimientos que situó a Nintendo a la vanguardia de la industria una vez más. Paralelamente, cientos de videojuegos nuevos fueron lanzados al

mercado aprovechando las nuevas plataformas disponibles, haciendo difícil de cuantificar el número de títulos disponibles en la época (Rodríguez Herrera, 2011).

El segundo factor determinante fue la llegada de internet. Pese a que las primeras conexiones libres fuera de los círculos universitarios datan del año 1995, no fue hasta el cambio de siglo cuando realmente esta nueva red de comunicación se extendió por los hogares de todo el mundo (Rodríguez Herrera, 2011). Internet revolucionó para siempre la forma de entender el mundo, abriendo la puerta a un universo de posibilidades en el intercambio de información y las relaciones humanas; como no pudo ser de otra forma, su impacto en el sector de los videojuegos fue brutal. Mientras que en los años 1980 y 1990 el concepto de multijugador (es decir, la interacción simultánea de varios jugadores en una sola partida) se reducía a un puñado de jugadores conectados a una consola o por red local, con la llegada de internet los usuarios podían por primera vez en la historia participar en partidas multitudinarias con cualquier persona del mundo, en lo que se conoce actualmente como “juego en línea”. Estas nuevas prestaciones no solo eran accesibles desde los ordenadores domésticos, sino que las videoconsolas de última generación también incorporaron la capacidad de conectarse a internet, disparando así la popularidad especialmente en las sagas de videojuegos FPS antes mencionadas, como *Call of Duty* y *Battlefield* gracias a sus modos multijugador.

2.7.1. El auge de los juegos de rol online

Fue precisamente la llegada de internet lo que hizo posible la aparición de un nuevo formato de videojuegos: los juegos de rol multijugador masivos en línea (comúnmente llamados MMORPG por sus siglas en inglés). Esta clase de videojuegos permitían a los usuarios adentrarse en un mundo virtual a través de un avatar donde interactuar con otros jugadores en tiempo real, en un escenario abierto a la exploración y plagado de retos o misiones que debían acometerse de manera colectiva (Ducheneaut, Yee, Nickell y Moore, 2006). A diferencia de los formatos predominantes hasta ahora, el rol multijugador introducía una nueva experiencia de juego en la que la partida adquiría una duración ilimitada, ya que se alejaban de un planteamiento lineal de la acción en varias fases para dar paso a un escenario estático que no desaparecía cuando el jugador desconectaba del mismo. Por el contrario, el videojuego continuaba activo en internet, poblado por otros usuarios que continuaban realizando infinidad de tareas disponibles, desde aquellas más rutinarias y simples, hasta cadenas de eventos que podían suponer una evolución global del juego para todos sus participantes (como el desbloqueo de zonas nuevas o la aparición de nuevos enemigos). Complementariamente, el personaje controlado por el jugador tampoco desaparecía una vez terminada una sesión, sino que permanecía en suspenso esperando una nueva conexión, momento en el cual continuaba en el mismo punto en el que se le había dejado (Ducheneaut et al., 2006). De este modo, los avatares de los usuarios experimentaban un desarrollo constante, a medida que ganaban nuevas habilidades y exploraban nuevos territorios, siendo un proceso que podía prolongarse meses o incluso años hasta alcanzar un nivel máximo de evolución, en el caso

siquiera de haberlo. A su vez, los avatares en muchos títulos podían asociarse en clanes, hermandades o clubs que quedaban guardados como parte del videojuego, creando así una comunidad *online* entre varios jugadores cuyas relaciones tenían lugar dentro de un entorno virtual. De este modo, esta clase de juegos suponían una suerte de realidad paralela, a la que un jugador podía conectarse y asumir una identidad diferente, formar parte de un grupo social distinto enmarcado en una sociedad alternativa, pasar horas realizando todo tipo de tareas y aventuras en colaboración con otros jugadores, y volver a regresar a su vida cotidiana con solo desconectar de una partida eterna que continuaba sin su presencia (Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee y Nickell, 2006).

Los videojuegos MMORPG ofrecían a sus usuarios, además, diferentes temáticas de juego. Por ejemplo, uno de sus pioneros llamado *Second Life* (Linden Research Inc., 2003) se ambientaba en un escenario que pretendía ser reflejo de la realidad contemporánea, transcurriendo en una ciudad occidental moderna en la que los jugadores podían asumir cualquier rol y llevar cualquier acción de la vida real, desde comerciar y prosperar económicamente para obtener objetos y casas de lujo, hasta participar en actividades de ocio como asistir a competiciones de carreras o exposiciones de arte (Cheal, 2007; Elías, 2009). Incluso instituciones reales tenían la posibilidad de establecer filiales dentro del videojuego, tales como religiones, ONGs o incluso partidos políticos que emplearon la plataforma para acceder a potenciales votantes (Elías, 2009).



Figura 21. Captura de pantalla de una partida de World of Warcraft. Blizzard (2005)

Sin embargo, la mayoría de los innovadores juegos MMORPG optaron por trasladar a sus usuarios a mundos de ciencia ficción, ambientados tanto en una realidad fantástico-medieval como en lejanos futuros intergalácticos. Así, el cambio de siglo trajo consigo títulos clásicos del género como *Lineage* (NCSoft, 1998), *Ragnarok Online* (Gravity Corp., 2002), *EVE Online* (CCP Games, 2003) o *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), los cuales aún a día de hoy continúan en activo con millones de usuarios y sus correspondientes avatares registrados en ellos.

En todos ellos, una vez más, la retórica bélica es el eje principal que vertebra toda la acción, las características del escenario y el rol que en él deben desempeñar los jugadores (Williams et al., 2006; Bellmunt, 2012). Tan pronto como el avatar es creado por primera vez, el usuario debe adherirse a una de las facciones enfrentadas, las cuales se encuentran en constante pugna por el control del universo de juego, y embarcarse en una trama que avanza a través de diversos escenarios de guerra y campos de batalla de forma cíclica, en la que el objetivo del juego oscila entre el propio desarrollo del avatar y la consecución de victorias y/o logros para la facción de pertenencia, a costa de la derrota tanto de personajes no jugadores como de los usuarios adversarios (Ducheneaut et al., 2006; Bellmunt, 2012).

2.7.2. Un nuevo formato: los videojuegos en los dispositivos móviles

Otra de las revoluciones tecnológicas característica de la llegada del s. XXI, además de la ya mencionada expansión de internet, fue la incursión de los dispositivos móviles en el mercado mundial. Herederos de las primeras generaciones de teléfonos móviles, al inicio de la década del 2010 el uso de los llamados *smartphones* y *tablets* se convirtió en pocos años en algo habitual en la vida cotidiana de las personas, especialmente en las sociedades occidentales. Mezcla de teléfono y ordenador personal, los *smartphones* proporcionaban acceso a internet a sus usuarios en cualquier lugar en el que se encontrasen, además de poder realizar un gran abanico de tareas antes reservadas únicamente a los ordenadores. A través de pequeños programas informáticos conocidos coloquialmente como *apps*, estos nuevos dispositivos permitían consultar el correo electrónico, procesar textos, escuchar música, realizar fotografías y, especialmente, acceder a las redes sociales y servicios de mensajería instantánea otorgando a esta clase de plataformas un impulso y una evolución difícil de imaginar unos pocos años antes.

El mundo de los videojuegos no quedó excluido de este salto cualitativo en la tecnología informática y en poco tiempo surgieron infinidad de títulos capaces de ser ejecutados en los teléfonos inteligentes, suponiendo así un nuevo formato para esta clase de ocio audiovisual que recuperaba el espíritu de las consolas portátiles de principios de la década de 1990. Videojuegos como *FarmVille* (Zynga, 2009) o *Candy Crush* (King, 2012) y sus respectivas secuelas alcanzaron gran popularidad entre el público, generando este último cerca de 500 millones de descargas solo un año después de su lanzamiento (Chen y Leung, 2015). Pero sin duda uno de los grandes hitos del momento fue la saga *Clash of Clans* (Supercell, 2012), cosechando un éxito con pocos precedentes en el género

de títulos de estrategia, además de prácticamente inaugurar un nuevo subgénero dentro de los videojuegos de este tipo (Lehtonen, y Harviainen, 2016).



Figura 22. Captura de pantalla de una partida de Clash of Clans. Supercell (2012)

Casi cien años después de que Torres Quevedo presentase al mundo su Ajedrecista, la evolución de los videojuegos a lo largo de las décadas ha sido frenética, llegando a alcanzar cotas de complejidad inimaginables por los creadores de los primeros prototipos en los años 70. Sin embargo, ejemplos como *Clash of Clans* (Supercell, 2012), un sencillo juego en el que el usuario debe guiar sus ejércitos contra las fortificaciones de sus rivales en enfrentamientos basados en un sistema de turnos, guarda ciertos paralelismos con el primigenio autómatas capaz de jugar al ajedrez. Ambos son ejemplos del estrecho vínculo de los videojuegos y la retórica bélica, suponiendo esta última adaptación de los videojuegos al formato de los dispositivos móviles un nuevo capítulo en la historia de la guerra y los conflictos militares como escenario virtual para el ocio audiovisual, en el que la violencia y el conflicto siguen siendo uno de los recursos recurrentes en los videojuegos.

2.8. El estancamiento del debate sobre violencia y videojuegos

A finales del s. XX la cuestión sobre la influencia negativa de los videojuegos sobre la conducta y personalidad de los jugadores seguía siendo objeto de una creciente preocupación, tanto en la opinión pública como en el entorno académico (Dill y Dill, 1998, Griffiths, 1999; Anderson y Bushman, 2001; Sherry, 2001; Bensley y Van Eenwyk, 2001). La aparición de los nuevos títulos como *Gran Theft Auto* o *Call of Duty* antes mencionados no hizo más que reavivar el debate, debido a su nivel de contenido explícito y violencia gráfica nunca antes visto hasta la fecha. Esta nueva revolución en el mercado de los videojuegos, unida al imparable avance de internet y la globalización de esta clase de ocio, internacionalizó el interés por este campo de estudios, destacando los primeros años de la década de los 2000 por la proliferación de investigaciones realizadas en otros contextos más allá del estadounidense, tradicionalmente dominante en esta clase de literatura académica.

En esta línea, por ejemplo, es interesante destacar el trabajo de Estalló, Masferrer y Aguirre (2001), quienes realizaron un estudio sobre una amplia muestra de usuarios españoles, con edades comprendidas entre los 13 y los 33 años, con el objetivo de identificar las posibles consecuencias a largo plazo de esta clase de ocio. Si bien Estalló (1994) ya había realizado investigaciones sobre el perfil de los jugadores de videojuegos, en este estudio se correlacionaron variables de consumo y sociodemográficas con varios cuestionarios de personalidad, hostilidad, inteligencia, estrés, ansiedad, asertividad, vulnerabilidad y trastornos patológicos. Estalló et al. (2001) concluyeron que no existía ninguna evidencia empírica que respaldase la idea de un efecto nocivo de los videojuegos en ninguna de las interacciones planteadas; las únicas diferencias encontradas fueron en cierto modo predecibles, como la mejora de actitud hacia la informática o hacia la ciencia ficción de manera directamente proporcional a consumo de este tipo de ocio.

Durante el mismo periodo, Colwell y Payne (2000) y Colwell y Kato (2003) llevaron a cabo una serie de estudios correlacionales con muestras de adolescentes de Reino Unido y Japón respectivamente, en los que se abordó la posible relación de variables sociales (por ejemplo, el número de amigos) y de personalidad (como la autoestima y la agresividad) con la preferencia y el consumo habitual de videojuegos. Los resultados referentes al aislamiento social y autoestima variaron entre las muestras de los dos países, existiendo relación entre dichas variables y el uso de videojuegos entre los niños ingleses, pero no entre los japoneses. En el caso de la agresividad y su relación con la afición a los videojuegos, sin embargo, sí se encontraron en ambos grupos correlaciones significativas estadísticamente, aunque no lo suficientemente sólidas como para poder establecer un vínculo claro; de hecho, las diferencias individuales de los participantes se revelaron mucho más eficaces a la hora de explicar la varianza de la agresividad entre los participantes del estudio que la propia exposición habitual a los videojuegos.

Otro estudio, también de corte correlacional, fue realizado esta vez sobre una muestra de niños alemanes por Krahe y Möller (2004). En él se analizaba la influencia de la exposición a videojuegos en la aceptación normativa de conductas agresivas realizadas

por terceras personas, así como la interpretación hostil de situaciones ambiguas. Los datos revelaron que el hecho de consumir de manera frecuente esta clase de entretenimiento sí ejercía un efecto negativo en la percepción de los participantes de episodios agresivos, de manera que los jugadores habituales mostraban mayor tolerancia y mayor tendencia a restarles gravedad. En el caso de las situaciones ficticias de interpretación ambigua, los aficionados a los videojuegos se mostraron más propensos a establecer interpretaciones hostiles que los no jugadores. No obstante, de nuevo las variables personales tales como el sexo tuvieron un papel determinante en la obtención de resultados, no permitiendo establecer conclusiones claras. Las autoras de esta investigación reconocían así la posibilidad de que las diferencias encontradas tuviesen más relación con los roles de género, incluyendo el nivel de preferencia y consumo de videojuegos, que con el contenido en sí de esta clase de productos audiovisuales.

De nuevo en el contexto estadounidense y adquiriendo una perspectiva más general sobre del estado de la cuestión, Anderson (2004) presentó una versión actualizada de su meta-análisis desarrollado en años anteriores (Anderson y Bushman, 2001) en la que se utilizaron un total de 44 investigaciones sobre el tema realizadas entre 1984 y 2004, incluyendo algunos estudios de su propia autoría pese a que en aquel momento aún se encontraban pendientes de publicación (p.e., Anderson y Murphy, 2003; Anderson, Carnagey, Flanagan, Benjamin, Eubanks, y Valentine, 2004). En esta nueva revisión se expusieron conclusiones muy similares, si no idénticas, a las argumentadas en su anterior edición: la exposición a videojuegos violentos se relacionaba de manera significativa y causal con el incremento de la conducta violenta, los pensamientos y sentimientos agresivos, la activación cardiovascular y la reducción de la conducta prosocial (Anderson, 2004). Su autor, además, remarcaba la amenaza potencial que los videojuegos violentos ejercían sobre la población, comparando los efectos nocivos de esta clase de entretenimiento con los problemas derivados del tabaco o las prácticas sexuales de riesgo, argumentando que la correlación encontrada entre videojuegos y conductas agresivas era más fuerte que la relación entre ser fumador pasivo y desarrollar cáncer de pulmón, o la relativa a la ausencia del uso de preservativo y la transmisión de enfermedades como el VIH. Se instaba, por tanto, a toda la sociedad a tomar conciencia del riesgo que el consumo generalizado de clase de ocio audiovisual suponía; en palabras del propio Anderson (2004):

“En otras palabras, si los jóvenes en general invirtiesen solo una pequeña cantidad de tiempo jugando a videojuegos violentos (por ejemplo, menos de 30 minutos a la semana), o si tan solo unos pocos jóvenes invirtiesen mucho tiempo jugando a esta clase de juegos (por ejemplo, uno de cada 10.000), el coste general para la sociedad sería razonablemente pequeño. Pero tal y como ha quedado documentado en varios artículos sobre este tema en concreto, así como en otros informes recientes, muchos jóvenes están jugando videojuegos violentos durante muchas horas a la semana. Cuando un gran número de jóvenes (incluyendo jóvenes adultos) se exponen a muchas horas de violencia mediática (incluyendo

los videojuegos violentos), incluso un efecto pequeño puede acarrear consecuencias sociales extremadamente grandes.” (pp. 120-121)⁷

De este modo, podría considerarse que la pregunta formulada al inicio de este capítulo se acercaba a la obtención de una respuesta clara y contundente por parte de la comunidad académica, pareciendo cada vez más indiscutible el potencial efecto negativo de los videojuegos en sus usuarios pese a que algunas investigaciones insistían en apuntar lo contrario.

Sin embargo, a raíz de esta cuestión el profesor de psiquiatría de la universidad de Harvard C. K. Olson realizaría, siguiendo un formato más ensayístico, una nueva revisión de la literatura científica disponible (Olson, 2004), poco después de la publicación del último meta-análisis de Anderson (2004). Olson (2004) comenzaba su texto con la siguiente afirmación:

“Es casi una tradición estadounidense culpar de la corrupción de la juventud a los medios de comunicación, desde las espeluznantes novelas de “literatura barata” del siglo XIX hasta las películas de gánsteres de los años 30 y los comics de horror y crímenes de los años 50... [...] Los videojuegos violentos son el medio más reciente acusado por los investigadores, políticos y prensa generalista de contribuir a los males de la sociedad. En particular, implicándolos en una serie de conocidos tiroteos.” (p. 144)⁸

De esta forma, Olson (2004) se refería a los sucesos de Columbine (Colorado), aludiendo de forma velada a la relación que Anderson y Dill (2000), Anderson y Bushman (2001) y Anderson (2004) habían establecido de manera explícita entre la criminalidad y el consumo habitual de videojuegos. La revisión del estado de la cuestión continuaba desarrollando una dura crítica a estas posiciones académicas, considerando que se basaban en conclusiones obtenidas siguiendo una lógica falaz de causa-efecto simplemente por el hecho de que dos sucesos fuesen contemporáneos en el tiempo, especialmente cuando en el análisis del perfil de los asesinos se podía encontrar otras

⁷ Traducción propia del original en inglés: “In other words, if youths spent only a little time playing violent video games (e.g.: less than 30 min per week), or if only a few youths spent a lot of time playing such games (e.g.: 1 in 10,000), then the overall cost to society would likely be fairly small. But as documented in several articles in this special issue as well as in other recent reports, a lot of youths are playing violent video games for many hours per week. When large numbers of youths (including young adults) are exposed to many hours of media violence (including violent video games), even a small effect can have extremely large societal consequences” (Anderson, pp. 120-121, 2004).

⁸ Traducción propia del original en inglés: “It’s almost an American tradition to blame the corruption of youth on violent mass media, from the lurid “half-dime” novels of the 19th century to 1930s gangster films and 1950s horror/crime comics [...] Violent video games are the most recent medium to be decried by researchers, politicians, and the popular press as contributing to society’s ills. In particular, they were implicated in a series of notorious shootings” (Olson, p. 144, 2004).

coincidencias más allá del consumo de videojuegos, (como por ejemplo un historial de trastornos depresivos, intentos de suicidio, etc.) capaces de ofrecer una mejor explicación de los crímenes (Olson, 2004). El mayor perjuicio de esta clase de afirmaciones simplistas residía, según la opinión del autor, en su influencia en la vida pública y las medidas gubernamentales de control y censura de los videojuegos, corriéndose el riesgo de tomar decisiones precipitadas motivadas por la presión mediática, y no por la evidencia científica. Olson (2004) también cuestionaba la validez metodológica no solo de los estudios disponibles, sino de los propios meta-análisis realizados hasta el momento, ya que en ellos se intentaba sistemáticamente extraer conclusiones comunes de investigaciones con diseños e hipótesis muy diferentes, teniendo éstos únicamente resultados estadísticamente significativos si se explicaban mediante el llamado tamaño del efecto, es decir, sin considerarse la varianza de los resultados dentro de cada estudio.

En 2007, C. J. Ferguson publicó dos meta-análisis distintos sobre la literatura existente en el campo de la investigación entre videojuegos y violencia, pero con diferencias metodológicas respecto a los trabajos de Anderson y Bushman (2001), Sherry (2001) y Anderson (2004). En primer lugar, limitó el estudio a los hallazgos obtenidos durante el periodo comprendido entre 1995 y 2007, argumentando como justificación para esta modificación de los criterios de muestreo el importante cambio en las características técnicas y gráficas de los videojuegos de la última década respecto a sus predecesores de los años 1980 y 1970. En segundo lugar, Ferguson (2007a, 2007b) realizó el análisis de los estudios experimentales y no experimentales de forma separada, con el objetivo de evitar sesgos en el tamaño de efecto. En tercer lugar, y quizás siendo ésta la característica más relevante de ambos meta-análisis, se incluyó un sistema de control del sesgo de publicación, concretamente el sistema “*fail-safe N*” (Rosnow y Rosenthal, 1991) que permite calcular el número hipotético de estudios con resultados nulos que debería existir en una muestra de meta-análisis capaz de anular la posible relevancia estadísticamente significativa del resto de estudios reales con resultados positivos o negativos. Además, Ferguson (2007a, 2007b) solo incluyó en su estudio aquellas investigaciones publicadas en revistas científicas con criterio de revisión por pares. De esta forma, Ferguson (2007a, 2007b) pretendía atajar una de las principales críticas a las conclusiones de Anderson y sus colaboradores: el hecho de no haberse tenido en cuenta el sesgo de publicación que, en su opinión, sufría esta clase de literatura (Ferguson, 2007a):

“[...] artículos con resultados positivos (por ejemplo, estadísticamente significativos) son seleccionados para su publicación en una mayor proporción que los artículos que reportan resultados negativos. Como resultado, la literatura existente en revisiones por pares quizás provee una muestra sesgada de todos los estudios que en realidad han sido llevados a cabo, reflejando más resultados positivos de los que realmente existen. Este sesgo puede reproducirse en los procedimientos de meta-análisis, en la medida en la que muchos de esos estudios “negativos” sin publicar pueden ser difíciles de localizar. Posiblemente este “efecto de documentos guardados en un cajón” puede ocurrir en dos niveles. En

primer lugar, los editores de las revistas pueden preferir hallazgos “positivos” para su publicación dado que éstos son más interesantes. Por tanto, los manuscritos con hallazgos “negativos” son más habitualmente rechazados para su publicación que aquellos con hallazgos “positivos”. En segundo lugar (y quizás de una forma más cínica), los propios autores quizás pueden llegar a renegar (consciente o inconscientemente) de los resultados que no se adecuen a sus hipótesis establecidas a priori. Esto puede ocurrir tanto descartando en su totalidad un estudio con resultados “negativos”, como volviendo a realizar nuevos análisis estadísticos utilizando diferentes variaciones hasta que se obtienen los resultados deseados. Esto no necesariamente implica realizar intencionadamente conductas antiéticas, pues los investigadores pueden interpretar sus resultados iniciales como “fallos” o debido a “errores” de diseño los cuales, una vez corregidos, producen los resultados esperados.” (p. 473)⁹

De esta forma, Ferguson (2007a) sostenía que los resultados de publicación estaban viéndose condicionados por la tendencia de los autores, seguramente inconsciente, a dar mayor relevancia a los hallazgos mejor aceptados por la sociedad y la opinión pública debido a su coherencia con el discurso predominante. Una vez aplicado este nuevo criterio de meta-análisis, los resultados de ambos estudios (Ferguson, 2007^a, 2007b) diferían radicalmente de los obtenidos por Anderson (2004); no se encontraba ninguna evidencia empírica significativa que sostuviese que los videojuegos se relacionasen con el desarrollo de conductas violentas o pensamientos agresivos y hostiles en sus jugadores.

En paralelo al creciente debate, y quizás precisamente con la intención de arrojar más luz sobre él, a partir de la segunda mitad de la década de los años 2000 el número de investigaciones centradas en el tema creció sustancialmente, no solo gracias a nuevos trabajos por parte de los autores ya mencionados (p.e., Carnagey, Anderson y Bushman, 2007; Ferguson et al., 2008), sino también por la labor de numerosos grupos de investigación por todo el mundo, (p.e., Weber, Ritterfeld y Mathiak, 2006; Gentile y Gentile, 2007; Ivory y Kalyanaraman, 2007; Unsworth, Devilly, y Ward, 2007; Wei, 2007; Polman, De Castro y Van Aken, 2008; Greitemeyer y Osswald, 2009; Möller y

⁹ Traducción propia del original en inglés: [...] articles with positive (i.e., statistically significant) results are selected for publication to a greater proportion than are articles which report negative results. As a result, the extant literature in peer-reviewed publications may provide a biased sample of all of the studies actually carried out, portraying more positive findings than actually exist. This bias may be passed on to meta-analytic procedures as many of those unpublished “negative” studies would likely be difficult to locate. Arguably this “file drawer effect” may happen at two levels. First, journal editors may prefer “positive” findings for publication as these are more “interesting.” Thus manuscripts with “negative” findings are more often rejected for publication than those with “positive” findings. Secondly (and perhaps more cynically) authors themselves may suppress (consciously or unconsciously) research which does not conform to their a priori hypotheses. This may occur either through suppressing an entire study with “negative” results or rerunning statistical analyses using multiple variations until the desired results are produced. This need not imply intentionally unethical behavior as researchers may rationalize the initial results as “mistaken” or due to some initial “error” on their part which, once corrected, produces the expected result”. (Ferguson, p. 473, 2007a).

Krahé, 2009). Ante tal volumen de literatura concerniente a la relación entre videojuegos y violencia, el seguimiento y descripción de cada uno de los trabajos publicados se convierte en una tarea ardua, incluso redundante, para los objetivos de la presente tesis doctoral. Como el propio C. A. Anderson argumentaría como una de las justificaciones principales para la elaboración de su siguiente meta-análisis (Anderson, Shibuya, Ithori, Swing, Bushman, Sakamoto, Rothstein y Saleem, 2010):

“La literatura en investigación sobre la violencia en los videojuegos se está expandiendo rápidamente, con nuevos estudios siendo publicados casi mensualmente. Se necesita urgentemente un meta-análisis actualizado para poder considerar adecuadamente los nuevos estudios. [...] existe un creciente corpus de investigación que emplea muestras de origen japonés, una literatura que ha pasado durante mucho tiempo desapercibida por los académicos occidentales.” (p. 156)¹⁰

De esta forma, las investigaciones de meta-análisis se convierten en una herramienta más eficaz para comprender el estado de la investigación sobre un tema de esta magnitud, frente al estudio detallado de cada uno de los estudios publicados, los cuales a menudo llegan a alcanzar un número difícil de manejar. No en vano el meta-análisis realizado por Anderson et al. (2010) incluiría un total de 136 textos científicos, cifra muy superior a los 44 seleccionados por Anderson (2004) o los 24 por Ferguson (2007a), en parte debido a la incorporación al corpus de trabajo un gran número de investigaciones realizadas en el entorno asiático. Dicho meta-análisis supondría la revisión de literatura científica sobre violencia y videojuegos más extensa hasta la fecha, caracterizándose además por su carácter intercultural y por incorporar por primera vez los estudios longitudinales, un formato de investigación que hasta el momento era relativamente infrecuente. Anderson et al. (2010) establecieron por tanto como variable independiente la exposición a videojuegos violentos, como variables moderadoras el sexo, la edad, el entorno cultural y el tipo de diseño de los estudios (experimental frente a no experimental), y como variables dependientes los pensamientos hostiles y agresivos, empatía y desensibilización, la conducta violenta y la conducta prosocial. Además, los autores tomaron medidas metodológicas para controlar el posible efecto del sesgo de publicación, como réplica directa a las críticas realizadas por Ferguson (2007a), empleando la técnica de “ajustar y completar” siguiendo las recomendaciones de Duval y Tweedie (2000).

Los resultados, en consonancia con las publicaciones anteriores de Anderson y sus colaboradores, apuntaron una vez más al efecto negativo de los videojuegos sobre las variables dependientes planteadas, evidenciando de forma significativa el efecto causal de la exposición a videojuegos en conductas y pensamientos agresivos u hostiles. El sexo

¹⁰ Traducción propia del original en inglés: “The video game violence research literature is expanding rapidly, with new studies being reported almost monthly. An updated meta-analysis is badly needed to take into account the new research. [...] there is a growing body of research using Japanese samples, a literature that has gone largely unnoticed by scholars in the West” (Anderson et al, p. 156, 2010)

de los participantes, así como su cultura, no presentaron efectos apreciables en los hallazgos empíricos, si bien el diseño de las investigaciones o la edad de los participantes sí parecían influir moderadamente en los datos obtenidos, de manera que los estudios de corte experimental y/o que emplearon muestras de edades más tempranas revelaron mayores resultados significativos. Del mismo modo, el efecto del sesgo de publicación se descartó como posible factor determinante. De esta forma, Anderson y Bushman (2001) se reafirmaban en sus posiciones en el debate sobre el riesgo potencial para la sociedad que entrañan los videojuegos violentos.

Sin embargo, para Ferguson y Kilburn (2010) el citado meta-análisis no sería suficiente para zanjar el debate. Al contrario, ambos autores realizaron una dura crítica al trabajo presentado por Anderson et al. (2010), cuestionando varios puntos clave en el proceso seguido y, en consecuencia, la validez de las conclusiones establecidas. En primer lugar, poniendo en duda la fiabilidad del método empleado para corregir el sesgo de publicación, más centrado en la inclusión de artículos pendientes de publicación (entre los cuales se incluyen muchos de la autoría del propio Anderson y sus colaboradores) o que no necesariamente han sido aceptados en sus respectivas revistas siguiendo el sistema de revisión por pares, que en controlar su efecto moderador en sí. En segundo lugar, subrayando la constante ambigüedad en el uso de conceptos clave como agresión, señalando que en la mayoría de los estudios incluidos en el meta-análisis de Anderson y Kilburn (2010) no se emplean medidas estandarizadas para la medición de esta clase de variables, lo cual imposibilita la obtención de resultados comparables y/o replicables. En tercer lugar, pero no por ello menos importante, criticando el razonamiento casi silogístico que se sigue para la valoración de los resultados, en los que el gran peso otorgado a las investigaciones de corte correlacional hace que se asuma como causal la relación entre fenómenos que simplemente se dan a la vez. De una forma casi irónica, Ferguson y Kilburn (2010) comentan:

“De hecho, centrarse en las correlaciones bivariadas es problemático, en la medida en la que éstas sobreestiman relaciones debidas a terceras variables. Los varones juegan más a videojuegos violentos y a la vez son más agresivos que las mujeres. Por tanto, la agresión tenderá a correlacionar con los videojuegos violentos, y con cualquier otra actividad típicamente masculina, como dejarse barba, tener citas con mujeres, o vestir pantalones en lugar de vestidos.” (p. 177)¹¹

Para estos autores, en definitiva, los análisis de Anderson et al. (2010) magnifican el riesgo de los videojuegos para la sociedad, dejándose llevar por la retórica general y la cada vez mayor politización del debate, en lugar de considerar el efecto que otros

¹¹ Traducción propia del original en inglés: “Indeed, focusing on bivariate correlations is problematic, as they overestimate relationships due to third variables. Males both play more VVGs and are more aggressive than females. Thus, aggression will tend to correlate with VVGs and with any other male-dominated activity, such as growing beards, dating women, and wearing pants rather than dresses” (Ferguson y Kilburn, p. 177, 2010)

elementos ajenos a esta clase de ocio pueden tener en la aparición de comportamientos antisociales entre las personas, tales como el estatus socio económico, la violencia doméstica, o el padecimiento de trastornos como la depresión, entre otros (Ferguson y Kilburn, 2010). En contra partida, C. J. Ferguson y J. Kilburn se remiten a las conclusiones obtenidas en un meta-análisis realizado por ambos autores un año antes (Ferguson y Kilburn, 2009), en el que se consideraban como válidos únicamente los estudios publicados entre 1998 y 2008 y que a su vez se centrasen en analizar las conductas agresivas reales de sus participantes, y no sus dimensiones más cognitivas o afectivas. En dicho meta-análisis, y en consonancia con aquellos publicados por Ferguson (2007^a, 2007b), de nuevo se descartan como falsas las tesis que defienden la relación de causa y efecto entre el consumo de videojuegos y el desarrollo de comportamientos violentos.

De manera casi inmediata, Bushman, Rothstein y Anderson (2010) realizaron una réplica directa al artículo de Ferguson y Kilburn (2010), abordando cada uno de los puntos criticados por dichos autores de manera vehemente. Tras dejar patente la dilatada carrera académica y labor investigadora de los tres autores, Bushman et al. (2010) acusan a sus detractores de plantear, en el caso de las críticas al manejo de sesgo de publicación, premisas directamente falsas; además de defender la fiabilidad de las técnicas de “ajustar y completar” (Duval y Tweedie, 2000), se reafirman en la necesidad de incluir en los meta-análisis la literatura susceptible de ser encontrada en capítulos de libros, disertaciones o actas de congresos, en lugar de considerar como estudios científicos válidos únicamente aquellos publicados bajo la fórmula de artículos de revistas académicas. Respecto al cuestionamiento de la influencia real de los videojuegos en el desarrollo de conductas violentas en la vida real, Bushman et al. (2010) reconocen la relativamente baja incidencia de esta clase de actos criminales, pero precisamente por dicha razón sostienen que, dada la dificultad de establecer modelos predictivos debido a los escasos episodios analizables, deben considerarse todos los factores de riesgo posibles a la hora de explicarlos. En lo referente a las inconsistencias en la definición y manejo de la medición de las variables como la agresión, se argumenta que las ambigüedades no son tan extremas, pues de ser así hubiesen quedado reflejadas en el efecto de tamaño observado a lo largo de los diferentes meta-análisis publicados en los últimos años. Por último, Bushman et al. (2010) cuestionan la calidad de los trabajos realizados por Ferguson (2007^a, 2007b) y Ferguson y Kilburn (2009) en comparación con los suyos propios, aludiendo al reducido tamaño de las muestras empleadas, así como su solapamiento, y se reafirman una vez más en su posición de que los videojuegos poseen, efectivamente, un efecto negativo en sus usuarios.

Llegados a este punto del debate, parece evidente el estado de estancamiento del estudio de la influencia negativa a nivel conductual, afectivo y cognitivo del consumo de videojuegos, en el que tanto las nuevas investigaciones al respecto como los meta-análisis publicados sobre el tema presentan ya no solo conclusiones diferentes, sino resultados directamente contradictorios. Como bien señala Exteberría (2011), la situación parece haber alcanzado un empate dialéctico entre ambas posiciones, de manera que empieza a

convertirse en un callejón sin salida en el avance del estudio de los videojuegos. Ni siquiera los trabajos longitudinales más recientes parecen ser capaces de despejar las dudas existentes y aclarar de forma definitiva las posiciones sobre el efecto dañino de los videojuegos en sus usuarios, pues diferentes investigaciones de esta índole han encontrado evidencias tanto a favor de estas tesis (p.e., Krahe y Möller 2010; Hasan, Bègue, Scharkow, y Bushman, 2013) como en contra (p.e., Adachi y Willoughby, 2011; Ferguson, San Miguel, Garza y Jerabeck, 2012; Breuer, Vogelgesang, Quandt, y Festl, 2015). De la misma forma, si se acude a los nuevos meta-análisis publicados después de 2010, así como las revisiones de literatura de corte más ensayístico, puede observarse que se repiten las mismas posiciones, defendidas habitualmente por los mismos autores y sus colaboradores, o bien por textos que se remiten directamente a los meta-análisis antes citados (Exteberría, 2011; Greitemeyer y Mügge, 2014; Krahe, 2014; Ferguson, 2015; Bushman, 2016; García, 2018).

Esta situación de bloqueo es tal, que en 2010 fue capaz de trascender los límites del simple debate académico hasta extenderse también a la esfera judicial, a través del sonado juicio conocido como Brown contra EMA (Hall, Day y Hall, 2011; Ferguson, 2013). En dicho proceso judicial, que se realizó ante el Tribunal Supremo de EE. UU., la asociación comercial de videojuegos estadounidense (EMA, por sus siglas en inglés) denunció como inconstitucional una ley promulgada por el estado de California, la cual prohibía la venta de videojuegos con contenido violento a los menores de 18 años. Durante el proceso, en el que el propio C. A. Anderson llegó a declarar como experto en el tema, (Hall et al., 2011; Ferguson, 2013), ambas partes recurrieron a la investigación empírica como parte de su defensa, lo cual escenificó el profundo desacuerdo académico y falta de consenso entre los investigadores en el campo. Finalmente, el Tribunal Supremo falló a favor de EMA, declarando en defensa de la libertad de expresión como inconstitucional la ley californiana, y concluyendo que no existía evidencia científica suficiente para demostrar la influencia negativa de los videojuegos (Hall et al., 2011; Ferguson, 2013). Independientemente del debate inevitable que se genera sobre hasta qué punto los jueces pueden estar capacitados para discernir entre cuestiones en teoría estrictamente académicas (Ferguson, 2013), el caso de Brown contra EMA es un perfecto ejemplo de las dimensiones que ha alcanzado el desacuerdo respecto al efecto negativo real que pueden causar los videojuegos sobre la población.

2.9. Implicaciones de la falta de consenso

Las consecuencias del estado actual del debate sobre violencia y videojuegos y su falta de consenso, además de producir una considerable ralentización del avance de las ciencias sociales en el campo de las nuevas tecnologías, hace que a día de hoy sea difícil posicionarse en una cuestión de una trascendencia tan grande como son los riesgos que pueden estar latentes en el ocio de millones de personas en todo el mundo. Y lo que es más grave: la incertidumbre científica deja en una precaria situación los criterios objetivos

que supuestamente deben guiar la toma de decisiones sobre asuntos de vital importancia que pueden afectar a la vida cotidiana de las personas y al funcionamiento de la sociedad en general.

¿Se deben prohibir los videojuegos violentos? ¿Es seguro permitir que los más jóvenes tengan acceso a esta clase de contenidos? ¿Representa esta clase de entretenimiento realmente una bomba de relojería que puede generar en cualquier momento un episodio como el de Columbine? Estos son solo algunos ejemplos de cuestiones que toda sociedad moderna debería hacerse, ya que las implicaciones de tomar una mala decisión pueden derivar en consecuencias funestas. Si se infravalora y se ignora un efecto nocivo de los videojuegos que se revele finalmente como real, puede estar exponiéndose a toda la población a un riesgo innecesario con repercusiones difíciles de prever. Si por el contrario se adoptan medidas más conservadoras y se regula hasta el extremo el contenido de esta clase de ocio, puede que se esté acabando de manera totalmente injustificada y alarmista con una industria y un auténtico fenómeno cultural, sentando además un peligroso precedente para la censura y el control de cualquier otra forma de expresión audiovisual, bajo la excusa de la seguridad y la protección de las personas. En cualquier caso, las ciencias sociales están fallando en su principal razón de ser: ofrecer a la sociedad una explicación objetiva, fiable y veraz sobre la realidad y los fenómenos que nos rodean.

Ante esta perspectiva, un ciudadano, un comité científico, un gobierno o un órgano judicial que en la actualidad necesite de manera inmediata tomar una decisión concreta sobre este tema se ve en la incómoda tesitura de tener que decantarse por dos posibles opciones. Una de ellas es adherirse a las tesis de que los videojuegos entrañan riesgos importantes, cuya defensa está liderada por Anderson y sus colaboradores. Adoptar esta posición conllevaría aceptar como válido el argumentario comúnmente esgrimido por este grupo de académicos para defender sus hallazgos, en el que se denosta y menosprecia el rigor metodológico de un número nada despreciable de estudios científicos y autores (p.e., Huesmann, 2010; Krahe, 2014) que afirman haber encontrado resultados que desmienten sus teorías. Si Anderson y el resto de académicos de su órbita está en lo cierto, entonces el camino a seguir es relativamente claro aunque laborioso: se debe continuar profundizando en la investigación en el campo, realizar todos los estudios posibles para reunir mayor evidencia empírica, refinando los diseños y controlando el rigor metodológico hasta el extremo, hasta despejar todas las dudas al respecto. Esto, no obstante, entraña también otros riesgos difíciles de apreciar, como la posibilidad de caer en la peligrosa deriva del escepticismo crónico hacia cualquier nuevo hallazgo que pueda poner en duda la retórica dominante, lo cual atenta de lleno contra el espíritu de la ciencia y el método científico.

La otra opción, en contrapartida, es defender los videojuegos como inofensivos, posición representada especialmente por Ferguson y sus colaboradores, lo cual de nuevo implica negar todos los trabajos que sostienen lo contrario realizados desde hace décadas por una legión de investigadores de prestigio. Pero no solo eso: aceptar las tesis de

Ferguson, incluso aunque sea solo de forma parcial, abre un nuevo interrogante científico: ¿qué mecanismos psicológicos evitan precisamente ese efecto negativo? ¿Qué serie de procesos cognitivos se dan durante la realización de una actividad tan interactiva e inmersiva como un videojuego, que permiten no solo mantener en todo momento apartado al individuo de cualquier influencia negativa, sino también generar disfrute pese a lo violento y desagradable que pueda ser su contenido? Dicho de una forma más llana: ¿cómo es posible que un jugador pueda pasarse horas y horas simulando ser un soldado, un luchador, un gánster o un héroe de fantasía, aniquilando hordas de enemigos de forma sangrienta disfrutando de la experiencia, y volver a convertirse en una persona tranquila y pacífica al acabar la partida?

Desde la presente tesis doctoral, se plantea la posibilidad de que precisamente en el estudio de los mecanismos psicológicos que anulan el efecto negativo de los videojuegos se encuentre la clave para desbloquear el debate existente. En la medida en la que esos mecanismos funcionen de manera correcta, los videojuegos se resultan inocuos para sus usuarios, tal y como sostienen las tesis de Ferguson y sus colaboradores. Y del mismo modo, en el grado en el que esos mecanismos no estén presentes o no actúen de manera adecuada los videojuegos se convierten en un riesgo potencial para los jugadores, explicándose así los hallazgos de Anderson y sus colaboradores sobre el efecto perjudicial a nivel cognitivo, afectivo y conductual de esta clase de entretenimiento.

De este modo, en el siguiente Capítulo 3 se tratará de abordar las diferentes aportaciones desde el punto de vista de la psicología social y la psicología de los medios de comunicación que pueden ayudar a comprender la gestión de los contenidos violentos en los videojuegos por parte de sus usuarios, así como predecir y valorar los posibles efectos que dicha exposición a la violencia puede acarrear, tanto en la conducta inmediata de los jugadores habituales como en la construcción de actitudes, creencias y representaciones de la violencia, los conflictos interpersonales, etc.

Capítulo 3.

La banalización de la violencia.

“Después de todo, el culpable era Hyde, y solo Hyde. Jekyll seguía siendo el mismo; volvía nuevamente a sus buenas cualidades sin aparentemente haber sufrido cambio alguno.”

El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde

Robert Louis Stevenson (1886)

3.1. El estudio de la violencia desde la perspectiva de la psicología social

Los videojuegos no son el único contexto imaginable en el que una persona puede adoptar de manera temporal una identidad diferente, imaginaria, que le permita realizar comportamientos impensables en su vida real e incluso contrarios a sus valores y principios, y posteriormente desprenderse de dicho rol y regresar a su forma de ser original sin mayores consecuencias. Los videojuegos podrían compararse, por ejemplo, con una obra de teatro, en la que el jugador/actor asume el papel de un personaje, el cual puede ser absolutamente opuesto a su personalidad fuera del escenario, y bajo cuya identidad ficticia realiza de manera simbólica una serie de comportamientos en base a un guion preestablecido. Y del mismo modo que en el teatro, cuando la representación acaba y se baja el telón o se apaga la consola, el actor/jugador sale del personaje, abandona el contexto virtual de la obra, y regresa a su antiguo “yo” de forma natural. No es necesario que el actor/jugador posea un perfil agresivo o patológico, ni que viva en una situación social de precariedad e inseguridad y de desadaptación en su vida normal, para que le sea posible transformarse en un villano, en un monstruo de ficción sin moral capaz de realizar toda serie de comportamientos censurables hacia otros personajes, sin que eso suponga una influencia negativa de su personalidad fuera del escenario, o que ello implique la reproducción de los actos malvados de su alter ego en su vida cotidiana y hacia las personas que le rodean en su día a día.

Más allá de la analogía del teatro, sin embargo, la historia de la humanidad está tristemente plagada de episodios terribles en el que ciudadanos normales y corrientes, de un nivel socioeconómico estable, poseedores de una buena educación e integrados en su sociedad y en su círculo cercano, de súbito se convirtieron en ejecutores de crueldades difíciles de imaginar hacia sus propios vecinos, perpetraron actos de extrema crudeza de forma voluntaria y sin encontrarse bajo ninguna coacción directa, para después regresar a la tranquilidad de sus hogares, de sus vidas y sus trabajos, y continuar siendo ciudadanos afables y cariñosos con sus seres queridos (Zimbardo, 2008). La diferencia entre estos capítulos negros de la historia y los videojuegos o el teatro es, obviamente, enorme, dado que los primeros ocurrieron de verdad y tuvieron consecuencias reales, mientras que los segundos no son más que una simulación, un juego, una recreación imaginaria en un mundo de fantasía, y por tanto inofensiva e inocente. No obstante, cabe preguntarse hasta qué punto los mecanismos que operan en la mente de un actor o un jugador pueden ser los mismos procesos cognitivos que estuvieron detrás de la transformación de ciudadanos modelo en seres capaces de perpetrar las mayores atrocidades, y a la vez mantener en todo momento su identidad y su personalidad a salvo, al margen de esos actos funestos.

Esa pregunta, de hecho, lleva siendo objeto de estudio desde hace décadas por las ciencias sociales como la psicología social, desde la cual se han planteado toda serie de teorías y experimentos en un intento de desentrañar los posibles elementos del contexto inmediato que pueden desencadenar en los individuos comportamientos violentos y agresivos que no inexplicables únicamente por factores socioeconómicos de carácter estructural, patrones de personalidad o diferencias individuales biológicas (Rodríguez, 2007). Ejemplos clásicos de ello son las investigaciones sobre conformidad y presión grupal realizados por Solomon Ash, o los estudios sobre la obediencia a la autoridad de Stanley Milgram (Peiró, Morales y Fernández Dols, 2004), pero quizás el que más se aproxima como punto de partida a la pregunta antes planteada sea el conocido como el experimento de la Prisión de Stanford, realizado por el psicólogo social Philip Zimbardo en 1971 (Zimbardo, Haney, Banks y Jaffe, 1986).

El experimento de la Prisión de Stanford comenzó como un estudio subvencionado por el propio ejército de los EE. UU. con propósito de investigar las dinámicas grupales que tenían lugar en las prisiones (Zimbardo, 2008). Para ello, se planteó la recreación de una prisión real en un escenario alojado en los sótanos de la Universidad de Stanford, compuesto por celdas, pasillos, salas de castigo y en definitiva todos los elementos de un centro penitenciario. A continuación, se seleccionó a un grupo de 24 jóvenes varones para que participasen en una simulación real, a modo de juego de rol, de la vida dentro de una cárcel; de forma aleatoria, a la mitad de ellos se les asignó el papel de presos y a la otra mitad el de carceleros, y a cada grupo se les dotó de indumentaria acorde a su rol: batas de tela, redes para el pelo (para simular que estaban rapados) y grilletes para los primeros, y uniformes militares y gafas de espejo para los segundos. Además, a los participantes en la condición de presos se les asignaron nuevos nombres numéricos a los que debían responder desde ese momento, y a los carceleros se les dio instrucciones de llevar a cabo cualquier estrategia que se les ocurriese para recrear

el ambiente carcelario y mantener la disciplina. Por último, los participantes presos debían permanecer permanentemente en las instalaciones, mientras que los participantes carceleros podían regresar a sus vidas cotidianas al final de sus turnos, establecidos en ocho horas. Todos los jóvenes recibieron una compensación económica diaria y, como es obvio, podían abandonar el experimento en cualquier momento si así lo deseaban (Zimbardo, 2008).



Figura 23. Participantes del experimento de la Prisión de Stanford, 1971

Pese a los primeros momentos del experimento en el que los participantes actuaban como si fuese un juego (Zimbardo, 2008), en pocas horas todos ellos empezaron a interiorizar progresivamente el rol que se les había asignado, y a ajustarse a un entorno propio de una cárcel real. Al cabo de tan solo un día, los participantes bajo el papel de carceleros empezaron a desarrollar comportamientos cada vez más hostiles y agresivos hacia sus compañeros de experimento, mostrando una inventiva alarmante para crear situaciones y castigos para los participantes en la situación de presos, especialmente a raíz de un intento de motín. Muchos de estos episodios empezaron a desencadenar serias respuestas emocionales en algunos de los presos, como ataques de ansiedad o crisis nerviosas; sin embargo, salvo un par de excepciones los participantes en la condición de presos no mostraron intenciones abandonar el experimento (incluso cuando se les aseguró que se les pagaría toda la retribución económica prevista), desarrollando una actitud pasiva y de indefensión en la mayoría de los casos. Por su parte, la conducta de los carceleros continuó siendo cada vez más sádica y cruel, imponiendo a aquellos participantes más desobedientes castigos físicos como hacer flexiones hasta la extenuación o imitar el comportamiento de un perro, y normalizando el uso de insultos como “estúpidos”, “vagos” o “lentos” (Zimbardo, 2008). El propio Zimbardo, quien había

asumido el rol de director de la cárcel y controlaba todo lo que ocurría en los sótanos de la universidad a través de un sistema de videovigilancia, empezó a mostrarse insensible a los abusos que presenciaba, incluso ante aquellos en los que la integridad física de los participantes estaba en riesgo. Fue necesaria la intervención por parte de una observadora ajena al experimento, la cual criticó duramente la deriva inmoral e inhumana que había adquirido la situación, para que Zimbardo decidiese finalmente cancelar todo el proyecto pese al haber transcurrido solo seis días de los catorce previstos.

Si bien el estudio realizado por Zimbardo ha sido objeto de críticas por otros autores, cuestionándose hasta qué punto el propio investigador no forzó en cierto modo la aparición de las dinámicas grupales que pudieron verse durante los seis días que duró la simulación (Haslam y Reicher, 2004), es indudable que el experimento de la Prisión de Stanford supuso una extraordinaria oportunidad de analizar en laboratorio aquellos procesos sociales y psicológicos que podían ser responsables de la aparición de comportamientos como las conductas de abuso físico y verbal de los carceleros y las respuestas pasivas de sus víctimas. La investigación de Zimbardo ayudó a entender fenómenos como la indefensión aprendida o la sumisión a autoridad, pero quizás su mayor aportación fue poner de manifiesto los procesos cognitivos que podían llegar a transformar a estudiantes estadounidenses de clase media en crueles carceleros insensibles al sufrimiento de los que, hasta hacía pocos días, habían sido sus compañeros: la deshumanización y la des-individualización (Zimbardo et al., 1986; Zimbardo, 2004; Rodríguez, 2007; Zimbardo, 2008), conceptos que merecen ser abordados en profundidad.

3.1.1. El proceso de deshumanización

El concepto de deshumanización es un constructo desarrollado en el ámbito de la psicología social que frecuentemente aparece en los modelos teóricos para explicar diferentes fenómenos de conflicto intergrupales e interpersonales, entendiéndose como un mecanismo legitimador de la violencia y el abuso. Es por tanto común encontrarlo como uno de los elementos clave en los estudios y disertaciones académicas sobre episodios de violencia racial y étnica, violencia de género y objetivación de la mujer, o discriminación hacia personas con discapacidad, entre muchos otros (Haslam, 2006; Rodríguez, 2007). Sin embargo, no existe a día de hoy una definición del término que permita establecer una delimitación clara y concisa de los componentes que forman dicho concepto, debido en gran medida a las diferentes perspectivas adoptadas para su estudio por diversos autores, los cuales destacan determinadas facetas sobre otras (Haslam, 2006).

En este sentido, por ejemplo, Bar-Tal (1990) describe el término deshumanización como la atribución de características extremadamente negativas e indeseables a un grupo de personas, generalmente un colectivo marginal o minoritario, por parte de un segundo grupo más amplio y hegemónico. Esta atribución se realiza mediante el etiquetamiento sistemático de dicho grupo en categorías no humanas negativas, como alimañas, objetos

de desecho o enfermedades (por ejemplo, refiriéndose a ellos como ratas, escoria, virus, etc.), o a partir de comportamientos moralmente inaceptables (por ejemplo, calificándoles de ladrones o viciosos) que a su vez se asocian con emociones negativas y de rechazo. De esta forma, el grupo dominante legitima la exclusión en aras de su propia protección, justificándose además toda clase de medidas culturales e institucionales para mantener al colectivo deshumanizado fuera de la sociedad (Bar-Tal, 1990; Rodríguez, 2007).

Por otro lado, la deshumanización también puede entenderse como el proceso de despojar a un individuo o a un colectivo de su condición de humanos, es decir, negando su consideración de persona, y por tanto anulando su dignidad, su identidad y especialmente sus derechos (Opatow, 1990; Bandura, 1999). Esta privación puede incluso extenderse hasta el rechazo de la individualidad en sí misma, eclipsando todo el resto de rasgos singulares que definen a una persona tras un único atributo negativo estereotípico, pasando así a considerarse al sujeto deshumanizado como un simple miembro más de un grupo antagonista, y por tanto prescindible, reemplazable e indistinguible de los demás integrantes de su misma categoría (Opatow, 1990; Bandura, 1999; Rodríguez, 2007). De esta forma, cualquier violencia o discriminación efectuada contra él o ellos queda fuera de los límites impuestos por las normas morales, ya que dichas reglas solo se aplican a aquellos considerados como *personas*, es decir, como iguales en derechos (Opatow, 1990). Este proceso se realiza frecuentemente mediante la consideración de que el comportamiento, valores y/o creencias del grupo deshumanizado son inapropiadas o impropias de la humanidad, o contradicen determinado sistema de valores ético o religioso (Struch y Schwartz y, 1989). Esto, a su vez, justifica su pérdida de estatus moral y en consecuencia cualquier medida tomada en su contra, incluyendo su eliminación. Un ejemplo de ello podría ser la violencia ejercida contra un delincuente, o en el caso del conflicto intergrupual, de una facción enemiga de la que se interpreta que pretende violar los derechos del grupo de pertenencia (por ejemplo, invadiendo su territorio, robando sus bienes o amenazando su integridad física y social). Esta concepción de la deshumanización estaría detrás del razonamiento de la supuesta justicia del “ojo por ojo” (incluso en casos extremos como la pena de muerte, en la que por ejemplo un asesino pierde automáticamente su derecho a la vida por habérselo arrebatado a otra persona) o la propia concepción de la legítima defensa, argumento tantas veces esgrimido en conflictos de magnitudes muy distintas.

Otros autores como Leyens y sus colaboradores optaron por acuñar un nuevo término para describir una concepción alternativa del término deshumanización: la *infrahumanización* (Leyens, Rodríguez Pérez, Rodríguez Torres, Gaunt, Paladino, Vaes y Demoulin, 2001; Leyens, Cortes, Demoulin, Dovidio, Fiske, Gaunt, Paladino, Rodríguez Pérez, Rodríguez Torres y Vaes, 2003). Dicho término parte de la idea de que el proceso deshumanizador es una forma más de categorización social (Tajfel, Billig, Bundy y Flament, 1971), es decir, una manera de determinar lo que significa ser *humano* a partir de un conjunto de atributos prototípicos, la cual deriva en una valoración del grado de *humanidad* de las personas y los colectivos. Estos atributos característicos de un ser humano serían elementos como la inteligencia, los sentimientos o la capacidad de usar el

lenguaje, aunque pueden variar según los criterios de cada grupo. Por tanto, en la medida en la que se perciba la presencia de estos rasgos, un individuo será considerado más o menos humano (Leyens et al. 2001). De esta forma, la violencia o la discriminación radicada en la infrahumanización no tiene por qué limitarse a conflictos con grupos marginales o a personas moralmente excluidas de una sociedad, sino que puede darse a cualquier nivel y de forma gradual. Por ejemplo, considerando a un niño pequeño menos *humano* que un adulto solo por el hecho de tener una capacidad intelectual menor.

Por último, y completando concepción de Leyens et al. (2001), Haslam (2006) considera que la deshumanización no debe limitarse solamente a las categorías definitorias del ser humano, sino que puede extenderse también a otros atributos considerados como positivos que no sean exclusivos de la condición humana al poder observarse también en animales u objetos. Haslam (2006) distingue así de atributos exclusivamente humanos frente a atributos típicamente (pero no únicamente) de naturaleza humana, y en función de qué familia de atributos se negase a una persona o colectivo, se incurre en una forma de deshumanización u otra. Por ejemplo, considerar que una persona es maleducada o poco refinada (siendo la educación y el refinamiento rasgos exclusivamente humanos) es una forma de deshumanizar a las personas equiparándolas a un animal; por otro lado, considerar que una persona es fría y poco emotiva (un rasgo que puede definir un objeto inanimado) supone proceso de *objetivización* de la persona.

En definitiva, existen distintas perspectivas para entender y manejar el concepto de deshumanización, las cuales lejos de ser excluyentes entre sí permiten contemplar diferentes facetas o situaciones en las que puede darse dicho proceso cognitivo (Haslam, 2006; Rodríguez, 2007). No obstante, todas ellas coinciden en responder al objetivo de diferenciar a los miembros de un grupo frente a los de otro, de manera que en última instancia uno de ellos deje de considerarse perteneciente al género humano y por tanto pueda ser objeto legítimamente de cualquier tratamiento que se considere oportuno (Rodríguez, 2007).

Retomando el ejemplo del antes mencionado experimento de la Prisión de Stanford, el proceso de deshumanización ejercido sobre los participantes asignados al rol de presos puede observarse simultáneamente a través de las diferentes perspectivas. Por un lado, por la privación de su individualidad al retirarles a todos sus nombres y sus ropas personales, siendo sustituidos por números y uniformes respectivamente haciéndoles difíciles de distinguir entre sí (Opatow, 1990; Bandura, 1999). Por otro, los insultos mediante atributos negativos como “vagos” (Bal-Tar, 1990), “estúpidos” (Leyens et al., 2001) o comparaciones con perros (Haslam, 2006). En suma, todos estos mecanismos deshumanizadores situaron a los participantes presos en un estatus inferior y diferenciado del de los carceleros, los cuales efectuaron sobre ellos todo tipo de conductas vejatorias y de abuso sin aparentemente experimentar remordimientos ni conflictos morales.

Pero más allá de la simulación de Zimbardo et al. (1986), el fenómeno de la deshumanización puede observarse en multitud de contextos muy distintos entre sí, como

en los episodios de acoso escolar (Ruiz, Sánchez y Menesini, 2002), conflictos étnicos (Čehajić, Brown, y González, 2009), el trato a delincuentes (Stevenson, Malik, Totton, y Reeves, 2014) y un largo etcétera.

3.1.2. El proceso de des-individualización

El término des-individualización fue introducido por Festinger, Pepitone y Newcomb (1952) en sus trabajos sobre el efecto que la inclusión de una persona en un grupo como facilitador de la realización de conductas no normativas. Festinger et al. (1952) recogen así la idea clásica de LeBon sobre la tendencia de los individuos a comportarse de forma incivilizada y brutal cuando forman parte de muchedumbres (Singer, Brush y Lublin, 1965), idea que sería posteriormente formulada por Diener (1976) como un estado subjetivo en el que:

“El estado interno de des-individualización se caracteriza por la disminución de la capacidad de auto-percepción y auto-evaluación y una menor percepción de la evaluación proveniente de los otros. Son estos cambios internos, de acuerdo con la teoría, los que permiten la aparición de conductas inapropiadas.” (p. 497)¹²

A partir de esta acotación del término, la llamada Teoría de la Des-individualización defiende que la pérdida o difusión de la identidad personal producida por la inclusión en un grupo deriva en una anulación de los mecanismos de autorregulación de la conducta, de manera que se facilita la aparición de comportamientos socialmente inaceptables. En otras palabras, al reducirse la visibilidad individual disminuye también la conciencia de uno mismo, el sentimiento de responsabilidad y la sensación de probabilidad de recibir un castigo (Prentice-Dunn y Rogers, 1980; Guerin, 2003; Chang, 2008), de manera que la persona des-individualizada pierde el control sobre sí misma haciéndose más propensa a realizar actos moralmente cuestionables.

De este modo, el concepto de anonimato adquiere un papel nuclear en esta teoría, siendo una condición necesaria para que se dé el proceso de des-individualización (Nadler, Goldber y Jaffe, 1982); en la medida que una persona perciba que no puede ser diferenciada de los demás miembros de un grupo, menor resistencia ofrecerá a la presión grupal, a la desinhibición, la conformidad, y en general a la influencia de la conducta del resto de individuos (Diener, 1976; Diener, Fraser, Beaman y Kelem, 1976, Diener, 1977; Prentice-Dunn y Rogers, 1980). La importancia del anonimato y su vinculación a la difusión de la responsabilidad ha sido corroborada en varios estudios realizados a lo largo

¹² Traducción propia del original en inglés: “The deindividuated internal state is characterized by diminished self-awareness and self-evaluation and a lessened concern for the evaluation of others It is these internal changes, according to the theory, that allow unrestrained behavior to be released.” (Diener, p. 497, 1976)

de las últimas décadas en entornos muy distintos, desde su simulación en laboratorio (p.e., Prentice-Dunn y Rogers, 1982; Nogami, 2009) hasta su observación en deportes físicos realizados en el ámbito escolar (Rehm, Steinleitner y Lilli, 1987) como en conflictos reales como los disturbios y actos vandálicos en el contexto de los enfrentamientos en Irlanda del Norte (Silke, 2003).

No obstante, autores como Reicher, Spears y Postmes (1995) y Guerin (2003) han cuestionado la perspectiva tradicional sobre el rol protagonista del anonimato, señalando el hecho de que en muchos casos dicho fenómeno no es suficiente por sí mismo para explicar la aparición de conductas no normativas, sino que requiere además de una fuerte implicación y acuerdo con las normas del grupo por parte del individuo. Es decir, las personas pueden mostrarse resistentes a la influencia del grupo si éste las empuja a realizar acciones que contradicen de una forma directa su personalidad o sus valores, de manera que prefieran abstenerse de realizarlas, aunque se encuentren en una situación de anonimato (Postmes y Spears, 1998; Lea, Spears y De Groot, 2001). De hecho, la comunión con las normas del grupo puede ser más determinante incluso que la presencia física del grupo en sí y la consecuente presión grupal, tal y como apuntan varios estudios realizados en el contexto de las relaciones interpersonales a través de las nuevas tecnologías de la comunicación (Coleman, Paternite y Sherman, 1999; Douglas y McGarty, 2001; Lea et al., 2001).

Con el objetivo de dar respuesta a estas lagunas explicativas, en los últimos años ha cobrado relevancia el llamado Modelo de Identidad Social de los Efectos de la Desindividualización (SIDE por sus siglas en inglés) como herramienta para explicar esta clase de procesos (Reicher et al., 1995). Dicho modelo parte de los principios de la Teoría de la Identidad Social (Tajfel y Turner, 1979; Hornsey, 2008), la cual plantea que la identidad de una persona se construye en función de los grupos sociales a los que ésta pertenece o se siente pertenecer. De este modo, en función del contexto en el que un individuo se encuentre, adquiere mayor o menor relevancia la pertenencia a un determinado grupo o colectivo social frente a todos los demás que integran su identidad, fenómeno denominado comúnmente como saliencia. Una forma de ilustrar este planteamiento es la celebración de un partido de fútbol, en el que la sensación de pertenencia a un determinado equipo suele convertirse en un factor central en la identidad de un jugador o un aficionado, y en consecuencia condicionar de manera temporal su comportamiento; en cuanto ese escenario finaliza y es sustituido por otro en el que la pertenencia a un equipo concreto ya no es relevante (por ejemplo en el entorno laboral o durante una reunión familiar), dicho factor identitario pasa a un segundo plano y deja de ser un elemento protagonista en beneficio de otros (por ejemplo el puesto que se ocupa en una empresa o los lazos de parentesco).

Desde esta perspectiva de la identidad, el Modelo SIDE propone que el anonimato es un facilitador de los procesos de saliencia, es decir, si un individuo se siente anónimo en un grupo determinado al que le une un sentimiento identitario que ha adquirido temporalmente relevancia en el contexto inmediato, se mostrará más propenso a la

conformidad con las normas grupales, e incluso mostrando mayor tendencia a participar activamente en la conducta colectiva. Por ejemplo, durante una discusión sobre política en un foro de internet a menudo la ideología se convierte de súbito en el elemento central para categorizar a los internautas dentro de una posición u otra del debate (es decir, se produce un efecto de saliencia de dicha categorización); en este contexto, el hecho de sentirse anónimos en las redes puede llevar a los internautas a mostrarse más implicados con su causa, asumiendo la defensa de su postura como algo personal y adoptando una actitud mucho más beligerante de lo normal, sin necesidad de que exista la presencia de un grupo de pertenencia que les presione activamente. Dicho de otra manera, el anonimato produce que la persona base su identidad fundamentalmente en la pertenencia a un determinado colectivo debido a la ausencia de otras categorías sociales que la definan y, por tanto, su percepción de sí misma pasa del plano individual al grupal, lo que a su vez genera una tendencia mayor a comportarse conforme a las normas grupales vigentes en cada situación (Lea et al., 2001; Spears, 2017).

En resumen, la des-individualización supone un proceso por el cual una persona relativiza o se distancia de la responsabilidad de sus actos si percibe que su identidad personal queda diluida en un grupo y/o se ve eclipsada por una identidad anónima o diferente. Dicha falta de responsabilidad o consecuencias puede derivar en la realización de comportamientos que de otra forma se considerarían inadecuados o incongruentes con la personalidad y forma de ser de un individuo.

Regresando de nuevo al ejemplo ilustrativo del experimento de la Prisión de Stanford, la conducta agresiva de los participantes que desempeñaron el papel de carceleros puede explicarse mediante este proceso, ya que dichos estudiantes experimentaron una ocultación de su identidad personal bajo un uniforme y unas gafas de espejo a modo de máscara, para a continuación verse inmersos en una dinámica grupal que exigía de ellos esa clase de comportamientos violentos. Muchos de estos participantes, una vez que finalizó el estudio, se sintieron arrepentidos de su conducta, y declararon que sentían que se habían dejado arrastrar por el personaje que representaban, incluso dejando la responsabilidad de sus actos en manos de los directores del experimento y limitándose a actuar como creían que se esperaba de ellos, aunque eso implicase comportamientos que contradecían sus valores morales o su forma de ser en su vida normal (Zimbardo, 2008).

3.1.3. La Teoría de la Desconexión Moral. Una perspectiva integradora

Tomando como punto de partida los conceptos anteriormente expuestos, el psicólogo canadiense Albert Bandura y sus colaboradores (Bandura, Barbaranelli, Caprara, y Pastorelli, 1996; Bandura, 1999, 2002) propusieron la Teoría de la Desconexión Moral a modo de modelo integrador de los procesos responsables de la aparición de conductas agresivas y violentas únicamente a partir de elementos del contexto inmediato. Según este modelo, existen diferentes mecanismos cognitivos

capaces de lograr que un individuo lleve a cabo una conducta que contradice sus valores personales, sus creencias y sus actitudes, sin que se produzca una disonancia, es decir, un conflicto interno entre dos pensamientos o sentimientos contrapuestos y excluyentes. En otras palabras, las personas son capaces de *desconectar* su moral en determinadas situaciones, en muchos casos de forma inconsciente, en la medida que realicen determinadas reinterpretaciones de la realidad que en última instancia justifiquen o legitimen la comisión de comportamientos “excepcionales”, es decir, fuera de las conductas normativas. Dichas reinterpretaciones pueden deberse tanto a un reajuste de los procesos de auto-evaluación de la propia conducta, como a una reconstrucción negativa de la víctima de las supuestas conductas no normativas. A este respecto, para Bandura (1999, 2002) cabe distinguir entre los siguientes conceptos:

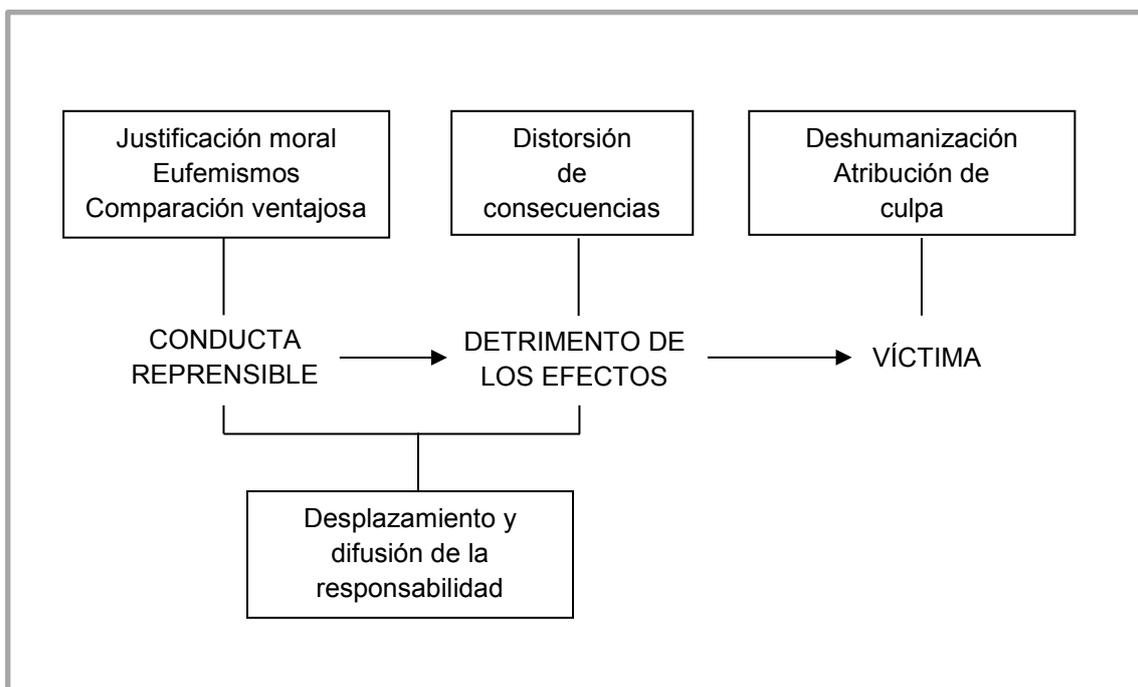
- a) **Justificación moral.** Establecimiento de razones y argumentos que apoyan y legitiman la realización de actos violentos y la generación de daños a terceras personas, en pro de la defensa de una causa justa o socialmente aceptada, como la defensa de unos valores, del honor, etc.
- b) **Uso de eufemismos.** Empleo de determinadas palabras o etiquetas alternativas para describir un acto violento de una forma menos agresiva, dura o directa y por tanto más suave y aceptable moral y socialmente al desviarse la atención de su verdadero significado. Por ejemplo, sustituir el verbo “matar” por otros términos como “eliminar”, “anular” o “neutralizar”.
- c) **Comparación ventajosa.** Contraste de los actos violentos propios con otros de mayor gravedad o consecuencia, ya sea de forma hipotética o refiriéndose a conductas realizadas por otras personas. De esta manera se relativiza el posible daño causado respecto a otros escenarios peores, quedando así justificada la violencia al hacerla preferible a otras opciones.
- d) **Desplazamiento de la responsabilidad.** Atribución de la responsabilidad de cometer un acto moralmente reprobable a dirigentes, líderes o autoridades, de manera que la persona justifica su conducta aludiendo al cumplimiento de unas órdenes emitidas por terceras personas, no a su propia voluntad de cometer tal acto.
- e) **Difusión de la responsabilidad.** Minimización del papel protagonista de la persona en la ejecución de un acto violento, provocando que el peso de la decisión recaiga sobre otras personas o grupo de personas de manera que ninguna de ellas sea responsable de manera directa o única.
- f) **Distorsión de las consecuencias.** Minimización, infravaloración o negación del daño causado tras realizar un acto violento, de forma que al

carecer éste de consecuencias a considerar se anula el dilema moral consecuente.

- g) **Deshumanización.** Despojamiento de la condición de persona, la dignidad y por tanto de los derechos inherentes de un individuo, de manera que deje de ser considerado como un igual por el perpetrador del acto violento eliminando así la culpabilidad por el daño causado.
- h) **Atribución de la culpa.** Atribución a la víctima de la responsabilidad de sufrir un acto violento, argumentándose que ha habido una provocación previa, se ha forzado al agresor a su realización involuntaria, o incluso existe su merecimiento como castigo por una conducta negativa en el pasado.

Estos ocho conceptos denominados habitualmente como mecanismos de desconexión moral funcionan, además, en asociación unos con otros, influyendo en la conducta del individuo en puntos diferentes del proceso de desconexión moral (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999, 2002). De este modo, dichos mecanismos pueden a su vez agruparse en cuatro grupos o factores principales, en función de sobre qué elementos incidiesen de manera conjunta.

Figura 24. Mecanismos de desconexión moral



Fuente: Bandura, (1999)

Así, en primer lugar actúan de forma conjunta la a) justificación moral, b) el uso de eufemismos y c) la comparación ventajosa, en la medida en la que estos tres mecanismos reinterpretan la conducta a realizar como no reprobable o reprochable al legitimar de un modo u otro la necesidad de llevarla a cabo. Esta reevaluación del comportamiento no normativo también se produce, en segundo lugar, de forma complementaria a través del d) desplazamiento y e) difusión de la responsabilidad del individuo sobre sus propios actos, al suponer estos procesos una manera de eximir a la persona del control de sus propias acciones. A su vez, la negación de la responsabilidad, incide en la infravaloración o detrimento de los efectos negativos de la conducta a realizar, aspecto que en tercer lugar también se ve afectado directamente por la f) distorsión de las consecuencias. Por último, los mecanismos restantes de g) deshumanización y h) atribución de culpa recaen directamente en la representación sesgada de la víctima, complementándose para atribuir a la misma el merecimiento legítimo de una agresión.

De este modo, la Teoría de la Desconexión Moral ejerce como un modelo en el que se incluyen los diferentes procesos cognitivos responsables de la aparición de conductas que, en circunstancias normales, serían censuradas por la propia persona a través de sus valores morales sin necesidad de la aplicación de mecanismos externos de coerción ni control del comportamiento. Como ya se ha mencionado anteriormente, además, el proceso de desconexión moral se caracteriza por tener un carácter temporal; es decir, puede *activarse* de una manera muy inmediata, solo bajo ciertas circunstancias excepcionales y/o únicamente sobre ciertos colectivos o individuos concretos. No implica, por tanto, cambios profundos en los rasgos de personalidad, ni supone un proceso de aprendizaje y adquisición de nuevos patrones conductuales estables de la persona. Por el contrario, en la mayoría de los casos su desencadenamiento puede estar influido por agentes presentes en el entorno del individuo, si bien ciertos mecanismos tienen un origen interno relacionado con las creencias, estereotipos y representaciones de la realidad de la persona, especialmente en caso de la deshumanización o la justificación moral (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999, 2002).

La propuesta de Bandura y sus colaboradores, en definitiva, supone un marco conceptual y teórico con una utilidad ampliamente contrastada, habiendo recibido el aval de numerosas investigaciones en diversos campos que tomaron como punto de referencia la Teoría de la Desconexión Moral, tal y como se detalla en profundidad en apartados subsiguientes de la presente tesis doctoral.

3.2. “Jugando a matar”. Psicología social, violencia y videojuegos

A lo largo de los epígrafes anteriores se ha expuesto las diferentes teorías y modelos propuestos desde la psicología social para explicar la aparición de determinados comportamientos agresivos y violentos en personas o colectivos que normalmente se comportan de manera pacífica y ajustada a una serie de reglas morales. De este modo, la

influencia del contexto grupal, el anonimato y la categorización de los individuos objeto de la agresión como merecedores de la misma se perfilan como potentes mecanismos capaces hacer emerger la peor faceta de las relaciones humanas, situando a sus protagonistas en una vorágine en la que se puede llegar a legitimar y permitir las mayores atrocidades imaginables.

Pero cuando esa “tormenta” cognitiva amaina, las personas que ella se vieron involucradas a menudo aborrecen de su propio comportamiento, o incluso niegan tajantemente su participación voluntaria en tales acontecimientos (Zimbardo, 2008). Los procesos de desconexión moral podrían compararse, de un modo metafórico, con la pócima elaborada por el personaje del Doctor Jekyll perteneciente a la novecientista novela de ficción escrita por Robert Louis Stevenson, cuya ingesta transforma al benigno y pacífico protagonista en su alter-ego vicioso y sin escrúpulos llamado Mr. Hyde, quien es capaz de cometer toda clase de fechorías al amparo de su nueva identidad. Cuando los efectos del terrible elixir se disipan, el Doctor Jekyll recupera su antigua personalidad, para descubrir con horror las consecuencias de unos actos que no reconoce como propios.

Sin embargo, en la mayoría de las situaciones planteadas por la psicología social en las que los mecanismos de desconexión moral hacen su aparición, las personas en ellas involucradas inicialmente no buscaban activamente cometer actos violentos o inmorales. Probablemente, ninguno de los participantes bajo el rol de carcelero del experimento de la Prisión de Standford se imaginaba a sí mismo cometiendo tales crueldades hacia sus compañeros cuando fueron reclutados por Philip Zimbardo, ni acudieron con la morbosa intención previa de dar rienda suelta a sus ansias de causar daño a sus semejantes; ninguno de ellos pensaba actuar de forma violenta, pero la situación terminó arrastrándoles sin darse cuenta a comportarse de forma reprochable.

En cambio, en el caso de los videojuegos violentos, los jugadores saben de ante mano qué conductas y comportamientos virtuales se va a exigir de ellos una vez que comience la partida. Cuando un consumidor adquiere una copia de un título como *Call of Duty*, sabe perfectamente cuál va a ser su misión; sabe que tendrá que empuñar un arma y sabe que tendrá que disparar a sus enemigos hasta su muerte. Cuando un jugador inicia una partida a un juego de lucha como *Mortal Kombat*, es consciente de que la única forma de alcanzar la victoria es mediante la derrota violenta de su oponente; no se ve envuelto sin darse cuenta en una situación virtual en la que la conducta agresiva termina imponiéndose como única alternativa posible. Dicho de otra forma, los jugadores se prestan voluntariamente a participar en actividades y situaciones que se saben de ante mano impregnadas de violencia y conflicto, y pese a ello buscan activamente su consumo y presumiblemente hallan disfrute en ellas. ¿Qué lleva, entonces, a una persona a participar deliberadamente en un juego en el que sabe que tendrá que realizar conductas violentas y agresivas potencialmente contrarias a sus valores morales?

Una primera hipótesis susceptible de argumentarse para intentar dar respuesta a esta pregunta es sostener que quizás los contenidos violentos son un elemento atractivo en sí mismos. Es decir, plantear la posibilidad de que los usuarios vean como algo

deseable la violencia explícita presente en esta clase de ocio, y por ello lo consuman de manera recurrente ya sea como forma de entretenimiento (Olson, 2010; Hartmann, Möller y Krause, 2014a), ya sea por su efecto de generar un estado de catarsis tras liberar una agresividad contenida en otros contextos (Kestenbaum y Weinstein, 1985; Griffiths, 1999).

Sobre esta cuestión, Jansz (2005) postuló que la principal característica de los videojuegos violentos es su capacidad para generar una respuesta emocional en los jugadores, especialmente entre los usuarios más jóvenes. Dicha activación emocional puede producirse tanto en sentido positivo como negativo, en forma bien de sentimientos como la alegría o la autosatisfacción, bien de sentimientos como el miedo o la ira. Esta dimensión afectiva, unida al carácter inmersivo de los videojuegos, convierte al entorno virtual en una suerte de *laboratorio personal* donde el jugador puede experimentar con dichas emociones, aprendiendo a manejarlas y enfrentarse a ellas, o llevándolas al límite por mera curiosidad gracias a la ausencia de reglas que de otro modo impedirían la libertad total de acción, tal y como ocurre en la vida real (Jansz, 2005).

En esta línea, Przybylski, Ryan y Rigby, (2009) realizaron una serie de trabajos para intentar discernir el papel que los contenidos violentos juegan a nivel motivacional, basándose para ello en la Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 1985; Ryan y Deci, 2000) que plantea la existencia de dos factores motivacionales principales: la motivación extrínseca y la motivación intrínseca. El primero de ellos hace referencia a toda aquella motivación basada en demandas externas a la propia actividad, como la existencia de un sistema de recompensas o castigos, metas personales o normas explícitas o implícitas. El segundo factor, en cambio, implica la motivación por realizar una determinada actividad simplemente por el interés o placer de realizarla, convirtiéndose ésta en un objetivo en sí misma. La motivación intrínseca, además, se relaciona con las necesidades emocionales básicas de autonomía (el sentimiento de que una acción se realiza por propio albedrío), competencia (el sentimiento de confianza en las capacidades propias) y relación (sensación de conectar con el entorno) (Ryan y Deci, 2000). Empleando esta concepción teórica como marco de referencia, Przybylski et al. (2009) hipotetizaron que los jugadores acuden a los videojuegos violentos con el objetivo de dar respuesta a una serie de necesidades emocionales concretas, y no buscando el contenido violento en sí mismo, siendo este un mero facilitador o catalizador para lograr satisfacer dichas motivaciones emocionales. De esta forma, la motivación para jugar a videojuegos violentos se relacionaría más con la autonomía, la competencia y con la relación, y no con la violencia *per se*, siendo capaz un jugador de disfrutar en igual medida de un videojuego independientemente de si es violento o no, con tal de que viesen completadas sus necesidades emocionales.

Para poner a prueba sus hipótesis, estos autores realizaron un total de seis estudios diferentes que incluyeron dos encuestas dilatadas en el tiempo y cuatro experimentos, uno de ellos con objetivos de validación de la fiabilidad del diseño de la investigación. Sus resultados, comentados e integrados en una extensa revisión teórica en un artículo

posterior (Przybylski, Rigby y Ryan, 2010) concluyeron que en la mayoría de los casos la motivación para jugar se centraba en cumplir las necesidades emocionales, tal y como se había planteado inicialmente, de forma que los videojuegos violentos no eran más deseables que los no violentos para los participantes. El contenido violento no representaba un valor determinante en el disfrute y la motivación, suponiendo solo un contexto propicio para satisfacer las necesidades: la violencia en el juego produce conflicto y acción, los cuales dan la oportunidad al jugador de empoderarse y tomar decisiones por su cuenta, de manera que se completa la motivación intrínseca de la autonomía; proporciona también un *feedback* inmediato al usuario sobre su propia destreza en el juego, reforzando el sentimiento de competencia; de igual manera, genera un sentimiento de pertenencia al grupo y de unión ante un enemigo común, respondiendo así a la motivación de relación (Przybylski et al., 2009).

Cabe señalar que los investigadores identificaron una pequeña parte de la muestra de participantes que mostró mayor preferencia por los videojuegos violentos indistintamente de las condiciones experimentales, pero el mismo subgrupo presentó rasgos de personalidad agresivos de base que podían explicar precisamente esta predisposición a elegir el contenido violento cuando se les daba la oportunidad. En cualquiera de los casos, incluyendo este pequeño porcentaje de los participantes, la violencia se relacionó de forma nula con el disfrute, ni incrementándolo ni disminuyéndolo (Przybylski et al., 2009, 2010). En resumen, estos estudios señalaron que un jugador promedio podía disfrutar de un videojuego si veía sus necesidades motivacionales cubiertas, haciendo irrelevante la presencia o no de violencia presente en el mismo, en consonancia con los planteamientos antes mencionados de Jansz (2005).

3.2.1. Más allá de la violencia. La motivación para jugar a videojuegos

Si la hipótesis de que la violencia en sí misma ejerce como reclamo para el consumo de los videojuegos aparentemente resulta poco convincente a la luz de los datos empíricos, y consecuentemente cabe considerarla como falsa, es necesario entonces profundizar en el análisis del resto de razones que hacen tan atractiva para los usuarios esta forma de entretenimiento.

Ya en la década de 1980, Selnow (1984) reflexionaba sobre esta cuestión a raíz de sus estudios de consumo audiovisual sobre audiencias televisivas y su relación con el tiempo invertido en acudir a salones de máquinas recreativas. En dichos estudios, Selnow empleaba como pilar conceptual la Teoría de los Usos y Gratificaciones, originalmente desarrollada para el ámbito televisivo por Greenberg (1974), la cual defendía la conceptualización de los espectadores como agentes activos en la interacción con los medios audiovisuales. Es decir, bajo esta teoría los consumidores son considerados como agentes que hacen uso deliberada y voluntariamente de determinados programas de televisión, películas, series, etc., con el objetivo de satisfacer sus propias necesidades psicológicas y sociales, seleccionando unos contenidos sobre otros en función de sus

gustos, ideologías, valores y preferencias personales (Greenberg, 1974; Ruggiero, 2000). Esta concepción se opone así a la imagen tradicional del espectador como un ente que se limita únicamente a recibir información, asimilando y procesando los contenidos audiovisuales de forma pasiva, que en cierto modo recuerda a la perspectiva adoptada por los estudios sobre los efectos de los contenidos audiovisuales sobre sus usuarios, incluyendo los estudios sobre videojuegos.

Es pertinente señalar que en su estudio Selnow (1984) se centraba en analizar las motivaciones sociales que podían explicar el hecho de acudir a los salones recreativos por parte de los adolescentes (como por ejemplo pasar tiempo con los amigos), y no en las características en sí de los videojuegos que en dichos sitios se ofertaban. Pero del mismo modo, dejaba la puerta abierta a la posibilidad de que los jugadores habituales buscaran satisfacer a través de los videojuegos las mismas necesidades que les empujaban al consumo de ciertos tipos de contenidos televisivos, habiendo demostrado en una investigación anterior la existencia de una correlación positiva en el consumo de ambos formatos de ocio audiovisual (Selnow y Reynolds, 1984). De esta forma, y empleando como punto de partida los factores planteados por el propio Greenberg (1974), Selnow (1984) agrupó los resultados obtenidos en su estudio en cinco afirmaciones que resumían las opiniones vertidas por los encuestados de su estudio: a) jugar es preferible a la compañía de otras personas, b) jugar permite aprender sobre los demás, c) jugar provee de compañía, d) jugar provee de acción y activación, y e) jugar provee de una forma de evasión.

Poco después Wigand, Borstelmann y Boster (1985), basándose en los hallazgos de Selnow (1984) y de nuevo sustentándose sobre la Teoría de los Usos y Gratificaciones, propusieron una clasificación más sencilla de solo tres factores: a) excitación, b) satisfacción por una actividad bien hecha, y c) reducción de la tensión. Las tesis de Selnow (1984) y Wigand et al. (1985) se vieron reforzadas gracias a los resultados del estudio realizado por Kestenbaum y Weinstein (1985) mencionado ya en capítulos anteriores, cuyos intentos de demostrar la influencia negativa de los videojuegos no encontraron datos significativos donde apoyarse, pero sí revelaron que muchos de los adolescentes encuestados en su investigación afirmaban emplear esta clase de entretenimiento como forma de descargar su agresividad y frustración mediante un proceso de catarsis.

Años después, Myers (1990) realizaría una adaptación de estas agrupaciones a las nuevas tecnologías y formatos de videojuegos más allá de las recreativas arcade, obteniendo como factores principales motivaciones como a) la fantasía, b) la curiosidad, c) el desafío y d) la interacción. Sherry et al., (2006), actualizaron y validaron a su vez los resultados de Myers (1990), estableciendo finalmente a) la diversión, b) la competición, c) el desafío, d) la interacción social, e) la activación emocional y f) la fantasía como factores motivacionales principales en el consumo de videojuegos. Esta última agrupación se ha revelado como la más sólida y consistente hasta el momento, siendo empleada habitualmente como referencia para posteriores estudios sobre consumo

de videojuegos (p.e., De Schutter, 2011; Delwiche y Henderson, 2013; Osmanovic y Pecchioni, 2015). La propuesta de Sherry et al., (2006), a su vez, es coherente con los resultados y conclusiones de autores que parten de enfoques teóricos diferentes, ya que la búsqueda de una respuesta emocional de Jansz (2005) puede equipararse al factor e) activación emocional, y las motivaciones por autonomía, competencia, y relación de Przybylski et al. (2010) con los factores f) fantasía, c) desafío y d) interacción social, respectivamente. Se ha constatado, además, su aplicabilidad en otras culturas diferentes a la anglosajona; a este respecto cabe destacar el trabajo recientemente publicado por González Vázquez e Igartua (2018), en el cual se comprobó sobre una amplia muestra de video jugadores españoles la validez de una escala de motivos para jugar a videojuegos estructurada a partir de los diferentes factores planteados por los autores mencionados.

Huelga decir que el peso de cada uno de los cinco factores motivacionales propuestos por Sherry et al. (2006) varía en función de la edad de los jugadores (p.e., DeSchutter, 2011), su sexo (p.e., Hartmann y Klimmt, 2006; Hartmann et al., 2014a), o incluso sus variables de personalidad (Vorderer, Bryant, Pieper y Weber, 2006), tal y como establecen los principios de la Teoría de Usos y Gratificaciones que parten de la idea de que cada jugador posee unas preferencias propias que busca satisfacer. Del mismo modo, la elección de los diferentes géneros de videojuegos por parte de los usuarios responde a motivaciones diferentes, en función de su diseño u objetivos a cumplir. Sin embargo, la motivación basada en la competición y el desafío parecen gozar de mayor predominancia en general, especialmente en los juegos de contenido violento (p.e., Vorderer et al., 2006; Delwiche y Henderson, 2013).

3.2.2. Disfrutando de la violencia. La desconexión moral en los videojuegos

En suma, los estudios anteriormente mencionados sugieren la existencia de diversas motivaciones susceptibles de llevar a los jugadores a hacer uso de los videojuegos como forma de entretenimiento. Y entre todas ellas, si bien el volumen de literatura científica centrada en este fenómeno es relativamente menor respecto a otros objetos de estudio en el campo, los principales autores concluyen que la violencia no se perfila como un elemento motivacional clave, siendo la búsqueda de emociones, desafíos o interacción con otros jugadores los factores fundamentales que explican el atractivo de esta clase de ocio audiovisual (Selnow, 1984; Jansz, 2005; Sherry et al., 2006; Vorderer et al., 2006; Przybylski et al., 2010; Olson, 2010). Salvo la influencia de determinadas diferencias individuales de las personas a la hora de decantarse por la elección o el rechazo de videojuegos violentos (Przybylski et al, 2009; Lin, 2010; Hartmann et al., 2014a), los contenidos violentos parecen ser solo relevantes en la medida en la que ayuden a satisfacer otras motivaciones, sin poseer por sí mismos un efecto apreciable sobre el disfrute de los usuarios.

Sin embargo, si la violencia no supone un valor en sí misma ni su presencia en los videojuegos responde a un deseo morboso de sus consumidores, cabe retomar la pregunta

planteada con anterioridad: ¿de qué manera los jugadores de videojuegos son capaces de sobreponerse a determinados contenidos que, a priori, deberían generar rechazo debido a su carácter desagradable y violento?

Hablar de contenido violento, no obstante, no se limita solo a mostrar de forma más o menos cruda y gráfica los efectos de la violencia sobre los personajes del juego y los escenarios, como por ejemplo la presencia de elementos como la sangre y vísceras, cuerpos sin vida, explosiones y destrucción (Smith, Lachlan y Tamborini, 2003), aspectos que al fin y al cabo pueden encontrarse también en otros formatos como el cine o la televisión en los que el usuario adopta un papel más pasivo (Sherry, 2001; Etxeberria, 2011; Villanueva, Castro, Fernández y Maneiro, 2013). Dado el carácter interactivo que diferencia a los videojuegos del resto de tipos de ocio audiovisual, el contenido violento de los mismos también se relaciona con las acciones que un jugador decide libremente realizar, y que de reproducirse en la vida real acarrearían un coste moral importante. En palabras de Jansz (2005):

“En un videojuego violento, la posición del usuario de esta clase de medio audiovisual es radicalmente diferente. Es el propio jugador, y nadie más, quien decide en qué actividades se va a ver involucrado su protagonista y bajo qué condiciones. Cuando un jugador elige asesinar dentro de un videojuego, es él mismo quien comete este asesinato virtual. [...] La responsabilidad personal del jugador contrasta significativamente con la moralidad de consumir productos mediáticos que requieren una actitud pasiva, tales como una película violenta. En este último caso, un individuo puede ser cuestionado por prestarse a ver contenidos violentos, y posiblemente por disfrutar de ellos, pero nunca por haber presionado personalmente el gatillo virtual.” (p. 224)¹³

De este modo, en el contexto de los contenidos violentos en los videojuegos el acto de agredir y herir a un personaje de manera intencionada debería ser susceptible de despertar sentimientos de culpa en los jugadores, ya que supone una conducta que de ser realizada en la vida real violaría toda clase de principios y normas morales, e incluso el propio autoconcepto de la persona (Hartmann y Vorderer, 2010; Lin, 2010). Dicha culpa, de no gestionarse o anularse, teóricamente imposibilitaría el disfrute pleno del videojuego, lo cual en última instancia llevaría a su abandono. Sin embargo, a menudo los individuos activan todo un abanico de mecanismos cognitivos (de forma consciente o inconsciente) que les permiten separar o *desconectar* de forma selectiva el componente

¹³ Traducción propia del original en inglés: “In a violent video game, the position of the media user is radically different. The gamer himself, and no one else, decides what acts his protagonist will be engaged in and under what conditions. When a gamer chooses to kill within a game, he himself has committed this virtual murder. [...] The personal responsibility of the gamer is in marked contrast with the moralities of using lean back media, such as a violent film. In the latter case, one can probably be tackled about watching the violence and possibly about enjoying it, but never about having personally pulled the virtual trigger.” (Jansz, p. 224, 2005).

moral respecto de sus actos, de manera que éste no interfiriera en la ejecución de los mismos.

A tenor de esta cuestión, en opinión de Klimmt, Schmid, Nosper, Hartmann y Vorderer (2006) el manejo por parte de los jugadores de las implicaciones morales de sus actos dentro de un entorno virtual es precisamente un aspecto nuclear para entender el consumo de los videojuegos con contenidos violentos. Así, para comprender cómo se desarrolla esta gestión de las conductas supuestamente inmorales, dichos autores realizaron un interesante estudio de tipo cualitativo en el que se entrevistó en profundidad a diez jugadores habituales, siete hombres y tres mujeres de entre 16 y 34 años. Durante las sesiones de una hora de duración aproximadamente, Klimmt et al. (2006) preguntaron a los participantes sobre los pensamientos y sentimientos que experimentaban cuando jugaban a sus videojuegos violentos favoritos (entre los cuales predominaban los *FPS* de temática bélica, como *Battlefield 2*, *Medal of Honour*, o *Counter Strike*, pero también fantástica como *Quake 3*). Una de las principales afirmaciones realizadas de forma recurrente por los entrevistados fue el hecho de que la frontera entre la ficción y la vida real estaba clara y presente en todo momento, de manera que para ellos acabar con un enemigo en el videojuego era irrelevante moralmente ya que no se trataba de “una situación real” y por tanto no existían consecuencias reales (Klimmt et al., 2006, p. 317). El nivel de violencia gráfica y *gore* con la que dichos rivales eran abatidos tampoco parecía tener importancia, repitiéndose la idea de que “detrás de ese personaje no hay una persona real” e incluso que en ciertos casos todos los enemigos suelen ser tan parecidos entre sí que no se categorizaban como personas (Klimmt et al., 2006, p. 320-321). Por el contrario, los participantes consideraban que los actos de violencia efectuados dentro del juego (por ejemplo, disparar contra un enemigo) respondían simplemente a las acciones necesarias para cumplir los objetivos planteados, es decir, los jugadores no buscaban “matar” en sí a los personajes virtuales, sino simplemente “ganar la partida” (Klimmt et al., 2006, pp. 318-319). Incluso se señala que en muchos casos se acaba con los rivales simplemente como mecanismo de autodefensa, ya que si no se les eliminaban del juego atacarían al jugador causando su derrota.

Sin embargo, los entrevistados también señalaban la importancia de que el videojuego poseyese una narrativa o un argumento, especialmente en aquellos títulos en los que el jugador va avanzando por una historia, que justificase la violencia hacia los personajes. Tal y como uno de los participantes expresaba: “en esta clase de juegos el villano es siempre muy muy malo, de manera que no tienes piedad con él” (Klimmt et al., 2006, p. 319). Es más, el hecho de atacar a un personaje considerado inocente o incluso enmarcado en la facción de “los buenos” generaba malestar entre los jugadores, de manera que muchos de ellos preferían no encarnar el papel del villano (Klimmt et al., 2006, p. 320). No obstante, en lo referente a los videojuegos multijugador, esta etiquetación de los personajes entre “buenos” y “malos” adquiriría menor relevancia, ya que según los propios entrevistados el objetivo de esta clase de juegos era la mera competición contra otros jugadores. En otros casos, algunos de los entrevistados mostraban de forma frecuente el uso de eufemismos para referirse a la eliminación de los

enemigos como “acabar” o “anular”, si bien otros participantes afirmaban no tener ningún problema por emplear términos más explícitos (Klimmt et al., 2006, p. 321).

En resumen, los entrevistados expresaron que jugar a videojuegos violentos no les suponía un conflicto moral, principalmente debido a que en todo momento tenían presente que los actos violentos realizados dentro del entorno virtual no tienen consecuencias reales ya que se realizan sobre simples personajes de ficción que ni sienten ni padecen. Además, dichos actos se producen de forma instrumental y como un medio para alcanzar un fin (en este caso, ganar la partida), y no debido a un deseo genuino de infligir daño; en otras palabras, los usuarios se ven obligados por la mecánica y las reglas del videojuego a comportarse de forma violenta. No obstante, los personajes enemigos se tratan generalmente de seres malvados cuya eliminación queda justificada por el argumento y la historia del juego (Klimmt et al., 2006; Hartmann y Vorderer, 2010).

Como puede observarse a simple vista, esta serie de razonamientos justificadores de la violencia virtual expresados por los participantes puede compararse de una forma casi directa con las estrategias cognitivas que conforman la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999; Bandura, 2002), tal y como los propios Klimmt et al. (2006) señalan en las conclusiones de su investigación. Por ejemplo, el hecho de tener presente en todo momento que los personajes del juego no son reales y por tanto no sufren daños puede relacionarse con los mecanismos de deshumanización y distorsión de las consecuencias. La justificación de la conducta violenta como mecanismo necesario para ganar la partida puede relacionarse con la difusión y el desplazamiento de la responsabilidad, de manera que el jugador argumenta que se ve obligado a acabar con los enemigos por las propias reglas y diseño del juego. Del mismo modo, la afirmación de que la mayoría de los personajes antagonistas son malvados se puede vincular claramente con los mecanismos de justificación moral o atribución de culpa.

En definitiva, la activación de estos mecanismos genera la anulación del aspecto moral de perpetrar actos violentos dentro de un videojuego, de manera que los jugadores no experimentan incongruencias entre su conducta virtual y sus valores y normas personales tal y como predice la Teoría de la Desconexión Moral. Del mismo modo, si se tienen en cuenta las propias ideas expresadas por los participantes del estudio de Klimmt et al. (2006), de manera específica en el caso de los videojuegos dichos mecanismos pueden agruparse en tres grandes categorías en función de cuál sea el objeto sobre el que se realiza el proceso de desconexión, siendo estas la deshumanización, la desindividualización y la legitimación. La primera de ellas estaría referida a aquellos aspectos intrínsecos de los personajes enemigos (p.e., “no son reales”); la segunda, al papel adoptado por el propio jugador (p.e., “solo quiero ganar la partida”); la tercera, a la retórica y ambientación general a través de la cual se crea un ambiente legitimador de la violencia (p.e., “los enemigos son malvados”).

Para comprobar la validez de este planteamiento y la posibilidad de extrapolar los testimonios de los entrevistados a un ámbito más general, Hartmann y Vorderer (2010) desarrollaron posteriormente dos estudios de tipo experimental con el objetivo de analizar

más detalladamente el papel de los mecanismos de desconexión moral a la hora de facilitar el disfrute de los jugadores. En el primero de ellos, de diseño 2x2, 84 jóvenes fueron expuestos a cuatro condiciones experimentales en las que se combinaban enemigos deshumanizados y no deshumanizados con enemigos agresivos o pasivos (todo ello realizado sobre el mismo juego, perteneciente al género *FPS* fantástico). A continuación, se midió el nivel de sentimientos de culpa, emociones negativas y disfrute de los participantes. Los resultados mostraron que la variable de deshumanización no parecía ejercer ningún efecto en las variables dependientes planteadas, en parte debido a que en ambas condiciones los sentimientos culpabilidad eran casi inexistentes, produciéndose un “efecto suelo” que imposibilitó poder establecer conclusiones claras. En el caso de la agresividad o pasividad de los enemigos, tan solo se observaron diferencias en el mayor grado de emociones negativas y culpabilidad entre aquellos jugadores que se habían enfrentado a personajes inofensivos. No obstante, en un estudio muy similar Lin (2011) volvió a someter a análisis la posible influencia de la deshumanización de los enemigos en los sentimientos de culpa y disfrute de los jugadores, realizando un nuevo experimento centrado únicamente en dicha variable independiente. En esta ocasión sí se encontraron efectos significativos en las respuestas de los participantes, de manera que éstos afirmaban disfrutar más y sentir menos emociones negativas al enfrentarse a enemigos monstruosos que a enemigos humanos.

En el segundo de los experimentos de Hartmann y Vorderer (2010), también de diseño 2x2 y realizado sobre la misma muestra y con un videojuego similar, se combinó la justificación o no de la violencia (mediante el planteamiento de una narrativa en la que el jugador encarnaba a un bien a un soldado de las Naciones Unidas liberando prisioneros de un campo de tortura, o bien a uno de los torturadores de dicho campo) con la posibilidad de visualizar o no las consecuencias de sus actos violentos (de manera que en una de las condiciones los enemigos gritaban y caían abatidos, mientras que en la otra simplemente desaparecían con un sonido de timbre). Los autores observaron que cuando existía una legitimación moral para la violencia, los jugadores se sintieron menos culpables y experimentaron menos emociones negativas que aquellos que habían participado en la condición opuesta. Resultados similares fueron los obtenidos respecto a la visualización del daño causado, aunque se detectaron algunos errores metodológicos en la manipulación de dicha variable de manera que solo se pudieron establecer conclusiones parciales (Hartmann y Vorderer, 2010).

Continuando la misma línea abierta en el trabajo anterior, Hartmann, Toz y Brandon (2010) profundizaron sobre el efecto observado sobre el disfrute y la culpabilidad en el caso de la legitimación de la violencia, realizando dos nuevos estudios al respecto. En esta ocasión, sin embargo, se incluyeron variables de empatía como variable independiente, y modificaron a su vez la forma de manipular la justificación de la violencia en el segundo de ellos (sustituyendo la narrativa del soldado de las Naciones Unidas por otra en la que los participantes a eliminar bien un personaje anónimo, bien un personaje sobre el que se tenía información como su familia, su nombre, su trabajo, etc.). Los resultados, de nuevo, mostraron que la justificación de la violencia influía en la

aparición de sentimientos de culpa y emociones negativas, y por tanto en el disfrute, especialmente entre las personas con mayor empatía.

En definitiva, los estudios antes mencionados coinciden en señalar que, en la mayoría de ocasiones, los contenidos violentos son vistos como un “mal necesario” por parte de los jugadores, el cual debe ser gestionado de manera adecuada por los usuarios para disfrutar de la experiencia de juego. Los mecanismos de desconexión moral adquieren así una relevancia importante durante el desarrollo de una partida a un videojuego violento como estrategias cognitivas necesarias para anular las emociones negativas; fenómenos como la deshumanización o la des-individualización permiten al usuario centrarse en dar respuesta a sus motivos personales, sin que sentimientos como la culpa o los dilemas morales interfieran en el desarrollo normal de una partida. La representación de la violencia, por tanto, sufre a menudo un efecto de banalización en el que se suavizan o se obvian en mayor o menor medida las consecuencias de la conducta realizada dentro del juego, tanto sobre los personajes enemigos como en lo referente al propio jugador.

Por ejemplo, es evidente el hecho de que en la práctica totalidad de los videojuegos la derrota del avatar controlado por el jugador no tiene mayor consecuencia que actuar como un penalizador que obliga al usuario a repetir una vez más un episodio o fase del juego. Perder a una partida no implica en ningún caso que no se pueda jugar nunca más a dicho título; el protagonista del juego, pese a haber sido neutralizado o incluso muerto en el transcurso de una partida, no resulta anulado de forma permanente e irrevocable, sino que puede regresar todas las veces que sea necesario hasta cumplir su objetivo (Bellmunt, 2012). Simplemente, en función de las características del videojuego el usuario tendrá que retomar su actividad desde un punto más o menos anterior (en algunos casos, puede que desde el propio principio del videojuego) de la trama, o esperar un determinado periodo de tiempo antes de poder volver a jugar. No tiene cabida comparar el hecho de resultar herido en un videojuego – por ejemplo, tras recibir un disparo en una batalla virtual– con las consecuencias de sufrir un daño físico en la vida real en un entorno similar. De este modo, la representación de las potenciales consecuencias de participar activamente en un conflicto armado se realiza de manera necesariamente irreal y, en consecuencia, banalizada y suavizada en mayor o menor medida.

De igual forma, la constante representación de los enemigos como villanos merecedores de la conducta agresiva de los jugadores puede llevar a observar la violencia desde un punto de vista superficial, incluso naif, en el que su uso quede asimilado como normal o *natural* bajo ciertos escenarios o premisas. A menudo los videojuegos no reducen la justificación moral de la conducta de su protagonista simplemente incidiendo en que, en última instancia, se trata de un juego y por tanto no participan entes reales sino virtuales. Muy al contrario, la mayoría de los títulos de carácter violento persiguen la mayor inmersión posible del jugador en el universo virtual, a través del planteamiento de narrativas atractivas que motiven continuar avanzando en la trama y alcanzar los objetivos planteados. Y en base a esto, muchos videojuegos trasladan la acción a contextos donde

la violencia se presenta como parte intrínseca de los mismos, en los que no existe un conflicto moral en su uso ya que resulta la vía de actuación legítima y lógica.

Probablemente, el escenario prototípico y más frecuente en el mundo de los videojuegos donde esta clase de actuaciones tiene razón de ser desde un punto de vista moral es el entorno de un conflicto armado, una batalla o una campaña militar. A este respecto, en el siguiente capítulo de la presente tesis doctoral se profundizará sobre la legitimación y banalización de la violencia a través de la representación de la guerra, y el empleo de esta clase de retóricas bélicas como catalizadores y potenciadores de los diferentes mecanismos de desconexión moral anteriormente mencionados.

Capítulo 4

La banalización del conflicto

“En tu ordenador los videojuegos parecían la guerra. En tu televisor la guerra parecía un videojuego.”

Solo tú puedes salvar a la humanidad

Terry Pratchett (2004)

4.1. La legitimación del conflicto desde el punto de vista ludológico

El papel de la violencia en los videojuegos resulta un aspecto complejo y ambiguo en el estudio de la experiencia de juego de sus usuarios. Si bien esta clase de contenidos no son un elemento omnipresente y definitorio de este tipo de ocio dado el amplio abanico de géneros que pueden encontrarse (Bellmunt, 2012), resulta evidente que la conexión entre videojuegos y violencia es un fenómeno predominante y fácilmente observable (Anderson, 2004; Bushman, 2016). El conflicto entre dos facciones antagonistas es, con mucha frecuencia, el eje narrativo principal alrededor del cual se construye el resto de facetas de un videojuego, desde la ambientación y escenario donde sucede la acción, hasta el papel que el jugador debe desempeñar con sus consecuentes conductas asociadas. El enfrentamiento es así una suerte de *leitmotiv* presente en infinidad de títulos de características muy distintas, reproduciendo una y otra vez el cliché del héroe que debe sobreponerse a enemigos de toda índole en su camino al éxito. A veces estos enemigos son autómatas controlados por una inteligencia artificial, otras se encuentran manejados por otros jugadores; en unos casos en forma de hordas interminables, en otros como adversarios singulares y poderosos. Pero en todos ellos, la forma de alcanzar la victoria implica invariablemente no solo derrotar al enemigo demostrando más destreza o rapidez que él, como podría ser el caso de los juegos de simulación de deportes, carreras o puzzles en los que se compete por lograr una meta sin necesidad de atacar al contrario; es necesario neutralizar, eliminar o, en última instancia, matar al adversario. En otras palabras, causarle un daño físico suficiente como para impedirle de forma contundente e irreversible continuar realizando cualquier acción que amenace el avance del jugador.

Incluso en sagas de videojuegos de carácter aparentemente inocente e infantil como las franquicias de *Super Mario Bros* o *Pokémon* la lucha, la agresión y el daño sobre los personajes antagonistas es el elemento central alrededor del cual giran los demás elementos. Super Mario, pese a ser un simpático fontanero en un mundo de dragones y princesas, debe acabar con ejércitos enteros de tortugas y champiñones literalmente saltando sobre ellos para aplastarlos, empujándoles por abismos o quemándolos con fuego mágico; en *Pokémon*, aunque su historia principal tiene como protagonista a un niño que explora un mundo benigno coleccionando exóticas mascotas, una parte fundamental del videojuego se centra en emplear dichas criaturas en combates contra otros oponentes, durante los cuales no dudan en golpear, cortar, electrocutar o quemar a su adversario hasta que este se desmaya.



Figura 25. Captura de pantalla de una partida de Pokémon Edición Esmeralda (Game Freak, 2005)

Sin embargo, en una gran mayoría de títulos el enfrentamiento no se reduce a disputas entre personajes por razones personales, o gestas individuales de héroes de fantasía. Como se desarrollaba a lo largo del Capítulo 2 de la presente tesis doctoral, desde los primeros prototipos como *Space War!* de la década de 1960, hasta los títulos más recientes de *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003-2013) o *World of Warcraft* (Blizzard Ent., 2005-2012) pasando por clásicos como *Starcraft* (Blizzard Ent., 1998) o *Commandos* (Pyro Studios, 2006), la retórica bélica es una constante observable a lo largo de la historia de los videojuegos, habiendo ganado especial presencia en los últimos años. Cada vez con más frecuencia, los videojuegos más populares son aquellos en los que se encarna a un soldado envuelto en un conflicto de grandes proporciones, participando en batallas

multitudinarias en las que dos ejércitos se enfrentan por razones que no siempre están explicitadas (Breuer, Festl y Quandt, 2012). Una vez más, la propia naturaleza del contexto en el que el jugador se ve inmerso no admite otra posibilidad que una conducta agresiva enfocada a anular al adversario como requisito indispensable para cumplir con los objetivos planteados, ya sean éstos defender la nación propia de un invasor, conquistar un territorio o simplemente alcanzar una victoria sin significado aparente más allá de la propia satisfacción del éxito. Otras potenciales resoluciones alternativas, como la negociación pacífica o la convivencia entre las facciones quedan habitualmente descartadas, imperando una innegociable lógica de “ellos o nosotros” como única alternativa posible si se pretende completar el videojuego de forma satisfactoria.

Como se desarrollaba en el Capítulo 3, la realización de estas conductas violentas no está exenta de despertar en los jugadores sentimientos negativos como la culpa o el rechazo, los cuales a su vez pueden dificultar el disfrute del videojuego y por tanto llevar a su abandono. Un gran abanico de comportamientos que se exigen en los videojuegos violentos implica acciones que resultan inaceptables de irrealizables en la vida cotidiana desde un punto de vista moral para la gran mayoría de personas, y por tanto hacen necesaria la activación de distintos mecanismos de desconexión moral que faciliten esta clase de comportamientos, incluso en un contexto irreal como el mundo virtual de un videojuego. Fenómenos como la deshumanización del enemigo o la relativización de las consecuencias de los actos violentos (tanto en los adversarios como sobre el avatar del propio usuario) son algunas de las estrategias clave en este proceso de gestión de las emociones negativas; el hecho de que ninguno de los personajes del videojuego sea real, y por tanto no sufran un daño real ni duradero, hace que la violencia virtual no tenga su razón de ser en causar sufrimiento, sino en ser una herramienta más para conseguir un objetivo. En palabras de Bellmunt (2012):

“Su uso [el de la violencia] ya no es el objetivo de la dinámica del juego sino un simple medio. Los jugadores de juegos bélicos ya no disparan a la cabeza de sus enemigos para recrearse en una explosión de polígonos sangrientos sino porque es la manera más eficaz de despacharlos. [...] Sería difícil, de otro modo, justificar la existencia de un videojuego en el que el único objetivo de la experiencia multijugador fuera el infligir el máximo sufrimiento físico a los rivales.” (p. 5)

La violencia se presenta como la conducta más útil (si no la única) disponible para alcanzar una meta, siendo un simple medio para conseguir un fin en lugar de un fin en sí misma. Pasa así ser aceptada implícitamente como un elemento inherente del videojuego, cuya realización no tiene cabida cuestionarse ya que se trata de una característica definitoria del título en cuestión. Este hecho puede observarse incluso en el propio establecimiento de los diferentes géneros que agrupan a esta clase de ocio, en cuya nomenclatura se indica de forma clara a los consumidores qué clase de conductas virtuales van a tener que realizar dentro de cada producto en concreto. Por ejemplo, un jugador de

juegos pertenecientes al género disparos en primera persona (FPS) sabe de antemano que dichos títulos contemplan el uso de armas de fuego sobre los enemigos como actividad principal durante el desarrollo del videojuego, y salvo algunas célebres excepciones como la saga *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), no solo será la actividad principal sino probablemente la única posible que pueda desempeñar el usuario una vez comience la partida a la que ha elegido jugar libremente (Eskelinen, 2001; Bellmunt, 2012).

Esta falta de alternativas, esta incapacidad de elegir otra manera de jugar si se quiere alcanzar la victoria, puede entenderse como una legitimación del uso de la violencia a modo de una difusión y desplazamiento de la responsabilidad en la toma de decisiones, procesos que una vez más se enmarcan entre las diferentes estrategias de desconexión moral mencionadas con anterioridad. Dicho fenómeno de desconexión, no obstante, puede no solo implicar un mayor disfrute del videojuego, sino que puede suponer la construcción en mayor o menor medida una representación de la violencia más suavizada y banalizada. Tal y como se señalaba al final del capítulo anterior, si la violencia se presenta sistemáticamente como la única estrategia viable, a la par que se relativizan o minimizan sus consecuencias, su uso se normaliza como algo natural e inocuo, y cuya presencia forma parte de la idiosincrasia de los conflictos y enfrentamientos.

Más allá de los videojuegos en los que el jugador se ve inmerso en la vorágine del campo de batalla donde debe combatir por la supervivencia inmediata de su propio avatar, este enfoque de la violencia como parte intrínseca de un conflicto puede observarse también en los juegos del género de estrategia. En esta clase de títulos, el usuario no centra su actividad de juego en el manejo de unas armas con las que enfrentarse cara a cara con los enemigos de la facción opuesta, sino que su misión es planificar y coordinar de una forma más amplia todo el transcurso de una guerra. El establecimiento en un territorio, la obtención de recursos y la construcción de infraestructuras y edificios que permitan la creación de un ejército ocupa en gran medida la mayor parte del tiempo de juego, siendo relativamente infrecuentes los episodios en los que efectivamente se produce una batalla respecto a otros géneros. Al contrario: los enfrentamientos suelen ser solo un paso más en un círculo vicioso de acontecimientos, siendo un medio para arrebatar a la facción contraria sus propios recursos y territorios, los cuales una vez bajo control del jugador le permiten disponer de tropas más poderosas que facilitarán a su vez el acceso a nuevos recursos, y así sucesivamente.

De hecho, en muchos casos el objetivo global del juego no es necesariamente acabar con una facción enemiga en una cruenta guerra, sino que la trama se centra simplemente en el progreso tecnológico y cultural y la expansión territorial de un pueblo o una nación a lo largo de grandes periodos de tiempo. Dicho de otra forma, esta clase de títulos pueden entenderse como simuladores de civilizaciones que van desarrollándose poco a poco en un universo virtual, proceso en el que el uso de la violencia contra otros colectivos es una faceta más de la experiencia de juego. Este subgénero dentro de la estrategia se denomina comúnmente como “4X”, debido a que se basa en cuatro tipos

principales de actividades que el jugador debe desempeñar de forma cíclica: exploración, expansión, expolio y exterminio (Ford, 2016). De este modo, en primer lugar el usuario debe guiar a su facción a través de un mundo inicialmente desconocido, cartografiando el terreno y detectando los posibles recursos disponibles; a continuación, es momento de ocupar físicamente las áreas elegidas, construyendo asentamientos o bases que más adelante darán lugar a ciudades y grandes núcleos de población. De forma paralela, comienza la explotación de los recursos de la zona ocupada, los cuales se invierten en mejorar los asentamientos, la tecnología de la facción (como nuevos vehículos o infraestructuras no disponibles inicialmente) y especialmente en la creación de un ejército cuya misión es tanto la de defensa ante posibles invasores, como la de expulsar y/o exterminar a otros pueblos de territorios o recursos que el usuario desea controlar a corto plazo, reiniciándose así el proceso (Ortega, 2015; Ford, 2016).



Figura 26. Captura de pantalla de una partida de Civilization V (Firaxis Games, 2010)

En esta clase de juegos, la guerra como estrategia para resolver un conflicto sobre el control de un territorio es una posible opción al alcance del jugador, si bien suele existir la posibilidad de aplicar otras estrategias no violentas basadas en las relaciones diplomáticas y comerciales con el resto de facciones. No obstante, en la mayoría de los casos estas alternativas menos belicosas resultan insuficientes por si solas para completar el videojuego, y antes o después el propio diseño de la trama deriva en la aparición de un enfrentamiento armado (Ford, 2016). De este modo, el jugador se ve en la constante situación de elegir entre diferentes alternativas para lograr sus metas centradas en el

progreso de su facción, y si el desencadenamiento de una guerra se postula como la opción más eficaz y óptima en ese punto del videojuego, la violencia se normaliza como una herramienta absolutamente legítima y válida. Los objetivos justifican los medios para conseguirlos, sin que las consideraciones morales vinculadas a un conflicto armado ni siquiera se planteen como algo a considerar por parte del jugador.

4.2. La legitimación del conflicto desde el punto de vista narratológico

Tal y como se señalaba en el Capítulo 1 de la presente tesis doctoral, la narratología es aquella perspectiva de estudio que entiende que los videojuegos, del mismo modo que una novela o un producto cinematográfico, son obras audiovisuales donde el jugador forma parte de una trama situada en un determinado tiempo y espacio que evoluciona y avanza, en la cual unos personajes interactúan entre sí para lograr ciertos objetivos motivados por diferentes razones, y que por tanto siguen un hilo conductor que puede encuadrarse en la concepción aristotélica de planteamiento, nudo y desenlace. En otras palabras, los videojuegos *narran* a los jugadores una historia de la que ellos mismos son protagonistas, incluso en cierto modo desempeñando el rol de narrador al determinar con sus propias decisiones la evolución de los personajes y acontecimientos (Ang, 2006; García, 2006; Esnaola y Levis, 2008; Planells de la Maza, 2011; Delgado y Granados, 2012; Guanio-Uluru, 2016).

En ocasiones, esta narrativa es superficial y complementaria, funcionando más como un mero contexto o ambientación que como una historia en sí misma. Los detalles que se facilitan al jugador sobre las características de los personajes y el escenario donde tiene lugar la acción son de carácter limitado, sencillo y minimalista, respondiendo más a motivos estéticos que a la intención de transmitir una historia determinada (García, 2006; Breuer et al., 2012). Tradicionalmente, esta simplificación de la trama podía observarse en los juegos clásicos arcade de la década de 1970 y 1980, en los que los usuarios tenían poca o ninguna información sobre el contenido del videojuego más allá de las propias reglas que lo articulan; por ejemplo, en el clásico *Pac-Man* (Namco, 1980) conocer quién o qué es Pac-Man, por qué se encuentra en un laberinto, por qué necesita coleccionar píldoras y por qué debe huir de los fantasmas que le persiguen carece de importancia para el jugador, primando el aspecto ludológico por encima de cualquier otro. Sin embargo, incluso en un caso como el de Pac-Man puede adoptarse también una perspectiva narratológica a través de la cual se identifican unos personajes con diferentes roles (Pac-Man como héroe/protagonista frente a los fantasmas como villanos/antagonistas) y motivaciones (conseguir píldoras, atrapar al protagonista), así como una estructura narrativa con un planteamiento (inicio de la partida), un nudo (las persecuciones por los pasillos del laberinto) y un desenlace (la finalización de la partida con la victoria o derrota del jugador).

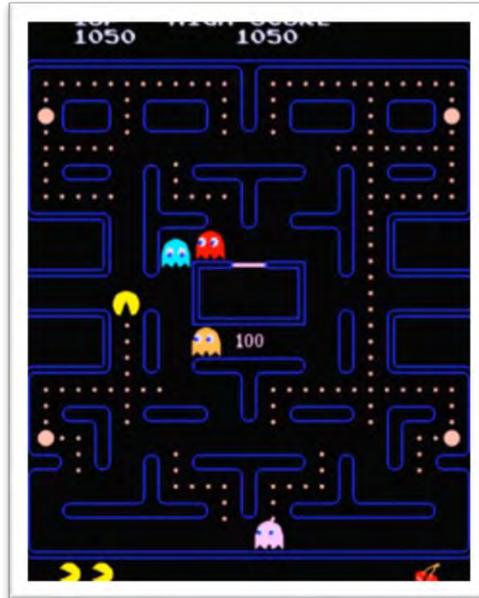


Figura 27. Captura de pantalla de una partida de Pac-Man (Namco, 1980)

Actualmente, la narrativa simplificada y superficial es frecuente en los videojuegos con un fuerte propósito multijugador (Bellmunt, 2012; Breuer et al., 2012), en los que la competición entre los jugadores es suficiente atractivo para el público como para hacer necesaria el establecimiento de una trama y una historia elaborada. Un ejemplo prototípico de esta clase juegos sería *Team Fortress 2* (Valve, 2007), en la que los jugadores encarnan a soldados agrupados en dos equipos (el equipo rojo y el equipo azul) que se enfrentan en un entorno cerrado y vacío salvo por los propios combatientes (Bellmunt, 2012). Los personajes del juego son anónimos, y el enfrentamiento no se encuentra contextualizado en ningún conflicto real o ficticio conocido, de manera que las causas de la contienda se presentan como irrelevantes (Breuer et al., 2012). La forma de alcanzar la victoria de cada equipo varía en cada escenario, siendo en ocasiones necesario el control de determinadas posiciones bajo la lógica de “captura la bandera” o “rey de la colina”, y en otras la mera eliminación del equipo rival en su totalidad. De nuevo, los actos violentos sobre los oponentes (básicamente mediante el uso de armas de fuego o explosiones) quedan legitimados por las propias reglas del juego, siendo la forma más eficaz de lograr los objetivos de victoria. No obstante, *Team Fortress 2* (Valve, 2007) posee de un modo u otro una retórica bélica, ya que al fin y al cabo se basa en la narración (por simple que sea) de un enfrentamiento entre dos ejércitos, en la que unos personajes antagonistas interactúan hasta un desenlace variable. Además, el videojuego posee una apariencia claramente inspirada en las fuerzas armadas modernas pese a su marcada estética cómica y de dibujos animados, sugiriendo la existencia de un conflicto militar como telón de fondo, de modo que el jugador termina formando parte de una historia en la que la violencia se legitima por la propia ambientación donde tiene lugar la acción: una encarnizada batalla a muerte entre dos facciones en la que la violencia es la protagonista natural.



Figura 28. Captura de pantalla de una partida de Team Fortress 2 (Valve, 2007)

Retomando el caso de los juegos de estrategia, concretamente aquellos del subgénero “4X” que sitúan al jugador en el papel de guía de una civilización en su desarrollo a lo largo de los siglos, a diferencia de los juegos antes mencionados en este caso cada escenario y partida construye literalmente la historia de un pueblo o una nación, enmarcada en un contexto que bien puede tener un carácter de ciencia ficción, como por ejemplo *Warcraft* (Blizzard Ent., 1994) o *Stellaris* (Paradox Dev., 2016) por citar algunos ejemplos, o estar situada en periodos concretos de la historia de la humanidad como la antigua Roma o la expansión del Imperio Británico, siendo las sagas de *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997-2012) o *Civilization* (MPS Labs, 1991; Firaxis Games, 2010) las principales exponentes del género, entre otros títulos (Ortega, 2015). Como se mencionaba anteriormente, en las diferentes vías de actuación presentes en estas simulaciones históricas la guerra ocupa un papel predominante como forma de conseguir el avance de la facción controlada por el usuario, siendo en muchas ocasiones la forma más eficaz de garantizar su supervivencia y progreso dentro del juego. De esta forma, elementos inicialmente ludológicos (como una estrategia de juego concreta) se integran en la narración, al transmitirse en cierto modo la idea de que los conflictos armados forman parte natural e incluso inevitable de la historia de los pueblos. Esto se debe a que en esta clase de géneros se parte de la premisa de que la facción controlada por el jugador *necesita* expandirse y conseguir nuevos recursos, y por tanto se justifica y legitima el uso de la violencia sobre otras facciones como forma válida de dar respuesta a dicha necesidad. La ideología imperialista, es decir, la noción de que las naciones aspiran de forma natural a su expansión como forma de mejorar la vida de sus habitantes, y que en base a ese derecho al bienestar y al progreso de sus gentes cualquier fin justifica los medios (incluso si éstos implican ocupar y expoliar a otros pueblos) queda de algún modo

implícita en la narrativa de la que el jugador forma parte de forma activa (Ortega, 2015; Ford, 2016).

En lo referente a esta cuestión, cabe destacar las investigaciones de autores como Wackerfuss (2013) y Champan (2016) sobre la construcción de la memoria colectiva sobre conflictos bélicos relativamente lejanos en el tiempo, tomando como modelo el caso de la Primera Guerra Mundial. Dicho conflicto, si bien tradicionalmente no ha tenido tanta presencia en el universo de los videojuegos como otros episodios históricos como la Segunda Guerra Mundial (Chapman, 2016), supone el escenario elegido para varias decenas de títulos pertenecientes a diversos géneros, especialmente aquellos considerados de estrategia y simulación de combates aéreos y navales. Mediante el análisis de contenido de 42 y 58 títulos respectivamente, Wackerfuss (2013) y Champan (2016) coinciden en que la narrativa de estos títulos tiende a alejarse de las trincheras y los combates cara a cara entre soldados de infantería, para centrarse por el contrario en los enfrentamientos a gran escala entre ejércitos en batallas reales. Esta perspectiva estructurada en base a las características macro del conflicto lleva a profundizar en los aspectos relacionados con la geopolítica y la conquista de territorios como principal justificación del enfrentamiento armado, eliminándose todos aquellos elementos vinculados a sentimientos nacionalistas, ideológicos y políticos en general (Wackerfuss, 2013; Chapman, 2016). De este modo, la Primera Guerra Mundial se representa como un conflicto meramente territorial y económico, en el que diferentes facciones pugnaban por su expansión como devenir natural de las naciones, y cuyas consecuencias se redujeron a una variación de las fronteras entre territorios y del equilibrio de poder entre los estados europeos de principios del siglo XX. En contraposición, ambos autores destacan la omisión sistemática de las implicaciones humanitarias que la guerra produce sobre las poblaciones que la sufren (Chapman, 2016), del mismo modo que ocurre en el caso de videojuegos como la saga *Civilization* (MPS Labs, 1991; Firaxis Games, 2010), mencionada anteriormente (Ford, 2016). Una vez más, la guerra no es más que un fenómeno inherente a la historia de los pueblos, y por tanto ajeno a una valoración moral sobre sus desencadenantes, sus consecuencias y su legitimidad en general.

4.2.1. La legitimación del conflicto a través de los valores morales y patrióticos

En los últimos años, la transmisión de determinadas legitimaciones de los conflictos bélicos en la narrativa de los videojuegos ha recibido un creciente interés por parte del mundo académico que contrasta con la aparente falta de atención a estas cuestiones durante casi 30 años de literatura científica. En paralelo al ya comentado estudio de la violencia en esta clase de ocio, cada vez es más frecuente encontrar autores que defienden una perspectiva diferente de investigación en el ámbito de los *game studies*, centrada en analizar (de una forma predominantemente descriptiva) qué clase de representaciones, valores e incluso ideologías se transmiten en los videojuegos ambientados en episodios históricos reales (Pöttsch y Hammond, 2016; Pöttsch y Šisler,

2016), sirviendo de ejemplo los propios trabajos de Wackerfuss (2013), Chapman (2016) y Ford (2016) antes mencionados.

No obstante, el auge que los videojuegos ambientados en contextos históricos actuales experimentaron en los primeros años de la década de los 2000 trajo consigo un nuevo paradigma de títulos caracterizados por la presencia de un héroe protagonista implicado personalmente en el conflicto bélico. En contraste con la representación aséptica y apolítica de conflictos situados en épocas lejanas, la transición de la trama a escenarios como la Segunda Guerra Mundial o los conflictos en Oriente Medio ha desplazado el centro narrativo de los videojuegos a las historias individuales de los soldados, los cuales a su vez actúan como catalizadores de determinados posicionamientos ideológicos y sistemas de valores propios de las sociedades donde se han producido dichos títulos (Breuer et al., 2012).

En este sentido, puede tomarse como ejemplo el estudio de caso desarrollado por Hess (2007) sobre el videojuego *Medal of Honor: Rising Sun* (Electronic Arts, 2003), perteneciente a la saga del mismo nombre de gran popularidad a principios del siglo XXI. *Medal of Honor* sitúa al jugador en el último periodo de la Segunda Guerra Mundial, en cuyo contexto encarna a un miembro de la Marina de los Estados Unidos; la narrativa comienza cuando dicho soldado, llamado Joseph Griffins, debe sobrevivir al ataque del ejército japonés sobre Pearl Harbour, para a continuación recorrer diferentes campos de batalla localizados en el Océano Pacífico bajo las órdenes del bando Aliado mientras intenta dar con su hermano, desaparecido en combate (Hess, 2007).

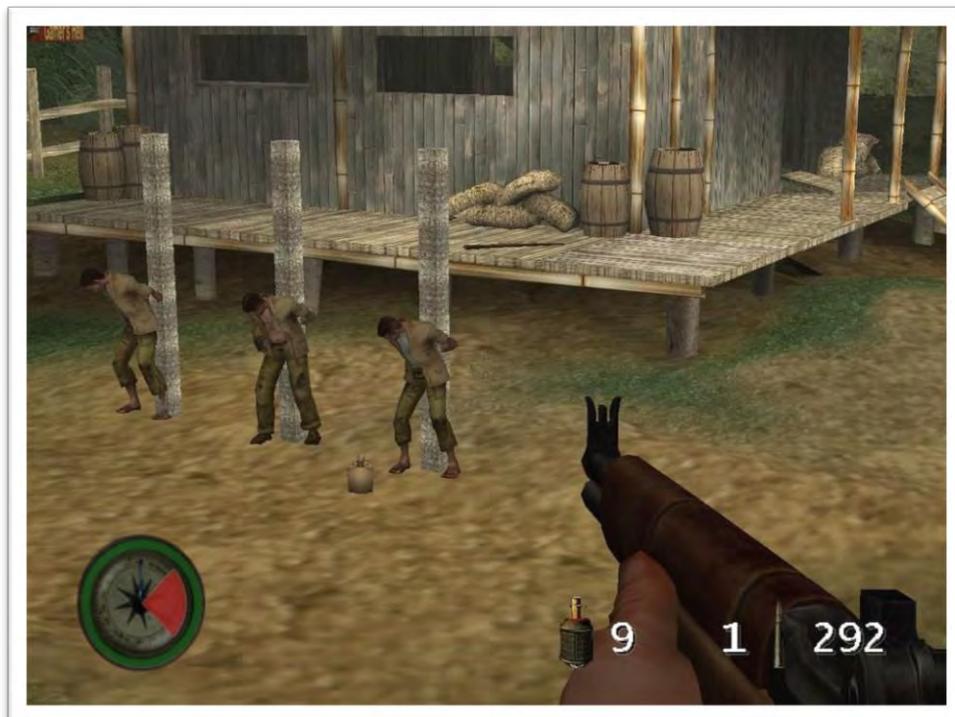


Figura 29. Captura de pantalla de una partida de Medal of Honor: Rising Sun (Electronic Arts, 2003)

El juego, perteneciente al género de disparos en primera persona, posee un alto realismo gráfico y una estética adulta y cruda, y presume de poseer un sólido rigor histórico de los acontecimientos que en él se narran, gracias a la participación de un equipo de militares y veteranos de guerra en su diseño (Hess, 2007). Así, el videojuego se convierte en una especie de “museo interactivo”, en el que el jugador puede visitar escenarios reales, emplear armamento de la época, presenciar hechos históricos, y acercarse a la realidad social de aquel momento gracias a la periódica aparición de textos epistolares (provenientes del personaje ficticio Mary, la hermana del protagonista) intercalados con los escenarios acción en los que el jugador se enfrenta a hordas de soldados japoneses. Pese a esta pretendida veracidad histórica, Hess señala a lo largo de su análisis una representación sesgada de la historia real, en la que se elimina de forma deliberada algunos aspectos que podrían cuestionar el papel de los Estados Unidos en el conflicto (por ejemplo, la existencia de campos de concentración para prisioneros japoneses), mientras en contrapartida se apela a valores como el patriotismo o el deber del sacrificio heroico de manera constante. El propio Hess (2007) señala que:

“Las dos historias entrelazadas construyen temáticas de orgullo familiar y coraje nacionalista. La narrativa histórica sitúa a los Estados Unidos como víctima de un mortífero ataque sorpresa. La narrativa personal del hermano de Griffin sirve como alegoría del victimismo nacional y el deseo de venganza. [...] Estas temáticas, perfiladas desde ambas historias dentro del juego, crean un sentido del deber y el compromiso nacional. Mirando más allá de las tramas principales hacia las tramas secundarias como “Cartas desde el Hogar”, el escenario temático se expande. Cuando Mary describe las escenas desde el hogar, un nuevo sentido del deber hacia la patria aparece. Cuentos sobre mujeres trabajando en fábricas, emparejados con imágenes de Rosi la Remachadora, la venta de bonos de guerra, y las limitaciones al uso personal de gasolina, transmiten la dedicación de la población civil al esfuerzo de la guerra. Es decir, en tiempos de guerra, el deber colectivo equivale al sacrificio colectivo; tanto en las líneas del frente como en el hogar, el orgullo nacional debe dictar las acciones de los individuos.” (p. 347)¹⁴

De este modo, el avatar del jugador posee un trasfondo conocido en el que se personaliza en cierto modo la propia facción a la que pertenece, de manera que sus motivaciones personales funcionan como metáfora de las razones de EE. UU. para

¹⁴ Traducción propia del original en inglés: “The two intertwined stories construct themes of family pride and nationalistic courage. The historical narrative situates America as a victim of a deadly surprise attack. The personal narrative of Griffin’s brother serves as an allegory of national victimhood and retribution. [...] These themes, drawn from both stories within the game, create a sense of national duty and commitment. Looking beyond the primary storylines to the secondary “Letters from Home,” the thematic landscape expands. As Mary describes the scenes from home, another sense of duty to the country appears. Tales of women working in factories coupled with images of Rosie the Riveter, war bond rallies, and limits on personal gasoline use portray civilian dedication to the war effort. That is, in times of war, collective duty equals collective sacrifice; whether on the front lines or at home, national pride should dictate the actions of the individual” (Hess, p. 347, 2007).

participar en la Segunda Guerra Mundial, planteadas en términos emocionales y de valores morales como el heroísmo y la defensa de la patria, en lugar de hacer hincapié en otros posibles factores meramente geopolíticos (Hess, 2007). La inmersión del jugador se busca desde el primer momento, apelándose a su implicación activa como ejecutor de la respuesta que debe darse a la agresión sufrida, la cual invariablemente se limita a la violencia armada. Por su parte, la facción enemiga se representa de manera radicalmente opuesta, a través de una construcción de los soldados japoneses como bárbaros crueles y primitivos, mediante el uso de estereotipos raciales que incluso se reflejan en la propia apariencia física de los mismos, su comportamiento en combate, o en la descripción de los escenarios. En definitiva, *Medal of Honor: Rising Sun* (Electronic Arts, 2003) es, en opinión de Hess (2007), un videojuego cuya narrativa transmite un relato histórico sesgado y partidista, en el que se justifica la actuación de EE. UU. durante la Segunda Guerra Mundial en torno a la legítima venganza, a la par que se exalta el militarismo y los valores patrióticos personificados en un héroe prototípico implicado emocionalmente en el conflicto bélico.

Otro ejemplo de esta visión legitimadora de los enfrentamientos armados en los videojuegos puede encontrarse en los trabajos de Rodríguez Serrano (2014a, 2014b) sobre el videojuego *Wolfenstein: The New Order* (Machine Games, 2014), de nuevo ambientado en el marco de la Segunda Guerra Mundial pero centrado en los sucesos de la Alemania nazi. Sin embargo, a diferencia de la saga *Medal of Honor*, los títulos pertenecientes a esta franquicia no buscan el rigor histórico como atractivo para el público general, sino que plasman en su lugar una historia alternativa y distópica en la que el conflicto está próximo a finalizar con la derrota del bando Aliado. Partiendo de esta premisa, el jugador encarna al soldado B. J. Blazkowitz (protagonista indiscutible de la saga desde su debut), un soldado infiltrado tras las líneas enemigas que debe desempeñar toda una serie de misiones de sabotaje y asesinato para evitar la inminente imposición de un régimen totalitario a escala global. Una vez más, el videojuego emplea una narrativa basada en la historia individual de un héroe cuyas motivaciones personales son conocidas por el jugador, las cuales ejercen como hilo conductor a la vez que sirven de paralelismo de las posiciones ideológicas de la facción a la que pertenece (Rodríguez Serrano, 2014a, 2014b).

No obstante, a diferencia de otros juegos contextualizados en el mismo conflicto bélico, la saga *Wolfenstein* se caracteriza por incluir de manera explícita el holocausto y el exterminio como parte central de la trama, de forma que el usuario recorre frecuentemente escenarios en los que puede ser testigo en primera línea del horror llevado a cabo por el bando enemigo, e incluso sufrirlo en la propia integridad física de su personaje (Rodríguez Serrano, 2014a). Así, el discurso legitimador e ideológico que vertebra este título no se basa tanto en la defensa de unos valores patrióticos, sino en la repulsa hacia unos actos inmorales que justifican cualquier acción violenta por parte del protagonista (y por extensión, del jugador); en lugar de emplearse una retórica centrada en el mostrar de forma selectiva los aspectos más benignos de la facción de pertenencia, se opta por

llevar al extremo la representación más cruenta de la facción adversaria (Rodríguez Serrano, 2014a, 2014b).

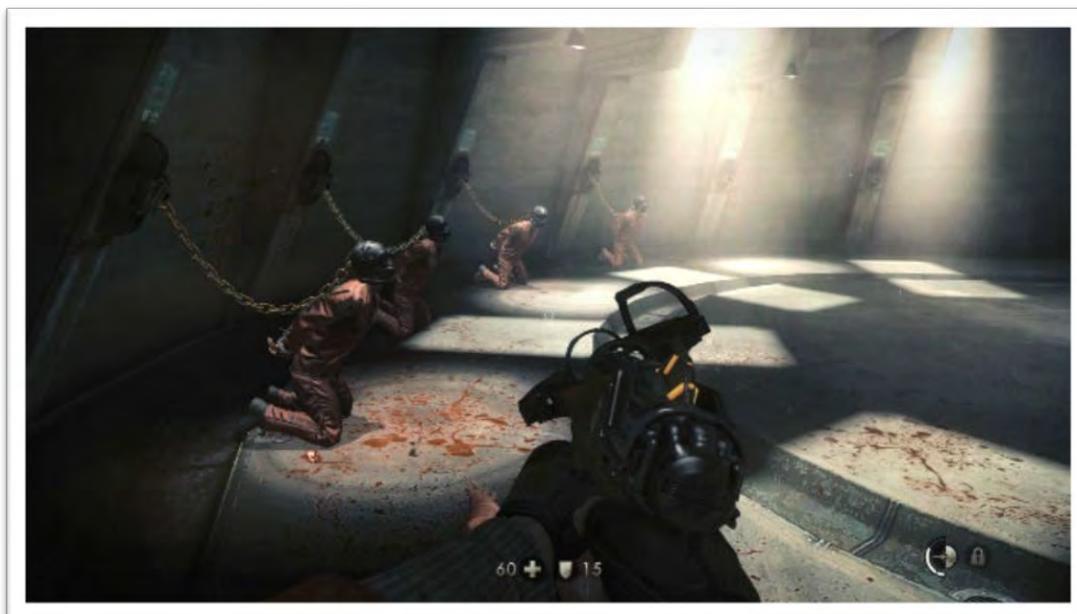


Figura 30. Captura de pantalla de una partida de Wolfenstein: The New Order (Machine Games, 2014)

Si se continúa avanzando cronológicamente en los conflictos de carácter bélico que sirven de ambientación para los videojuegos, puede observarse que esta retórica legitimadora persiste en la narrativa de esta clase de entretenimiento audiovisual. Tal es el caso, por ejemplo, de títulos como *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010), cuya trama es objeto de análisis en similares términos por Pöttsch, y Šisler (2016). En dicho videojuego, la acción transcurre en el contexto de la Guerra Fría, encarnando el jugador en esta ocasión el papel del agente de la CIA Alex Mason, quien tiene como misión inicial eliminar a la figura del presidente cubano Fidel Castro durante los acontecimientos de la Bahía de Cochinos en 1961 (Pöttsch y Šisler, 2016). Tras fallar en sus objetivos, el protagonista es capturado y sometido a diversas torturas como parte de un interrogatorio en el que se suceden diversos *flashback* que transportan la narrativa a diferentes escenarios, tales como un centro de trabajos forzados de la antigua Unión Soviética o campos de batalla del sudeste asiático durante la guerra de Vietnam. De hecho, el juego como tal transcurre en los recuerdos de Mason, siendo en estos momentos donde el jugador debe abrirse paso ejerciendo la violencia contra un amplio abanico de enemigos, desde exmilitares nazis a miembros del Ejército Rojo o integrantes del Viet Cong, con el fin de evitar un complot urdido por todos ellos contra EE. UU.



Figura 31. Captura de pantalla de una partida de Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2010)

Una vez más, el videojuego transcurre de manera lineal y sin ofrecer alternativas al jugador para superar las diferentes pantallas más que la violencia armada y la eliminación de los miembros de la facción contraria siguiendo las mecánicas características del género disparos en primera persona. La representación de dichos enemigos recurre de nuevo a su demonización y estereotipación, describiéndoles como seres sin escrúpulos, fanáticos y crueles, tanto en las acciones de tortura ejercidas sobre el protagonista como en episodios en los que abusan de personajes civiles, hasta el punto de aparecer en un determinado punto de la trama el propio personaje de Fidel Castro usando a una mujer a modo de escudo humano (Pöttsch y Šisler, 2016). De este modo, el conflicto se representa de una manera maniquea, en la que la legitimación de la violencia se fundamenta en la defensa de unos valores morales frente a un enemigo inherentemente malvado, sin considerarse en ningún momento las implicaciones sociopolíticas de la época, ni plantearse una visión compleja que pueda contradecir las acciones de las fuerzas estadounidenses como héroes de la libertad. Tal y como señalan Pöttsch y Šisler (2016):

“De este modo, en lugar de presentar una exploración a través del juego de las ambigüedades subyacentes o una prueba contrafactual de las diferentes posibilidades del discurso histórico, los jugadores son arrullados dentro de un ajetreado escenario genérico que caricaturiza cualquier oposición a los intereses estadounidenses como resultado de una incomprensible maldad. En suma, el juego de forma generalizada desvía sistemáticamente la acción del trasfondo sociopolítico y económico de la revolución cubana, y, a través de una interacción

de la narrativa y las mecánicas de juego, reduce las complejidades de la sociedad y la política cubana a una simple oposición binaria.” (pp. 12-13)¹⁵

Como puede observarse, *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010) contribuye a la perpetuación de una memoria colectiva sobre un episodio histórico fuertemente influenciada por determinadas posiciones ideológicas, en este caso estadounidenses, en la que se plantea la realidad en términos de blanco o negro donde la violencia es la única alternativa viable. Es decir, es la propia narrativa y la construcción de los personajes, más allá de los propios aspectos ludológicos, la que legitima el conflicto bélico, apelando a emociones y valores culturales como justificadores de la eliminación innegociable del enemigo, en lugar de ofrecer una representación en la que se profundice en los diversos factores que subyacen a los enfrentamientos entre naciones o bloques geopolíticos (Pötzsch y Šisler, 2016).

Esta perspectiva de los conflictos arraigada en determinados conflictos, no obstante, no debe entenderse como algo exclusivo y meramente anecdótico de los ejemplos anteriormente mencionados. Muy por el contrario, es posible encontrar los mismos elementos de forma generalizada en un gran número de títulos presentes en el mercado, tal y como Breuer et al. (2012) pudieron corroborar en un estudio planteado desde una perspectiva de análisis más amplia. Dichos autores, empleando la metodología del análisis de contenido, abordaron el estudio de un total de 189 videojuegos pertenecientes al género de disparos en primera persona, publicados entre 1998 y 2010 y ambientados en conflictos bélicos verosímiles. Los resultados del trabajo de Breuer et al. (2012) concluyeron que los personajes protagonistas poseían predominantemente nacionalidad estadounidense o británica en un 82% y 17% respectivamente, siendo a su vez de raza caucásica en el 95,5% de los títulos que permitían su identificación, además de observarse una marcada ausencia de personajes femeninos protagonistas. Del mismo modo, los enemigos eran de nacionalidad alemana en casi un tercio de los videojuegos, un 16% rusa y 10% vietnamita. Paralelamente, en el caso de aquellos títulos basados en conflictos históricos reales, cerca de un 64% de los mismos trascurrían en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, seguidos de un 17% ambientados en la Guerra de Vietnam. Parece, por tanto, plausible afirmar que existe cierta regularidad en los conflictos elegidos como escenario de los videojuegos bélicos, así como la naturaleza de sus protagonistas, existiendo una fuerte hegemonía del punto de vista occidental a la hora de establecer una narrativa de los diferentes enfrentamientos armados de la historia reciente.

¹⁵ Traducción propia del original en inglés: “As such, rather than enabling a playful exploration of underlying ambiguities or a counterfactual testing of different possibilities for historical agency, players are lulled into a tiring generic scenario that caricatures any form of opposition to U.S. interests as the result of incomprehensible evil. In sum, the game’s intramedial level systematically diverts attention away from the sociopolitical and economic background of the Cuban revolution and, through an interplay of narrative and game mechanics, reduces the complexities of Cuban society and politics to a simple binary opposition.” (Pötzsch y Šisler, pp. 12-13, 2016)

4.2.2. Los videojuegos bélicos y la “Guerra contra el Terror”

Sin embargo, el mismo estudio de análisis de contenido desarrollado por Breuer et al. (2012) también reveló la presencia de un 6,5% de videojuegos ambientados en escenarios de conflictos contemporáneos vinculados a la lucha antiterrorista, porcentaje que aumentaba hasta el 32% si se tienen en cuenta también los títulos que transcurren en episodios ficticios, por ejemplo aquellos situados en un futuro cercano. Esta clase de videojuegos, todos ellos publicados a partir del año 2001, presentaban características diferentes al resto de la muestra analizada, como por ejemplo un aumento de los escenarios localizados en territorio norteamericano, así como la aparición de nuevos colectivos antagonistas de origen asiático o incluso estadounidense (Breuer et al., 2012). En este último caso, dichos personajes enemigos raramente se trataban de soldados del ejército de los EE. UU. o sus aliados, sino que se describían como líderes de grupos terroristas o criminales.

En relación con este aparente cambio en el escenario de los videojuegos bélicos, numerosos autores sostienen que la legitimación de los conflictos armados en esta clase de ocio ha sufrido un punto de inflexión en sus construcciones y planteamientos desde que se produjesen los atentados en Nueva York el 11 de septiembre de 2001 (p.e., Stahl, 2006; Ouelle, 2008; Sample, 2008; Lizardi, 2009; Clarke, Rouffaer y Sénéchaud, 2012; Pöttsch y Hammond, 2016). Dichos atentados, como es sabido, supusieron un auténtico revulsivo geopolítico a nivel global, al señalar el inicio de una nueva era en los conflictos armados conocida como la “Guerra contra el Terror” proclamada por los EE. UU. y sus aliados, planteada como una respuesta armada contra el terrorismo internacional yihadista. Conflictos como la Guerra de Irak o Afganistán a principios del siglo XXI, la intervención militar internacional en Libia o la más reciente guerra civil en Siria son eslabones de una larga cadena cuyo denominador común se halla en una retórica de persecución sin cuartel de diversos grupos fundamentalistas como Al-Qaeda o el Estado Islámico, los cuales se han convertido supuestamente en la nueva amenaza de las sociedades occidentales y los valores que éstas representan, como la democracia, la igualdad o la libertad.

Sin embargo, esta “Guerra contra el Terror” posee sendas diferencias respecto a los conflictos a gran escala que tuvieron lugar el pasado siglo XX. En primer lugar, se trata de un conflicto asimétrico (Bolívar, 2002; Torres y García, 2009; Lacasa y Oliva, 2014), debido a que las diferentes facciones no poseen características estructurales equivalentes ni comparables entre sí: mientras que en un extremo se sitúan las naciones occidentales, en cuyo caso sus gobiernos, la población civil y sus ejércitos profesionales conforman una entidad en sí misma, en el otro se encuentran las organizaciones terroristas, grupos minoritarios y sectarios carentes de un territorio propio, una estructura de poder legitimada internacionalmente o un pueblo que les respalde (Bolívar, 2002; Fiss, 2009). Es decir, en lugar de tratarse de un conflicto tradicional en el que dos ejércitos pertenecientes a dos países rivales se enfrentan, supone una lucha entre un ejército “real” y un grupo reducido de individuos radicalizados y dispersos (Torres y García, 2009).

En segundo lugar, el conflicto se ha deslocalizado y extendido por todo el globo de manera que ya no se limita a ciertos campos de batalla concretos. Por el contrario, los terroristas se encuentran ocultos entre la población de terceros países bajo la supuesta connivencia de sus oligarcas, de manera que los combates se trasladan frecuentemente a núcleos de población técnicamente ajenos al conflicto (Fiss, 2009). Además, las acciones de los grupos yihadistas no se concentran en los militares de las naciones occidentales, sino que buscan atacar directamente a la sociedad civil perpetrando ataques en el propio territorio de los países a los que amenazan. Así, el concepto de campo de batalla queda difuminado, ya que cualquier lugar del mundo puede ser objeto de un ataque terrorista, y cualquier persona puede ser una víctima de la contienda.

Por último, la “Guerra contra el Terror” se caracteriza por ser un conflicto altamente mediatizado (Rodríguez Morales, 2012; Lacasa y Oliva, 2014), ya que su presencia en los medios de comunicación e internet es constante al ser cada uno de los episodios de su evolución retransmitidos casi de forma inmediata, tanto a través de los telediarios como por las redes sociales, a menudo empleando para ello imágenes y vídeos reales de los enfrentamientos (como el bombardeo de posiciones o los tiroteos en entornos urbanos). En esta nueva faceta de la guerra, la gestión de la información como herramienta propagandística ha alcanzado nuevas dimensiones, saltando al plano virtual la batalla ideológica entre las facciones en conflicto como forma de legitimar sus actos y buscar el apoyo de la opinión pública (Torres y García, 2009; Rodríguez Morales, 2012). No obstante, si bien este fenómeno mediático tiene su origen en conflictos anteriores tales como la Guerra del Golfo, la Guerra de las Malvinas o la desaparición de la antigua Yugoslavia (Torres y García, 2009; Guanio-Uluru, 2016), el auge de internet ha facilitado que sean también los grupos terroristas quienes posean capacidad para transmitir sus mensajes de manera masiva, reivindicar públicamente sus atentados e incluso emplear la amenaza como arma para presionar a los gobiernos occidentales (Rodríguez Morales, 2012).

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, los videojuegos bélicos que emplean esta red de conflictos como escenario donde situar la experiencia de juego suponen un salto cualitativo respecto a aquellos títulos contextualizados en periodos distantes de la historia. Esto se debe, fundamentalmente, al hecho de que los jugadores pueden participar de manera virtual en un conflicto bélico que no solo les es contemporáneo, sino de cuya evolución son testigos en tiempo real debido a su fuerte carácter mediático (Torres y García, 2009). Un usuario medio de esta clase de géneros puede enfrentarse en un videojuego a los mismos supuestos terroristas que acaba de ver en el telediario, ejerciendo de manera simbólica sobre ellos una violencia armada que, en última instancia, queda legitimada por elementos externos al propio videojuego y su narrativa, tales como la opinión pública, las decisiones políticas de los gobernantes del país en el que reside o los discursos vertidos sobre los medios de comunicación.

Pero no solo cabe destacar la coetaneidad del conflicto respecto al videojuego; la faceta deslocalizada de la llamada “Guerra contra el Terror”, en la que el campo de batalla

puede encontrarse en cualquier lugar, puede llevar a los jugadores a percibir que el conflicto es susceptible irrumpir en cualquier momento en su entorno cercano: en un edificio público, un mercado o una calle concurrida en la que un fanático intente cometer un atentado terrorista (Stahl, 2006; Clarke et al., 2012). Esta nueva situación es especialmente relevante para el público europeo, acostumbrado a consumir frecuentemente productos de manufactura estadounidense (y por tanto, cargados de una cierta narrativa enfocada a exaltar determinados valores culturales) que tradicionalmente se ambientan en conflictos bélicos tanto cronológica como geográficamente ajenos a la realidad social de su país (Breuer et al., 2012); con la llegada de los videojuegos contextualizados en la guerra contra el terrorismo, un jugador o jugadora residente en ciudades como Berlín, París, Londres o Barcelona – ciudades golpeadas recientemente por atentados yihadistas – puede encontrar títulos que apelan directamente a un conflicto internacional donde su sociedad de pertenencia se encuentra, de un modo u otro, involucrada.



Figura 32. Captura de pantalla de una partida de Call of Duty: Modern Warfare 3 (Infinity Ward, 2011)

Un ejemplo paradigmático de esta nueva generación de juegos bélicos ambientados en la “Guerra contra el Terror” puede encontrarse, una vez más, en la franquicia *Call of Duty*, específicamente en las diferentes entregas de los títulos *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007-2011) cuyo análisis detallado fue desarrollado en los trabajos realizados por Gagnon (2010) y Payne (2012). A través del estudio de caso, ambos autores identifican, de nuevo, la presencia de una narrativa basada en la interacción de diversos personajes protagonistas con un pasado y unas motivaciones

conocidas, cuyas acciones conforman una trama lineal que avanza a través de varios escenarios que el jugador debe superar en un estricto orden de acontecimientos. En esta ocasión, el jugador alterna entre el control de dos militares occidentales pertenecientes a los ejércitos estadounidense y británicos, siendo su misión perseguir y capturar a los integrantes de un grupo terrorista formado tanto por exmilitares soviéticos como por fundamentalistas islámicos, y cuyo objetivo es desencadenar una cadena de atentados en diferentes ciudades que en última instancia deriven en un enfrentamiento entre las principales potencias mundiales (Gagnon, 2010). La acción transporta al jugador a diferentes localizaciones por todo el globo, intercalada con la presentación de clips de video de calidad cinematográfica que contextualizan cada fase y profundizan en la historia personal de los protagonistas, plagada de traiciones e implicaciones emocionales con el conflicto bélico en el que se encuentran sumidos. Esta narrativa más individualista convive en todo momento con una trama geopolítica de grandes dimensiones (Gagnon, 2010; Payne, 2012), en la que se trasmite al jugador una visión reduccionista de la realidad internacional en la que Estados Unidos y sus aliados están bajo la amenaza constante de un nutrido grupo de enemigos externos que solo buscan la destrucción de sus valores y su cultura, amparados por los gobiernos de determinadas naciones rivales. Dicha retórica recuerda notablemente a las tesis planteadas para legitimar las intervenciones militares en el marco de la guerra contra el terrorismo internacional por parte de las diferentes administraciones norteamericanas, tal y como el propio Gagnon señala (2010):

“Call of Duty (re)activa los miedos post 11 de septiembre cuando recuerda a los estadounidenses que los terroristas árabes como Khaled Al-Asad podrían adquirir armas nucleares de “estados delincuentes” y usarlas contra los intereses de EE. UU. en oriente medio o en cualquier otro lugar [...]. Igualmente interesante es el hecho de que Call of Duty reproduce no solo el discurso de Bush sobre el tablero geopolítico internacional, sino también la visión de Ronald Reagan sobre la Guerra Fría. De hecho, *Modern Warfare* y *Modern Warfare 2* invita a los jugadores norteamericanos a ver a Rusia como un “patrocinador de terroristas” y un “refugio del terrorismo”, y lo más importante, como un estado dispuesto a relanzar la carrera armamentística nuclear contra los EE. UU., recuperar su estatus de superpotencia, y convertirse en un “imperio del mal” otra vez.” (p. 8)¹⁶

De este modo, no es de extrañar que diversos autores consideren a los videojuegos bélicos como parte del llamado Complejo de Entretenimiento Militar (“Military-Entertainment Complex”, en su común formulación en inglés), es decir, la colaboración activa entre la industria del entretenimiento y estructuras gubernamentales de carácter

¹⁶ Traducción propia del original en inglés: “Call of Duty (re)activates post-9/11 fears when it reminds Americans that Arab terrorists such as Khaled Al-Asad could acquire nuclear weapons from “rogue states” and use them against U.S. interests in the Middle East or elsewhere [...]. Equally interesting is the fact that Call of Duty echoes not only Bush’s discourse of tabloid geopolitics but also Ronald Reagan’s vision of the Cold War. Indeed, *MW* and *MW2* invite gamers/Americans to see Russia as a “terrorist sponsor” and a “hotbed of terrorism,” and, more importantly, as a state willing to relaunch the nuclear arms race with the U.S., regain its superpower status, and become an “Evil Empire” again” (Gagnon, p. 8, 2010).

militar. Dicha colaboración tiene como razón de ser, por un lado, la propaganda y difusión en la opinión pública y la sociedad civil de los valores militares y la legitimación de la intervención armada (Stahl, 2006; Power, 2007; Marcano, 2008; Ouellette, 2008; Sample, 2008; Breuer et. al, 2012; Clarke et al., 2012; Payne, 2012; Sparrow, Harrison, Oakley y Keogh, 2015), cuyo peso tradicionalmente recaía en la industria cinematográfica (Delgado y Granados, 2012).

En lo concerniente a la influencia del cine en la construcción de la memoria colectiva acerca de un conflicto bélico, reciente o lejano tanto geográfica como cronológicamente, existe una amplia literatura científica cuya revisión exhaustiva superaría con creces los objetivos del presente capítulo. No obstante, cabe destacar las aportaciones de Igartua y Páez (1997, 1998) en el ámbito español sobre la reconstrucción en la ficción de episodios como la Guerra Civil Española, y su impacto en el desarrollo de determinadas actitudes y creencias hacia dicho enfrentamiento armado. A través de sus trabajos centrados en la persuasión narrativa, la identificación con los personajes y la inducción afectiva, dichos autores pusieron de manifiesto cómo esta clase de género cinematográfico es capaz de condicionar la visión de la historia reciente de una nación, generando determinadas representaciones que son asumidas como ciertas por parte de la audiencia, especialmente si las tramas y argumentos son consideradas como realistas por parte de los espectadores.

No obstante, la creciente popularidad de productos culturales con retórica bélica radicada en otros formatos audiovisuales, como las series de televisión (Muruzábal y Grandío, 2009; Clarke et al., 2012) o – tal y como ha podido observarse en las líneas anteriores– los propios videojuegos bélicos estrechamente relacionados con el discurso geopolítico de determinados gobiernos occidentales (Stahl, 2006; Power, 2007; Gagnon, 2010; Payne, 2012), están desplazando progresivamente al cine como agente principal en la construcción de la memoria colectiva de una sociedad respecto a su propia historia (Frasca, 2001; Hess, 2007; Chapman, 2016).

Por otro lado, la colaboración entre la industria y la órbita militar posee otra importante vertiente, quizás la más significativa, como campo de innovación en nuevas tecnologías con fines directamente militares. Como se mencionaba en el Capítulo 2 de la presente tesis doctoral, el mundo de los videojuegos ha estado estrechamente unido desde sus más tempranos inicios a los avances militares, siendo de hecho un subproducto de tecnologías desarrolladas inicialmente para la guerra (Power, 2007; Herbst, 2008; Sample, 2008, Rodríguez Herrera, 2011). Pero esta relación no se limita a un mero trasvase a la esfera civil de determinadas tecnologías, sino que posee un carácter recíproco al ser común que los videojuegos sean utilizados por los propios ejércitos como plataformas de entrenamiento y adiestramiento de soldados. Un ejemplo de ello puede encontrarse en videojuegos como *BattleZone* (Atari Inc., 1980), *Doom* (ID Software, 1993) o *Half-Life* (Valve, 1998), títulos que fueron modificados por los ejércitos de EE. UU. y Reino Unido en colaboración con sus desarrolladores para su uso como simuladores de combate real (Galloway, 2004; Stahl, 2006; Marcano, 2008), o en otros

como *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004) y *Real War* (Rival Interactive, 2001) productos directamente financiados por instituciones militares con fines internos que posteriormente verían la luz en el mercado enfocado al público en general (Stahl, 2006; Sparrow et al., 2015; Derby, 2016).

Pero quizás el mayor exponente del binomio formado por la industria de los videojuegos y la órbita militar sea el caso de *America's Army* (Galloway, 2004; Stahl, 2006; Sample, 2008; Ouellette, 2008; Herbst, 2008; Clarke et al., 2012; Sparrow et al., 2015; Derby, 2016). Perteneciente al género de disparos en primera persona, dicho videojuego fue desarrollado íntegramente y de manera oficial por el Ejército de los Estados Unidos a partir del motor gráfico Unreal Engine 2 creado por Epic Games, y publicado el 4 de julio del año 2002 para el público civil.

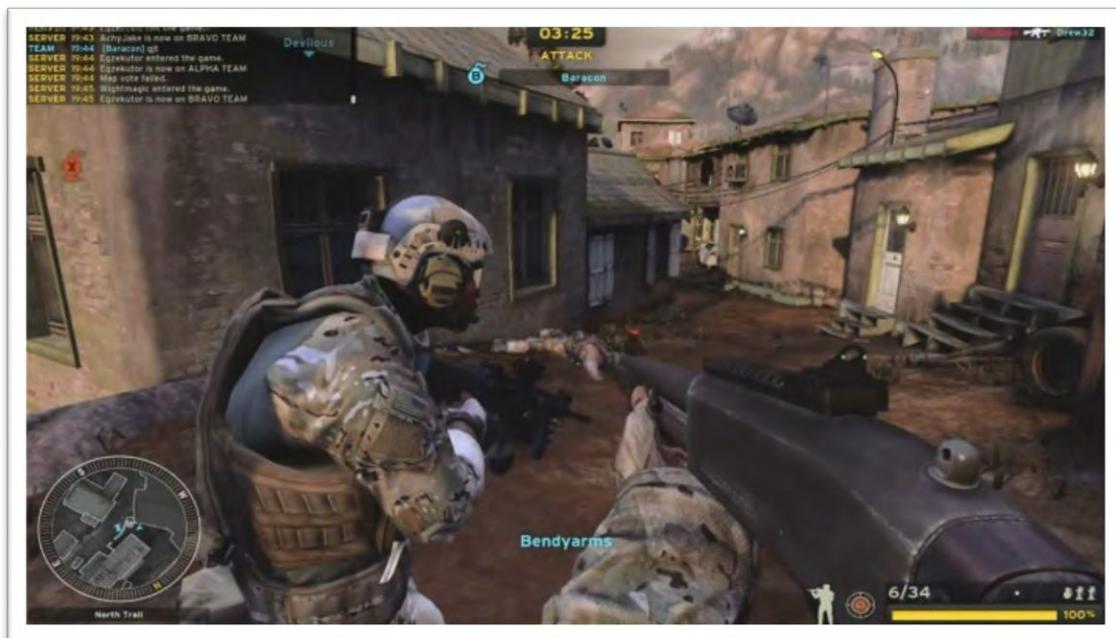


Figura 33. Captura de pantalla de una partida de America's Army (U.S. Army, 2002)

America's Army sumerge al jugador directamente en el contexto del ejército estadounidense, comenzando la experiencia de juego con una extensa fase de entrenamiento – aspecto que caracteriza a este título frente a otros del mismo género (Stahl, 2006; Derby, 2016)– en la que el usuario aprende progresivamente a manejar un arma de fuego, tomar decisiones tácticas y desplazarse por un escenario. Una vez superada esta etapa inicial, el jugador pasa a la versión multijugador *online*, integrándose en equipos formados por otros jugadores que participan conjuntamente en misiones de diversa índole ambientadas en escenarios como Afganistán o Alaska donde se enfrentan a otros equipos de jugadores reales (Stahl, 2006). Sin embargo, el juego está diseñado de

tal forma que los usuarios siempre encarnan a soldados estadounidenses, siendo en la práctica la única facción jugable dentro del videojuego (Stahl, 2006; Derby, 2016), de manera que el equipo rival aparece siempre ante los ojos de los jugadores representado como un grupo terrorista (Schulzke, 2013).

La calidad gráfica de este título es otra de sus aspectos a destacar, comparable a la de sus competidores pertenecientes a desarrolladoras privadas, estando su realismo está cuidado al detalle; el jugador debe tener en cuenta la respiración de su avatar a la hora de apuntar su arma, sortear debidamente los elementos del terreno, y prestar especial atención a no disparar por error a sus compañeros de equipo, algo que de producirse llevaría al usuario a una suerte de cárcel virtual donde debe permanecer un periodo de tiempo determinado (en torno a los diez minutos) como castigo antes de poder volver a la partida. Paradójicamente, este realismo no se respeta en otras facetas del videojuego, como por ejemplo en la representación que se hace de las consecuencias de la violencia ejercida sobre los personajes enemigos, los cuales no muestran heridas explícitamente, no gritan ni se quejan al recibir daño, e incluso desaparecen del escenario una vez abatidos (Stahl, 2006).

Tras su lanzamiento gratuito al mercado tan solo un año después de los sucesos del 11 de septiembre, *America's Army* obtuvo cerca de un millón y medio de descargas en el primer mes, que aumentarían hasta los diez millones durante los años siguientes situándolo aún hoy en día como uno de los videojuegos del género más populares en Estados Unidos (Schulzke, 2013; Derby, 2016). Desde su conceptualización, este título tuvo como objetivo ser, en primer lugar, una herramienta de entrenamiento y simulación para los propios integrantes del ejército estadounidense (Galloway, 2004; Stahl, 2006; Herbst, 2008), y en segundo lugar servir de plataforma de propaganda de las intervenciones militares del gobierno de los Estados Unidos (Stahl, 2006; Schulzke, 2013). Sin embargo, esta segunda faceta enfocada al público mayoritario no se reduce solo a su papel propagandístico, sino que también posee una evidente intención de ejercer como un mecanismo de reclutamiento entre sus usuarios más jóvenes (Power, 2007; Ouellette, 2008; Sparrow et al., 2015; Derby, 2016). Basta una visita al sitio web (www.goarmy.com) donde se aloja actualmente el sistema de descargas gratuito del videojuego para constatar este hecho; en paralelo al contenido estrictamente relacionado al videojuego, puede encontrarse información detallada sobre la actividad de los soldados del ejército estadounidense, ofreciéndose explícitamente ofertas laborales para los internautas dentro de diferentes destacamentos reales.

No es de extrañar, por tanto, que numerosos autores critiquen su fuerte sesgo ideológico a la hora de ofrecer una visión idealizada del ejército, una legitimación de la intervención estadounidense en la defensa de la “libertad” y una exaltación de los valores castrenses como la obediencia a la autoridad o el sacrificio por la patria en la que se difuminan las fronteras entre la esfera civil y militar (Frasca, 2001; Derby, 2016). Pero, además, *America's Army* supone un ejemplo prototípico de una representación de los conflictos bélicos profundamente polarizada desde el punto de vista occidental,

ofreciendo una versión de nuevo maniquea y reduccionista de la situación geopolítica contemporánea y de los supuestos enemigos terroristas que amenazan a las sociedades norteamericanas y europeas (Galloway, 2004; Stahl, 2006; Clarke et al., 2012; Guanio-Uluru, 2016).

Sin embargo, sería injusto considerar que el uso de los videojuegos como herramienta ideológica es patrimonio exclusivo de los gobiernos e instituciones occidentales. Sin abandonar el ejemplo de *America's Army*, resulta interesante señalar que dicho videojuego tiene su equivalente en títulos desarrollados por otras organizaciones que podrían considerarse alejadas del posicionamiento estadounidense. Por ejemplo, la organización islámica libanesa Hezbolá desarrolló la saga de videojuegos *Special Force* (2006) como herramienta propagandística diseñada para el público joven árabe como respuesta al conflicto con Israel (Galloway, 2004; Clarke et al., 2012), en la que el jugador encarna a un soldado de la guerra santa contra las tropas de ocupación. En la misma línea, la editora Dar al-Fikr radicada en Damasco puso a la venta en 2001 el videojuego *Under Ash* (Galloway, 2004), así como su continuación *Under Siege* en 2005 (Clarke et al., 2012), títulos en los que el protagonista es un ciudadano palestino sumido en la segunda Intifada contra el ejército israelí.

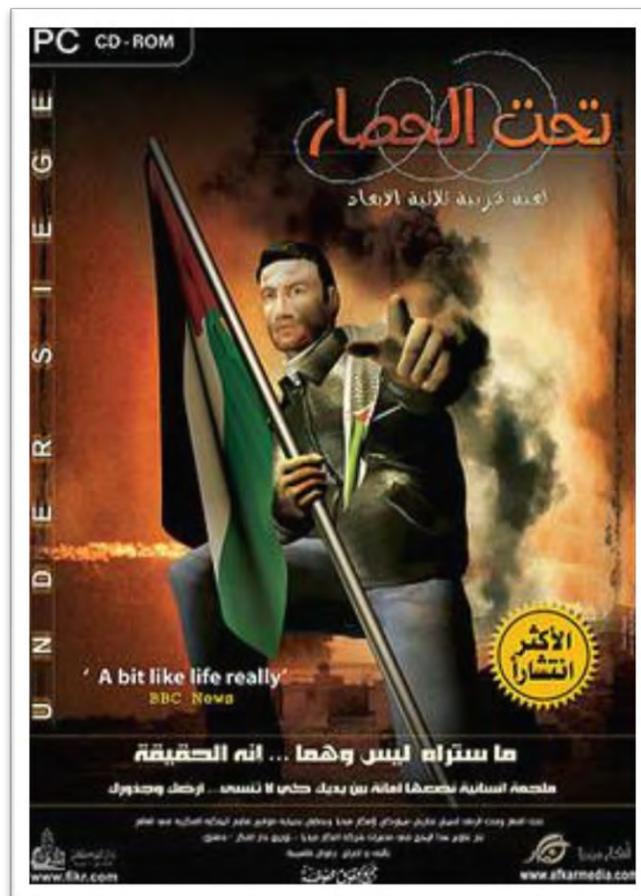


Figura 34. Carátula del videojuego Under Siege (Dar al-Fikr, 2005)

Como se mencionaba anteriormente, estos videojuegos suponen un reflejo de su homólogo norteamericano, apareciendo las mismas mecánicas de juego y la misma retórica belicista de defensa de la facción propia contra un enemigo hostil e implacable. La mayor diferencia apreciable realmente puede encontrarse en la construcción gráfica de los enemigos, sustituyéndose a los terroristas islámicos por soldados de Israel. Además, responden a un intento de contrarrestar la propaganda mediática estadounidense entre la población de Oriente Medio, la cual se encuentra a menudo en la paradójica situación de hacer uso de una serie de títulos de producción estadounidense cuya narrativa y posicionamiento ideológico choca frontalmente con la realidad inmediata de su sociedad (Clarke et al., 2012).

En cualquier caso, queda patente que el mundo de los videojuegos bélicos es un recurso propagandístico cada vez más tenido en cuenta por organizaciones militares de toda índole, como parte clave de la batalla mediática local e internacional sobre la construcción de un relato determinado sobre la naturaleza de las guerras contemporáneas (Stahl, 2006; Marcano, 2008; Clarke et al., 2012; Derby, 2016).

4.2.3. La legitimización del conflicto bélico en la ciencia ficción

Más allá de los videojuegos ambientados en conflictos contemporáneos, en los que su dimensión propagandística puede observarse con relativa facilidad, la retórica característica de la “Guerra contra el Terror” es capaz en ocasiones de presentarse de una forma más sutil y difícil de identificar (Lizardi, 2008; Bellmunt, 2012; Voohrees, 2014). No es estrictamente necesario que un título este ambientado en el contexto de los enfrentamientos derivados de la lucha contra el terrorismo internacional para que su narrativa transmita, de un modo más o menos similar, la misma defensa de un posicionamiento político etnocentrista de las naciones occidentales en el que se las representa sistemáticamente como víctimas del ataque injustificado de otros pueblos prácticamente bárbaros (Lizardi, 2008; Ouellette, 2008; Baron, 2010; Ford, 2016).

Recuperando uno de los títulos anteriormente empleados como ejemplos ilustrativos en este mismo capítulo, *Medal of Honor: Rising Sun* (Electronic Arts, 2003) en sí mismo no solo alberga una reconstrucción histórica edulcorada del papel de Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial (Hess, 2007), sino que también establece la legitimación de la respuesta armada estadounidense en base a un único episodio concreto y traumático acontecido en territorio norteamericano: el ataque japonés a Pearl Harbour. En opinión de Ouellette (2008), dicho momento histórico guarda grandes paralelismos con el ataque terrorista en Nueva York el 11 de septiembre de 2001 en la sociedad estadounidense, al suponer ambos un punto de inflexión a partir del cual se justificaría una acción militar sustentada en valores patrióticos y motivaciones emocionales que en razones geopolíticas o diplomáticas.

Este mismo fenómeno simplificador del detonante de los conflictos en los que se ven inmersas las naciones occidentales parece ser cada vez más común como eje narrativo

central de los videojuegos, especialmente entre aquellos títulos publicados después del 2001 (Ouellette, 2008), hasta el punto de extenderse hacia otros géneros de carácter más fantástico. Un ejemplo de ello puede encontrarse en las sagas *Gears of War* (Epic Games, 2011-2015) y *Halo* (Bungie Studios, 2001-2010) (Lizardi, 2008; Voohrees, 2014) cuyos títulos figuraban entre los más populares a principios del siglo XXI entre el género de Disparos en Primera Persona de ciencia ficción (Belli y López, 2008).

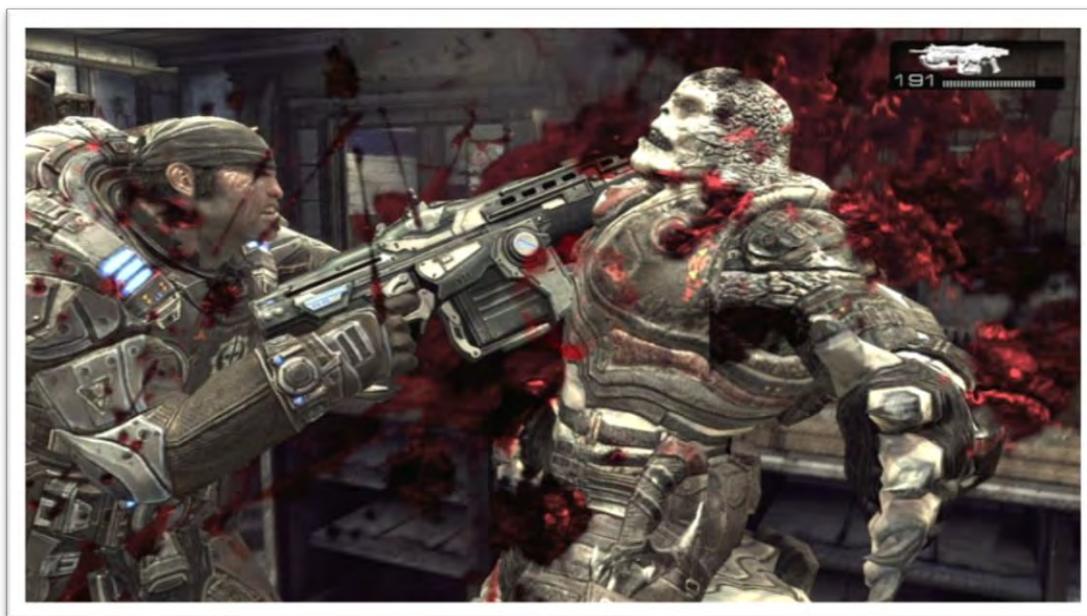


Figura 35. Captura de pantalla de una partida de *Gears of War: Ultimate Edition* (Epic Games, 2015)

Gears of War (Epic Games, 2011-2015) transcurre en un futuro cercano, en el que la humanidad ha sido capaz de colonizar un planeta ficticio llamado *Sera*, rico en un nuevo tipo de combustible que se halla en las profundidades del subsuelo y que ha supuesto un gran impulso al desarrollo tecnológico. Tras decenas de años explotando en paz los recursos del planeta, sin previo aviso una raza alienígena de aspecto humanoide, llamada Locust, emerge del centro de la tierra con el único objetivo de exterminar a la especie humana, atacando a su paso a la población civil en lo que se denomina “Día E” o Día de la Emergencia. En este contexto, el jugador encarna al soldado Marcus Fénix y su equipo en su lucha despiadada contra los fanáticos Locust, a lo largo de diversos escenarios urbanos (de aspecto occidental) en ruinas en los que tienen lugar enfrentamientos más típicos de la guerra de guerrillas que de una guerra abierta (Lizardi, 2008). Como puede observarse, resulta fácil preguntarse sobre los paralelismos que el argumento de *Gears of Wars* (Epic Games, 2011-2015) posee con los conflictos actuales, a pesar de que la trama transcurra en un universo de ciencia ficción futurista. Además el diseño de los enemigos recuerda en cierto modo a la construcción mencionada anteriormente de los terroristas en los videojuegos ambientados en la “Guerra contra el

Terror” (Šisler, 2008; Saleem y Anderson, 2013); los Locust son presentados no tanto como una especie alienígena sino como una suerte de raza humanoide diferenciada, capaz incluso de hablar un dialecto del inglés pero con un acento que se diferencia del de los protagonistas (claramente norteamericano), que se muestra extremadamente agresiva e irracional dispuesta incluso a inmolarse con tal de cumplir sus objetivos de exterminio (Lizardi, 2008). De este modo, una vez más, la lógica de “ellos o nosotros” vuelve a ser un elemento central en la legitimación de la violencia dentro del videojuego, pero enmarcada en esta ocasión en una narrativa en la que una humanidad, representada bajo una fuerte estética occidental, debe defenderse de otros “humanos bárbaros” que atacan por sorpresa a la población civil con el fin acabar con su civilización y expulsarles de un planeta que, por otro lado, es de vital importancia económica (Lizardi, 2008).

En el caso del segundo ejemplo mencionado, la saga *Halo* (Bungie Studios, 2001-2010), las diferentes entregas de este videojuego transportan esta vez al jugador al siglo XXVI, una época en la que la humanidad – unificada bajo el mando de las Naciones Unidas– es atacada súbitamente por una alianza de diferentes razas alienígenas, denominada Covenant, la cual ha declarado una Guerra Santa contra los humanos por considerarles herejes ante su religión extraterrestre. En este contexto, además, entra en juego una misteriosa estructura espacial de origen desconocido, conocida como Halo, que los alienígenas pretenden emplear como arma contra las Naciones Unidas, sin ser conscientes de que su activación causaría la muerte de toda la galaxia (Lizardi, 2008; Voohrees, 2014). De nuevo, la narrativa de *Halo* (Bungie Studios, 2001-2010) presenta interesantes lazos con el discurso imperante en la “Guerra contra el Terror”, esta vez estableciendo el foco en la cuestión religiosa como desencadenante del conflicto; los alienígenas resultan una raza tremendamente fanática, obsesionada con el fin de la civilización humana y los valores que esta representa para sustituirla por otra con un fuerte carácter teocrático y religioso (Voohrees, 2014). Y, de nuevo, el ataque inicial se produce por sorpresa y sin provocación previa por parte de humanidad, estando las acciones militares en las que participa el avatar del jugador situadas en la retórica de la legítima defensa ante un enemigo dispuesto a su propia destrucción y con el que es imposible negociar (Lizardi, 2008; Voohrees, 2014).

No obstante, en el caso de los conflictos ambientados en escenarios de ciencia ficción muy alejados de la realidad inmediata de los jugadores, cabe preguntarse hasta qué punto su ambientación en estos universos fantásticos puede considerarse una verdadera legitimación de las intervenciones armadas dada su falta de verosimilitud y extrapolación a situaciones contemporáneas. Respecto a esta cuestión, autores como Galloway (2004) y Ribbens, Malliet, Van Eck y Larkin (2016) señalan del realismo percibido como un elemento clave a la hora de determinar la capacidad de un videojuego de influir en su audiencia. En este sentido, Galloway (2004) distingue entre narrativas realistas y representaciones realistas:

“Narrativa realista y representación realista son dos cosas diferentes. Y es aquí donde ambos conceptos empiezan a difuminarse. Por ejemplo, escuchar música, pedir una pizza, etcétera, en *The Sims* está probablemente más cerca de las narrativas de una vida normal, que de lo que está atacar una base enemiga en *SOCOM*. Dejando de lado el hecho de que la apariencia visual de *SOCOM* está renderizada de una forma más realista que los avatares simplistas, la perspectiva isométrica, o los cortes no diegéticos de *The Sims*. Del mismo modo, *Unreal Tournament* tiene un motor gráfico más realista que *Grand Theft Auto III*, pero la narrativa principal es pura ciencia ficción ligera, suponiendo una pérdida de realismo. Durante la Guerra Fría, juegos como *Missile Command* presentaba una narrativa agobiante y protorealista sobre vivir bajo la amenaza de la aniquilación nuclear, aun poseyendo el juego una interfaz muy poco realista y abstracta.” (p. 2)¹⁷

Por tanto, en el ámbito de la transmisión de un discurso ideológico en los videojuegos, como por ejemplo la legitimación de los conflictos bélicos en esta clase de títulos fantásticos, ésta puede estar condicionada por aspectos más narratológicos que ludológicos, siendo la transmisión de una serie de significados compartidos reconocibles por los usuarios en su vida cotidiana. Dicho de otra forma, el valor alegórico de un videojuego reside fundamentalmente en el reflejo, aunque sea metafórico y abstracto, de una realidad con la que es posible trazar determinados paralelismos en términos de realismo social (Ribbens et al., 2016), y no tanto en su calidad gráfica y fotográfica.

Este planteamiento va en contra de la tendencia general en los estudios y opiniones mayoritarias sobre la influencia de esta clase de ocio en sus audiencias, tradicionalmente más preocupada por la presencia de contenidos *gore* y de violencia explícita que por las historias y mensajes detrás de esos aspectos puramente estéticos (Galloway, 2004). Esto no implica desmerecer la importancia de un cierto nivel de realismo en los videojuegos, a la hora de elegir escenarios o personajes verosímiles y cercanos a la realidad tangible de los jugadores, pues el cuidado de esta clase de elementos afecta directamente a los procesos de inmersión de los usuarios en los videojuegos (Ribbens et al., 2016). Simplemente se subraya la idea de que un videojuego técnicamente muy sencillo, con gráficos modestos y con mecánicas de juego (esto es, aspectos ludológicos) muy básicos y poco “realistas”, pero que sin embargo emplace al jugador en una situación potencialmente verosímil y plausible, puede tener una mayor influencia a la hora de

¹⁷ Traducción propia del original en inglés: “realistic narrative and realistic representation are two different things. So these two piles start to blur. For instance, listening to music, ordering pizza and so on in *The Sims* is most probably closer to the narratives of normal life than is storming an enemy base in *SOCOM*, despite the fact that the actual visual imagery in *SOCOM* is more realistically rendered than the simplistic avatars, isometric perspective, and non-diegetic wall cutaways in *The Sims*. Likewise *Unreal Tournament* has a more photo realistic graphics engine than *Grand Theft Auto III*, but the former's narrative is sci-fi fluff at best, leaving it at a loss for realism. During the Cold War, games like *Missile Command* presented a protorealist anxiety narrative about living under the threat of nuclear annihilation, yet the game's interface remained highly unrealistic and abstract.” (Galloway, 2004, p. 2).

transmitir ciertos discursos, que un videojuego hiperrealista que sin embargo apenas posea un contenido relevante para el jugador.

El impacto emocional y actitudinal de jugar a un título, por ejemplo, como *Papers Please* (Lucas Pope, 2011), en el que el jugador encarna a un agente de aduanas de una república soviética ficticia bajo cuyo rol debe decidir sobre permitir cruzar la frontera o no a un variado elenco de personajes, cada uno de los cuales con una intrincada historia personal que va desde familias separadas por la guerra a contrabandistas menores de edad, es probablemente mucho mayor que el de jugar una partida del videojuego *Lead for Dead 2* (Valve, 2009), en el cual el jugador se enfrenta de una manera prácticamente irreflexiva a hordas de *zombies* descerebrados. Y, sin embargo, en el primero de ellos la calidad gráfica es de una simplicidad extrema propia de un título *indi*, basada en siluetas y retratos con una muy baja definición, y una interfaz que apenas permite al jugador realizar más de dos únicas acciones (aceptar o rechazar un pasaporte) y decidir limitadas líneas de diálogo; por el contrario, en el segundo ejemplo el realismo de las imágenes, los escenarios y el movimiento de los personajes podría llegar a rivalizar con el de una super producción cinematográfica protagonizada por actores reales.



Figura 36. Captura de pantalla de una partida de Papers Please (Lucas Pope, 2011)

En definitiva, la construcción de representaciones de la realidad en los videojuegos, así como la capacidad de éstas de influir en a los jugadores, es un tema complejo que precisa considerar de manera conjunta los aspectos tanto ludológicos como narratológicos presentes en esta clase de formatos audiovisuales. En base a esto, en el siguiente Capítulo 5 se tratará de profundizar en los procesos psicológicos que intervienen en esta transmisión de significados compartidos, explorando el concepto de representación social y su relación con el establecimiento de actitudes hacia determinados objetos sociales, concretamente los conflictos bélicos.

Capítulo 5

La construcción de la actitud hacia la guerra

“La guerra. La guerra nunca cambia.”

Fallout 4

Bethesda Games Studios (2015)

5.1. El concepto de representación social y su relación con la actitud

Tal y como se ha comentado en varias ocasiones a lo largo de los capítulos anteriores, la preocupación por la influencia de los videojuegos en su audiencia ha sido tema de estudio y debate desde que su popularización a finales de los años 70. Sin embargo, dicha monitorización ininterrumpida de los efectos del consumo de esta clase de ocio ha estado principalmente centrada en el potencial papel de los videojuegos como modelo de conducta a imitar por parte de los jugadores, dejando en un segundo plano el análisis de otra clase de elementos narratológicos y/o culturales (Aerseth, 2001; Esnaola y Levis, 2008). Tradicionalmente, el contexto y la localización donde tiene lugar la trama del videojuego, la caracterización de sus personajes (tanto amigos como enemigos) e incluso la posible carga ideológica implícita en algunos títulos, se consideraba a menudo algo superfluo y carente de interés en la investigación en este campo, entendiéndose como un simple marco o excusa empleada por los diseñadores de videojuegos para situar la acción de juego.

Sin embargo, el avance tecnológico de las últimas décadas ha hecho posible una mayor complejidad de los contenidos presentes en los videojuegos, evolucionando progresivamente desde las simples máquinas recreativas “mata marcianos” a obras audiovisuales que nada tienen que envidiar al mundo del cine y la televisión. Cada vez quedan más lejanos los tiempos en los que los jugadores solo debían dedicarse a aporrear los controles de un videojuego con el único objetivo de demostrar su destreza y sus reflejos, sin prestar atención contra qué o por qué luchaban, pues cualquier elemento externo a las mecánicas del juego era una mera cuestión estética. En contraposición, los títulos que pueden encontrarse hoy en día son capaces de transportar al usuario a universos enteros de fantasía o episodios históricos reales, en los que puede convertirse

en el protagonista de una historia literaria como si de una película interactiva se tratase, donde sus acciones determinan el destino de sus personajes y construyen una trama que puede llegar alcanzar una enorme profundidad. De este modo, los videojuegos se han convertido paulatinamente en recipientes de una determinada visión de la realidad y del mundo que los rodea; el simple hecho de contar una historia y describir unos personajes necesariamente implica emplear una imagen concreta y específica sobre los mismos, en la que se destacan determinadas características sobre otras, y que se hace llegar a un receptor quien, a su vez, les dota de significado de manera subjetiva. En otras palabras, los videojuegos transmiten una serie de representaciones sociales sobre los protagonistas, el escenario y las acciones que tienen lugar en el.

El término de representación social, si bien ha sido objeto de diferentes consideraciones en la literatura académica (Moscovici, 1988; Rouquette, 2010), puede entenderse como el sistema de significados compartidos por un determinado grupo social acerca de un fenómeno concreto (Fraser, 1994; Wagner, Farr, Jovchelovitch, Lorenzi-Cioldi, Marková, Duveen, y Rose, 1999; Mora, 2002; Jodelet, 2008). En palabras del propio Moscovici, este sistema supone (1979, en Mora, 2002):

“[...] un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación.” (pp. 17-18)

Así, las representaciones sociales funcionan como medio de comunicación entre los individuos de un grupo, de manera que pueden compartir una misma visión o percepción de la realidad en la que se reflejan sus principales características y se integra una teoría que explica su existencia (Moscovici, 1988; Fraser, 1994; Mora, 2002; Jodelet, 2008). El proceso por el cual se construye este conocimiento común o sistema de significados compartidos puede subdividirse, a su vez, en dos fases sucesivas: la objetivación y el anclaje (Moscovici, 1979; Mora, 2002). En la primera de ellas, el concepto a representar se acota, se identifica y se asocia a un término lingüístico concreto, lo que a su vez permite descontextualizar sus elementos principales y dotarles de autonomía como categorías sociales en sí mismos. En la segunda, la representación social se encuadra o se incorpora a un sistema de conocimiento más general que sirve de marco de referencia para valorar su utilidad a la hora de explicar ciertos aspectos de la realidad (Moscovici, 1979; Mora, 2002; Rouquette, 2010).

Por ejemplo, la construcción de la representación social del concepto de violencia requiere, en primer lugar, definir de forma precisa qué se asocia a la palabra “violencia” y qué características debe cumplir un fenómeno u objeto social para ser etiquetado como tal; a continuación, esa definición se integra en un marco de referencia cultural como herramienta para interpretar si un determinado hecho puede ser explicado como “violento” o no. Considerando esto, cabe señalar que las representaciones sociales son

susceptibles de modificarse en cualquier momento en la medida en la que se incorporen nuevos elementos tanto a la definición de un fenómeno u objeto social como a su valor explicativo, por lo que no deben entenderse como elementos rígidos e inmutables sino como sistemas en constante evolución y cambio, especialmente cuando no gozan de un alto consenso dentro del grupo social en el que se lleva a cabo su uso (Moscovici, 1988; Wagner et al., 1999; Bauer y Gaskell, 1999; Mora, 2002; Jodelet, 2008).

Frecuentemente, el concepto de representación social se asocia al coloquial término de “sentido común”, es decir, un conocimiento aceptado implícitamente como verdadero por un grupo y al que se accede de manera espontánea e irreflexiva (Wagner et al., 1999; Mora, 2002). Esto se debe, en definitiva, a que las representaciones sociales son un nexo entre las personas que les permite, de manera automatizada, percibir un fenómeno u objeto social de una forma similar, y obrar en consecuencia de manera conjunta y/o coherente. Estas representaciones, por tanto, se componen principalmente de una información compartida sobre dicho fenómeno u objeto social y de un campo representacional común que limita el alcance de cada representación. Pero, además, las representaciones sociales poseen también un nivel actitudinal, es decir, un carácter orientativo de la conducta que se espera del individuo o el grupo respecto a dicho objeto o fenómeno (Moscovici, 1979; Mora, 2002).

En esta línea, la actitud puede definirse así como una predisposición aprendida a comportarse de una determinada forma ante un objeto o fenómeno social (Ajzen y Fishbein, 1977; Sabater, 1989; Ajzen y Fishbein, 2005). Esta predisposición se realiza a través de una evaluación en términos de positivo y negativo de la información de la que un individuo dispone sobre dicho objeto o fenómeno, agrupada en tres planos o elementos diferentes: el elemento cognitivo, el elemento afectivo y el elemento conativo. El primero de ellos hace referencia a la valoración de los datos supuestamente objetivos, las creencias y el conocimiento general sobre el objeto de la actitud; el segundo de ellos implica la valoración subjetiva a un nivel afectivo, es decir, relacionado con las emociones que se asocian al objeto de la actitud; por último, el elemento conativo (también llamado conductual) determina la intención de realizar algún tipo de conducta por parte del individuo en relación al objeto de la actitud. (Ajzen y Fishbein, 2005). Por ejemplo, la actitud hacia conductas de riesgo para la salud como el consumo de alcohol puede subdividirse en la evaluación del conocimiento que se tiene sobre ello (sus efectos en términos de beneficioso frente a dañino), la evaluación de las emociones que despierta (si su consumo se asocia con emociones agradables o desagradables), y la manifestación de una intención (favorable o desfavorable) a su consumo (Lawton, Conner y McEachan, 2009).

En suma, la actitud se encuentra estrechamente relacionada con el concepto de representación social, siendo un elemento imprescindible en su construcción al suponer el eje evaluativo del fenómeno u objeto social que se representa. Es decir, mientras la representación es el conjunto que abarca de forma general los conocimientos y significados compartidos socialmente sobre un aspecto concreto la realidad, la actitud es

la faceta de dicha representación centrada en establecer una opinión o valoración personal sobre dichos conocimientos y significados. Por tanto, podría considerarse que la actitud es un producto de una determinada representación social, dependiente de ella en su desarrollo, mantenimiento y cambio, y a su vez capaz de influir en su construcción como una pieza clave de sus atributos (Fraser, 1994; Bauer y Gaskell, 1999; Mora, 2002).

5.2. Actitud y mecanismos de desconexión moral

Continuando con la idea expresada en el epígrafe anterior, la actitud hacia un objeto social depende de la interpretación que se haga de dicho objeto, es decir, de las representaciones sociales que lo vertebran y lo doten de significado. A su vez, estas representaciones están condicionadas en gran medida por el entorno social y cultural del individuo, pero también por elementos que pueden tener un carácter mucho más inmediato y contextual al depender de la situación en la que una persona se encuentre en un momento o escenario dado.

Recuperando el ejemplo del experimento de la Prisión de Stanford (Zimbardo, 2008), los jóvenes estudiantes que participaron en el estudio probablemente poseerían *a priori* una serie de representaciones sociales tanto de sus compañeros como de sí mismos, relacionadas con el respeto, el trato igualitario hacia los demás, y lo censurable de emplear un trato denigrante o violento hacia sus iguales. Sin embargo, bajo la presión del entorno diseñado en el laboratorio, dichos estudiantes realizaron un proceso de *reinterpretación* y reajuste de la percepción de su realidad inmediata, de manera que generaron una serie de representaciones sociales alternativas y situacionales que reconfiguraron a su vez su actitud ante la nueva situación y, en consecuencia, la conducta más apropiada a desempeñar en aquel escenario artificial. Los estudiantes bajo el rol de presos pasaron de ser observados como compañeros de universidad a ser percibidos como reclusos en una cárcel. En otras palabras, su representación a ojos de los de los participantes bajo el rol de carceleros cambió, y por tanto cambiaron las actitudes y comportamientos derivados al respecto.

De forma similar, los jugadores de videojuegos entrevistados por Klimmt et al. (2006) señalaron en varias ocasiones que precisamente lo que les permitía comportarse de forma violenta en el juego era el hecho de considerar de manera diferente la realidad virtual en la que se encontraban frente a su realidad cotidiana. Es decir, las representaciones sociales que normalmente guiaban su conducta en su vida diaria no eran aplicables dentro del videojuego, dado que los personajes humanos artificiales no podían encuadrarse en la misma categoría que los humanos reales, ni el sistema de reglas que rige el comportamiento en un videojuego es comparable a las pautas de comportamiento que se exigen en el mundo real. En definitiva, los jugadores aplicaban una representación diferente de sus enemigos, basada tanto en su consideración como seres irreales que “en

realidad no existían” (Klimmt et al., 2006), como entes malvados que merecían la violencia que se ejercía sobre ellos.

En ambos casos, esta construcción de una nueva representación social del “otro” (y la consecuente actitud hacia él) y de la situación estaba presumiblemente influenciada por los mecanismos de desconexión moral identificados por Bandura (1999, 2002). Procesos como la deshumanización, el anonimato y la falta de responsabilidad, la legitimación de la violencia o la minimización de las consecuencias fueron suficientes para generar una nueva interpretación de la realidad que permitiese a sus protagonistas comportarse de una manera diferente y muy alejada de su comportamiento habitual, esto es, realizando comportamientos de carácter violento y agresivos que, además, eran percibidos como legítimos y proporcionales. Por tanto, los mecanismos cognitivos de desconexión moral poseen una capacidad de modificar la percepción de la realidad de un modo que no debe infravalorarse, pues a través de ellos las personas construyen nuevas representaciones sociales sobre su entorno que derivan en diferentes actitudes y conductas.

5.2.1. Desconexión moral y actitud hacia la guerra

Respecto al poder transformador de los mecanismos de desconexión moral en base a los dos ejemplos anteriormente mencionados, podría argumentarse que en ambos casos se trataba de escenarios excepcionales o infrecuentes de la vida cotidiana de las personas que en ellos participaron. Es decir, tanto en el experimento de la Prisión de Stanford como en el entorno de un videojuego son episodios muy específicos y relativamente breves, que exigen conductas propias no extrapolables a otras situaciones, y cuyo efecto posee una duración limitada y por tanto un efecto superficial y efímero sobre la visión general de la realidad de los individuos.

Sin embargo, tristemente existen infinidad de ejemplos en los que los dichos mecanismos identificados por Bandura (1999, 2002) se encuentran profundamente integrados en las representaciones sociales, actitudes y comportamientos de las personas en su entorno cotidiano. En un gran abanico de escenarios en la que la violencia y la agresión supone un aspecto nuclear de las relaciones interpersonales, la desconexión moral es uno de los elementos clave que construyen y mantienen de forma estable en el tiempo esta clase de situaciones. Sin ir más lejos, basta con considerar los comportamientos delictivos y criminales (p.e., Shulman, Cauffman, Piquero y Fagan, 2011; Gini, Pozzoli y Hymel, 2013), los episodios de acoso y *bullying* (p.e., Robson y Witenberg, 2013; Thornberg, y Jungert, 2013) o las conductas racistas y xenófobas (p.e., Faulkner y Bliuc, 2016), por mencionar tan solo unos pocos ejemplos.

No obstante, probablemente sea en el ámbito de los conflictos intergrupales donde la Teoría de la Desconexión Moral puede aportar una perspectiva de estudio fuertemente enriquecedora, pese a que frecuentemente su aplicación ha quedado circunscrita a las relaciones interpersonales como en el caso de los ejemplos antes señalados (Eckstein y

Sparr, 2005). Continuando con la tradición de la psicología social de intentar establecer modelos explicativos de esta clase de fenómenos sociales (Tajfel y Turner, 1979; Leyens et al., 2001; Silke, 2003; Haslam, 2006; Rodríguez, 2007), la propuesta de Bandura (1999, 2002) puede suponer una importante herramienta para comprender los procesos que subyacen no solo a la participación de los individuos en enfrentamientos a gran escala, sino también a la hora de ahondar en la aparición de determinadas representaciones y actitudes compartidas por grandes grupos o colectivos que en última instancia legitiman y fomentan la aparición de dichos conflictos. Y sin lugar a dudas, la guerra y los enfrentamientos armados suponen la mayor manifestación de esta clase de episodios.

A este respecto, autores como McAlister (2001) plantearon la posibilidad de que los mecanismos contemplados en la Teoría de la Desconexión Moral pudiesen también vincularse con la construcción de determinadas actitudes favorables hacia los conflictos armados. A través de un extenso estudio doble involucrando a muestras de estudiantes procedentes de Estados Unidos y Finlandia, McAlister (2001) puso a prueba su propuesta analizando el nivel de apoyo de los participantes en su investigación respecto a la realización de intervenciones militares en conflictos bélicos contemporáneos. Para ello, se aplicaron una serie de ítems derivados en su formulación directamente de los ocho mecanismos de desconexión moral identificados por Bandura (1999), de manera que las personas consultadas expresasen su consentimiento de esta clase de acciones militares por parte de sus gobiernos en base a unos supuestos o condiciones que, de forma subyacente, reflejaban los mecanismos antes mencionados; por ejemplo, en el caso de que la intervención armada se realizase en pro de la defensa de valores como la paz mundial o la democracia, o se minimizasen las consecuencias para la población civil. Los resultados de investigación concluyeron que un instrumento de medida construido a partir de los postulados de la Teoría de la Desconexión Moral mostraba gran fiabilidad a la hora de medir la actitud hacia la guerra de los individuos, lo que permitía argumentar que, efectivamente, los mecanismos de desconexión vertebran en gran medida la representación de los conflictos bélicos como aceptables o inaceptables en el imaginario colectivo de las sociedades, en este caso occidentales.

Tan solo unos años después McAlister replicó su estudio, esta vez contando con la colaboración del propio Bandura (McAlister, Bandura y Owen, 2006). En esta ocasión, y empleando para el estudio una muestra de aproximadamente 1.500 personas, McAlister et al. (2006) relacionaron los diferentes supuestos que legitimarían una intervención armada de forma abstracta con el apoyo explícito de los participantes a dos operaciones militares concretas en territorio iraquí, bajo la retórica de la lucha contra el terrorismo internacional. En consonancia con el estudio anterior, los resultados reforzaron las tesis de McAlister sobre la adecuación de la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999) a la hora de explicar y estructurar una actitud positiva hacia intervenciones armadas determinadas, encontrando hallazgos significativos sobre el papel mediador de los mecanismos de desconexión moral en la relación de variables sociodemográficas (tales como el género o la edad) y el apoyo a la toma de acciones militares por parte de los gobiernos occidentales.

Paralelamente a los trabajos de McAlister (2001) y McAlister et al. (2006), las investigadoras Eckstein y Sparr (2005) profundizaron en el desarrollo de una escala capaz de medir la actitud positiva hacia los conflictos armados actuales, tomando de nuevo como referencia los postulados de la Teoría de la Desconexión Moral de Bandura (1999, 2002) y planteándola como alternativa al paradigma Militarismo-Pacifismo empleado tradicionalmente en los estudios sobre el apoyo de la opinión pública a los procesos bélicos (Spellman, Ullman y Holyoak, 1993; Cohrs y Moschner, 2002). Según los resultados de su investigación, realizada sobre ciudadanos austriacos planteándoles escenarios relacionados de nuevo con la “Guerra contra el Terror”, la escala desarrollada a partir de los ocho mecanismos de desconexión moral demostró su fiabilidad como instrumento en esta clase de análisis, evidenciando la solidez de estos postulados en su aplicación al estudio del conflicto intergrupal, y no solo intrapersonal.

En esta misma línea, cabe también destacar el estudio realizado por Aquino, Reed, Thau y Freeman (2007) sobre la actitud hacia los conflictos bélicos. A diferencia de las investigaciones anteriormente mencionadas, Aquino et al. (2007) optaron por aplicar directamente la escala de desconexión moral propuesta por Bandura et al. (1996), (originalmente diseñada para predecir el comportamiento prosocial en el ámbito escolar) sobre una muestra universitaria, para a continuación plantear una serie de cuestiones morales a los participantes relativas a los sucesos del 11 de septiembre en Nueva York y la legitimidad de la respuesta armada de EE. UU. en Oriente Medio; todo ello, con el objetivo de analizar una posible relación directa entre ambos constructos, así como el valor predictivo de la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002) de cara al apoyo a la intervención militar antes mencionada. Los autores concluyeron que las personas más propensas o permeables a esta clase de mecanismos son, a su vez, más proclives a desarrollar una actitud positiva, o al menos legitimadora, hacia los conflictos bélicos como recursos aceptables desde el punto de vista moral en la medida en la que sirvan como garantes de valores como la seguridad, la paz o la forma de vida occidental.

En suma, los cuatro estudios mencionados anteriormente de McAlister (2001), McAlister et al. (2006), Eckstein y Sparr (2005) y Aquino et al. (2007) coinciden en señalar a la Teoría de la Desconexión Moral como un marco conceptual válido para explicar la presencia de determinadas actitudes hacia la guerra, especialmente si dichas actitudes se centran en conflictos armados específicos. Dichos trabajos suponen así una importante contribución al intento de comprender el complejo proceso de legitimación de una intervención militar, ofreciendo una perspectiva nueva que completa el estudio de otros posibles factores más estructurarles, como por ejemplo la influencia de la memoria colectiva sobre determinados episodios bélicos de la historia de una sociedad como facilitador de una actitud más militarista (Páez, Liu, Techio, Slawuta, Zlobina y Cabecinhas, 2008). No obstante, es aun relativamente bajo el volumen de estudios académicos que han profundizado en esta línea de investigación, siendo hoy en día escasa la evidencia empírica capaz de respaldar estas tesis de una forma sólida y categórica. Sin embargo, los resultados actuales parecen transmitir un horizonte prometedor en este

campo de estudios, abriendo la puerta a un nuevo enfoque que permita arrojar luz sobre el funcionamiento de esta clase de procesos psicológicos y mediáticos.

5.3. La representación de la guerra en los videojuegos

Retomando de nuevo el caso de los videojuegos bélicos, resulta evidente que las diferentes narrativas cada vez más complejas en esta clase de productos audiovisuales conllevan indisolublemente un mayor número de representaciones sociales de toda índole. Esta clase de ocio, de un modo u otro, reproduce en sus contenidos una determinada visión de la realidad, transmitiendo a sus usuarios una forma concreta de acercarse a determinados fenómenos y objetos sociales, como pueden ser eventos o episodios, colectivos de personas o sencillamente la manera de resolver un conflicto. Tal y como se postulaba en el Capítulo 1 de la presente tesis doctoral, es precisamente esta presencia en los videojuegos de las representaciones sociales, o en otras palabras, de un conjunto de significados compartidos accesibles a sus usuarios, lo que les confiere el estatus de agente cultural de pleno derecho, y por tanto deben ser considerados como parte fundamental de la cultura de un pueblo como transmisores de valores, creencias, costumbres e interpretaciones de la realidad social.

Volviendo a casos ya mencionados anteriormente, puede tomarse como ejemplo la visión legitimadora de la guerra que puede encontrarse en los títulos del género de estrategia (Ortega, 2015; Ford, 2016), en el que – como se señalaba en el capítulo previo– se transmite una versión, o mejor dicho, una representación social de la historia y la evolución de las naciones con un claro sesgo imperialista. Del mismo modo, en otros videojuegos también mencionados pertenecientes al género FPS (Hess, 2007; Oullette, 2008; Rodríguez Serrano, 2014a, 2014b; Pötzsch y Šisler, 2016) puede apreciarse una representación social idealizada del papel de las naciones occidentales en conflictos reales relativamente frecuentes, así como una perspectiva demonizada de las facciones rivales a dichas sociedades.

Pero más allá de una construcción reduccionista de la historia, las representaciones sociales también pueden observarse en la presencia de determinados sistemas de valores morales y posicionamientos ideológicos en apoyo a la intervención armada, en escenarios tanto reales (Galloway, 2004; Stahl, 2006; Sample, 2008; Herbst, 2008; Gagnon, 2010; Payne, 2012; Derby, 2016) como ficticios (Lizardi, 2008; Voohrees, 2014). *America's Army* (U.S. Army, 2002) y sus videojuegos homólogos tienen su razón de ser en la propaganda y la transmisión de una serie de significados compartidos relacionados con el discurso político, la ideología o la exaltación del papel de las fuerzas armadas como garantes de unos valores considerados socialmente como deseables, como son el caso de la libertad o la democracia. Del mismo modo, comunican a su audiencia la legitimidad de utilizar la violencia en su máxima expresión – la guerra– para defender dichos valores, construyendo y reforzando una representación de los conflictos bélicos como naturales,

justos y necesarios. Dicho posicionamiento legitimador también puede apreciarse en videojuegos ambientados en mundos de ciencia ficción, dado que en dichos casos el universo de fantasía ejerce como una suerte de “laboratorio” donde poner a prueba y llevar al extremo determinadas situaciones por las que puede atravesar una sociedad (Lizardi, 2008; Voohrees, 2014).

Paralelamente, la representación estereotipada y deshumanizada de los protagonistas de los videojuegos puede significar también una forma de transmitir determinadas creencias y perspectivas sobre la guerra. Sirva como ejemplo el artículo de investigación elaborado por Šisler (2008), en el que el autor reflexiona sobre la omnipresencia del estereotipo de terroristas islámico en la mayoría de productos culturales del género bélico de las últimas décadas, especialmente aquellos cuyas narrativas tienen lugar en los conflictos de Oriente Medio y Asia, y muy particularmente en los videojuegos de manufactura occidental. A través de una extensa revisión bibliográfica, Šisler (2008) pone de manifiesto el repetido cliché de la persona árabe como un fanático religioso, incivilizado, que pertenece invariablemente a un grupo terrorista cuyo único objetivo es la derrota de las democracias occidentales; este prejuicio se perpetúa, además, con la asignación sistemática del rol de eternos villanos en los videojuegos, de forma que los jugadores normalizan que los enemigos a abatir se traten siempre de personas de origen árabe.

En todos los casos anteriores, y tomando como válida la línea teórica que se desprende de los estudios de McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005), McAlister et al. (2006) y Aquino et al. (2007), puede argumentarse que en los videojuegos de temática bélica se reproducen también los mecanismos identificados por la Teoría de la Desconexión Moral de Bandura (1999, 2002) a la hora de construir una determinada visión de la guerra y sus participantes sesgada y estereotipada. Dicha visión, en última instancia, puede transmitir a sus usuarios una representación social de los conflictos bélicos banalizada, simplificada, y en muchos casos, impregnada de un discurso ideológico legitimador y una demonización de los enemigos tradicionales en esta clase de productos audiovisuales.

5.3.1. La influencia de los videojuegos bélicos en los jugadores

Considerando lo anteriormente expuesto, no está fuera de lugar preguntarse hasta qué punto la exposición a esta clase de representaciones banalizadas de la guerra en los videojuegos (si es que efectivamente se dan de forma generalizada) puede llevar a sus usuarios a interiorizar dichas representaciones y, en consecuencia, experimentar cambios en su actitud hacia los conflictos bélicos y sus protagonistas coherentes con la visión predominante en los títulos que consumen. Pese a lo legítimo de esta pregunta de investigación, sin embargo, hoy en día es todavía escaso el número de investigaciones que han centrado su objeto de estudio en analizar la percepción de los conflictos armados en los jugadores habituales de videojuegos de género bélico, en contraste con otras investigaciones preocupadas por la transmisión de determinados estereotipos raciales y

de género a través de esta clase de ocio (p.e., Barrett, 2006; Leonard, 2006; DeVane y Squire, 2008; Díez Gutiérrez, 2009; Díez y Terrón, 2014; García y Bueno, 2016) e indudablemente muy inferior al volumen de literatura académica sobre el desarrollo de conductas violentas por parte de los jugadores, tal y como se enumeraba en el Capítulo 2 de la presente tesis doctoral.

No obstante, existen interesantes estudios pioneros en este ámbito, entre los cuales cabe destacar los trabajos Saleem y Anderson (2013) sobre la influencia de los videojuegos bélicos en la percepción de las personas de origen árabe por parte de los jugadores. En su estudio, Saleem y Anderson (2013) desarrollaron dos estudios complementarios de carácter empírico, proponiendo un diseño experimental para comprobar cómo la exposición a videojuegos en los cuales los personajes antagonistas estuviesen representados como terroristas islámicos (empleando como condición control antagonistas representados por terroristas de origen ruso, así como un videojuego de simulación deportiva) podía influir en la reproducción de determinados estereotipos por parte de los jugadores sobre la población árabe en general. Para medir dicha influencia, Saleem y Anderson (2013) pidieron a los participantes que realizasen, una vez terminada la sesión experimental, un dibujo sobre el “típico ciudadano árabe” y el “típico ciudadano caucásico”. El procedimiento fue, a su vez, completado con la aplicación de técnicas de diferenciador semántico para reflejar las actitudes explícitas hacia el colectivo árabe. Los resultados obtenidos mostraron diferencias significativas en función del tipo de exposición al que habían sido sometidos los participantes, de manera que aquellos que hicieron uso de videojuegos con personajes antagonistas de apariencia islámica, mostraron mayor actitud negativa hacia las personas árabes y una representación pictórica de los mismos como terroristas portando bombas, armas, y rasgos faciales agresivos, en comparación con los individuos asignados a las otras condiciones experimentales.

El estudio de Saleem y Anderson (2013) arroja, en suma, una interesante perspectiva de estudio sobre la capacidad de los videojuegos de condicionar, al igual que el cine o la televisión, el desarrollo de prejuicios negativos y representaciones sesgadas de determinados colectivos, especialmente de aquellos que se presentan sistemáticamente como una amenaza dañina para el grupo de pertenencia. No obstante, su diseño experimental supone una excepción en un campo donde predominan los estudios de caso, como los trabajos mencionados en anteriores capítulos de Hess (2007), Gagnon (2010), Payne (2012) o Pötzsch y Šisler (2016) entre otros. Parece, por tanto, pertinente perseverar en la labor de generar mayor evidencia empírica sobre la influencia de los videojuegos bélicos a la hora de determinar la representación de la guerra en el imaginario de sus jugadores.

5.3.2. La Teoría del Cultivo y su aplicación en el ámbito de los videojuegos

Continuando en la línea sugerida en el epígrafe anterior, uno de los marcos teóricos que quizás sea de mayor utilidad para lograr tal propósito es el enfoque propuesto

por la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976; Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli, 1994), perteneciente a la disciplina de las teorías de la comunicación y la psicología mediática.

Según el planteamiento de dicha teoría, los medios audiovisuales se caracterizan por transmitir una determinada serie de representaciones de la realidad a través de mensajes, imágenes y símbolos culturales a su audiencia, los cuales no necesariamente son reflejo fiable de la realidad social de dicho público. Sin embargo, un consumo prolongado de estos medios audiovisuales, y por tanto, una exposición sistemática a esta clase de “representaciones alternativas de la realidad” puede llevar a las personas a basar en ellas sus creencias y actitudes sobre el mundo en el que viven, priorizándolas incluso sobre su propia experiencia personal y directa de su entorno (Gerbner y Gross, 1976; Cohen y Weimann, 2000; Morgan y Shanahan, 2010). Este fenómeno se conoce como “efecto de cultivo”, definido por los propios Gerbner et al. (1994, p. 23) como: “las contribuciones independientes que el consumo de televisión ejerce sobre las concepciones de los espectadores de la realidad social”¹⁸ (en Cohen y Weimann, 2000, p. 99). A su vez, dicho efecto puede producirse a dos niveles; en el primero de ellos, afectando a percepciones directas sobre aspectos concretos de una situación específica; en el segundo, a actitudes abstractas y/o latentes sobre objetos sociales más generales (Van Mierlo y Van den Bulk, 2004).

La Teoría del Cultivo fue originalmente diseñada para el estudio de los efectos de la televisión en audiencias de las sociedades occidentales, siendo en este campo donde se ha desarrollado la mayoría de trabajos amparados bajo este paradigma. Cuestiones como la transmisión de estereotipos de género, la propaganda política, las creencias sobre la seguridad ciudadana, las actitudes hacia la homosexualidad, la religión o el ecologismo, entre otras muchas temáticas, han sido ampliamente estudiadas a lo largo de las últimas décadas, conformando un corpus empírico sólido que respalda la validez de los postulados planteados por Gerbner y Gross (1976), convirtiendo a esta teoría en uno de los marcos conceptuales más utilizados en el campo de la investigación sobre el efecto de los medios (Cohen y Weimann, 2000; Lett, Lynn e Ifert, 2004; Morgan y Shanahan, 2010; Potter, 2014).

De esta forma, son varios los autores que defienden la adecuación de la Teoría del Cultivo también en el campo de los videojuegos, si bien su aplicación se encuentra aún en una fase temprana no exenta de debate y controversia (Van Mierlo y Van den Bulk, 2004; Williams, Martins, Consalvo e Ivory, 2009). A este respecto, puede tomarse como ejemplo destacable la investigación realizada por Williams (2006), quien desarrolló un estudio longitudinal sobre la percepción de la peligrosidad urbana emplazando durante un mes a un grupo de 200 participantes a jugar a un determinado videojuego de rol multijugador en línea. Tras la exposición al título elegido, en el que los usuarios encarnaban un ladrón en una ciudad renacentista, los resultados mostraron que

¹⁸ Traducción propia del original en inglés: “the independent contributions television viewing makes to viewer conceptions of social reality” (Gerbner et al., 1994, p. 23, en Cohen y Weimann., 2000, p. 99).

efectivamente se había producido un cambio estadísticamente significativo en las actitudes de los jugadores, de manera que el uso continuado del videojuego en cuestión incrementaba la percepción de mayor probabilidad de sufrir un robo en su vida cotidiana (si bien se encontraron reseñables diferencias por género a la hora de establecer relaciones entre consumo y cambio actitudinal).

En una línea similar, Van Mierlo y Van den Bulk (2004) realizaron una comparativa entre los efectos del consumo televisivo y el consumo de videojuegos, con el objetivo de confrontar su grado de influencia en la percepción del nivel de criminalidad en la sociedad. Empleando medidas de autoinforme sobre el uso habitual de cada uno de los formatos audiovisuales, los investigadores encontraron efectos de cultivo en el consumo televisivo, si bien no fue posible observar el mismo fenómeno en el caso de los videojuegos de un modo significativo. No obstante, los resultados revelaron una relación tendencial entre el uso habitual de videojuegos considerados violentos y la evaluación de la prevalencia de crímenes violentos, así como de la presencia policial en las calles (Van Mierlo y Van den Bulk, 2004).

No obstante, de nuevo en lo referente al estudio de la influencia de los videojuegos en la representación de los conflictos bélicos presentes en los jugadores, es todavía infrecuente encontrar autores que opten por abordar esta cuestión desde la Teoría del Cultivo. Así, supone una interesante excepción la investigación desarrollada por Festl, Scharnow y Quandt (2013), en la que se trató de relacionar el consumo de videojuegos con las posibles actitudes militaristas de sus usuarios. Para ello, Festl et al., (2013) complementaban la aplicación de las tesis de Gerbner y Gross (1976) con un enfoque narratológico, centrándose en el contenido argumental de los videojuegos desde la perspectiva de la persuasión narrativa (Appel y Richter, 2007; Igartua, 2007; Appel, 2008) a la hora de defender la capacidad de esta clase de ocio de influir en las actitudes de sus consumidores. Partían así de la hipótesis de que los jugadores más habituales mostrarían una mayor exaltación por los valores castrenses y mayor aprecio por el aporte del ejército a una sociedad, entendiendo que son esta clase de representaciones pro-militares las predominantes en el género, según los resultados hallados en el análisis de contenido realizado por Breuer et al. (2012) mencionado con anterioridad en la presente tesis doctoral. Para la medición de la actitud hacia dichos valores, Festl et al. (2013) desarrollaron a su vez una escala de 6 ítems en la que se planteaban afirmaciones como la necesidad de las naciones de mantener un ejército o mostrar reconocimiento social a la labor de los soldados en combate; paralelamente, se recogieron también medidas sobre el consumo de videojuegos, así como de carácter sociodemográfico y de rasgos de personalidad.

Los resultados de este estudio, sin embargo, concluyeron que no existía una evidencia suficiente para demostrar la existencia de una relación directa entre el consumo de videojuegos bélicos y una actitud militarista, al menos en los parámetros en los que se conceptualizó dicha actitud. En opinión de los autores, esta falta de correlaciones significativas podía deberse a varios factores, entre los que se encuentran el propio diseño

comparativo y no experimental de la investigación, como el hecho de que la muestra empleada estuviese conformada mayoritariamente por adolescentes alemanes, con sus consecuentes particularidades. De este modo, Festl et al. (2013) remarcan la necesidad de recabar mayor volumen de resultados empíricos en esta línea de investigación referente a los efectos de cultivo sobre la actitud de los videojuegos bélicos, línea que se encuentra aún en su etapa inicial y que, a día de hoy, continúa siendo un ámbito poco explorado desde la comunidad científica.

PARTE II:

**INVESTIGACIÓN
EMPÍRICA**

Capítulo 6. Estudio 1

La representación de la guerra en los videojuegos bélicos

Análisis de contenido

6.1. Introducción

Con demasiada frecuencia, tanto en la opinión pública como en la órbita científica muchas teorías, premisas y posiciones se apoyan en observaciones puntuales que se extrapolan y amplían hasta eclipsar la propia realidad. Casos aislados o muestras limitadas a un determinado momento o contexto social pueden llegar a ser tomados como prototípicas y representativas de un todo mucho más rico y complejo, simplemente por el hecho de ser más famosas, más impactantes o sencillamente más accesibles. Y es precisamente desde la falsa representatividad de esos datos empíricos desde los cuales habitualmente se especula, se generaliza y se pretende poner fin a un debate en base a experiencias particulares y no a una exhaustiva exploración de todas las facetas de un hecho.

Buen ejemplo de ello, tristemente, es el ámbito de la investigación de la relación entre violencia y videojuegos, donde la tendencia a reducir y estereotipar a unos pocos casos el complejo mundo de esta clase de ocio audiovisual lleva haciendo mella durante décadas de estudios, tal y como se ha descrito a lo largo de los capítulos iniciales de la presente tesis doctoral. Por un lado, a causa de las inconsistencias en la definición y medición de elementos tan fundamentales como “violencia” o “agresividad”, lo cual dificulta el establecimiento de conclusiones comunes entre trabajos diferentes, siendo este uno de los principales argumentos esgrimidos en el debate aparentemente perenne sobre la influencia negativa de los videojuegos (Ferguson, 2015). Por otro lado, debido al hecho de que la gran mayoría de las investigaciones realizadas hasta la fecha en el común de los casos emplean videojuegos distintos, a veces incluso radicalmente diferentes entre sí, para intentar observar los mismos efectos teóricos. Su selección suele responder a su adaptación al diseño de investigación en ciernes, y no tanto a una búsqueda de patrón común que permita comparar con otros estudios de forma fiable los resultados obtenidos, o reproducirlos en trabajos futuros. Resulta evidente que no es lo mismo hablar del contenido violento presente en el videojuego *Spacewar!* que en la última entrega de la saga *Call of Duty*, aunque en ambos el jugador centre su actividad en disparar a enemigos

virtuales y sobrevivir en un entorno hostil. Teorizar así sobre la influencia de los videojuegos en su conjunto a partir de uno solo de los casos sería tan inadecuado como estudiar los efectos de la música solo considerando al mismo nivel artistas tan distintos como Mozart, Pink Floyd o Iron Maiden. Y, pese a lo obvio de esta afirmación, el mundo de los videojuegos a menudo es víctima de este reduccionismo, viéndose demonizado en su totalidad por un puñado de infortunados ejemplos, o redimido por unas pocas experiencias personales (Aarseth, 2007).

Considerando lo anteriormente expuesto, el presente Estudio 1 tiene como objetivo principal realizar un acercamiento al estudio de videojuegos bélicos desde una perspectiva amplia e integradora del género en su conjunto, observando la visión de la violencia y los conflictos armados que se manifiesta de forma general en esta clase de títulos, en lugar de centrarse en una serie de casos particulares. Dicho objetivo se justifica por el hecho de resultar imprescindible conocer de manera veraz y fiable cuál es la representación de la guerra que predomina en los videojuegos bélicos antes de poder teorizar sobre su posible efecto en las actitudes y creencias de las personas que los consumen. En otras palabras, no es riguroso defender posiciones que argumenten que esta clase de ocio audiovisual transmite de forma sistemática una visión banalizada de la guerra sin asegurarse previamente de que, efectivamente, dicha banalización de los conflictos es una característica real del género.

Para cumplir tal propósito, la presente investigación plantea la realización de un análisis de contenido de videojuegos bélicos, intentando recoger los diferentes aspectos presentes en los mismos que, de manera conjunta, construyen una determinada representación o representaciones de la guerra¹⁹. Tal y como se ha argumentado a lo largo de capítulos anteriores de la presente tesis doctoral, el estudio de dicha representación así como de los elementos que la constituyen puede estructurarse tomando como marco conceptual la Teoría de la Desconexión Moral, en la que se defiende la idea de que las actitudes y creencias favorables o permisivas hacia la violencia pueden estar condicionadas por una serie de mecanismos cognitivos capaces de redefinir una situación, fenómeno u objeto social de tal manera que se justifique la agresión hacia otras personas o colectivos.

Partiendo de esta premisa, se toma como punto de partida los trabajos del Bandura et al. (1996) y Bandura (1999, 2002), en los cuales se establece la existencia de ocho mecanismos de desconexión moral, siendo estos: a) la deshumanización, b) la atribución de culpa, c) la comparación ventajosa, d) la justificación moral, e) el uso de eufemismos, f) el desplazamiento de la responsabilidad, g) la difusión de la responsabilidad y h) la minimización de las consecuencias. Dichos mecanismos, a su vez, pueden agruparse en cuatro categorías o factores principales (Bandura et al, 1996; Bandura, 1999, 2002) considerando los componentes del proceso de desconexión moral a los que afectan

¹⁹ El presente Estudio 1 ha sido aceptado para su publicación como artículo investigación en el número 22, volumen 4 del año 2019 de la revista Palabra Clave, bajo el título de “Deshumanización y Legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. Un análisis descriptivo” y con la autoría de González Vázquez, A., e Igartua, J.J.

específicamente. De este modo, puede agruparse en primer lugar la a) deshumanización y b) la atribución de culpa; en segundo lugar la c) comparación ventajosa, d) justificación moral y e) uso de eufemismos; en tercer lugar, el f) desplazamiento y g) difusión de la responsabilidad, y en cuarto y último lugar la h) minimización de consecuencias. Estos cuatro factores resultantes, por tanto, suponen el pilar conceptual principal sobre el cual se construyen las diferentes variables que conforman el presente análisis de contenido, haciendo posible el establecimiento una clasificación sólida de los diferentes elementos que conforman el proceso de desconexión moral como generadores en última instancia de una representación determinada de los conflictos bélicos.

De manera complementaria, se toman a su vez como referencia las aportaciones de otros autores sobre dichos mecanismos, especialmente en lo referente a la deshumanización y atribución de culpa (p.e., Zimbardo et al., 1986; Bar-Tal, 1990; Opatow, 1990; Leyens et al., 2001; Haslam, 2006; Zimbardo, 2008, Bellmunt, 2012), la difusión de la responsabilidad y el anonimato (p.e., Diener, 1976; Zimbardo et al., 1986; Reicher et al., 1995, Postmes y Spears, 1998; Lea et al., 2001; Zimbardo, 2008; Bellmunt, 2012) y la legitimación de los conflictos bélicos (p.e., Hess, 2007; Gagnon, 2010; Payne, 2012; Rodríguez Serrano, 2014a; Ford, 2016; Pötzsch y Šisler, 2016).

A la hora de trasladar esta clasificación teórica al plano metodológico, se optó por establecer de tres ejes de análisis en función de en qué elementos que conforman un videojuego pueden observarse los distintos cuatro factores que agrupan los mecanismos de desconexión moral. De este modo, se establecieron los siguientes ejes metodológicos de análisis:

1. Características del enemigo, en el cual se integraría la observación por un lado de la deshumanización y la atribución de culpa, y por otro la minimización de consecuencias, entendiéndose que ambos factores están estrechamente vinculados a cómo se construyen y describen los personajes antagonistas, y cómo manifiestan las consecuencias sufridas al recibir una agresión por parte del jugador.
2. Características del personaje controlado por el jugador, dado que el manejo de un avatar es el medio a través del cual el jugador realiza una conducta dentro del videojuego y por tanto asume (o no) el coste de sus actos mediante los mecanismos de difusión y desplazamiento de la responsabilidad. Además, el usuario también es testigo de los efectos de participar en un enfrentamiento armado, representadas por el daño que sufre el protagonista por parte de los soldados enemigos, de forma su manera de sobreponerse a él se vincula de nuevo con la minimización de consecuencias.
3. Justificación de los objetivos del juego, bajo el cual se agrupa la justificación moral, la comparación ventajosa y el uso de eufemismos que son observables de manera general en el videojuego (a través de los escenarios, la narrativa, los objetivos, etc.) y no tanto en los personajes del mismo.

Considerando estos tres ejes de análisis establecidos por un criterio meramente metodológico, se elaboraron finalmente las diferentes variables enfocadas a codificar cada uno de los atributos observables relacionados con los mecanismos de desconexión moral.

Para la construcción de estas variables, el presente estudio, además, toma como referencia metodológica el trabajo de análisis de contenido realizado por Hartmann, Krakowiak y Tsay-Vogel (2014b). La investigación presentada por estos autores, profundamente innovadora en el ámbito de estudio de los videojuegos, se centró en la identificación y prevalencia en esta clase de ocio de los mecanismos contemplados en la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura et al, 1996; Bandura, 1999), prestando especial atención a su papel en la gestión del sentimiento de culpa por parte de los jugadores y su efecto directo en el disfrute de los videojuegos violentos.

No obstante, en la investigación actual se busca identificar algunos elementos presentes en los videojuegos que no fueron incluidos en el análisis de Hartmann et al. (2014b). Dichos elementos se relacionan especialmente con la construcción del avatar del jugador, la representación explícita de la violencia y la legitimación del conflicto, factores considerados como fundamentales en los objetivos de la presente tesis doctoral. Por ello, la elección de variables y la construcción del libro de códigos se apoyó también en un segundo análisis de contenido desarrollado por Shibuya y Sakamoto (2005) sobre el nivel de contenido violento en los videojuegos con el objetivo de su posterior comparación con la violencia televisiva. Si bien, a diferencia de Hartmann et al. (2014b), el estudio desarrollado por estos dos autores no es el único publicado sobre este tema (p.e., Heintz-Knowles, Henderson, Glaubke, Miller, Parker y Espejo, 2001; Smith et al., 2003; Thompson, Tepichin y Haninger, 2006), el trabajo de Shibuya y Sakamoto (2005) se valoró como el más cercano a las cuestiones planteadas y los objetivos del presente estudio.

De este modo, las variables empleadas en el análisis de contenido de los videojuegos bélicos reflejan en conjunto variables ya empleadas anteriormente por Shibuya y Sakamoto (2005) y Hartmann et al. (2014b) en sus respectivos trabajos, y en consecuencia su formulación será en la mayoría de los casos muy similar, si no idéntica, a la propuesta por dichos autores. Esto supone dos ventajas fundamentales; la primera de ellas es que se dota a la actual investigación de una referencia externa en su metodología, de manera que su validez de constructo y criterio queda reforzada gracias a su respaldo por otros estudios y datos empíricos. Si bien el diseño del presente análisis de contenido responde a un carácter *ad hoc*, es decir, construido específicamente para un objeto de estudio determinado como son los videojuegos bélicos, el hecho de que las variables empleadas no hayan sido generadas desde cero sino tomadas de trabajos previos realizados en este ámbito refuerza la solidez y validez de la investigación. A falta a día de hoy de la existencia de una herramienta de análisis estandarizada y extrapolable, es recomendable intentar, en la medida de lo posible, mantener cierta coherencia con la

metodología empleada por otros investigadores, en aras de poder valorar de forma más precisa los puntos en común. Esto, precisamente, deriva en la segunda ventaja fundamental: emplear la misma taxonomía y una formulación muy similar de las variables permite comparar de forma directa los resultados y conclusiones de ambos estudios, atajando así uno de los grandes escollos tradicionales en la investigación en videojuegos como es la falta de unanimidad en los criterios de medida, tal y como se planteaba en la introducción de este capítulo.

Sin embargo, el presente análisis posee a su vez varias diferencias respecto a los trabajos de Shibuya y Sakamoto (2005) y Hartmann et al. (2014b) que deben señalarse. La primera y más evidente de ellas es que sus objetivos difieren de los planteados en ambos estudios; mientras que la intención de los citados autores es identificar la prevalencia de los mecanismos de desconexión en los videojuegos en el contexto del estudio del sentimiento de culpabilidad en los jugadores, o bien valorar el grado de violencia en esta clase de ocio, el análisis de contenido que se expone en las siguientes páginas busca establecer qué visión de la guerra se transmite a los usuarios en el marco de la investigación de la construcción de representaciones, actitudes y creencias. Si bien los resultados objetivos pueden ser comparables directamente, la interpretación de los mismos distará en función de los propósitos de cada investigación, ya que el acento en sus posibles efectos dependerá de la perspectiva adoptada. Estas interpretaciones, no obstante, en ningún caso son excluyentes entre sí, pues simplemente invierten más atención en diferentes facetas de un mismo hecho. Por ejemplo, la constatación de la presencia de mecanismos deshumanizadores en el diseño de los soldados como la ocultación del rostro de los enemigos, puede valorarse desde su papel como reductores de emociones negativas, y simultáneamente como perpetuadora de una representación homogeneizada y estereotipada de los integrantes de la facción enemiga en un conflicto bélico (p.e., Šisler, 2008; Saleem y Anderson, 2013). Del mismo modo, una justificación moral del conflicto donde tiene lugar el videojuego puede ejercer como estrategia de reducción de la culpabilidad (y por tanto potenciadora del disfrute), y al mismo tiempo servir de transmisión de una determinada ideología militarista (p.e., Hess, 2007; Gagnon, 2010; Ford, 2016).

La segunda diferencia fundamental es la muestra de contenidos de análisis. Por un lado, el estudio de Shibuya y Sakamoto (2005) se realizó sobre los 30 videojuegos más populares en Japón entre los años 2001 y 2002, sin importar su género o plataforma. Por otro, el trabajo de Hartmann et al. (2014b) se centraba en el análisis de los videojuegos de disparo en primera persona (FPS), seleccionando para ello 28 títulos para ordenador (sin incluir aquellos para videoconsolas) en función de su popularidad en un conocido foro de internet sobre esta clase de ocio, consultado en el año 2011. En el presente estudio, en cambio, se analizan los videojuegos bélicos más populares para el público español entre los años 2005 y 2015, sin distinción de su género ni la plataforma de comercialización. Estos criterios de muestreo serán detallados en profundidad en siguientes apartados.

6.1.1. Pregunta de investigación

La pregunta de investigación que motiva la presente investigación es la siguiente:

¿Qué representación de la guerra transmiten de forma generalizada los videojuegos bélicos?

Para dar respuesta a esta cuestión, y a modo de resumen de lo anteriormente expuesto, se considera que la representación o representaciones sociales de los conflictos bélicos puede analizarse a partir de los mecanismos de desconexión moral propuestos por Bandura et al. (1996) y Bandura (1999, 2002). Es decir, es posible perfilar una determinada visión o construcción de la guerra mediante la forma en la que se deshumaniza y responsabiliza de actos censurables a los enemigos declarados como tales por una nación, cómo se describe la responsabilidad y las motivaciones de los combatientes aliados en el conflicto, y cómo se justifica la acción armada a partir de la legitimación de los motivos que desencadenan una guerra y la minimización de los enfrentamientos mediante comparaciones sesgadas y uso de eufemismos.

6.2. Método

6.2.1. Muestra de contenidos

Como se ha mencionado con anterioridad, el objetivo del presente estudio es ofrecer una base empírica y fiable sobre la representación de la guerra más frecuente en los videojuegos bélicos, con la intención de comprobar posteriormente si dicha visión de los conflictos bélicos puede encontrarse también entre su público habitual, concretamente entre los usuarios españoles, en posteriores investigaciones.

Por tanto, en primer lugar es necesario establecer qué se va a considerar como videojuegos bélicos. Dados los objetivos generales de la presente tesis doctoral, se estimó que la clasificación tradicional de los videojuegos en los géneros de disparos en primera persona, estrategia, rol, aventura, simulación, puzzles y lucha no se ajustaba a las necesidades de investigación, ya que dicha taxonomía tiene su base en criterios puramente ludológicos. Es decir, la agrupación en los mencionados géneros se realiza en función del tipo de reglas y mecánicas que condicional la conducta que el jugador puede realizar en ellos, y no atendiendo a su ambientación y su temática. Por ilustrar este hecho con un ejemplo, la saga *World of Warcraft* se clasifica normalmente como videojuego de Rol, categoría que comparte con otros títulos como *Pokémon* a pesar de lo diferente de sus narrativas; por el contrario, sagas como *Call of Duty* o *Civilization*, ambas centradas en

los conflictos bélicos como parte esencial de la experiencia de juego, se consideran como videojuego de disparos en primera persona y videojuego de estrategia, respectivamente. De esta manera, se perfiló como necesario utilizar una agrupación que permitiese incluir en el análisis de contenido todos aquellos juegos de temática bélica independientemente de su pertenencia a los distintos géneros tradicionales. Considerando esto, se optó por emplear una conceptualización los videojuegos como bélicos a través de los criterios utilizados en el ámbito cinematográfico, es decir, focalizando la trama y el contexto como elemento común para su análisis en conjunto. Para ello, se hizo uso de los criterios propuestos por Eberwein (2010, p. 45) para el género bélico, de manera que un videojuego debía satisfacer los siguientes requisitos para ser considerado como bélico: a) narrativa centrada directamente en episodios del conflicto (batallas, preparación o escenario inmediatamente posterior), b) la participación activa de los protagonistas durante el conflicto, y c) el efecto de la guerra en las relaciones entre los personajes.

En segundo lugar, aunque los videojuegos son un producto de entretenimiento de carácter internacional consumido en cualquier parte del mundo independientemente del país de producción, se consideró necesario centrar el análisis en los videojuegos más populares exclusivamente en España partiendo de la premisa de que serán estos títulos los más susceptibles de influir en la población española. Es decir, la representación de la guerra que se transmite al público español estará presumiblemente vinculada a los videojuegos que se consumen de forma mayoritaria precisamente por dicho público. Sería inadecuado metodológicamente incluir en el análisis videojuegos muy extendidos a nivel mundial que sin embargo pueden haber tenido menor impacto en España, o incluir títulos que pueden ser muy interesantes y excepcionales en sus contenidos pero que sean completamente desconocidos para el gran público (y por tanto escasa su capacidad de influencia). Del mismo modo, se estableció el periodo comprendido entre el año 2005 y el año 2015 para contabilizar los videojuegos más populares al considerarse un espacio de tiempo suficiente para resultar representativo de los hábitos de consumo de los españoles; no obstante, en dicho periodo pueden incluirse videojuegos publicados en fechas anteriores, pero que todavía continúen siendo atractivos para el público en general.

En consecuencia, se emplearon dos criterios de muestreo diferentes (pero no excluyentes) para considerar un videojuego como popular entre el público español: su índice de ventas y su índice de descargas *online*. De este modo, se incluyeron en el análisis todos aquellos videojuegos bélicos (siguiendo para su consideración como tal los criterios antes mencionados de Eberwein, 2010) que hubiesen figurado al menos una vez entre los diez videojuegos más vendidos en el mercado español a nivel mensual, durante los años comprendidos entre el 2005 y el 2015, comenzando por los diez más vendidos en enero de 2005, y finalizando la horquilla de muestreo en diciembre de 2015. Dichos datos económicos fueron recogidos de la base de datos alojada en el sitio web de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2016), el 25 de enero de 2016. Sin embargo, actualmente la oferta de videojuegos en España no se limita únicamente a aquellos que presentan una determinada facturación económica, sino que existen muchos títulos de gran popularidad que pueden descargarse de manera gratuita y legal por internet, a través

de plataformas *online* de uso masivo, entre las que destacan Apple Store, Google Play y Steam. Por tanto, para completar el criterio económico, se optó por incluir en el muestreo aquellos videojuegos gratuitos que figurasen entre los más descargados de nuevo a nivel mensual en las citadas plataformas, entre los años 2005 y 2015 en el caso de Steam y Apple Store, y entre 2008 y 2015 en el caso de Google Play (dada su aparición más tardía). El acceso a dichos datos se hizo mediante la consulta avanzada en las bases de datos accesibles desde aplicaciones móviles de Apple, Google y Steam. Cabe destacar que en ambos criterios se incluyeron todos los títulos de manera separada y no atendiendo a su pertenencia a determinadas franquicias, de manera que varias entregas de una misma saga se trataban como videojuegos diferentes.

En suma, se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionándose todos aquellos títulos que cumpliesen los criterios antes mencionados. El muestreo generó así una muestra formada por un total de 62 videojuegos. El listado completo de los videojuegos puede consultarse en el Anexo Ib de la presente tesis doctoral.

Una vez realizada la selección de los 62 videojuegos, se procedió a un segundo nivel de muestreo en la elaboración de los materiales de análisis. Tomando como referencia la metodología utilizada por Hartmann et al. (2014b) en su análisis de contenido, de cada uno de los títulos se localizó un clip de video en el que podía observarse un fragmento de una partida real (incluyendo las posibles cinemáticas intercaladas en la acción, selección o edición de personajes, etc.), de una duración de aproximadamente 15 minutos, formato conocido comúnmente como *gameplay* o *walkthrough*. Dichas grabaciones no fueron hechas por elaboración propia, sino que fueron obtenidas de canales especializados alojados en la plataforma Youtube, seleccionando aquellos que cumpliesen cinco requisitos: a) el canal de Youtube debía contener en sus grabaciones el desarrollo del videojuego en su totalidad, de manera que todas las fases del mismo pudiesen ser observadas a través de los diferentes *gameplays* de un mismo canal, incluyendo las fases multijugador si las hubiere, b) todas las grabaciones debían poseer una duración mínima de 10 minutos, y nunca superior a los 20 minutos, c) las grabaciones de cada videojuego debían haber sido realizadas por el mismo usuario, d) todas las grabaciones debían incluir únicamente el contenido del videojuego, descartándose todas aquellas que incluyesen comentarios (verbales o escritos en pantallas emergentes) o música ajena al producto original, y e) todas las grabaciones debían poseer al menos mil visitas en el momento de su acceso.

Una vez establecidos estos criterios, se seleccionó por muestreo aleatorio una de las grabaciones o *gameplays* disponibles en cada canal dedicado a cada uno de los 62 videojuegos que componen la muestra. En los casos en los que las grabaciones finalmente escogidas excedieron los 15 minutos de duración, éstas fueron editadas manualmente para acortar su duración (incluyéndose únicamente los 15 primeros minutos).

Además, con el fin de ofrecer mayor material de análisis al equipo de codificadores, se añadió de forma suplementaria a los *gameplay* todo contenido en forma

de cinemáticas, textos o narraciones que se presentan al usuario al iniciar el videojuego, así como las pantallas de creación y/o elección del personaje en el caso de existir. De este modo, se aporta información sobre la ambientación de la acción, las características de las facciones en lucha, la localización histórica, y demás elementos que pueden no estar presentes en el desarrollo de una partida y que aun así resultan de interés para los objetivos del presente estudio. Estos materiales complementarios, no obstante, fueron editados en aquellos casos en los que tuviesen una duración excesivamente larga, de manera que no llegasen a alcanzar los diez minutos de duración.

En suma, la muestra de material audiovisual supuso aproximadamente un total de 20 horas de contenido de análisis.

Por último, se incluyó una sinopsis escrita de cada uno de los títulos, obtenida directamente de la carátula oficial editada por la empresa desarrolladora, así como una breve descripción del contenido del juego extraída del sitio web Meristation.com, el portal de reseñas de videojuegos de habla hispana más visitado en el momento de la realización del presente estudio. El objetivo de la inclusión de este material de análisis extra fue, una vez más, el de facilitar la posterior labor de los codificadores, especialmente a la hora de contextualizar la trama del videojuego, sus objetivos, etc.

Todos los materiales fueron elaborados entre los meses de febrero de 2016 y marzo de 2016.

6.2.2. Libro de códigos.

El presente análisis de contenido consta de un total de 38 variables independientes, agrupadas en tres ejes de análisis: a) características de enemigo, b) características del personaje controlado por el jugador y c) justificación de los objetivos del juego. En la mayoría de los casos, las variables son de tipo dicotómico, es decir, solo poseen dos categorías de respuesta excluyentes entre sí; no obstante, debido a las peculiaridades de algunos aspectos a identificar, en ocasiones las variables adquirieron tres o más categorías.

Como se ha mencionado anteriormente, esta agrupación en tres ejes responde fundamentalmente a una lógica de codificación, de manera que las variables pertenecientes al conjunto de características del enemigo serán todas aquellas que deben ser observadas estrictamente en los personajes adversarios del juego; del mismo modo, las variables de características del personaje controlado por el jugador son aquellas centradas exclusivamente en los aspectos vinculados al avatar que encarna el usuario del videojuego. Por último, las variables agrupadas bajo el eje de justificación de los objetivos del juego hacen referencia a todos los elementos observables más allá de los atributos concretos de los personajes, como su contextualización histórica o fantástica, el tipo de objetivos a cumplir o sus aspectos más generales como la estética, banda sonora, etc.

Además, en el caso de las características del enemigo se optó por subdividir el objeto de estudio entre enemigos comunes o básicos y enemigos especiales o únicos. Esta división se debe a que en muchos de los videojuegos aparecen personajes antagonistas protagonistas que destacan del resto de rivales, como héroes o líderes de la facción a la que debe enfrentarse el jugador, los cuales pueden mostrar características diferentes al resto de enemigos en varios aspectos. Por tanto, se consideró útil y necesario analizar ambos tipos de personajes de forma separada, tanto para facilitar la labor de los codificadores como para permitir el contraste posterior de los resultados observados.

El libro de códigos en su totalidad puede encontrarse en el Anexo Ia de la presente tesis doctoral, en la misma presentación que fue entregada al equipo de codificadores. En dicho documento figuran ejemplos gráficos y auditivos de las categorías de cada variable, incluidas con el objetivo de facilitar el análisis realizado.

A continuación, se procede a la descripción de cada una de las variables empleadas, agrupadas siguiendo la misma presentación empleada en su posterior codificación.

6.2.2.1. Características del enemigo básico o común

El primer conjunto de análisis está formado por un total de diez variables diferentes, todas ellas enfocadas a identificar elementos presentes de deshumanización, atribución de culpa y minimización de consecuencias, en un intento de reflejar las diferentes conceptualizaciones y facetas de dichos procesos (Zimbardo et al., 1986; Bartal, 1990; Opatow, 1990; Bandura et al., 1996; Bandura, 1999, 2002; Leyens et al., 2001; Haslam, 2006; Zimbardo, 2008, Bellmunt, 2012). Las variables están diseñadas para su aplicación sobre los enemigos comunes y predominantes en el juego, como soldados, tropas básicas, unidades militares, etc.

1. Naturaleza (0. Humano, 1. Humanoide, 2. Monstruoso). La primera de las variables aborda la categorización de la naturaleza del enemigo, indicando si pertenece a la raza humana o por el contrario se trata de un ser de otra especie o condición, ya sea antropomórfica, ya sea directamente de carácter animal, monstruoso o mecánico (como insectos, alienígenas o robots). El hecho de que los enemigos no sean humanos puede derivar en que queden excluidos del espectro moral del jugador, legitimando el ejercicio de la violencia sobre ellos.

2. Apariencia (0. Variada, 1. Homogénea). La segunda variable recoge la apariencia física y visual de los enemigos, identificando si poseen un mismo uniforme, patrón de colores o simbología que los hace indistinguibles entre sí y/o promueve su identificación inmediata y clara con una de las facciones, o por el contrario presentan un aspecto variado, personalizado y/o único. Eliminar los atributos

individuales de un personaje reduciendo su identidad a un simple par de atributos grupales no solo facilita la diferenciación entre enemigos y aliados, sino que transmite la idea de que dicho personaje es reemplazable y prescindible.

- 3. Inteligencia (0. No inteligente, 1. Inteligente).** Esta variable implica observar si el enemigo muestra o no inteligencia como sinónimo de dominio de sus actos y capacidad de comprender las consecuencias derivadas de su comportamiento (Legg y Hutter, 2007), habilidades consideradas rasgos típicamente humanos. Su presencia puede entenderse como un signo de que los contrincantes actúan por propia voluntad, y por tanto son merecedores o culpables de recibir una respuesta violenta por parte del jugador.
- 4. Comunicación con el jugador (0. Sin comunicación, 1. Directa).** En la misma línea que la variable anterior, en este caso se pretende codificar si los personajes antagonistas se dirigen directamente al jugador mediante amenazas, arengas, etc., ya sea de forma verbal o escrita mediante cuadros de diálogos o textos flotantes. La presencia de un lenguaje puede reforzar la percepción de la presencia de inteligencia en los enemigos, y por tanto incrementar la percepción de culpabilidad.
- 5. Rostro y expresión facial (0. Rostro visible, 1. Rostro cubierto).** Del mismo modo que en el caso de las variables anteriores de naturaleza y apariencia, la capacidad del jugador de observar la expresión y rasgos faciales de sus enemigos es una forma de reconocer emociones o atributos físicos típicamente ya sea de manera directa, ya sea a través de hologramas, pantallas de comunicación, etc. Por el contrario, la presencia de máscaras, cascos o pinturas de guerra, así como una calidad gráfica o una distancia excesiva entre el jugador y el resto de los personajes que imposibiliten esta observación incurre en una deshumanización del enemigo.
- 6. Uso de vehículos (0. Combatientes, 1. Pilotos).** La presente variable recoge si los combatientes enemigos se encuentran físicamente en el campo de batalla o por el contrario aparecen en todo momento a bordo de una máquina de guerra (como un tanque o una nave espacial), de manera que las conductas violentas ejercidas por el jugador se realizan exclusivamente sobre los vehículos que pilotan, y por tanto no sufren un daño directo a su integridad física. De este modo, se pretende reflejar una posible minimización de las consecuencias como mecanismo de desconexión moral, ya que desde el punto de vista del jugador se mitiga la visión explícita de las heridas causadas a los enemigos bajo el rol de pilotos
- 7. Efectos sonoros congruentes (0. Con efectos sonoros congruentes, 1. Sin efectos sonoros congruentes).** Dicha variable se centra en la presencia o ausencia de sonidos congruentes emitidos por los enemigos al recibir algún tipo de ataque o herida, como gritos, quejas, llantos, etc. En definitiva, efectos sonoros que

permitan percibir el sufrimiento subjetivo de los personajes agredidos, de manera que el jugador sea informado de su conducta agresiva en el videojuego tiene como consecuencia causar daño a seres sensibles.

8. Melodías o sonidos no congruentes (0. Sin melodía, 1. Con melodía). En este caso, se pretende constatar la existencia de melodías o sonidos artificiales o irreales como timbres al ganar puntos, aplausos o comentarios de posibles narradores. El uso de esta clase de recursos irreales es una forma de suavizar la representación de la muerte de los enemigos de una forma eufemística, al dotarles de un carácter naif y hasta cómico. Si bien puede interpretarse que las melodías y efectos sonoros son elementos externos a los personajes y más relacionados con el tono y la estética general del videojuego, se optó por incluir esta variable en la categoría de características del enemigo cuando dichos efectos se producen de forma simultánea o inmediatamente posterior a la derrota de un adversario en concreto. Se diferencia así de la variable Banda Sonora, destallada más adelante a lo largo es este epígrafe.

9. Permanencia de enemigos derrotados (0. Permanecen, 1. Desaparecen). Esta variable recoge si los rivales abatidos permanecen en el escenario una vez derrotados, en forma de cadáveres o de una forma más metafórica como lápidas o fantasmas, o si por el contrario simplemente desaparecen sin más. De esta forma, las consecuencias de los actos del jugador pueden quedar reflejadas de forma explícita, o por el contrario ser invisibilizadas o relativizadas de manera que sea fácil ignorarlas.

10. Comportamiento grupal (0. Individual, 1. Colectivo). Por último, esta variable refleja si los personajes enemigos se muestran siempre como parte indisoluble de un grupo, actuando siempre de forma conjunta y sincronizada con sus compañeros, de forma que realmente las entidades protagonistas del juego sean unidades formadas por varios personajes y no sujetos independientes. Así, la individualidad de los enemigos queda disuelta entre sus iguales, reforzándose la sensación de su representación deshumanizada como elementos reemplazables y prescindibles.

6.2.2.2. Características del enemigo especial o único

Como se indicaba anteriormente, el análisis de los elementos observables en los enemigos se realizó de manera independiente para aquellos personajes protagonistas de la facción contraria a la del jugador, con el objetivo de facilitar la labor de codificación y evitar posibles confusiones. Dichos personajes especiales no aparecen necesariamente en todos los videojuegos analizados, por lo que su presencia quedó indicada de antemano al equipo de codificadores, pidiéndoles explícitamente su análisis de forma diferenciada.

Para ello se emplearon las mismas variables y categorías empleadas para los enemigos comunes, siendo estas:

- **11. Naturaleza.** (0. Humano, 1. Humanoide, 2. Monstruoso)
- **12. Inteligencia.** (0. No inteligente, 1. Inteligente)
- **15. Comunicación con el jugador.** (0. Sin comunicación, 1. Directa)
- **16. Rostro y expresión facial.** (0. Rostro visible, 1. Rostro cubierto)
- **17. Uso de vehículos.** (0. Combatiente, 1. Piloto)
- **18. Efectos de sonido congruentes.** (0. Con efectos sonoros congruentes, 1. Sin efectos sonoros congruentes)
- **19. Melodías no congruentes.** (0. Sin melodía, 1. Con melodía)
- **20. Permanencia de enemigos derrotados.** (0. Permanecen, 1. Desaparecen).

No obstante, algunas de las variables empleadas en el análisis fueron objeto de modificaciones en su formulación para ajustarse mejor al carácter singular e independiente de estos personajes, intentando mantener en la medida de lo posible su paralelismo con las aplicadas sobre los enemigos básicos y sin dejar de reflejar los mismos principios teóricos (Bar-Tal, 1990; Opatow, 1990; Bandura, 1999, 2002; Zimbardo et al., 1986; Zimbardo, 2008). Dichas variables son:

12. Pertenencia a una facción (0. Irreconocible, 1. Reconocible). Relacionada con la variable Apariencia, en esta categoría se analiza si el personaje especial posee elementos como un uniforme, un patrón de colores o una simbología que permiten al jugador reconocer rápidamente a qué facción pertenece.

13. Similitud con las tropas (0. Diferente, 1. Similar). Del mismo modo que la variable anterior, en este caso el objetivo es señalar las diferencias apreciables del personaje especial respecto al resto de enemigos, pero no en base a su simbología sino a su morfología, como por ejemplo un tamaño exagerado o su pertenencia a una raza distinta.

Por su parte, la variable Comportamiento Grupal no se incluyó en el análisis de los enemigos especiales, al ser considerada innecesaria dado su idiosincrasia individual, única y autónoma al margen del resto de tropas enemigas.

6.2.2.3. Características del personaje o personajes controlados por el jugador

Respecto al segundo eje del análisis de contenido, se emplearon de nuevo un total de diez variables para reflejar los diferentes mecanismos de desconexión moral desarrollados en capítulos anteriores y que pueden explicar la creación de una

representación de la guerra basada, además, en la des-individualización de los soldados que en ella participan (Diener, 1976; Zimbardo et al., 1986; Reicher et al., 1995, Postmes y Spears, 1998; Lea et al., 2001; Bandura, 2002; Zimbardo, 2008; Bellmunt, 2012):

- 21. Control de personajes (0. Control unipersonal, 1. Control Grupal).** Esta variable indica el número de personajes que el jugador controla de manera simultánea, funcionando como elemento importante en el fenómeno de la difusión de la responsabilidad entre los combatientes en el conflicto representado en el videojuego, si bien no en las acciones del propio jugador.
- 22. Caracterización del personaje (0. Personalizable, 1. Por defecto).** En la misma línea que la variable anterior, la posibilidad de editar y modificar los rasgos y características de los personajes, como su sexo, nombre o apariencia puede reducir la sensación de anonimato y/o la difuminación de la identidad de los combatientes, y por tanto reducir la difusión y desplazamiento de la responsabilidad.
- 23. Trasfondo del personaje (0. Conocido, 1. Anónimo).** En tercer lugar, se analiza si el jugador recibe de forma accesible información biográfica del protagonista o protagonistas, como sus motivaciones para participar en el conflicto, su pasado o historia personal, etc. Al igual que en las variables anteriores, se contempla la existencia de un mecanismo de desplazamiento de la responsabilidad, en la medida en la que se trasmite que los personajes del videojuego actúan por propia iniciativa y por razones personales, y no simplemente como soldados anónimos que responden a órdenes emitidas por sus comandantes.
- 24. Recepción de daños (0. Explícita, 1. Implícita).** En otra línea de elementos a considerar, se estudia si el jugador es informado claramente de hipotéticos daños que pueda sufrir su personaje o personajes al participar en un enfrentamiento, como al sufrir heridas de bala o armas de filo, explosiones, golpes o caídas. Así, como recepción de daños Explícita se entiende la aparición de cualquier clase de alarma, sonora o visual, difícil de ser ignorada y capaz de interrumpir brevemente el desarrollo del juego, mientras que Implícita implica la falta de un *feedback* directo de la ejecución del jugador durante la partida, sin incluir posible información en la interfaz del juego. De este modo, se pretende reflejar la existencia o no de una explicitación de las consecuencias de participar en un enfrentamiento, en este caso no sobre los enemigos sino también sobre la figura del jugador.
- 25. Vulnerabilidad e incapacitaciones (0. Vulnerable, 1. Invulnerable).** En la misma línea que la variable anterior, se busca analizar si se invisibilizan o no las consecuencias sobre la integridad física de los participantes en un combate, considerándose como Vulnerable aquellos personajes del juego que sufran penalizaciones permanentes (es decir, presentes hasta el final de la partida) al

recibir daños, tales como pérdida de visión, capacidades, ralentización, etc., y en contraposición como Invulnerable a aquellos avatares aparentemente inmunes a los ataques enemigos, capaces de aguantar una inverosímil cantidad de daño antes de ser derrotados.

- 26. Uso de vehículos (0. Combatientes, 1. Pilotos).** Del mismo modo que en el análisis de los enemigos del juego, se incluyó la mencionada variable también en el estudio de las características del avatar del jugador. Se asume que un personaje que combate fundamentalmente a través de una máquina como un avión, un tanque o un robot, no sufre daños en su integridad física propiamente dicha, y por tanto no procede el análisis de posteriores variables relacionadas directamente con ellas. Además, en el caso de observarse la dimensión “Piloto”, las dos siguientes variables (Sanación y Uso de objetos) deben omitirse desde el punto de vista de la codificación, dado que carecen de razón de ser por motivos obvios.
- 27. Sanación y reconstitución (0. Sin curación, 1. Demorada, 2. Inmediata).** Esta variable, relacionada con la vulnerabilidad y la recepción de daños, se centra en analizar si el personaje controlado por el jugador puede recuperarse en tiempo real de las lesiones e incapacitaciones sufridas sin necesidad de detener la partida en su totalidad, como por ejemplo utilizando pociones, botiquines, o puntos de sanación. Esta reconstitución puede darse de forma inmediata, de forma que no se interrumpa en ningún momento la acción, o de forma demorada, de manera que el jugador deba invertir unos segundos en aplicar dichas formas de sanación impidiéndole seguir combatiendo. De este modo, se pretende reflejar de nuevo la minimización de las consecuencias a la par que el realismo de los combates.
- 28. Uso de objetos (0. Limitado, 1. Ilimitado, 2. Sin armas).** De nuevo en relación al realismo, la presente variable refleja si el avatar del jugador tiene a su disposición un ilimitado abanico de armas y objetos inverosímil (como por ejemplo munición infinita, multitud de armas de fuego, etc.), o si por el contrario el videojuego pretende transmitir una experiencia más cercana a la realidad de los combatientes en el campo de batalla. No obstante, en muchos casos puede suceder que las mecánicas del videojuego no permitan al jugador elegir las armas que esgrimen sus avatares al estar éstas establecidas por defecto para cada personaje, en cuyo caso se indica mediante la etiqueta “Sin armas”.
- 29. Punto de vista (0. Primera persona, 1. Tercera persona, 2. Panorámico).** Por último, se consideró conveniente para los objetivos del estudio registrar el tipo de punto de vista que puede adoptar el jugador, como variable potencialmente relacionada con el fomento del anonimato y la reducción de la responsabilidad a través de la inmersión.

6.2.2.4. *Justificación de los objetivos del juego*

El tercer y último eje de análisis agrupa a todas aquellas variables que no se relacionan directamente con las características de los personajes del juego, sino con aspectos más estructurales y generales del escenario donde se desarrolla la acción. Estos elementos inciden en la transmisión tanto de un realismo y/o estética determinada, como de una retórica que legitime el conflicto en su totalidad y justifique o facilite la violencia hacia los adversarios tanto mediante mecanismos ludológicos como narratológicos. Por tanto, se pretenden reflejar especialmente los mecanismos de justificación moral, comparación ventajosa y uso de eufemismos (Bandura, 1999, 2002; Hess, 2007; Gagnon, 2010; Payne, 2012; Rodríguez Serrano, 2014a; Ford, 2016; Pötzsch y Šisler, 2016).

30. Eliminación de enemigos (0. Muerto, 1. Vencido). La codificación de esta variable infiere directamente en la utilización de recursos eufemísticos para representar la derrota de los adversarios del juego, pudiéndose realizar tanto de forma que se indique inequívocamente que éstos han muerto o han sido gravemente heridos, o en su lugar empleando una retórica más naif que suavice su anulación. En esta variable se considera no solo el lenguaje empleado, sino también otros recursos más visuales como el tipo de daño infligido (por ejemplo, un disparo de bala) o la aparición de fantasmas, esqueletos, etc. que no dejen lugar a dudas del destino sufrido por los personajes abatidos.

31. Consecución de objetivos a través de la derrota de los enemigos (0. Muerte penalizada, 1. Derrota opcional, 2. Derrota obligatoria). En esta segunda variable, relacionada con el aspecto ludológico del juego como mecanismo justificador de la violencia, se refleja si el videojuego exige al usuario eliminar a los personajes enemigos como requisito para superar cada fase, o si por el contrario el uso de esta clase de estrategias no es estrictamente indispensable o incluso es poco deseable, permitiendo al jugador disponer de varias opciones para lograr los objetivos planteados.

32. Consecución de objetivos a través por control de recursos o territorios (0. Sin recursos, 1. Recursos opcionales, 2. Recursos obligatorios). De forma similar al caso anterior, se pretende reflejar si el control de determinados elementos del juego ejerce un papel determinante en el desarrollo de la partida, o si en cambio el enfrentamiento entre los personajes es la única actividad. Se entiende por recursos aquellos ítems necesarios bien para ganar la partida, bien para obtener nuevas mejoras como armas o tropas adicionales. Asimismo, se entiende por territorios las áreas determinadas del escenario que tengan una función concreta que afecte al desarrollo del juego, como suponer objetivos de victoria en sí mismos o bien aportar ventajas sobre los contrincantes.

33. Comportamiento de rendición (0. Rendición, 1. No rendición). La presente variable tiene como objetivo registrar si los personajes enemigos manifiestan comportamientos de rendición, de manera que ofrezcan al jugador una alternativa a su eliminación, o si por el contrario la conducta violenta quede legitimada como única estrategia de anulación posible. Si bien esta variable se relaciona directamente con el comportamiento de los adversarios y podría por tanto considerarse como parte de las características del enemigo, se optó por su inclusión la presente agrupación debido a su relación más estrecha con las variables vinculadas con la legitimación y justificación de la violencia en base a los objetivos, es decir, si se permite al jugador la posibilidad de derrotar a sus adversarios sin tener que neutralizarlos mediante la violencia.

34. Presencia de civiles (0. Civiles protegidos, 1. Civiles neutrales, 2. Civiles enemigos, 3. Sin civiles). La codificación de la presencia de civiles en el escenario donde transcurre la acción (entendidos éstos como personajes no combatientes e inofensivos para el jugador), así como rol que adoptan dentro del videojuego en el caso de figurar en él, se vincula a la comparación ventajosa como legitimadora del conflicto. Es decir, la ausencia de esta clase de personajes (o en su defecto, su representación como parte del ejército adversario, y por tanto como enemigos) puede transmitir una visión de la guerra en la que, si bien se cometen actos violentos, éstos por lo menos no recaen en la población civil y por tanto la actuación armada es menos cuestionable al limitarse solo a objetivos militares. De este modo, se contempla que los personajes civiles pueden actuar como objetivos en sí mismos y cuya pérdida es inaceptable, como simples elementos decorativos del escenario y por tanto ajenos al desarrollo de los conflictos armados, o como personajes activos en la facción antagonista y por tanto enemigos que deben ser abatidos del mismo modo que los combatientes.

35. Discurso o ambientación (0. Indeterminado o ambiguo, 1. Ataque, 2. Defensa). Desde un punto de vista más general sobre la ambientación y el contexto en el que tiene lugar el videojuego bélico, se codifica también el discurso o retórica que predomina en la narrativa accesible al jugador a modo de justificación ventajosa de las acciones de la facción protagonista. Así, el discurso puede tener un carácter de defensa, en el que se legitima el uso de la violencia por ejemplo contra un invasor o como protección de ciertos valores y principios; de ataque, en el que el colectivo del jugador toma la iniciativa para iniciar el conflicto; o indeterminado, en el que no se facilita al usuario ninguna información sobre la naturaleza del conflicto en el que transcurre la acción por ser irrelevante, o bien mostrarse de forma ambigua y sin posicionamientos maniqueos. El análisis de esta variable se realiza atendiendo no solo a la propia experiencia de juego, sino también teniendo en cuenta otros elementos fuera de la acción como cinemáticas, descripciones, diálogos, etc.

- 36. Verosimilitud (0. Verosímil, 1. Inverosímil).** En este caso, se contempla si el conflicto bélico donde transcurre el videojuego tiene un planteamiento realista al situarse en periodos de la historia de la humanidad, o en su defecto en escenarios inexistentes pero plausibles como futuros cercanos o involucrando naciones ficticias inspiradas en otras reales, o bien tiene lugar en mundos de fantasía y de ciencia ficción. De este modo, se pretende reflejar el valor del videojuego como constructor de una memoria colectiva o representación cultural sobre conflictos reales como mecanismo justificador del conflicto.
- 37. Estética (0. Realista, 1. No realista).** La presente variable pretende recoger el carácter y tónica general del juego, analizando si adopta un tono caricaturesco y/o humorístico, o por el contrario ofrece una visión de la guerra más seria, cruda y adulta, es decir, menos eufemística. No obstante, el análisis no se centra en la calidad gráfica de cada título, sino la estética general que se pretende transmitir prestando atención a la apariencia de los personajes, el colorido de los escenarios, etc.
- 38. Banda sonora (0. Sin banda sonora, 1. Épica, 2. Desenfadada).** Por último, se pretende analizar en qué medida los videojuegos bélicos poseen una banda sonora que enfatiza la estética propia de cada título, como un elemento audiovisual más en la construcción de una imagen seria y adulta de los conflictos, o por el contrario frívola, amable e infantil que de algún modo suaviza las implicaciones que conllevan un enfrentamiento armado. La presente variable actúa de forma complementaria a la variable “Melodías o sonidos no congruentes” perteneciente al primer eje de análisis referente a las características de los enemigos, diferenciándose de ésta por su presencia general durante la experiencia de juego como un elemento decorativo más.

En resumen, las 38 variables antes descritas están construidas y seleccionadas con el objetivo de recoger de una manera satisfactoria los diferentes elementos que pueden conformar una determinada visión o visiones de la guerra en general. Las variables, además, responden a un intento de reflejar los ocho mecanismos contemplados en la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002), agrupados a su vez en cuatro factores conceptuales principales analizados de forma separada en tres ejes de análisis diferentes.

Si se desea, puede consultarse un resumen temático de las variables en la Tabla 1.

Tabla 1. Resumen temático de las variables de codificación

Eje 1 de análisis. Características del enemigo.	
Mecanismos de desc. moral: Deshumanización y atribución de culpa:	
<ul style="list-style-type: none"> • Naturaleza • Apariencia • Inteligencia • Comunicación con el jugador 	<ul style="list-style-type: none"> • Rostro y expresión facial • Comportamiento grupal • Pertenencia a una facción • Similitud con las tropas
Mecanismos de desc. moral: Minimización de consecuencias:	
<ul style="list-style-type: none"> • Sonidos congruentes • Permanencia de enemigos 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de vehículos
Eje 2 de análisis. Características del personaje del jugador.	
Mecanismos de desc. moral: Difusión y desplazamiento de la responsabilidad:	
<ul style="list-style-type: none"> • Caracterización del personaje • Trasfondo del personaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Control de personajes • Punto de vista del jugador
Mecanismos de desc. moral: Minimización de consecuencias:	
<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de daños • Vulnerabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de vehículos • Sanación y reconstitución
Eje 3 de análisis. Justificación de los objetivos del juego.	
Mecanismos de desc. moral: Justificación moral, comparación y eufemismos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Eliminación de enemigos • Objetivos por derrota • Objetivos por territorio • Comportamiento de rendición • Presencia de civiles • Melodías no congruentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientación • Verosimilitud • Uso de objetos • Estética • Banda sonora

Fuente: elaboración propia.

6.2.4. Codificación de los materiales de análisis

Para llevar a cabo el proceso de análisis de contenido, se dispuso de la participación de un equipo de siete codificadores independientes, los cuales si bien poseían formación académica superior como investigadores en el campo de las ciencias sociales y las teorías de la comunicación, no eran expertos en el análisis de videojuegos ni tampoco considerados usuarios habituales de esta clase de ocio; en la mayoría de los casos los codificadores declararon que no conocían los videojuegos que debían analizar ni habían jugado a juegos similares.

Así, se procedió al entrenamiento de los jueces en el análisis de contenido de videojuegos bélicos a través de una serie de sesiones piloto en el que se les explicó de manera detallada la estructura del libro de códigos y se trabajó con un ejemplo real de *gameplay* (ajeno a la muestra de análisis final).

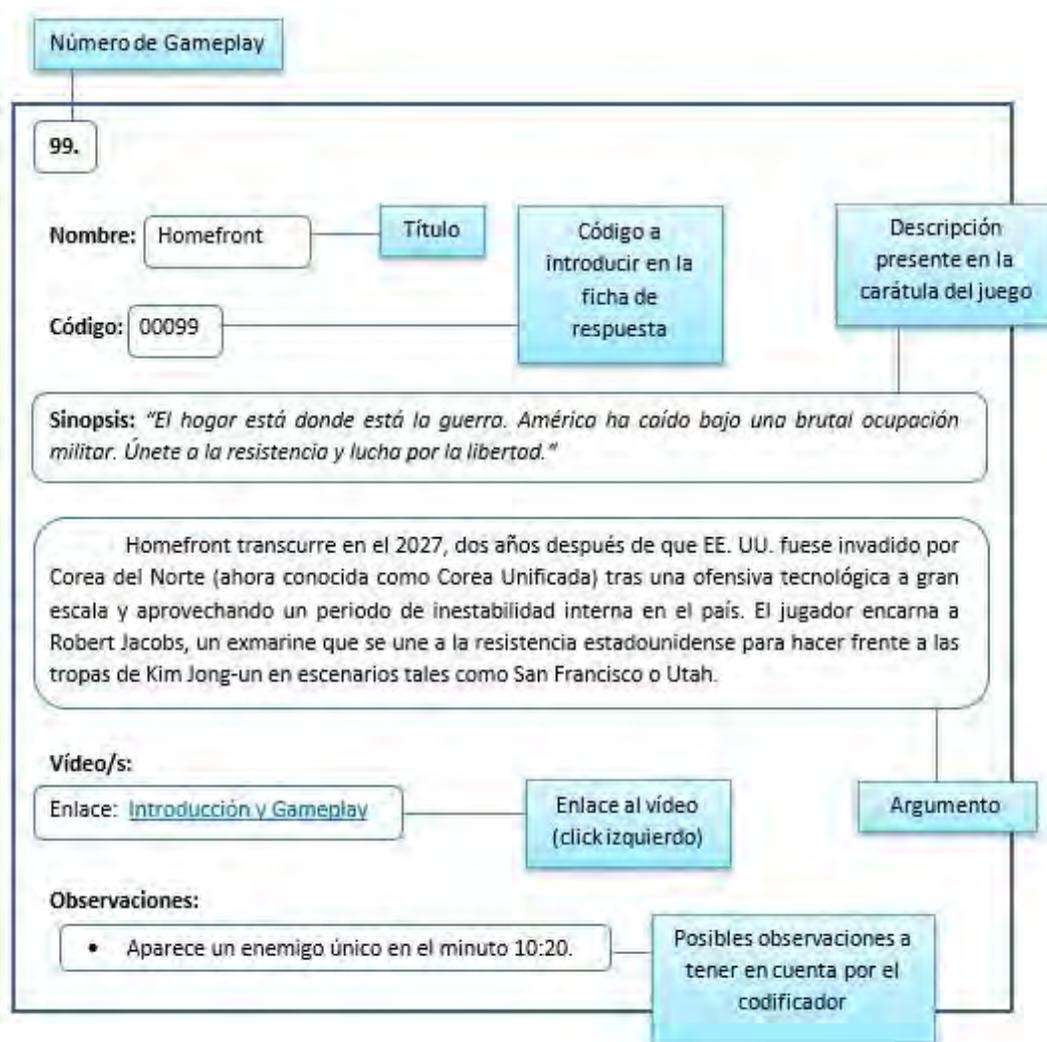


Figura 37. Ejemplo de ficha de codificación (elaboración propia)

Tras esta fase de familiarización con las herramientas de análisis, se hizo entrega al equipo de codificadores de una copia del libro de códigos, la hoja de respuesta y un listado de la muestra a analizar. Dicho listado se presentó a modo de fichas técnicas independientes, en las que se incluían el título del videojuego, el código asociado a cada caso, una sinopsis, una descripción breve, en enlace al clip de video y posibles observaciones a tener en cuenta por parte del codificador (Figura 37). Tanto el listado completo de fichas técnicas de cada videojuego como el formato de hoja de respuesta pueden consultarse en los anexos Ib e Ic de la presente tesis doctoral, respectivamente. El proceso de codificación se realizó durante los meses de abril, mayo y junio de 2016.

Una vez realizada la labor de codificación, se procedió al análisis de la fiabilidad interjueces entre los siete codificadores para cada una de las variables analizadas. Para ello, se utilizó el estadístico de Alfa de Krippendorff (Krippendorff, 2004), índice que oscila entre los valores 0 y 1 de manera que los valores cercanos al 0 indican bajo o nulo fiabilidad, mientras que los cercanos al 1 reflejan un alta fiabilidad en la codificación realizada. Según las recomendaciones del propio Krippendorff (2004, p. 429), valores de Alfa iguales o superiores a 0.80 podrían considerarse como indicadores de alta fiabilidad, y a su vez valores de Alfa menores de 0.80 pero iguales o superiores a 0.66 podrían considerarse de fiabilidad media o aceptable. Todo valor de Alfa por debajo de 0.66 es síntoma de que la variable analizada debe ser descartada, pues no presenta un nivel de fiabilidad intercodificadores suficiente.

En lo referente a la muestra del presente estudio, en la Tabla 2 y la Tabla 3 se muestra los valores de Alfa de Krippendorff registrados para cada una de las variables, agrupadas de nuevo por ejes de codificación. Como puede observarse en dichas tablas, existen dos variables cuyo Alfa de Krippendorff se encuentra por debajo del valor 0.67, siendo estas “Comunicación con el jugador del enemigo básico” ($\alpha = .15$) y “Banda sonora” ($\alpha = .65$). Dada la naturaleza sonora de ambas variables, la falta de consenso entre los codificadores se interpreta como un posible error en la presentación de los materiales, en la que quizás no se tuvo en cuenta de manera adecuada las posibles diferencias individuales en la recepción de determinados elementos de audio con carácter más ambiental que quedaban eclipsados por otros efectos de sonido más llamativos y que sí fueron codificados de forma satisfactoria. No obstante, ambas variables fueron necesariamente excluidas del análisis de los resultados posterior.

De este modo, la muestra restante analizada a través de 36 variables presenta un Alfa de Krippendorff media de $M = .76$ ($dt = .08$), siendo la más baja $\alpha = .67$ y la más alta $\alpha = 1$.

Tabla 2. Resumen del análisis de fiabilidad interjueces (Eje 1)

Eje 1a. Características del enemigo básico.	
Nombre de la variable:	Alfa de Krippendorff
Naturaleza	.80
Apariencia	.75
Inteligencia	.68
Comunicación con el jugador	.15
Rostro y expresión facial	.70
Uso de vehículos	.93
Efectos sonoros congruentes	.69
Melodías no congruentes	.76
Permanencia de enemigos derrotados	.67
Comportamiento grupal	.82

Eje 1b. Características del enemigo único.	
Nombre de la variable:	Alfa de Krippendorff
Naturaleza	.91
Pertenencia a una facción	.83
Similitud con las tropas	.71
Inteligencia	.84
Comunicación con el jugador	.85
Rostro y expresión facial	.74
Uso de vehículos	1
Efectos sonoros congruentes	.69
Melodías no congruentes	.68
Permanencia de enemigos derrotados	.77

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Resumen del análisis de fiabilidad interjueces (Eje 2 y 3)

Eje 2. Características del personaje controlado por el jugador.	
Nombre de la variable:	Alfa de Krippendorff
Control de personajes	.88
Caracterización de personajes	.79
Trasfondo de personajes	.68
Recepción de daños	.75
Vulnerabilidad	.67
Uso de vehículos	.83
Sanación	.67
Uso de objetos	.71
Punto de vista	.86

Eje 3. Justificación de los objetivos del juego.	
Nombre de la variable:	Alfa de Krippendorff
Eliminación de enemigos	.83
Consecución de objetivos por derrota de enemigos	.67
Consecución de objetivos por control de recursos o territorios	.68
Comportamiento de rendición	.72
Presencia de civiles	.69
Discurso y ambientación	.67
Verosimilitud	.81
Estética	.73
Banda sonora	.65

Fuente: elaboración propia.

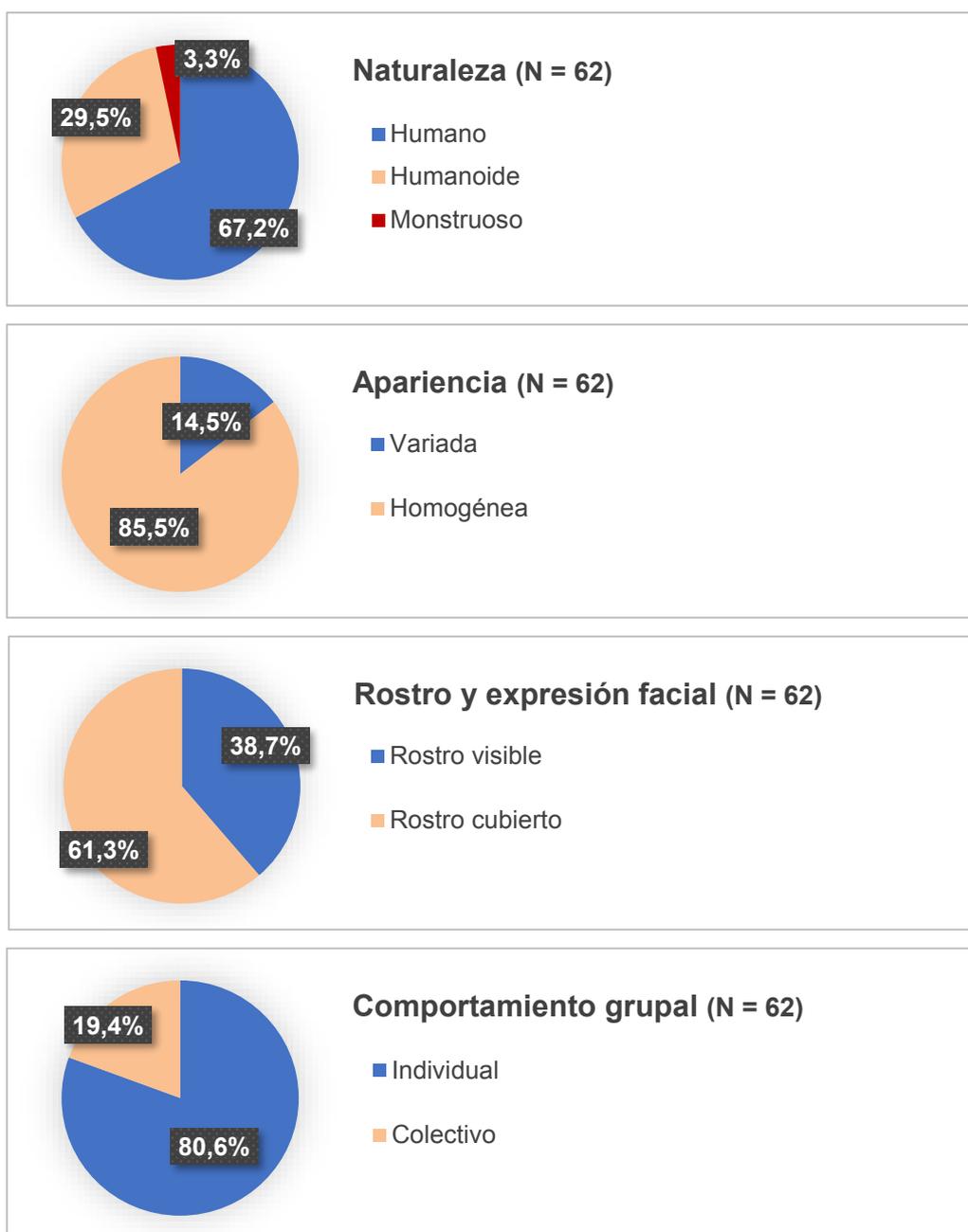
6.3. Resultados

El tratamiento de los datos del presente análisis de contenido se realizó mediante el estudio de frecuencias, de manera que sea observable de forma descriptiva la prevalencia de cada una de las categorías de cada variable. Para ello, se hizo uso del programa estadístico SPSS Statistics v.21. A continuación, se muestran dicha distribución de frecuencias agrupadas los ejes de análisis antes mencionados, y a su vez, de manera conjunta en función del mecanismo de desconexión moral que reflejan.

6.3.1. Eje 1a. Características del enemigo básico.

En primer lugar, en el caso de la representación de los enemigos básicos en los videojuegos bélicos a través de la deshumanización, los datos obtenidos reflejan distribuciones bastante polarizadas, de manera que en muchas de las variables una de las dos categorías presentaba una frecuencia de aparición muy superior a su homóloga, mostrando una clara predominancia de ciertos elementos representacionales frente a otros.

Figura 38. Distribución de las variables de Deshumanización (enemigo básico)



Fuente: elaboración propia.

En el caso de las variables relacionadas con la deshumanización (Figura 38), el análisis mostró que la distribución de la variable Naturaleza referida a los enemigos básicos o comunes es humana en un 67.2% de los videojuegos analizados, frente a un 29.5% considerado humanoide y un pequeño porcentaje descrito como monstruoso. El mismo fenómeno aparece en el caso de la Apariencia (predominando la apariencia homogénea frente a la variada en un 85.5%), la Expresión facial (oculta en un 61.3%) y el comportamiento grupal colectivo (80.6%).

Figura 39. Distribución de las variables de Atribución de culpa (enemigo básico)



Fuente: elaboración propia.

Figura 40. Distribución de las variables de Eufemismos (enemigo básico)

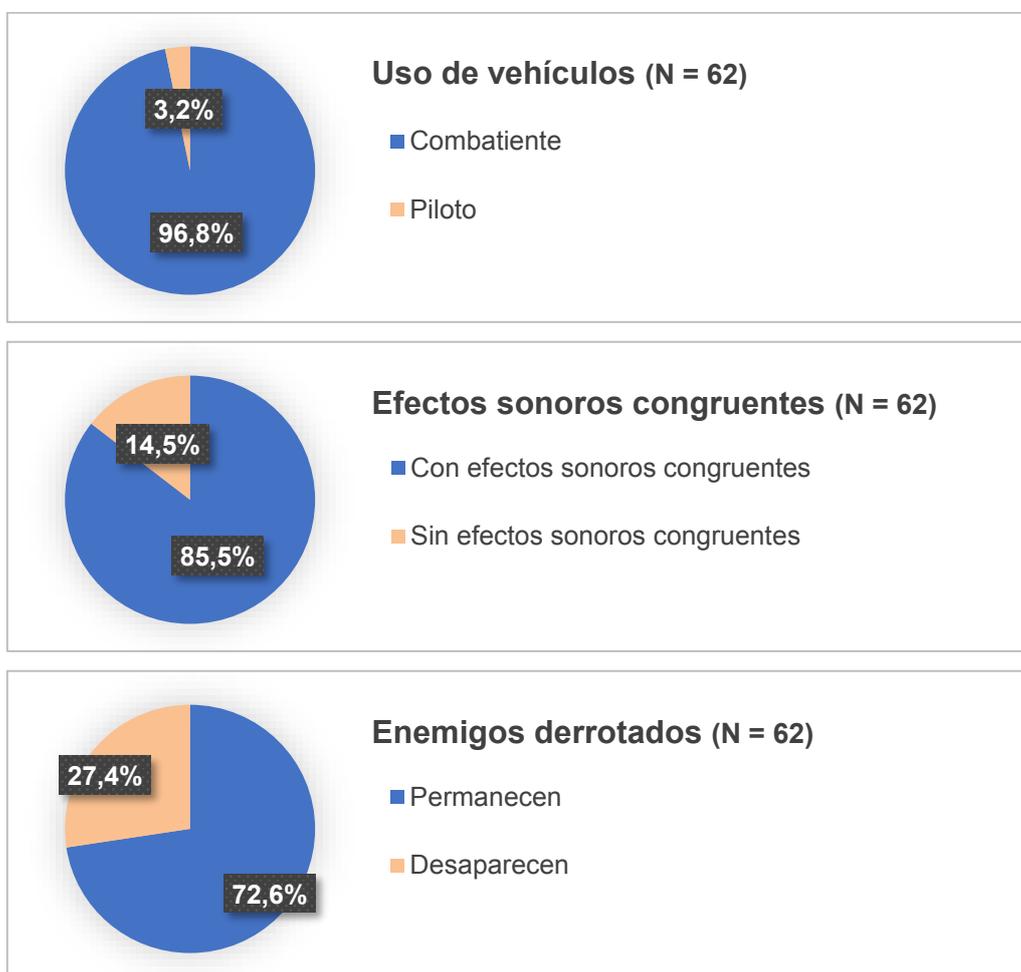


Fuente: elaboración propia.

Esta distribución polarizada en torno a una sola dimensión también se refleja en la variable Inteligencia (Figura 39) y la variable Melodías no congruentes (Figura 40). En la primera de ellas, relacionada con la atribución de culpa de los enemigos, se consideró en aproximadamente un 92% de los casos que se tratan de seres inteligentes,

dueños de sus actos y por tanto que atacan al jugador por voluntad propia²⁰. Del mismo modo, la segunda de ellas vinculada al uso de eufemismos a través de una estética cómica o poco realista, que por motivos metodológicos fue incluida en el primer eje de análisis al quedar circunscrita a aspectos observables directamente en los enemigos comunes, presenta una distribución en la misma línea; la mayoría de los enemigos (83.9%) no emite ningún tipo de sonido artificial o melodía breve al ser abatidos por el jugador, frente a un pequeño porcentaje de ellos (16.1%) que sí emite esta clase de recursos estéticos.

Figura 41. Distribución de las variables de Minimización de consecuencias (enemigo básico)



Fuente: elaboración propia.

²⁰ Cabe recordar que la variable Comunicación con el Jugador (enemigo común), inicialmente asociada con este mecanismo de desconexión moral, fue eliminada del análisis de resultados debido a su baja fiabilidad interjueces.

Por último, en el caso de la minimización e invisibilización de las consecuencias de la violencia ejercida sobre los enemigos básicos (Figura 41), puede apreciarse el mismo efecto en la distribución de las diferentes variables, existiendo un claro predominio de los enemigos combatientes (96.8%), que emiten efectos sonoros congruentes al ser abatidos, tales como gritos de dolor o lesiones (85.5%) y que permanecen en el escenario del juego una vez derrotados (72,6%).

6.3.2. Eje 1b. Características del enemigo único

En el caso de los mecanismos de desconexión moral identificables en las características de los enemigos únicos tales como héroes o personajes especiales de la facción contraria, en primer lugar es necesario señalar que tan solo se presentaron 9 casos de videojuegos que incluyesen esta clase de adversarios singulares. Considerando esto, la distribución de las variables, en la mayoría de las ocasiones equivalentes a las empleadas en la categorización de los enemigos comunes, presentan una polarización menor de sus distribuciones en varias de ellas.

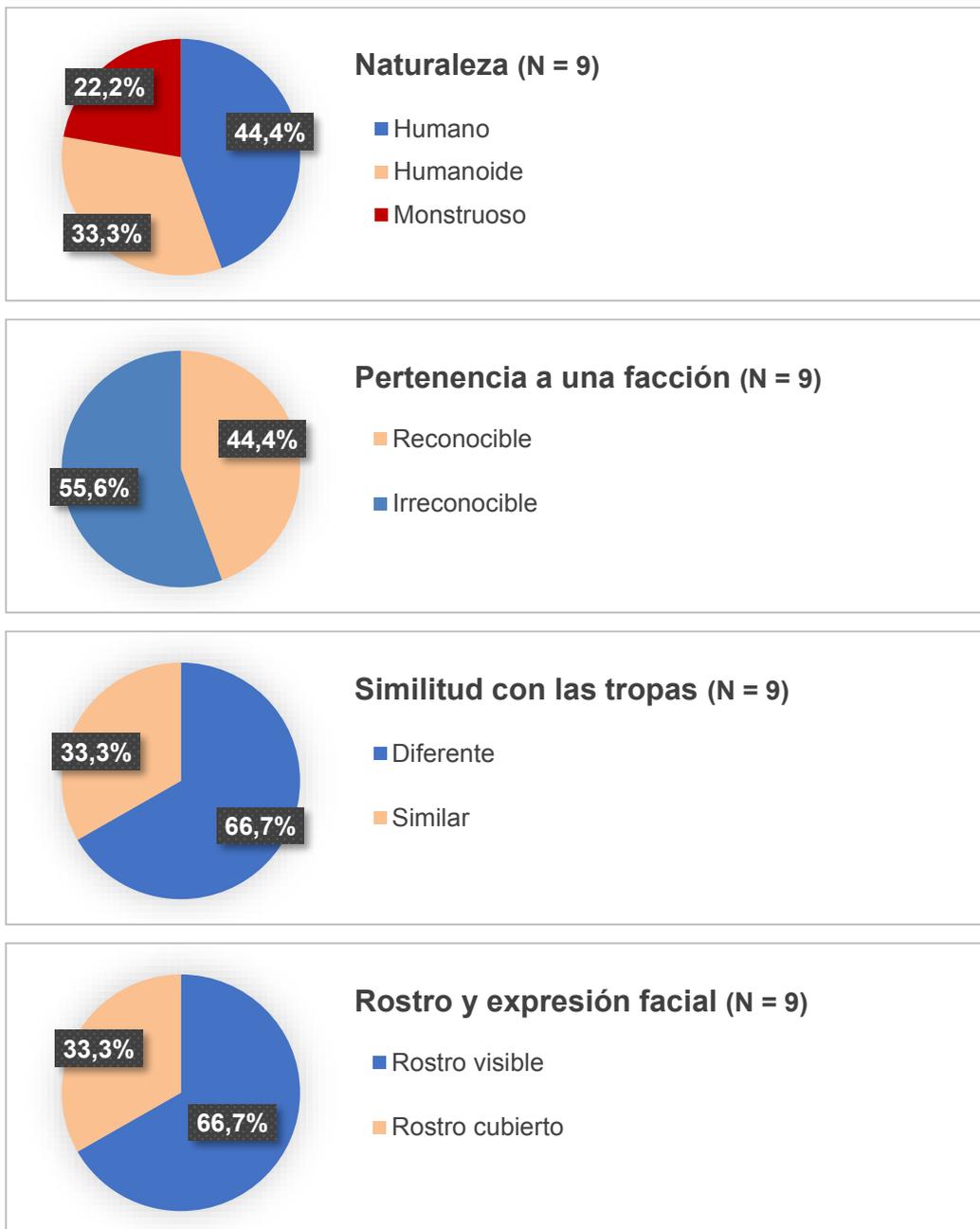
Figura 42. Distribución de las variables de Atribución de culpa (enemigo único)



Fuente: elaboración propia.

Así, en el caso de la atribución de culpa derivada de la percepción de los enemigos únicos como dueños de sus actos al percibirse como entes inteligentes y capaces de emplear el lenguaje (Figura 42), los datos reflejan que en el 77.8% por ciento de los casos fueron identificados como Inteligentes, frente a un 22.2% en el que fueron considerados como autómatas sin voluntad. De forma opuesta, en la amplia mayoría de los casos (88.9%) no mostraron comunicación directa con el jugador, a excepción de un 11.1% de ellos.

Figura 43. Distribución de las variables de Deshumanización (enemigo único)



Fuente: elaboración propia.

En lo referente a la deshumanización (Figura 43), los enemigos únicos aparentemente presentan una Naturaleza variada, siendo el 44.4% de ellos de aspecto humano, un 33.3% humanoide y un 22.2% monstruoso. De forma similar, la Pertenencia reconocible a una facción manifiesta una distribución equilibrada, siendo el 55.6% difícil de determinar frente a un 44.4% en el que su indumentaria, simbología, etc., es compartida con el resto de enemigos. En el caso de la Similitud con las tropas y la Expresión facial, la predominancia de una de las dos categorías de cada variable se impone de manera más marcada (66.7% diferente a sus tropas y 66.7% con rostro visible, respectivamente), aunque en menor medida que en el caso de los enemigos comunes.

Figura 44. Distribución de las variables de Eufemismos (enemigo único)



Fuente: elaboración propia.

De igual modo que en el caso de los enemigos básicos, en primer eje de análisis se incluyó una variable relacionada con los recursos de carácter eufemísticos, al estar vinculada directamente con características de los enemigos únicos (Figura 44). De esta forma, el 72.6% de dichos adversarios no veían acompañada su eliminación por ningún tipo de melodía artificial o sonido no congruente.

En último lugar, la minimización de las consecuencias en esta clase de enemigos se distribuyó de forma similar a la observada en los enemigos básicos, de manera que en ambas variables reflejadas en la Figura 45 predomina con un 83.9% la emisión de sonidos congruentes al recibir daños y una permanencia de los enemigos únicos derrotados en un 80.6%. En dicha figura, no obstante, no se incluye la representación gráfica de la distribución para la variable Vehículos de los enemigos únicos, al tratarse en el 100% de los casos de enemigos combatientes.

Figura 45. Distribución de las variables de Minimización de consecuencias (enemigo único)



Fuente: elaboración propia.

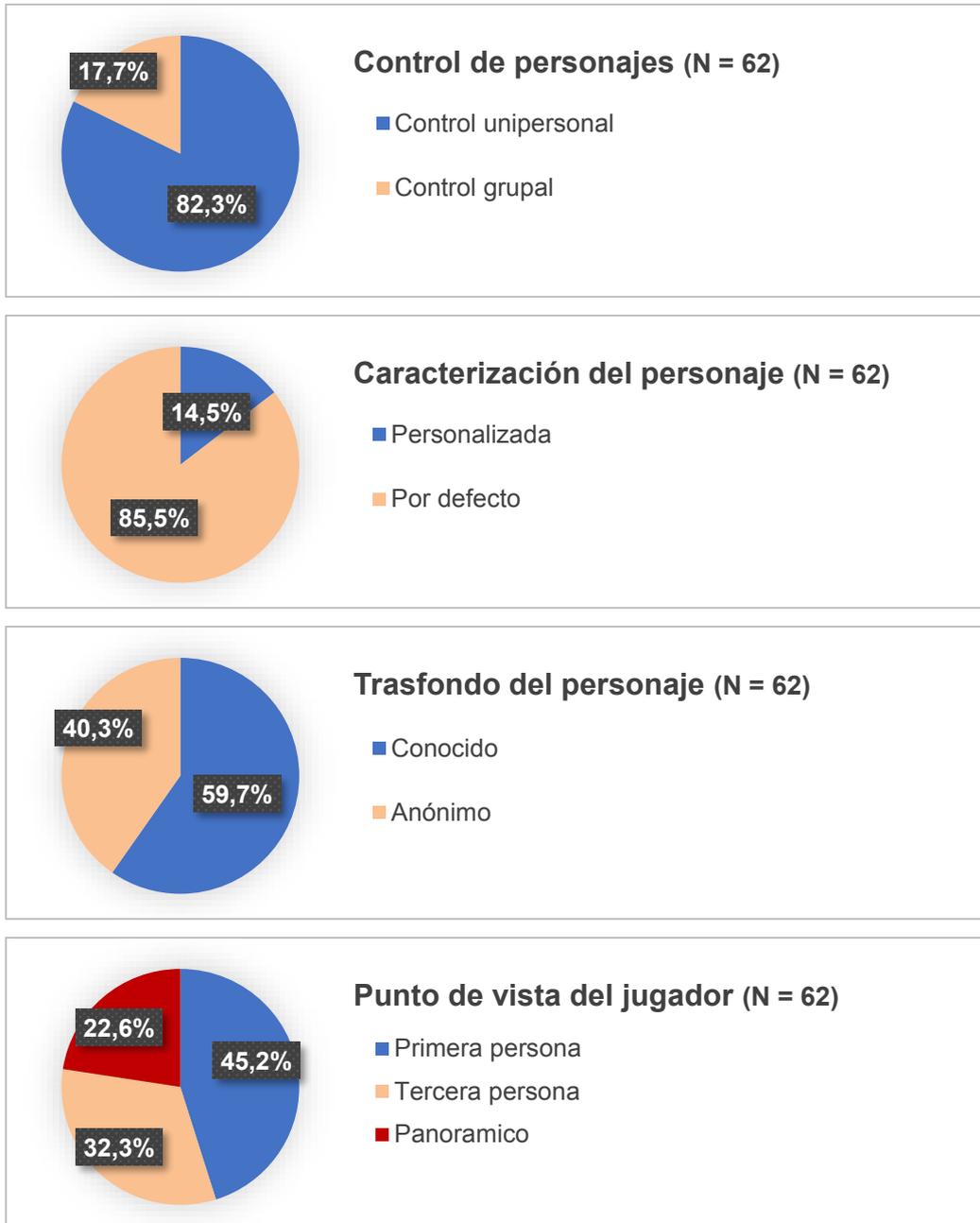
6.3.3. Eje 2. Características del personaje controlado por el jugador

A continuación se muestra la distribución de frecuencias para las variables observables en las características propias del avatar o avatares del jugador, agrupadas de nuevo en función de los mecanismos de desconexión asociados a esta faceta de la representación de la guerra en los videojuegos, siendo estas la difusión y dispersión de la responsabilidad, la minimización de consecuencias de participar en un enfrentamiento armado, y una representación realista de los combates relacionada con el uso de eufemismos.

Como puede observarse en la Figura 46, el Control de personajes por parte del jugador es predominantemente unipersonal, al representar en un 82.3% de los videojuegos analizados la forma de control de los avatares; por el contrario, en 17.7% restante dicho control se realizaba sobre varios personajes de manera simultánea cuya derrota por parte de los enemigos no implicaba una interrupción de la acción de juego. A su vez, la Caracterización de dichos avatares no ofrecía opciones de personalización por parte del usuario en un 85.5% de los casos, siendo solo en un 14.5% editable su apariencia física, su género, etc. Además, el 59.7% de los personajes poseían un trasfondo conocido y accesible por parte del jugador, frente a un 40.3% en el que su origen, sus motivaciones o su identidad personal resultaban desconocidos. En lo referente al Punto de vista disponible, la distribución de las variable se mostró más heterogénea al representar la

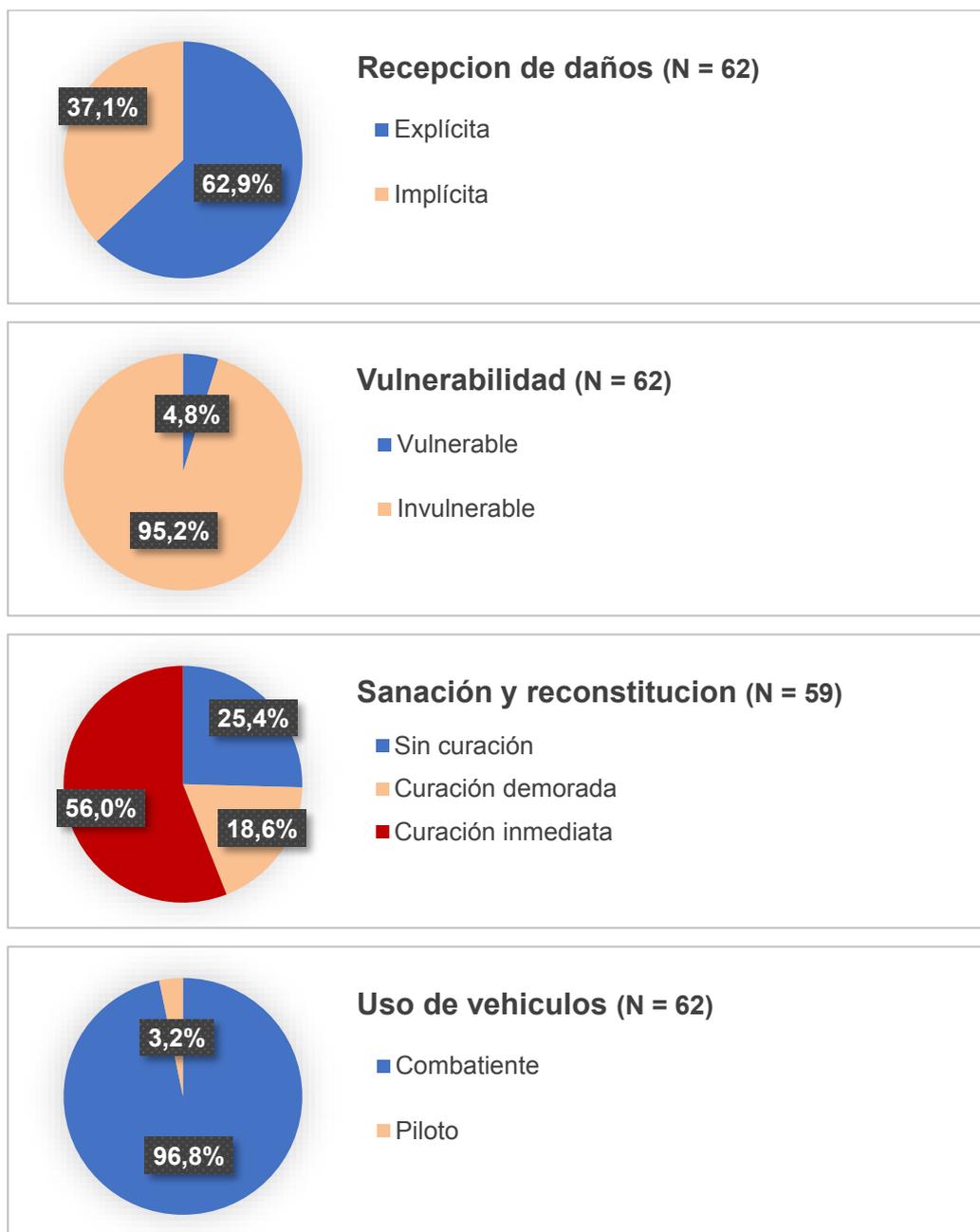
visión en primera persona el 45.2% de los casos, la visión en tercera persona el 32.3% y la visión panorámica el restante 22.6%.

Figura 46. Distribución de las variables de Difusión y Dispersión de la responsabilidad



Fuente: elaboración propia.

Figura 47. Distribución de las variables de Minimización de consecuencias (jugador)



Fuente: elaboración propia.

Respecto a la minimización de las consecuencias de participar en un enfrentamiento armado (Figura 47), en este caso atendiendo a su percepción sobre el propio avatar del jugador, en el 62.9% de los videojuegos analizados la Recepción de daños se indicaba de forma explícita al usuario, es decir, mediante la aparición de sonidos de alarma, iluminación de la pantalla de juego u otros recursos audiovisuales de duración breve, frente a un 37.1% en el que no se proporcionaba ninguna información al respecto del estado del avatar hasta que éste era finalmente derrotado. En contraste, la práctica totalidad de los personajes controlados por el jugador se mostraron invulnerables a los

daños (95.2%), de manera que eran capaces de continuar participando en el desarrollo de la partida sin ningún tipo de impedimento apreciable. En la misma línea, más de la mitad de ellos (56.3%) podían recibir curación inmediata a través de botiquines o pociones para restaurar su estado original previo a sufrir daños por parte de los enemigos, seguidos de un 18.6% que debían invertir unos segundos en detener la acción de combate para el mismo efecto. Solo en una cuarta parte de los videojuegos analizados (25.4%) los personajes controlados por el jugador no podían en ningún caso recuperar sus estadísticas de salud o indicativos generales sobre su resistencia restante. Asimismo, en la amplia mayoría de los casos (96.8%) el avatar del jugador estaba representado por un combatiente a pie, de manera que los ataques realizados contra él o ellos recaían directamente sobre el cuerpo físico del personaje, y no sobre un vehículo o máquina de guerra que amortiguase los daños recibidos.

Figura 48. Distribución de las variables de Eufemismos (jugador)



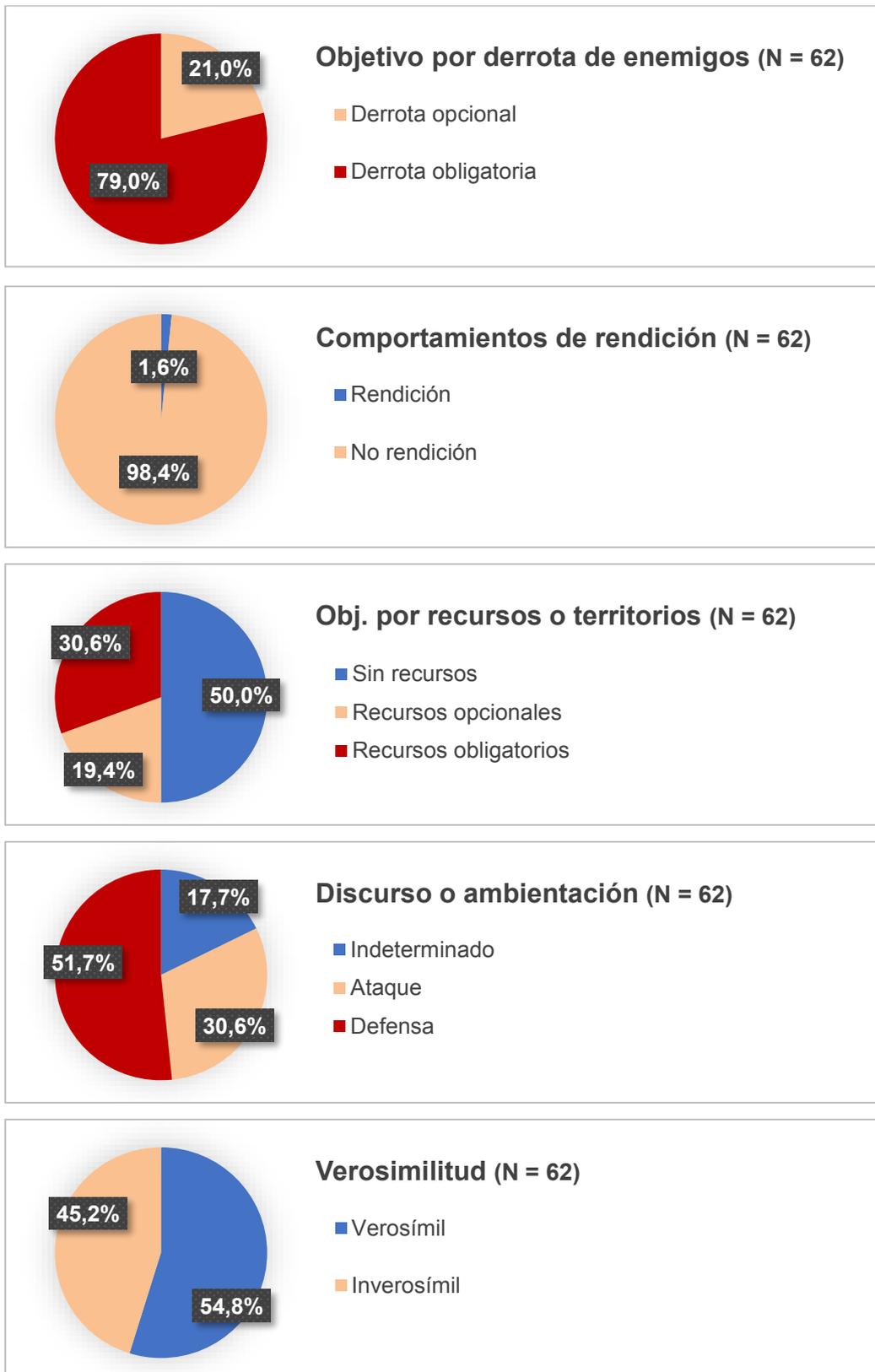
Fuente: elaboración propia.

Por último, respecto a la distribución de la variable Uso de objetos y armas (Figura 48) de manera predominante en un 80.3% de los casos, los personajes controlados por el jugador tenían limitado el uso de objetos diferentes, seguido de un 14.8% en el que dichos objetos se encontraban integrados en el propio avatar sin posibilidad de elección. Es decir, en la mayoría de los casos se consideró la existencia de una representación de los personajes realista en su capacidad de emplear armas, por ejemplo poseyendo munición finita para las armas de fuego, opciones limitadas de armas de filo disponibles simultáneamente, etc.

6.3.4. Eje 3. Justificación de los objetivos del juego

En tercer y último lugar, a continuación se detallan los resultados de las variables vinculadas a los mecanismos de desconexión moral como la justificación de la conducta violenta, la comparación ventajosa o el uso de eufemismos, observables de manera más general en el escenario, ambientación o estética de cada videojuego.

Figura 49. Distribución de las variables de Justificación moral



Fuente: elaboración propia.

En lo referente a los diferentes elementos justificadores de la violencia ejercida contra los enemigos por parte del jugador (Figura 49), en el 79% de los casos la derrota de los enemigos era un objetivo imprescindible para alcanzar la victoria o superar un nivel del videojuego, seguido de un 21% de casos en los que dicha violencia era opcional, es decir, no estrictamente necesaria para cumplir con la meta propuesta al jugador. La tercera categoría originalmente contemplada en el diseño de la variable, que contemplaba la existencia de penalizaciones por acabar con personajes antagonistas, no fue observada en ninguno de los videojuegos analizados. Además, en el 98.4% de los casos los enemigos jamás manifestaban comportamientos de rendición, por lo que una vez llegado al enfrentamiento cara a cara la única alternativa posible para el jugador era su eliminación violenta.

En el caso de los objetivos vinculados al control de recursos o áreas específicas del escenario de juego, dichos elementos susceptibles de legitimar un comportamiento violento en aras de la competición por su dominio no fueron observados en el 50% de los casos, y solo en un 19.4% de los casos su existencia estaba presente durante la partida a modo de ventajas para el jugador sobre sus oponentes, si bien no siendo el objetivo central del desarrollo de la partida. No obstante, en el 30.6% de los videojuegos sí aparecieron como aspectos clave durante la experiencia de juego, sin los cuales no era posible cumplir las metas propuestas al usuario.

De forma complementaria, el 51.7% de los videojuegos bélicos transcurrían en una ambientación en la que la facción a la que pertenecía el jugador se enfrentaba en legítima defensa ante una agresión protagonizada por el bando enemigo, como por ejemplo la invasión de la propia nación o el atentado hacia determinados valores o la integridad de personajes inocentes. En contrapartida, en el 30.6% de los casos era la facción aliada la que se describía como poseedora de la iniciativa para empezar el enfrentamiento de manera unilateral, en busca del cumplimiento de determinados objetivos o intereses particulares. Tan solo en el 17.7% el contexto del enfrentamiento armado era desconocido o indeterminado. Además, el 54.8% de los títulos se ambientaba en conflictos armados verosímiles, bien por tratarse de episodios históricos reales, bien por situar la acción en escenarios plausibles de futuros cercanos.

En lo referente a la presencia de civiles dentro del escenario de juego como argumento de comparación ventajosa (Figura 50), al relativizarse el daño sobre la población de una zona de guerra involucrada en un conflicto a gran escala presentándoles como excluidos de los enfrentamientos directos entre combatientes, en el 80,3% de los videojuegos analizados no se observó la existencia de esta clase de personajes. En el 19.7% restante, un 6.6% de ellos eran representados como integrantes de la facción enemiga, frente a un 8.2% de carácter neutral, es decir, como elementos propiamente decorativos cuya eliminación por parte del jugador no acarrea consecuencias de ninguna clase; solo el 4.9% de los videojuegos incluían civiles durante la acción que debían ser protegidos o evitados, y por tanto la realización de conductas violentas contra ellos implicaban una serie de penalizaciones para el usuario.

Figura 50. Distribución de las variables de Comparación ventajosa



Fuente: elaboración propia.

En último lugar, las variables relacionadas con el uso de una estética adulta, verosímil, cruda y/o realista alejada del uso de eufemismos o representaciones suavizadas de los enfrentamientos, y a la vez observables de manera general en el conjunto del videojuego, mostraron distribuciones más polarizadas (Figura 51). En la amplia mayoría de los casos (96.8%) el lenguaje empleado para referirse a la eliminación de los enemigos era directo y explícito, empleándose tanto expresiones como “muertos” o “asesinados” como recursos narrativos que indicaban claramente el fallecimiento o el sufrimiento de lesiones de gravedad en los enemigos abatidos. En la misma línea, la estética predominante en un 82.3% fue de carácter realista y alejada de escenarios infantiles o banalizados.

Figura 51. Distribución de las variables de Eufemismos (general)



Fuente: elaboración propia.

6.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos tras el análisis de contenido de 62 videojuegos bélicos a través de 36 variables muestran interesantes aspectos de la representación de los conflictos bélicos y sus protagonistas en esta clase de ocio, atendiendo a su conceptualización en base a los mecanismos de desconexión moral.

En primer lugar, en el caso de la deshumanización del enemigo común puede apreciarse como predominante una construcción de los adversarios estereotipada, plana y difuminadora de sus diferencias y elementos más individualizadores en lo que a su apariencia se refiere. Si bien la mayoría de los soldados de la facción contraria son representados como humanos (quizás debido a la prevalencia de una estética realista y adulta observada en otras variables), éstos frecuentemente portan el mismo uniforme y simbología, a la vez que poseen sus rasgos faciales generalmente ocultos, de manera que se convierten en combatientes “sin rostro” e indistinguibles entre sí.

Este hecho, además, se ve reforzado por el contraste con los enemigos con un rol protagonista, tales como héroes o dirigentes, en los que se observa el fenómeno opuesto: los personajes especiales no son fácilmente reconocibles como miembros de una facción determinada a través de una simbología o patrón de color homogeneizador, no guardan especial similitud con el resto de tropas, y su expresión facial es mayoritariamente visible. De este modo, los videojuegos bélicos realzan la singularidad de determinados héroes, en detrimento de una visión humanizadora del resto de enemigos. Cabe destacar, no obstante, que en ambos casos sí predomina un comportamiento individualizado y autónomo, siendo poco frecuentes las unidades cerradas de enemigos.

De forma coherente con lo último expuesto, tanto los enemigos comunes y básicos como los personajes antagonistas únicos son percibidos mayoritariamente como seres inteligentes y dueños de sus actos. Por tanto, puede interpretarse que los soldados atacan por propia voluntad e iniciativa al jugador, y por tanto merecen una respuesta violenta por parte del personaje o personajes controlados por el usuario.

En segundo lugar, respecto a la representación en los videojuegos de las consecuencias de participar activamente en un enfrentamiento directo en el contexto de un campo de batalla guerra, como por ejemplo sufrir lesiones graves o incluso la muerte, el análisis de contenido arrojó resultados en cierto modo contradictorios. Por un lado, al abatir a los soldados enemigos de la facción contraria (tanto comunes como únicos), éstos emiten gritos de dolor y/o sonidos asociados al sufrimiento de lesiones graves, y una vez heridos o muertos sus cuerpos permanecen de forma prolongada en el escenario de juego; en base a esto, puede argumentarse que los videojuegos bélicos de forma general no tratan de ocultar ni invisibilizar a los jugadores las consecuencias de sus actos violentos sobre sus enemigos. Además, cuando es el personaje controlado por el jugador quien es atacado, se informa al mismo de manera inmediata y explícita del hecho de estar sufriendo daños por parte de los enemigos, alertándole de que si no actúa en consecuencia será inminentemente derrotado y por tanto eliminado de la partida. De este modo, también se

evidencian las consecuencias negativas para el jugador de actuar sin precaución suficiente en un campo de batalla.

Pero, por otro lado y continuando con los aspectos observables en el avatar del jugador, en la amplia mayoría de los casos analizados el personaje protagonista del juego se muestra invencible a un nivel inverosímil, siendo capaz de soportar grandes cantidades de daño sin que sus capacidades físicas se vean mermadas de ninguna forma, e incluso pudiendo restaurar su resistencia inicial de una forma fácil y rápida. De este modo, la existencia de alertas explícitas sobre la recepción de daños anteriormente mencionada podría considerarse como una mera herramienta ludológica (es decir, vinculada a las mecánicas del juego), actuando únicamente como informador de que el jugador está “perdiendo la partida”, y no como un recurso narrativo y representacional de la peligrosidad de una batalla. En otras palabras, aparentemente los videojuegos bélicos generalmente minimizan la gravedad de los daños y lesiones cuando estas son sufridas por el personaje controlado por el jugador, dando la impresión de que recibir, por ejemplo, un impacto de bala o una explosión de mortero no acarrea consecuencias serias y a largo plazo para la integridad de los combatientes, siempre y cuando éstos consigan mantenerse con vida y recibir atención médica.

En tercer lugar, y sin abandonar la representación de los personajes protagonistas de los videojuegos, en la mayoría de los casos analizados los jugadores encarnan únicamente un avatar, adoptando a su vez de manera predominante un punto de vista en primera o tercera persona. De este modo, podría argumentarse que se reduce el efecto de anonimato de los combatientes al actuar estos de forma autónoma e independiente, y no empujados o integrados en un grupo aliado en el que podría difuminarse la responsabilidad personal de los actos violentos cometidos. En la misma línea, la mayoría de los personajes al alcance de los usuarios están ya predefinidos de antemano, con una apariencia física, un género o una etnia preestablecidos y además con un trasfondo conocido y accesible para el jugador, de manera que se explicitan sus motivaciones individuales para participar en la contienda, su historia personal, y su papel activo en la trama que guía el desarrollo del videojuego. En definitiva, aparentemente los videojuegos bélicos no se caracterizan por hacer uso del mecanismo de desconexión moral del desplazamiento de la responsabilidad de los actos de sus protagonistas, desde el punto de vista narratológico en función de su participación en la historia. Es decir, no transmiten la visión de los soldados como entes anónimos que únicamente cumplen las órdenes de sus superiores a la hora de cometer actos violentos y de guerra, y por tanto irresponsables de sus actos.

En cuarto lugar, los datos recogidos muestran que en los videojuegos bélicos se aprecia una potente justificación moral de los enfrentamientos armados, como forma legítima y necesaria de defender los intereses de una facción. Así, la mayoría de títulos transcurren bajo la retórica de la legítima defensa, en la que el pueblo o nación al que pertenece el protagonista ha sido atacado por fuerzas enemigas y por tanto queda justificado el uso de la violencia como forma de protección. Esta violencia, además, debe

focalizarse en la eliminación de los soldados enemigos, siendo de forma generalizada el objetivo central de los videojuegos analizados, en detrimento de otras posibles metas como el control de determinados territorios o la apropiación de unos recursos estratégicos. De este modo, se transmite una representación de la guerra en la que su aspecto nuclear es el enfrentamiento entre combatientes que buscan aniquilarse mutuamente, por razones más morales y emocionales que por causas económicas o geo-políticas; en otras palabras, el objetivo de las incursiones militares no es otro es eliminar a individuos que amenazan a una sociedad, sus valores y su forma de vida (por ejemplo, terroristas o regímenes totalitarios).

Para reflejar el recurso legitimador de la comparación ventajosa en los videojuegos bélicos, como se ha mencionado anteriormente, se consideró un elemento clave la presencia o ausencia de población civil durante los enfrentamientos directos. Dicho posicionamiento se basa en el razonamiento de que la guerra es un recurso aceptable y preferible a otros procesos de resolución de conflictos a la hora de defender los intereses de una facción en la medida en la que su desarrollo no afecte a la población no combatiente de un territorio. Por ejemplo, recogiendo la idea expresada en el párrafo anterior sobre la existencia de individuos concretos que suponen una amenaza para una sociedad, puede justificarse como preferible una intervención armada en sus guaridas, fortificaciones o bases militares para lograr su captura, en lugar de no actuar militarmente y permitir por tanto que sigan cometiendo las supuestas atrocidades de las que se les acusa, dado que en la primera de las opciones la población civil no corre ningún riesgo a diferencia de la segunda posibilidad.

Tomando como base este razonamiento, puede apreciarse a través del análisis de contenido que los videojuegos bélicos efectivamente hacen uso de este mecanismo de desconexión moral al ser la aparición de personajes no combatientes prácticamente anecdótica. Se transmite así la visión de que los enfrentamientos transcurren sin prejuicio ni daños para la población civil, en campos de batalla alejados en los que solo los soldados se exponen a riesgos mientras el resto de personas ajenas al conflicto se mantienen a salvo.

Por último, el uso de eufemismos e interpretaciones amables y sesgadas de una realidad, representados en el caso de los videojuegos por la utilización de recursos narrativos y audiovisuales de carácter más infantil o naif, no se observó en la mayoría de títulos analizados. Los videojuegos bélicos se caracterizan por poseer predominantemente una estética adulta, cruda y a la vez épica y exaltadora de la vida militar, en la que no aparecen elementos edulcorantes o reductores de la tensión como melodías o sonidos artificiales a la hora de eliminar a los enemigos, o eufemismos a la hora de describir la eliminación violenta tanto de los enemigos como del avatar del propio jugador.

6.5. Conclusiones

En resumen, el análisis de contenido muestra que en los videojuegos bélicos puede observarse de forma relativamente frecuente y clara los mecanismos de desconexión moral de deshumanización, atribución de culpa, justificación moral y comparación ventajosa. Por el contrario, los mecanismos de desplazamiento y dispersión de la responsabilidad, así como el uso de los eufemismos, no son elementos significativamente presentes en esta clase de géneros. En el caso de la minimización de consecuencias, los resultados muestran una predominancia más ambigua, conviviendo una representación explícita de las consecuencias de la violencia con una capacidad sobreestimada de supervivencia en los personajes protagonistas.

Esta distribución de los diferentes elementos contemplados en la Teoría de la Desconexión moral de Bandura et al. (1996) y Bandura (1999, 2002) plantea así una representación de la guerra de una forma adulta, realista y cruda, centrada en los enfrentamientos cara a cara entre los soldados en su lucha por causas justas como determinados valores morales o la defensa de la patria contra unos enemigos demonizados, deshumanizados y maniqueos. Cuestiones como las consecuencias para la población civil, o las motivaciones territoriales y económicas como causante de los conflictos bélicos quedan de lado, en pos de una idealización y banalización de la guerra.

De este modo, los resultados obtenidos respaldan los hallazgos de los estudios de caso realizados por autores como Hess (2007), Lizardi (2008), Gagnon (2010), Payne (2012), Wackerfuss (2013), Rodríguez Serrano (2014a, 2014b), Voohrees (2014), Chapman (2016), Ford (2016), Pötzsch y Hammond (2016) o Pötzsch y Šisler (2016) entre muchos otros, los cuales defienden la tesis de que los videojuegos bélicos poseen un importante componente ideológico y legitimador de los conflictos armados en base a valores morales y la exaltación del mundo militar. De forma similar, el presente Estudio 1 también apoya en cierta medida las conclusiones de Šisler (2008) y Saleem y Anderson (2013) sobre la representación estereotipada de diferentes colectivos tradicionalmente considerados como antagonistas de las sociedades occidentales, si bien el diseño de investigación se centraba específicamente en el objeto de estudio que ocupa a ambos autores.

Además, el presente Estudio 1 también coincide en numerosos puntos con las conclusiones de Hartmann et al. (2014b) tras su análisis de contenido de la prevalencia de determinados mecanismos de desconexión moral en videojuegos del género FPS. Según los datos recabados por dichos autores, en esta clase de títulos predominan los mecanismos deshumanizadores, justificadores de la violencia y distorsionadores de las consecuencias, si bien el resto de factores parecen mostrar una incidencia menos significativa; estos hallazgos, como se mencionaba, son congruentes con los obtenidos en el presente análisis de contenido, por lo que se refuerza en cierto modo la validez de los resultados mostrados anteriormente.

6.5.1. Aplicaciones y limitaciones

Por tanto, las implicaciones inmediatas que se derivan del Estudio 1 hacen referencia al hecho de que la población de jugadores españoles está actualmente expuesta a esta clase de representaciones banalizadas de la guerra, dado que los resultados anteriormente descritos provienen del análisis de los videojuegos bélicos más populares en España entre los años 2005 y 2015. Son los datos empíricos, y no ya las conjeturas o la extrapolación de casos puntuales de títulos concretos, desde donde se hace esta afirmación, de manera que puede defenderse la importancia de estudiar qué implicaciones puede tener dicha exposición a la forma de entender los conflictos armados de los usuarios habituales.

El presente Estudio 1 sirve así de punto de partida para esta clase de investigaciones centradas en la influencia de los videojuegos en su audiencia, no desde el punto de vista de la adquisición de conductas violentas o pensamientos agresivos, sino en la construcción de actitudes hacia ciertos fenómenos sociales y la aceptación de determinados sistemas de valores y creencias. Se ofrece así a la comunidad científica y académica una base empírica y objetiva sobre el tipo de mensajes que esta clase de ocio audiovisual transmite, como parte indivisible de la cultura contemporánea de las sociedades modernas, sin dejar de reconocer las diversas limitaciones manifiestas del estudio realizado.

La primera de ellas corresponde a la perspectiva de codificación adoptada al emplearse como marco conceptual la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002), lo que implica centrar la atención investigadora en ciertas facetas representacionales en detrimento de otras igualmente válidas e interesantes. El presente estudio persigue obtener una visión de la guerra desde un punto de vista puramente representacional, combinando elementos tanto de carácter ludológico como narratológico en aras de llegar a una perspectiva más general y de conjunto de los videojuegos como producto cultural (Juul, 2001; Murray, 2005). Además, la elección de 38 variables responde a un intento de realizar un estudio riguroso y rico pero a la vez manejable y acotado, intentando condensar en unos pocos criterios de codificación aspectos de enorme complejidad, que posiblemente podrían estudiarse de una manera más precisa y detallada, ampliando el número de variables para recoger un mayor número de facetas diferentes de cada uno de los puntos estudiados.

El análisis realizado no ahonda en las narrativas empleadas en cada uno de los títulos ni en la relación entre los personajes, o el papel de los roles de género. Tampoco busca describir de manera detallada las posibles mecánicas de juego que pueden ser comunes a esta clase de géneros. No se contemplan tampoco aspectos relacionados con la inmersión del jugador, la experiencia de juego o las motivaciones para su consumo. Todas estas diferentes líneas de investigación son sin lugar a dudas muy interesantes y presumiblemente pueden aportar perspectivas muy valiosas para comprender el mundo de los videojuegos bélicos, y desde estas líneas se invita al resto de la comunidad científica a emprender dichas perspectivas de estudio. Pero todas ellas escapan a las

humildes pretensiones de este trabajo, el cual solo busca aportar una perspectiva complementaria y novedosa en el campo de los *game studies*.

En segundo lugar, los resultados aquí reflejados han sido tratados de forma conjunta, dado que el objetivo principal era obtener una suerte de resumen general de las representaciones predominantes en los videojuegos bélicos en su totalidad. Sería, por tanto, interesante realizar nuevos análisis organizando los resultados en base a terceras variables, como la clasificación tradicional por géneros (por ejemplo, FPS, aventura o estrategia), los rangos recomendados de edad, la temática de cada título (por ejemplo, histórica, actual o de ciencia ficción) y un largo etcétera. Dichos objetivos superan las metas planteadas en la presente tesis doctoral, al suponer una serie de planteamientos y consideraciones que exceden lo pretendido en estas líneas. No obstante, se insta de nuevo a la comunidad investigadora a su estudio y análisis, poniendo a su disposición la herramienta de trabajo detallada en apartados anteriores.

En tercer lugar, y quizás siendo la limitación más evidente, huelga decir que el objeto de estudio elegido es por naturaleza mutable y se encuentra en constante cambio. Los resultados aquí expuestos hacen referencia a un grupo de videojuegos concreto, consumido por una audiencia específica – la española– en un momento determinado de la historia – el periodo comprendido entre los años 2005 y 2015–. En otras palabras, los datos obtenidos solo reflejan una “foto fija” sobre el estado actual de los videojuegos en España, y por tanto su extrapolación a otros contextos debe ser tomada con cierta prudencia. Como es habitual en el campo de los *game studies*, es necesario mantener en constante actualización el estudio de los videojuegos, para así poder tener un conocimiento fiable y realista sobre esta clase de ocio audiovisual.

Capítulo 7. Estudio 2

La actitud hacia la guerra en los jugadores.

Análisis correlacional.

7.1. Introducción

El estudio de la influencia de los videojuegos en sus usuarios ha sido tema de investigación y debate prácticamente desde su popularización en la década de 1980, tal y como se ha señalado en reiteradas ocasiones a lo largo de los diferentes capítulos de la presente tesis doctoral. Sin lugar a dudas, la preocupación por la adquisición de conductas y pensamientos agresivos por parte de los jugadores habituales ha sido el tema central en esta clase de investigaciones (p.e., Anderson et al., 2010; Ferguson, 2015), pero también lo han sido otras líneas de estudios como la perpetuación de actitudes y estereotipos relacionados con el género (p.e., Díez y Terrón, 2014), la xenofobia (DeVane y Squire, 2008), e infinidad de otros ámbitos concernientes a las relaciones interpersonales.

Probablemente de entre todos ellos, la influencia del consumo de esta clase de ocio en lo referente a los valores ideológicos y legitimadores de los conflictos bélicos es uno de los que relativamente apenas ha experimentado atención por parte de la comunidad científica. Además, en la mayoría de los estudios publicados hasta la fecha la perspectiva de investigación predominante ha sido puramente descriptiva, existiendo un volumen creciente de literatura científica basada en el estudio de caso de diferentes títulos y géneros de forma teórica (p.e., Hess, 2007; Šisler, 2008; Pötzsch y Hammond, 2016; Pötzsch y Šisler, 2016), amén de puntuales trabajos de análisis de contenido de enorme interés académico (p.e., Breuer et al., 2012).

De esta forma, son aún escasos en número los artículos que han adoptado metodologías más empiristas sobre esta cuestión concreta, es decir, sometiendo al estudio comparativo y experimental la capacidad de los videojuegos bélicos de influir en las representaciones y actitudes de sus jugadores hacia los conflictos armados generalistas. Cabe por tanto en este punto señalar, una vez más, los ejemplos excepcionales de los estudios de Saleem y Anderson (2013) y Festl et al. (2013) como pioneros en el campo de la psicología social y la psicología de los medios de comunicación en el ámbito de los *game studies*. Éste último, además, resulta especialmente innovador al incorporar en su corpus teórico la conocida como Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976), como marco

conceptual desde el que abordar el análisis de los efectos en la audiencia del consumo de los medios audiovisuales en lo referente a la interiorización de determinadas interpretaciones de la realidad social. Si bien dicha teoría ha sido tradicionalmente aplicada en los estudios de consumo televisivo, son cada vez más los autores que han apostado por aplicar también sus postulados en el mundo de los videojuegos, como reflejan las investigaciones desarrolladas por Van Mierlo et al. (2004) y Williams (2006). No obstante, de nuevo los mencionados trabajos se centraban en la percepción de aspectos como la criminalidad y la seguridad ciudadana, y no en las representaciones sociales de la guerra como es el caso del citado estudio de Festl et al. (2013).

En lo referente a la construcción de la actitud hacia los conflictos bélicos, y dejando de lado por un momento el mundo de los videojuegos, existen también diferentes posturas teóricas desde las que abordar el estudio de esta clase de cuestiones. Una de las más prometedoras en este sentido es la defendida por autores como McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005), McAlister et al., (2006) y Aquino (2007), quienes proponen analizar la estructura de las actitudes militaristas a través del prisma de la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999, 2002). Es decir, identificando en qué medida los mecanismos de desconexión moral contemplados en dicho paradigma, los cuales en última instancia funcionan como facilitadores en la comisión de conductas de agresión, pueden subyacer al apoyo y legitimación de determinadas acciones militares en escenarios específicos.

Esta propuesta posee el aval de los resultados obtenidos en diversos trabajos citados con anterioridad en capítulos anteriores la presente tesis doctoral, respecto a los cuales cabe realizar a modo de recordatorio un breve resumen de sus principales aspectos metodológicos. Así, en primer lugar destaca la escala elaborada por McAlister (2001), articulada en 15 ítems de tipo Likert en los que se planteaban diferentes supuestos en los que una nación debería (o no) ir a la guerra, en opinión de los potenciales sujetos sobre los que se aplicase dicha herramienta. Por ejemplo, cuando una nación es insultada y deshonrada intencionalmente por otra, no hay riesgo de causar bajas inocentes entre la población civil, o es necesario castigar a determinados grupos si han cometido crímenes contra la humanidad (McAlister, 2001). Para comprobar su validez, se realizaron a su vez dos estudios correlacionales con participantes norteamericanos sobre la actitud hacia los conflictos específicos de Iraq y Yugoslavia, contemporáneos a la investigación; los resultados mostraron una alta fiabilidad de la escala, así como la agrupación de los ítems utilizados en torno a seis mecanismos recogidos en la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura et al., 1996).

Posteriormente, McAlister, Bandura y Owen (2006) realizaron un segundo estudio, empleando esta vez una nueva escala de 10 ítems tipo Likert diferentes en su redacción a los 15 anteriores, los cuales planteaban una vez más distintas situaciones en las que el uso de una acción armada estaría moralmente justificado. En estos nuevos ítems se expresaban afirmaciones relacionadas con el planteamiento de los daños colaterales como parte aceptable de una acción militar, o la falta de responsabilidad de los soldados

que cumplen las órdenes de sus superiores (McAlister et al., 2006). Una vez más, la fiabilidad de esta escala fue puesta a prueba en un estudio empírico enfocado directamente al apoyo de la sociedad estadounidense al conflicto en Iraq enmarcado en la llamada “Guerra contra el Terror”, quedando patente a través de los resultados obtenidos la solidez factorial de la escala en base a los mecanismos de desconexión moral.

En segundo lugar, es también de especial interés la propuesta realizada por las autoras Eckstein y Sparr (2005) de una escala alternativa de la actitud hacia los conflictos bélicos, llamada Cuestionario sobre Terrorismo. Partiendo de nuevo de la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002), pero sin dejar de considerar las aportaciones de Cohrs y Moschner (2002) sobre el estudio del pacifismo, Eckstein y Sparr (2005) establecieron un total de 8 ítems como aptos para medir el apoyo a las intervenciones militares. Dichos ítems fueron obtenidos partiendo de un diseño inicial de hasta 27 ítems diferentes, la mayoría de los cuales fueron descartados tras someterlos a análisis de fiabilidad en dos estudios relacionados empleando en este caso muestras de participantes de origen austriaco. En la misma línea que las propuestas de McAlister (2001) y McAlister et al. (2006), la escala resultante se centraba en los diferentes supuestos justificadores de una acción armada, si bien no haciendo tanto hincapié en escenarios concretos como en aspectos relacionados con el terrorismo internacional; por ejemplo con afirmaciones como “es irresponsable renunciar a acciones militares si estas pueden ayudar a mantener la paz en el mundo”, o “es necesario responder a llamamientos de entidades como la OTAN para intervenir en conflictos internacionales” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11). Una vez realizados los estudios de fiabilidad pertinentes, la escala propuesta mostró una consistencia interna sólida y coherente con las agrupaciones teóricas establecidas por la Teoría de la Desconexión Moral, de manera que una vez más dicho marco conceptual se asumió como válido para abordar el estudio de la actitud hacia los conflictos bélicos.

Por último, Aquino et al. (2007) realizaron también dos estudios sobre una muestra de universitarios estadounidenses con el objetivo de observar la percepción moral ante las diferentes intervenciones armadas como respuesta, en esta ocasión, a los sucesos concretos del 11 de septiembre en Nueva York. En el primero de ellos, y a diferencia de los trabajos anteriormente mencionados, estos autores no plantearon como estrategia el desarrollo de una nueva escala como tal, sino que optaron por relacionar las puntuaciones obtenidas por los participantes en la escala de Desconexión Moral diseñada por Bandura et al. (1996) con diferentes variables. Entre ellas, destaca aquella denominada Juicio Moral, construida mediante cinco opciones diferentes de respuesta entre las que los participantes del estudio debían elegir; estas opciones abarcaban desde “hacer uso de cualquier medio necesario para matar a los responsables” hasta “realizar actos de buena voluntad hacia los responsables en un esfuerzo para promover la reconciliación y el entendimiento entre los grupos enfrentados” (Aquino et al., 2007, p. 338). Los resultados concluyeron que aquellas personas que mostraron una mayor capacidad de desconexión moral en términos generales mostraban también mayor elección por las opciones de

respuesta más punitivas, incluyendo aquellas que implicaban la eliminación física de los terroristas. (Aquino et al., 2007).

En el segundo estudio, Aquino y sus colaboradores realizaron la modificación de cuatro de los ítems originales de la escala de Bandura et al. (1996), concretamente aquellos relacionados con el mecanismo de comparación ventajosa, de modo que hiciesen referencia de forma específica al tratamiento de los presos terroristas. De este modo, se propusieron ítems como por ejemplo “humillar a los prisioneros iraquíes no es tan grave considerando que ellos podrían haber matado a nuestros soldados en batalla” o “en comparación con las atrocidades que Saddam Hussein hubiese hecho a nuestras tropas, el tratamiento de los prisioneros iraquíes ha sido muy suave” (Aquino et al, 2007, p. 390). Dichos ítems fueron, a su vez, correlacionados con la manifestación de emociones negativas al leer un texto periodístico en el que se describían las acciones de los soldados estadounidenses en Guantánamo; los resultados señalaron, en consonancia con los hallazgos anteriores, la existencia de un vínculo entre una mayor justificación moral y una menor presencia de emociones negativas condenatorias de la conducta de las fuerzas armadas de la sociedad de pertenencia.

En suma, los trabajos de estos autores ponen de manifiesto la pertinencia de la aplicación de los principios de la Teoría de la Desconexión moral en el estudio de actitudes y posicionamientos morales relacionados con la guerra. Además, queda a su vez patente la posibilidad de adaptar los ítems de la escala original propuesta por Bandura et al. (1996) a escenarios más concretos, mediante la elaboración de escalas particulares para cada investigación. Si bien en los diferentes estudios se emplearon diferentes formatos y redacción en los ítems, puede apreciarse la repetición de determinados elementos conceptuales en la elección de todos ellos, especialmente si se comparan los ítems relacionados con la responsabilidad y la justificación moral. No obstante, en contrapartida cabe señalar que esta disparidad también evidencia la ausencia de una herramienta de medida estandarizada y extrapolable directamente a todos los casos y escenarios, al no ser apreciable un consenso metodológico entre los distintos autores antes mencionados. Por el contrario, parece más efectivo a desarrollar una serie de ítems específicos relacionados con un fenómeno u objeto social determinado y con sus propias características particulares, adaptando en la medida de lo posible los elementos básicos de la Teoría de la Desconexión Moral.

En base a lo anteriormente expuesto, en el Estudio 2 se propone unir las aportaciones de la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976) en lo referente los procesos de influencia de los medios de comunicación en sus usuarios, con el paradigma la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002) como marco conceptual para estructural los diferentes elementos que construyen una determinada visión favorable de los conflictos bélicos.

De este modo, el objetivo de la presente investigación es observar en qué medida el consumo regular de videojuegos pertenecientes al género bélico se asocia a una determinada visión de la guerra. Es decir, se pretende estudiar la posible existencia de un

efecto de cultivo en los usuarios habituales de esta clase de ocio audiovisual a la hora de desarrollar una serie de creencias y actitudes sobre los conflictos bélicos, de manera que su percepción de los mismos se asemeje a la que predomina en los títulos que tienen como escenario y argumento una situación bélica.

Por consiguiente, el Estudio 2 supone una continuación del Estudio 1 descrito con anterioridad, ya que a la hora de determinar cuál es la representación de la guerra predominante en los videojuegos bélicos se toma como referencia los hallazgos y conclusiones reflejadas en el Capítulo 6 de la presente tesis doctoral. A modo de recordatorio, cabe señalar que los resultados de dicho Estudio 1 mostraron que en esta clase de ocio audiovisual se transmite una visión banalizada de la guerra, en la que – si bien se mantiene una estética adulta y una retórica realista– se observa una constante exaltación del heroísmo y los valores morales como justificación fundamental de los conflictos armados, una representación estereotipada y simplista de los soldados pertenecientes a la facción contraria, y una marcada minimización de las consecuencias que los enfrentamientos tienen tanto para los protagonistas como para la población civil.

En suma, el objetivo central de la investigación es comprobar si la presencia recurrente de una representación banalizada de los conflictos bélicos en los títulos más populares en España entre los años 2005 y 2015 puede verse reflejada en las creencias y actitudes hacia la guerra del público español que los consume.

7.1.1. Hipótesis de investigación

En base a lo anteriormente planteado, se establece la siguiente hipótesis de investigación como eje del presente Estudio 2:

H1: “La afición y el consumo frecuente de videojuegos pertenecientes al género bélico se asociará con una visión (manifestada a través de la actitud) más banalizada de la guerra.”

7.2. Método

7.2.1. Participantes

En primer lugar, se estableció como población objeto de estudio los residentes en España con edades comprendidas entre los 18 y los 34 años, dado que dicha franja de edad representa los dos perfiles más habituales de jugadores en nuestro país, según datos de AEVI (2017).

En segundo lugar, la elaboración de la muestra se realizó mediante muestreo por conveniencia, también llamado bola de nieve, sobre el colectivo universitario. El acceso a la muestra se llevó a cabo a través de un total de doce foros universitarios alojados en la red social de Facebook (2017), con una media de diez mil usuarios y vinculados a las universidades de Universidad de Valencia, Universidad de Pompeu Fabra, Universidad Jaume I, Universidad San Pablo CEU, Universidad Miguel Hernández, Universidad de Almería, Escuela Técnica Superior de Ingeniería Agronómica y del Medio Natural de Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, Universidad de Alcalá de Henares, Universidad Autónoma de Madrid y la Universidad de Alicante. Además, se hizo uso de foros dedicados al mundo del videojuego y el ocio audiovisual, eligiéndose para tal fin 3DJuegos (2017), Comunidad Española de Steam (2017) y ZonaMeristation (2017), siendo este último el mayor foro de habla hispana de esta temática con más de 600 mil usuarios registrados.

El proceso de muestreo se realizó durante los meses de septiembre y octubre de 2017. Al finalizar dicho periodo, se contabilizó una cantidad inicial de 403 cuestionarios completados, de los cuales finalmente se seleccionaron como válidos un total de 172 tras excluirse todos aquellos que bien se encontraban incompletos, bien no cumplían los criterios de muestreo por cuestiones de edad o residencia de los participantes. De este modo, se obtuvo una muestra final distribuida equitativamente por género, siendo el 47.1% varones y el 52.9% mujeres, y con una edad media de 24 años ($dt = 4.54$). El 95.9% de los encuestados poseían o se encontraban cursando estudios universitarios o de Formación Profesional de grado superior, frente al 2.3% de Bachillerato o Formación Profesional de grado Medio y el 1.7% de Estudios Secundarios Obligatorios.

7.2.2. Diseño de investigación

Para llevar a cabo los objetivos del segundo estudio, se optó por emplear un diseño correlacional de investigación. Es decir, se planteó como estrategia la recogida a través de encuesta de variables relacionadas con la representación de la guerra en una muestra de la población española potencialmente consumidora de videojuegos, así como variables relacionadas con el consumo de esta clase de ocio. Con tal propósito, se diseñó un cuestionario en un formato en línea, alojado en la plataforma web Qualtrics Experience Management. Dicho cuestionario era accesible a través de un enlace directo desde cualquier navegador de internet, incluyendo aquellos integrados en los dispositivos móviles como tabletas o teléfonos inteligentes. El cuestionario puede consultarse en su transcripción escrita en el Anexo II de la presente tesis doctoral.

De forma complementaria a las variables actitudinales principales del estudio, se consideró oportuno incluir una serie de variables situacionales en la primera parte del cuestionario, con el propósito principal de establecer una primera aproximación al objeto de estudio de manera que la presentación de la batería principal de ítems no resultase demasiado agresiva. Para ello, se introdujeron una serie de preguntas previas sobre la

actualidad geopolítica internacional, como los enfrentamientos en Siria, el clima de tensión en la Península de Corea y el conflicto civil en la República Centroafricana. Las preguntas formulaban afirmaciones como “creo que el conflicto en [...] es una situación muy grave” o “considero que estoy bastante bien informado/a sobre el enfrentamiento”, sobre las cuales se pedía a los participantes que mostrasen su grado de acuerdo siguiendo un formato Likert en el que 1 implicaba “muy en desacuerdo” y 7 “muy de acuerdo”. A través de estas cuestiones, esta primera parte servía a modo de introducción y mecanismo para evocar en los participantes un afloramiento de su actitud hacia los conflictos armados, estableciendo un punto de partida cognitivo para ayudar a que las respuestas en el resto del cuestionario se realizasen teniendo como anclaje la visión de la guerra moderna (y no, por ejemplo, otros conflictos históricos o incluso fantásticos) y de forma global, en lugar de centrarse en conflictos armados concretos.

En la segunda parte del cuestionario se introdujeron a su vez varios ítems sobre medios de comunicación y conocimiento de la actualidad. El objetivo perseguido en esta ocasión fue, de nuevo, establecer una introducción antes de abordar las variables de consumo para que éstas no resultasen demasiado invasivas, a la par de intentar desviar la atención de los participantes del verdadero objetivo de la investigación – relacionar actitud hacia la guerra con consumo de videojuegos– para evitar sesgos en las respuestas. Así, se plantearon ítems tipo Likert como “¿te consideras una persona informada de la actualidad?” o “¿en qué medida ves los telediarios para informarte?”, además de un breve listado de los principales medios de comunicación españoles con el fin de que se indicase cuáles solían consumirse de forma frecuente.

7.2.3. Instrumentos de medida

7.2.3.1. Actitud hacia la guerra

Para el Estudio 2 se realizó la elaboración de un instrumento de medida construido específicamente para dar respuesta al objetivo de investigación anteriormente planteado, siendo éste el estudio de la visión banalizada de la guerra en los jugadores españoles manifestada través de la actitud hacia los conflictos bélicos, hipotetizando que dicha visión será similar a la representación predominante en los videojuegos.

Así, la herramienta desarrollada para la presente investigación está basada directamente en los hallazgos obtenidos en el análisis de contenido de videojuegos bélicos del Estudio 1, atendiendo especialmente a las variables utilizadas en dicho estudio como punto de partida. Por consiguiente, se toma también como referencia general la Teoría de las Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002) como elemento subyacente a la representación de los conflictos bélicos a través de cuatro ejes conceptuales que agrupan los mecanismos de desconexión moral, siendo éstos a) deshumanización y atribución de culpa, b) minimización de consecuencias, c) difusión y desplazamiento de la responsabilidad, y d) justificación moral, comparación ventajosa y uso de eufemismos.

Se consideró oportuno la creación de nuevos ítems en lugar del uso de las escalas ya desarrolladas por McAlister (2001), McAlister et al. (2006), Eckstein y Sparr (2005) y Aquino et al. (2007) fundamentalmente debido a dos razones. La primera de ellas hace referencia a que dichas escalas fueron construidas centrándose en problemáticas muy concretas, como el terrorismo yihadista o el apoyo a las acciones realizadas específicamente por el ejército de los Estados Unidos en el ámbito internacional. Por el contrario, el propósito de los ítems empleados en el presente estudio y que se detallan a continuación no persigue constituir una escala capaz de recoger y explicitar la utilización de los mecanismos de desconexión moral a la hora de justificar o apoyar conflictos armados reales y concretos, ya que ello resultaría redundante dada la presencia de otros instrumentos ya validados en los trabajos antes mencionados. Como ya se ha señalado, la presente investigación busca, en cambio, abarcar una visión más general y global de la guerra, en lugar de centrarse en un conflicto armado determinado.

En la misma línea, la segunda de las razones para elaborar una batería de ítems propia se debe a que muchos de los elementos analizados en el Estudio 1 no se veían representados satisfactoriamente por ninguno de los ítems utilizados por los autores antes mencionados. Es decir, existen aspectos representacionales exclusivos de los videojuegos, especialmente aquellos relacionados con el papel protagonista del jugador como participante activo en los enfrentamientos, cuyo estudio no podía cubrirse únicamente empleando las escalas de McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005), McAlister et al. (2006) o Aquino et al. (2007), haciendo necesaria la redacción de ítems nuevos adaptados a la idiosincrasia de los videojuegos. La prioridad de esta elaboración fue la de lograr transportar o reflejar determinados aspectos representacionales de los conflictos bélicos en los videojuegos, a través de ítems capaces de medir la actitud de los jugadores respecto a cada uno de dichos aspectos concretos. En otras palabras, se pretendía realizar una suerte de paralelismo entre las variables de codificación empleadas en el análisis de contenido, y unas nuevas variables en formato de afirmaciones susceptibles de ser evaluadas desde un punto de vista actitudinal por una muestra de participantes españoles. Por tanto, cabe insistir en que no se perseguía tanto obtener una escala extrapolable a cualquier contexto y escenario, como desarrollar una batería de ítems que sean fieles en la descripción de las representaciones de la guerra presentes en los videojuegos analizados anteriormente.

Considerando lo anteriormente expuesto, se procedió a la redacción de una serie de ítems de tipo Likert que planteaban una serie de afirmaciones determinadas sobre la guerra y los soldados que en ella toman parte, de manera que pudiese expresarse el grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas siguiendo en una escala entre el 1 y el 7, siendo 1 “muy en desacuerdo” y 7 “muy de acuerdo”, a semejanza de la escala desarrollada por Eckstein y Sparr (2005). Así, la herramienta elaborada *ad hoc* para la presente investigación está basada directamente en los ejes conceptuales empleados en el Estudio 1 en el análisis de contenido de videojuegos bélicos, atendiendo especialmente a las variables utilizadas en dicho estudio como punto de partida para el desarrollo de los nuevos ítems. No obstante, dado que lo que se pretende medir es la actitud hacia un

determinado fenómeno u objeto social, se intentó a su vez que la redacción de los ítems reflejase los diferentes elementos que construyen una actitud, siendo estos a) el elemento cognitivo, b) el elemento afectivo y c) el elemento conativo (Sabater, 1989; Ajzen y Fishbein, 2005). De este modo, algunos ítems fueron redactados a modo de exposición de una información aparentemente objetiva, mientras que en otros se hizo mayor hincapié en una valoración subjetiva de las afirmaciones planteadas (empleando términos como “en mi opinión” o “considero qué”), o una predisposición a realizar determinadas conductas (utilizando expresiones como “estaría dispuesto/a a”).

De este modo, se generó una batería inicial de un total de 27 ítems, los cuales fueron sometidos a un estudio piloto para poner a prueba su adecuación a los objetivos de investigación. Dicho estudio fue realizado sobre una muestra de universitarios españoles (N = 94), a través de un cuestionario en línea administrado por muestreo por bola de nieve. En este primer tratamiento de los datos obtenidos, todos aquellos ítems que no mostrasen una capacidad discriminante satisfactoria al agruparse todas las respuestas en torno a un único valor fueron bien eliminados del cuestionario, bien reformulados o fusionados con otros en los que se solapaban las opciones de respuesta. De esta primera puesta a prueba de los ítems, fueron seleccionados un total de 16 para la versión final del cuestionario.

Así, en primer lugar se procedió a la elaboración de ítems que tomasen como referencia las variables del análisis de contenido de las que se desprende una determinada representación física y conductual de los enemigos del juego, siendo estas a) naturaleza, b) apariencia, c) inteligencia, d) rostro y expresión facial, e) comportamiento grupal, f) pertenencia a una facción, g) similitud con las tropas, y h) comunicación con el jugador. Dichas variables, a su vez, derivan de la presencia en los videojuegos bélicos de los mecanismos de desconexión moral de deshumanización y atribución de culpa.

Tal y como se mencionaba en la discusión de resultados del Estudio 1, en función de la distribución de dichas variables se concluyó que los videojuegos bélicos analizados transmiten una representación de los enemigos homogeneizada, repetitiva y sin rasgos diferenciadores, acentuada por el contraste con los enemigos especiales o únicos en los que sí se utilizan atributos que les hacen fácilmente distinguibles del resto. Además, estos enemigos se muestran inteligentes y conscientes de sus actos, de modo que no atacan ciegamente al jugador sino en connivencia con la causa de la facción a la que representan.

De forma complementaria, se tomaron como referencia los ítems utilizados por Eckstein y Sparr (2005) y McAlister et al. (2006) para medir los mecanismos de desconexión moral de deshumanización y atribución de culpa. Si bien el diseño de dichos ítems responde a objetivos más específicos y diferentes de los de la presente investigación (fundamentalmente centrados en el fenómeno terrorista), varios de ellos se emplearon como modelo en la medida de lo posible para reflejar las representaciones generales de la

guerra halladas en los videojuegos bélicos. Los ítems que se estimaron como coherentes con dicho objetivo son²¹:

- “Los terroristas no merecen ser tratados como seres humanos” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149).
- “Los dirigentes enemigos y sus seguidores no son mejores que los animales” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149).
- “Los terroristas son como plagas en un cultivo, es necesario enfrentarse a ellos implacablemente” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11).
- Si grupos políticos extremistas son culpables de crímenes crueles contra la humanidad y violaciones graves de los derechos humanos, no merecen ser tratados de forma comprensiva. (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11).

Considerando lo anteriormente expuesto, se elaboraron los siguientes ítems, asumiéndose que en la medida en la que se expresase grado de acuerdo con las afirmaciones que los conforman, se estaría reflejando la misma visión de los soldados enemigos expresada en los videojuegos:

1. **“En mi opinión, cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.”** El primer ítem pretende transmitir el concepto deshumanizador de objetivación y homogeneización de los rasgos individuales de un integrante dentro de un grupo través de elementos de su apariencia y aspecto físico. Es decir, reflejar la representación de los soldados de un ejército no como personas individuales sino como simples entidades indistinguibles entre sí y cuya principal cualidad es su capacidad para el combate.
2. **“Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos (como lo terroristas islámicos o facciones con ideología extremista) merecen el mismo trato que cualquier otro soldado.”** De forma complementaria al ítem anterior, en este caso se tuvo como objetivo transmitir la representación deshumanizada de los enemigos como un grupo intrínsecamente diferenciado del grupo o facción de pertenencia del personaje del jugador, y por tanto potencialmente no merecedores de la misma consideración moral. Este ítem se redactó de forma inversa con el fin de evitar un posible

²¹ Traducción propia de los originales en inglés: “Terrorists do not deserve to be treated like human beings” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “Enemy rulers and their followers are no better than animals” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “Terrorists are like pests in cornfields, one has to approach them relentlessly” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11); “If extreme political groups are guilty of cruel crimes against humanity and serious human rights violations, they have not deserved to be treated sparely.” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11).

sesgo de aquiescencia en las respuestas, de manera que un alto grado de acuerdo con la anterior afirmación sería opuesto a la visión transmitida por los videojuegos.

- 3. “Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad.”** En tercer lugar, y utilizando de nuevo una formulación inversa, se pretende representar la visión de los enemigos como seres inteligentes que atacan por propia iniciativa a la facción contraria, y por tanto son culpables y merecedores de una respuesta violenta por parte del jugador.

En segundo lugar, en el análisis de contenido pudo observarse que, si bien generalmente no se invisibiliza la crudeza de los enfrentamientos, sí predomina en los videojuegos bélicos una ausencia de efectos negativos inmediatos en los combatientes protagonistas, transmitiéndose una sensación de invulnerabilidad y sobreestimándose la capacidad real combativa y de supervivencia del personaje controlado por el usuario. Por tanto, se elaboraron ítems cuyo objetivo fuese, por un lado, recoger una visión de la guerra en la que los soldados de forma general están expuestos a peligros reales, pero que sin embargo fomenta en los jugadores una sobreestimación de sus capacidades para sobrevivir en medio de un campo de batalla. De este modo, se tomaron como punto de partida tanto las variables observables en los personajes enemigos como en las características del propio avatar del jugador, siendo estas: a) efectos sonoros congruentes, b) permanencia de enemigos derrotados, c) uso de vehículos (enemigos), d) recepción de daños, e) vulnerabilidad, f) sanación y g) uso de vehículos (jugador).

Además, del mismo modo que en el factor anterior, se acudió a las propuestas de McAlister (2001) para contar con una base a la hora de redactar los ítems pertinentes, considerándose uno como cercano y congruente al objetivo del presente estudio²²:

- “No existe riesgo excesivo para nuestros soldados” (McAlister, 2001, p. 96).

En base a lo mencionado anteriormente, se elaboraron los siguientes ítems, detallados a continuación:

- 4. “La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven.”**

En primer lugar se pretende reflejar la percepción de las consecuencias generales de los conflictos bélicos, en la que no se ocultan los efectos negativos de forma global para todos los soldados que en ellos participan. El presente ítem se encuentra formulado de manera inversa para evitar

²² Traducción propia del original en inglés: “There is not much risk for our soldiers” (McAlister, 2001, p. 96).

efectos de aquiescencia, dado que en los videojuegos bélicos no se minimiza los daños causados a los soldados enemigos y por tanto se trasmite la idea de que pocos de ellos sobreviven al ataque del jugador.

5. **“Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir.”** Formulado una vez más de forma inversa, en segundo lugar se busca observar la percepción de riesgo y de consecuencias graves que se perciben en caso de participar personalmente en un enfrentamiento armado, entendiéndose un alto grado de acuerdo como opuesto a lo representado en los videojuegos, ya que en ellos sobreestima la capacidad de supervivencia del protagonista.
6. **“Estoy seguro de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.”** En una línea muy similar al ítem anterior, en esta ocasión se focaliza en un aspecto más activo, a través de la autopercepción de la capacidad de usar un arma contra un adversario y por tanto desenvolverse de manera exitosa en un campo de batalla.
7. **“Creo que sería un/a buen/a estratega.”** De manera complementaria, se elaboró un nuevo ítem centrado en una visión más amplia de los enfrentamientos, con el objetivo de representar también los posibles efectos en la autopercepción de los videojuegos pertenecientes al género de estrategia dado su representatividad menor pero significativa en la muestra analizada.

En tercer lugar, atendiendo en este caso a la conducta del jugador dentro del juego desarrollada través de las acciones de su avatar, los siguientes ítems representan la asunción de la responsabilidad individual en el uso de la violencia sobre los integrantes de la facción contraria. Para ello, se tomó como punto de partida las variables de a) control de personajes, b) punto de vista, c) trasfondo del personaje, y d) caracterización del personaje. La representación de la guerra que se desprende de ellas, según los resultados del Estudio 1, perfila una visión de los personajes protagonistas del videojuego como poseedores de razones propias y una falta de anonimato a la hora de participar en un enfrentamiento, de manera que estos se muestran como conscientes y asumiendo la responsabilidad directa de sus actos, actuando motivados de forma intrínseca y no por un posible efecto del anonimato.

Pese a que dichas variables reflejan la participación activa del personaje protagonista controlado por el jugador en los enfrentamientos, puede encontrarse cierto paralelismo con los ítems empleados por McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005) y McAlister et al. (2006) respecto a la difusión y desplazamiento de la responsabilidad, de

los cuales se muestran a continuación los que se estimaron más adecuados para ser empleados como referencia para reflejar lo anteriormente expuesto²³:

- “Si un soldado asesina a alguien mientras está de servicio, él actúa obedeciendo órdenes militares, lo cual no acarrea una responsabilidad personal por sus actos” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11).
- “Un miembro dado de un grupo no debe rendir cuentas personalmente sobre decisiones militares tomadas de forma colectiva” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149)
- “Los soldados no deben ser considerados responsables de los efectos derivados de obedecer órdenes durante las campañas militares” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149).
- “Las Naciones Unidas piden ayuda militar para acabar con conflictos en el extranjero” (McAlister, 2001, p. 96).

De esta manera, a continuación se detallan los ítems elaborados en su formulación final:

8. “Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.” El presente ítem tiene como finalidad evaluar el grado de atribución de responsabilidad de los soldados en los actos que realizan en combate, de manera que un alto grado de acuerdo con la afirmación propuesta se correspondería con un posicionamiento cercano al que transmiten los videojuegos. En ellos, predomina la idea de que los combatientes participan en los conflictos por propia iniciativa y con un importante papel protagonista alejada de una visión de los soldados como entes anónimos.

9. “De ser necesario, estaría dispuesto/a a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.” En la misma línea del caso anterior, en esta ocasión la elaboración de este ítem respondió a la intención de representar el aspecto más conativo de la actitud. Así, una mayor inclinación a unirse voluntariamente a un grupo armado que lucha por una razón justa se asume como coherente con la visión predominante de los protagonistas de los videojuegos, que actúan motivados de manera intrínseca y compartiendo las razones esgrimidas por su propia facción.

²³ Traducción propia del original en inglés: “If a soldier kills someone while on duty, he acts on behalf of military orders and thus carries no personal responsibility for his action” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11); “A given member of a group should not be held accountable for military decisions made collectively” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “Soldiers should not be held responsible for the effects of following orders in military campaigns” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “The United Nations asks for military help to end foreign conflicts” (McAlister, 2001, p. 96).

Por último, considerando los elementos presentes de una forma más amplia en el videojuego como elementos representacionales de la guerra, se atendió a aquellos aspectos de justificación del conflicto como medio para obtener un fin y la valoración y/o suavización de los daños derivados de un conflicto. Dichos elementos se contemplaron en el análisis de contenido a través de las variables a) verosimilitud, b) uso de objetos, c) eliminación de enemigos, d) estética, e) melodías no congruentes, f) objetivo por derrota de enemigos, g) comportamientos de rendición h) objetivo por recursos y territorios, i) discurso o ambientación, y j) presencia de civiles. El análisis de contenido de estas variables determinó que en los videojuegos estudiados predomina un discurso de legítima defensa, en el que los recursos o los territorios no juegan un papel determinante en el desencadenante de la guerra, siendo la eliminación de los combatientes enemigos el principal objetivo de los enfrentamientos, y además se presenta como una alternativa que respeta a la población civil. No obstante, no se emplea apenas una descripción eufemística de los conflictos, sino que destaca una visión adulta, realista y cruda.

Además, se volvieron a considerar los trabajos de McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005) y McAlister et al. (2006), así como la contribución de Aquino et al. (2007), como modelo para la redacción de los ítems vinculados al presente factor. A continuación, se mencionan aquellos considerados de mayor utilidad para este propósito²⁴:

- “El uso de cualquier medio necesario para matar a los responsables de esos actos” (Aquino et al., 2007, p. 388).
- “Intentar capturar, pero no matar, a los responsables, para que así puedan ser juzgados y si son declarados culpables, encarcelados por el resto de su vida” (Aquino et al., 2007, p. 388)
- “En acciones militares rápidas y limpias las bases centrales de movimientos hostiles pueden ser neutralizadas y el daño colateral minimizado” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11).
- “Si los medios pacíficos no pueden resolver un conflicto de forma efectiva, apoyo el uso de intervenciones militares” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11).
- “La economía de una nación está amenazada” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149).

²⁴ Traducción propia del original en inglés: “Use any means necessary to kill those responsible for these acts” (Aquino et al., 2007, p. 388); “Try to capture, but not kill those responsible so that they can be tried, and if found guilty, imprisoned for the rest of their lives” (Aquino et al., 2007, p. 388); “In fast and clean military actions central bases of hostile movements can be neutralized and collateral damage can be minimized” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11); “If peaceful means cannot resolve a conflict effectively, I support the use of military interventions” (Eckstein y Sparr, 2005, p. 11); “A nation’s economic security is threatened” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “As preemptive military strikes against nations that threaten one’s security” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “When diplomacy and negotiations drag on without resolving conflict” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149); “Killing of innocent people is avoided. (McAlister, 2001, p. 96); “People in other nations ask to be protected from ethnic violence. (McAlister, 2001, p. 96); “We might be attacked by another nation we don’t attack them first” (McAlister, 2001, p. 96); “Our nation is intentionally insulted and dishonored by another nation” (McAlister, 2001, p. 96); “A friendly nation asks to be defended from attack” (McAlister, 2001, p. 96); “Foreign conflicts endanger our economic security” (McAlister, 2001, p. 96).

- “Como ataques preventivos contra naciones que amenazan la seguridad de los individuos” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149).
- “Cuando la diplomacia y las negociaciones se prolongan sin resolver los conflictos” (McAlister et al., 2006, pp. 148-149)
- “Se evita matar a gente inocente” (McAlister, 2001, p. 96)
- “La gente de otras naciones pide protección de la violencia étnica” (McAlister, 2001, p. 96).
- “Podríamos ser atacados por una nación si no atacamos nosotros primero” (McAlister, 2001, p. 96).
- “Nuestra nación es intencionalmente insultada y deshonrada por otra nación” (McAlister, 2001, p. 96).
- “Una nación amiga pide ser defendida de un ataque” (McAlister, 2001, p. 96).
- “Conflictos extranjeros hacen peligrar nuestra seguridad económica” (McAlister, 2001, p. 96)

A partir de lo anteriormente planteado, a continuación se presentan los ítems elaborados que completan la batería desarrollada de forma específica para el Estudio 2 como reflejo de los hallazgos del Estudio 1:

10. “Pese a ser algo terrible, la guerra puede tener una faceta estimulante.”

Inicialmente, este ítem fue formulado mediante las afirmaciones de “la guerra no es tan divertida como la gente piensa” y “la guerra es algo honorable”. Sin embargo, los resultados del test piloto mostraron una casi absoluta polaridad de las respuestas (mostrándose los encuestados muy en desacuerdo con ambas afirmaciones de forma mayoritaria), de manera que no ofrecía validez discriminante para el estudio. No obstante, en lugar de eliminarse de la versión final, se optó por reformular y agrupar los ítems de una forma menos agresiva y simplista, con la intención de conservar una herramienta capaz de reflejar una visión positiva de la guerra como algo atractivo por los retos que implica y su carácter heroico y justificado moralmente.

11. “Considero que Sí es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.”

En segundo lugar, el presente ítem busca representar la visión de los soldados enemigos como objetivo fundamental para conseguir la victoria, de manera que un estado de guerra legitima en sí mismo la violencia y la eliminación del adversario. Además, también se refleja la falta de uso de eufemismos característica de los videojuegos bélicos.

12. **“Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado en batalla.”** En la misma línea, se pretende profundizar en la justificación de la violencia como única estrategia posible. No obstante, de nuevo se empleó una formulación inversa para evitar sesgos de aquiescencia, de manera que posicionarse de acuerdo con esta afirmación se opondría por tanto a la representación observada en los videojuegos, en los que la casi total ausencia de alternativas violentas transmite a los jugadores la elección forzada de eliminar al contrincante o ser eliminado.
13. **“En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.”** Abordando el mecanismo de la comparación ventajosa, se elaboró el presente ítem como reflejo de una visión de los enfrentamientos armados como algo preferible o menos moralmente cuestionable frente a otras situaciones derivadas de una situación de conflicto. Es decir, considerando la gran ausencia de personajes civiles en los videojuegos analizados en el Estudio 1, se estimó que los jugadores habituales poseerían una representación de la guerra como una alternativa de resolución de conflictos aceptable dado que implica poco riesgo para la población civil, al menos proveniente de la facción a la que pertenece el jugador.
14. **“El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.”** Atendiendo a la legitimación general del conflicto, se pretende reflejar la valoración que tienen elementos como los recursos o el territorio como justificador suficiente para el desencadenamiento de un conflicto. Un alto grado de acuerdo representaría, por tanto, un reflejo de la representación presente en los videojuegos, en el que esta clase de motivos tienen predominantemente un papel secundario.
15. **“Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.”** De forma contrapuesta al ítem anterior, en este caso se pretende profundizar en la legitimación de un conflicto a partir de razones morales y no materiales, como la defensa de determinados valores o culturas como motivo fundamental para desencadenar una guerra. De esta forma, un alto grado de acuerdo con el presente ítem estaría en consonancia con el discurso de legítima defensa predominante en los videojuegos, de nuevo sin que las razones económicas sean vistas como determinantes.
- 16 **“La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.”** Por último, el presente ítem tiene como objetivo reflejar de forma complementaria el concepto de respuesta en legítima defensa como justificador moral de los enfrentamientos, así como una visión maniquea y reduccionista de los motivos desencadenantes de un conflicto comúnmente observable en el género de videojuegos bélicos.

A modo de compendio, en la Tabla 4 y Tabla 5 se presenta de forma resumida los ítems elaborados para el presente Estudio 2.

Tabla 4. Resumen de los ítems de Actitud hacia la guerra (ítems 1-7)

Ítems tipo Likert (1 “muy en desacuerdo”, 7 “muy de acuerdo”)	Correspondencia con variables de análisis de contenido
Deshumanización y atribución de culpa:	
<p>1. “En mi opinión, cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más”</p> <p>2. “Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado”</p> <p>3. “Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Naturaleza • Apariencia • Rostro y expresión facial • Pertenencia a una facción • Similitud con las tropas • Inteligencia • Comp. grupal • Com. con el jugador
Minimización de consecuencias:	
<p>4. “La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven”</p> <p>5. “Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir”</p> <p>6. “Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra”</p> <p>7. “Creo que sería un/a buen/a estratega”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de daños • Vulnerabilidad • Sanación • Vehículos • E. sonoros congruentes • Permanencia enemigos

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5. Resumen de los ítems de Actitud hacia la guerra (ítems 8-16)

Ítems tipo Likert (1 “muy en desacuerdo”, 7 “muy de acuerdo”)	Correspondencia con variables de análisis de contenido
Difusión y desplazamiento de la responsabilidad:	
<p>8. “Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan”</p> <p>9. “Estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia y la libertad”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Control de personajes • Trasfondo del personaje • Punto de vista • Caracterización
Justificación moral, comparación ventajosa y uso de eufemismos:	
<p>10. “Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante”</p> <p>11. “Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra”</p> <p>12. “Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado”</p> <p>13. “En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles”</p> <p>14. “El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra”</p> <p>15. “Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras”</p> <p>16. “La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discurso • Rendición • Objetivos por derrota • Presencia de civiles • Objetivos por recursos • Verosimilitud • Estética • Uso de objetos • Melodías no congruentes • (Banda sonora)

Fuente: elaboración propia.

7.2.3.2. Variables de consumo y variables sociodemográficas

A la hora de recoger las variables sobre consumo contenidos de temática bélica, como paso previo se facilitó a los participantes una definición sobre el término de género bélico, con el fin de afianzar la comprensión y respuesta adecuada a los ítems siguientes. La definición, realizada por elaboración propia, fue la siguiente:

“Se entiende como género bélico aquellas series, películas, videojuegos, etc. cuya trama tenga como escenario un conflicto bélico, siendo éste un tema central para sus protagonistas y el desarrollo de la historia. En este género se incluyen tanto ficción como historias reales.”

Una vez realizada esta especificación, para medir el consumo de videojuegos en primer lugar se planteó a los participantes a través de un ítem tipo Likert la siguiente cuestión: “¿eres aficionado/a a los videojuegos de temática bélica?”, siendo 1 “muy poco” y 7 “mucho”. Para posteriores análisis, dicha variable se denominará de forma abreviada como “Afición”.

En segundo lugar se pidió a los participantes que indicaran en formato de respuesta abierta cuántas horas dedican a jugar entre semana y cuántas horas los fines de semana a jugar a videojuegos bélicos. De cara al tratamiento de los datos, ambas variables fueron condensadas en una sola, denominada en adelante como “Total horas de consumo”.

Con el mismo propósito, y tomando como referencia el trabajo de Van Mierlo et al. (2004), en tercer lugar se incluyó el ítem “¿en qué medida sueles jugar a videojuegos bélicos?”. Las opciones de respuesta contemplaban, a su vez, seis opciones: 1 “nunca o casi nunca”, 2 “varias veces al año”, 3 “una vez al mes”, 4 “varias veces al mes”, 5 “un par de veces por semana” y 6 “diariamente o varias veces por semana. Del mismo modo que en los dos casos anteriores, esta variable será denominada en epígrafes siguientes como “Frecuencia de consumo”.

Además, con el fin de establecer una mejor correspondencia del presente estudio con los resultados del Estudio 1, en cuarto lugar se pidió a los participantes que indicasen a qué subgéneros de videojuegos bélicos solían jugar, mediante las opciones de respuesta múltiple de estrategia, disparos en primera y tercera persona y juegos de rol y aventura (codificadas de forma dicotómica, en la que 0 implicaba una ausencia de respuesta, y 1 que sí se hacía uso de este tipo de género en concreto). Además, se incluyó la dimensión “Ninguno” para indicar explícitamente que el participante no jugaba a ningún tipo de videojuego perteneciente a los anteriores géneros, codificada de nuevo de forma dicotómica en la que 0 indicaba una respuesta negativa (es decir, que sí se juega a algún videojuego habitualmente) y 1 una respuesta afirmativa (es decir, que el participante efectivamente no hace uso de esta clase de ocio). Dichas variables dicotómicas se denominarán en adelante como “Consumo por género de videojuegos”.

De forma complementaria, se requería a los participantes que previamente hubiesen indicado que jugaban habitualmente a un género concreto de videojuegos bélicos, que indicasen de manera específica aquellos títulos que conocían. Para ello, se presentaba un listado de los videojuegos que fueron analizados en el Estudio 1. No obstante, para facilitar la labor de respuesta de los participantes, se optó por agrupar los títulos por géneros (estrategia, disparos y juego de rol y aventura) y a su vez también por sagas, en lugar de presentar cada uno de los 62 juegos de manera independiente. Se optó por incluir esta variable para recoger los hábitos de consumo de los participantes en función del género de videojuegos por dos razones: en primer lugar, para verificar la validez de la relación argumentada en apartados anteriores sobre la actitud hacia la guerra de los jugadores y su similitud con la manifestada en los videojuegos, comprobando que efectivamente los títulos más utilizados por los participantes coincidían con los empleados en la muestra del Estudio 1; en segundo lugar, para ahondar de forma más

exhaustiva en el tipo de afición de cada participante, de manera que la obtención de datos más concisos y desgranados permitiese un posterior análisis de los resultados más completo.

Paralelamente a las variables sobre consumo de videojuegos, también se recogieron datos sobre el consumo de cine y series de temática bélica, con un objetivo doble; por un lado, para completar la información referente a la afición por esta clase de contenidos en otros formatos controlando así la presencia de posibles variables extrañas. Por otro, para desviar la atención de los participantes sobre los objetivos reales de la investigación, de manera que respondiesen de manera más sincera sobre sus gustos y aficiones. Por consiguiente se empleó el mismo formato utilizado en las variables de consumo de videojuegos bélicos, preguntando a los participantes sobre su frecuencia de consumo, horas dedicadas entre semana y fines de semana y afición al género bélico en cine y series, respectivamente y en los mismos términos de medida. En la misma línea, se incluyeron ocho películas y ocho series de televisión de género bélico cuyo conocimiento debía ser indicado por los participantes; dichos productos audiovisuales fueron elegidos aleatoriamente entre los títulos más populares del género publicados entre los años 2005 y 2017, según el portal web especializado FilmAffinity España (2017). Como se ha mencionado anteriormente, cabe destacar que los ítems relacionados con el consumo de cine y series se presentaron antes que los ítems relacionados con consumo de videojuegos, con la intención de alejar lo más posible la medición de los dos conjuntos de variables centrales en el presente estudio y evitar así que los participantes hipotetizasen sobre los objetivos del mismo causando sesgos en sus respuestas.

Por último, se recogieron variables de tipo sociodemográfico de los participantes, tales como la edad, el género, el nivel de estudios y el lugar de residencia.

7.3. Resultados

El tratamiento de los datos obtenidos fue realizado mediante el programa informático estadístico de SPSS Statistics v.21, durante el mes de noviembre de 2017. A continuación se muestran los resultados del Estudio 2, en primer lugar de forma descriptiva de las variables estudiadas, y en segundo lugar en su asociación a través del análisis de correlación.

7.3.1. Características de la muestra de participantes. Variables de consumo

Desde un punto de vista descriptivo, en primer lugar la Afición de los participantes por el cine y las series de temática bélica (medida de manera que 1 implicaba “muy poco” y 7 “mucho”) presentó unos valores de $M = 3.32$ ($dt = 2.14$) y $M = 2.65$ ($dt = 1.94$)

respectivamente. Por su parte, la distribución de la Frecuencia de consumo de dichos tipos de ocio audiovisual puede encontrarse detallada en la Tabla 6.

Tabla 6. Frecuencia de consumo de cine y series bélicas

Frecuencia de consumo	Cine (%)	Series (%)
1. Nunca o casi nunca	40.1	64.5
2. Varias veces al año	39.5	20.3
3. Una vez al mes	8.7	5.8
4. Varias veces al mes	9.9	4.7
5. Un par de veces por semana	1.2	3.5
6. Diariamente o varias veces por semana	0.6	1.5
Total (N = 172)	100	100

Fuente: elaboración propia.

De manera complementaria, los participantes mostraron conocer una media de 2.3 películas de los ocho títulos propuestos, frente a 0.7 series conocidas de las ocho mencionadas. En todos los casos, las variables de consumo de cine y series correlacionaron entre sí de forma significativa, observándose por ejemplo una correlación de Pearson de $r = .74$ ($p \leq .01$) entre la Afición al cine bélico y la Afición a las series bélicas, así como una correlación de Pearson de $r = .54$ ($p \leq .01$) entre la Frecuencia de consumo de cine bélico y la Frecuencia de consumo de series bélicas.

En el caso del consumo de videojuegos bélicos, la muestra manifestó una Afición por el género de $M = 2.76$ ($dt = 2.18$), empleando de nuevo una escala de medida con valores entre 1 y 7. En lo referente al Total de horas de consumo, los participantes invirtieron una media de 2.23 horas ($dt = 4.12$) jugando a esta clase de ocio de manera semanal. Entre ellos, un 12.8% ocupa seis o más horas de su tiempo en esta clase de ocio, tiempo considerado como la media de consumo semanal de los jugadores habituales españoles según datos de AEVI (2017), si bien en dicho dato se incluyen todo tipo de videojuegos.

Respecto a la Frecuencia de consumo, en la mayoría de los casos el hábito de juego resultaba infrecuente y esporádico, destacando un 62.2% de los participantes que indicaron que “nunca o casi nunca” hacían uso de esta clase de ocio (Tabla 7).

Tabla 7. Frecuencia de consumo de videojuegos bélicos

Frecuencia de consumo	Videojuegos bélicos (%)
1. Nunca o casi nunca	62.2
2. Varias veces al año	12.2
3. Una vez al mes	2.3
4. Varias veces al mes	8.7
5. Un par de veces por semana	5.8
6. Diariamente o varias veces por semana	8.7
Total (N = 172)	100

Fuente: elaboración propia.

De manera más detallada en lo referente al Consumo por género de videojuego, el 32% de los participantes afirmó jugar de manera habitual a juegos pertenecientes al género de disparo en primera/tercera y persona, el 40.1% a juegos de estrategia, y del mismo modo un 32% a juegos de rol y aventura. En relación a esta cuestión, los integrantes de la muestra habían jugado alguna vez a una media de 2.33 ($dt = 4.61$) de los 24 títulos de disparos en primera/tercera persona, a una media de 1.28 ($dt = 2.18$) de los 11 títulos de estrategia listados, y a una media de 0.23 ($dt = 0.57$) de los tres juegos de rol y aventura mencionados en el cuestionario.

Por último, en el caso de la relación entre el consumo de videojuegos bélicos y el consumo de otros formatos como el cine o las series de temática bélica (Tabla 8), también

se encontró una correlación positiva (por otro lado esperable) entre las variables de consumo de cine y series bélicas y variables de consumo de videojuegos bélicos, de manera que en la medida en la que un participante sea aficionado a los dos primeros tipos de ocio, será también más aficionado a los videojuegos de este tipo, y viceversa.

Tabla 8. Correlación entre variables de consumo.

	Afición a videojuegos bélicos	Frecuencia de consumo de videojuegos bélicos	Total horas consumo de videojuegos bélicos	Nº Total de videojuegos bélicos conocidos
Afición cine bélico	.521**	.426**	.408**	.513**
Frecuencia de consumo de cine bélico	.385**	.358**	.291**	.458**
Nº de películas bélicas conocidas	.204**	.138	.217**	.308**
Afición series bélicas	.362**	.268**	.270**	.338**
Frecuencia de consumo de series bélicas	.258**	.235**	.190*	.298**
Nº de series bélicas conocidas	.269**	.303**	.255**	.453**

N = 172.

Fuente: elaboración propia.

*La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral)

**La correlación es significativa al nivel 0.05 (bilateral)

7.3.1.1. Diferencias sociodemográficas en las variables de consumo

Atendiendo a la variable de edad, en ninguna de las variables de consumo se encontró una correlación significativa ($p \geq .2$), incluyendo las variables del consumo de videojuegos bélicos. La única excepción a esta falta de relación entre la edad y consumo fue el caso de la Afición por series de temática bélica ($r = .202$; $p = .008$), de manera que a mayor edad, mayor afición por esta clase de ocio audiovisual. Por el contrario, mediante la comparación de medias a través del estadístico de contraste de t de student. en todos

los casos se encontraron diferencias estadísticamente significativas en las variables de consumo en base al sexo (Tabla 9).

Tabla 9. Comparación de medias de variables de consumo por sexo.

		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)																																																																																						
Afición cine bélico	Hombres	4.30	2.06	6.23	170	.000																																																																																						
	Mujeres	2.45	1.52				Frecuencia de cons. de cine bélico	Hombres	2.30	1.16	4.43	170	.000	Mujeres	1.63	.79	Nº de películas bélicas conocidas	Hombres	2.85	2.08	3.61	170	.001	Mujeres	1.87	1.47	Afición series bélicas	Hombres	3.22	2.11	3.81	170	.000	Mujeres	2.14	1.58	Frecuencia de cons. de series bélicas	Hombres	1.94	1.27	3.15	170	.002	Mujeres	1.41	.91	Nº de series bélicas conocidas	Hombres	1.12	1.68	3.97	170	.000	Mujeres	.34	.79	Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000	Mujeres	1.57	1.31	Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170
Frecuencia de cons. de cine bélico	Hombres	2.30	1.16	4.43	170	.000																																																																																						
	Mujeres	1.63	.79				Nº de películas bélicas conocidas	Hombres	2.85	2.08	3.61	170	.001	Mujeres	1.87	1.47	Afición series bélicas	Hombres	3.22	2.11	3.81	170	.000	Mujeres	2.14	1.58	Frecuencia de cons. de series bélicas	Hombres	1.94	1.27	3.15	170	.002	Mujeres	1.41	.91	Nº de series bélicas conocidas	Hombres	1.12	1.68	3.97	170	.000	Mujeres	.34	.79	Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000	Mujeres	1.57	1.31	Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23						
Nº de películas bélicas conocidas	Hombres	2.85	2.08	3.61	170	.001																																																																																						
	Mujeres	1.87	1.47				Afición series bélicas	Hombres	3.22	2.11	3.81	170	.000	Mujeres	2.14	1.58	Frecuencia de cons. de series bélicas	Hombres	1.94	1.27	3.15	170	.002	Mujeres	1.41	.91	Nº de series bélicas conocidas	Hombres	1.12	1.68	3.97	170	.000	Mujeres	.34	.79	Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000	Mujeres	1.57	1.31	Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																
Afición series bélicas	Hombres	3.22	2.11	3.81	170	.000																																																																																						
	Mujeres	2.14	1.58				Frecuencia de cons. de series bélicas	Hombres	1.94	1.27	3.15	170	.002	Mujeres	1.41	.91	Nº de series bélicas conocidas	Hombres	1.12	1.68	3.97	170	.000	Mujeres	.34	.79	Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000	Mujeres	1.57	1.31	Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																										
Frecuencia de cons. de series bélicas	Hombres	1.94	1.27	3.15	170	.002																																																																																						
	Mujeres	1.41	.91				Nº de series bélicas conocidas	Hombres	1.12	1.68	3.97	170	.000	Mujeres	.34	.79	Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000	Mujeres	1.57	1.31	Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																																				
Nº de series bélicas conocidas	Hombres	1.12	1.68	3.97	170	.000																																																																																						
	Mujeres	.34	.79				Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000	Mujeres	1.57	1.31	Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																																														
Afición videojuegos bélicos	Hombres	4.10	2.18	9.28	170	.000																																																																																						
	Mujeres	1.57	1.31				Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000	Mujeres	1.29	.82	Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																																																								
Frecuencia de cons. videojuegos bélicos	Hombres	3.01	1.97	7.64	170	.000																																																																																						
	Mujeres	1.29	.82				Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000	Mujeres	.52	1.60	Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																																																																		
Total nº de videojuegos bélicos conocidos	Hombres	4.15	5.14	6.39	170	.000																																																																																						
	Mujeres	.52	1.60				Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000	Mujeres	.93	2.23																																																																												
Total horas de consumo de videojuegos bélicos	Hombres	7.10	8.15	6.93	170	.000																																																																																						
	Mujeres	.93	2.23																																																																																									

N = 172

Fuente: elaboración propia.

Respecto al Consumo por género de género de videojuegos, en la Tabla 10 se muestra la distribución de frecuencias de las respuestas (de tipo dicotómico) ante la pregunta “¿qué subgénero de videojuegos sueles jugar?” agrupadas por sexo. Como

puede comprobarse en dicha distribución, las mujeres se muestran menos aficionadas y consumen en menor medida a esta clase de ocio audiovisual que los hombres, independientemente del tipo de videojuego. Esta diferencia es especialmente marcada en el caso de los títulos de temática bélica, en los cuales puede apreciarse una mayor diferencia de las medias y distribuciones de las variables registradas. Esto, no obstante, resulta coherente con los datos reflejados por AEVI (2017) respecto a la población española, en los cuales los jugadores habituales de videojuegos (en general) pertenecen de forma mayoritaria al género masculino.

Tabla 10. Consumo por género de videojuegos y Sexo

		Sí (%)	No (%)	χ^2	gl.	Sig. (bilateral)
Disparos en Primera y Tercera Persona	Hombres	55.6	44.4	39.13	1	.000
	Mujeres	11	89			
Estrategia	Hombres	59.3	40.7	23.35	1	.000
	Mujeres	23.1	76.9			
Rol y Aventura	Hombres	44.4	55.6	10.94	1	.000
	Mujeres	20.9	79.1			
Ninguno	Hombres	14.8	85.2	51.60	1	.000
	Mujeres	69.2	30.8			

N = 172.

Fuente: elaboración propia.

7.3.2. Características de la muestra de participantes. Actitud hacia la guerra

Continuando con un acercamiento descriptivo de las variables del estudio, a continuación se detallan aquellas variables diseñadas para los objetivos de esta investigación. Como se indicaba anteriormente, se elaboraron 16 ítems tipo Likert con valores entre 1 y 7, siendo estos “muy en desacuerdo” y “muy de acuerdo” respectivamente. De entre ellos, para en análisis de datos se recodificaron las puntuaciones obtenidas para los siguientes ítems:

2. “Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos (como lo terroristas islámicos o facciones con ideología extremista) merecen el mismo trato que cualquier otro soldado.”
3. “Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad.”
4. “La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven”
5. “Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir.”
12. “Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado en batalla.”

Esta recodificación se debe al hecho de que, para controlar un posible efecto de aquiescencia, los ítems anteriormente mencionados fueron redactados de manera opuesta o contradictoria a las conclusiones y hallazgos del Estudio 1, tal y como se mencionaba expresamente en la descripción de los mismos. Esta medida se estimó necesaria para evitar plantear a los encuestados una escala de ítems en la que todos y cada uno de ellos expresaran una visión banalizada de los conflictos bélicos, hecho que quizás podría llegar a sesgar las respuestas de los participantes del presente estudio. Por ejemplo, el análisis de contenido realizado con anterioridad reveló que en la amplia mayoría de los videojuegos bélicos se sobreestima la capacidad de supervivencia del avatar del jugador, por lo que se argumenta que dichos videojuegos transmiten la idea de que es relativamente fácil salir indemne de una batalla real. Por tanto, en el ítem número 5 (“si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir”) se emplea una afirmación que contradice este aspecto concreto de la guerra predominante en los videojuegos, de manera que mostrar de acuerdo con dicho ítem implicaría manifestar una visión distinta a la de los títulos bélicos.

De cara al análisis de los datos, mantener la formulación original llevaría a que, dependiendo de cada ítem, puntuaciones altas o bajas en las respuestas serían interpretables de manera distinta, pues en algunos casos una puntuación cercana al valor “muy de acuerdo” implicaría que el encuestado comparte la percepción de la guerra que la que se observa en los videojuegos, y en otros precisamente lo contrario.

Para evitar esta dificultad añadida en el análisis y homogeneizar la interpretación de los valores obtenidos, como se señalaba anteriormente, se optó por recodificar los ítems para que una puntuación alta en cualquiera de los 16 ítems se relacionaría con una representación o visión una visión banalizada de la guerra, y viceversa.

En la Figura 52 se muestra la distribución de medias para el total de la muestra en los ítems elaborados con el fin de medir la actitud hacia los diferentes aspectos de la representación de la guerra, una vez recodificados los ítems anteriormente mencionados.

Figura 52. Distribución de medias de los ítems Actitud hacia la guerra



N = 172.

Fuente: elaboración propia

Como puede observarse en la figura 52, las puntuaciones medias de los diferentes ítems de actitud hacia la guerra asumen valores moderados en casi todos los casos, encontrándose dichas puntuaciones entre los valores 3 y 5, considerando que la escala Likert donde se encuadran contempla valores mínimos de 1 y máximos de 7; tan solo los ítems número 10 (“Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante”) y número 13 (“En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles”) presentan puntuaciones por debajo del valor 3, siendo ambos los que recibieron menor grado de acuerdo por parte de la totalidad de la muestra. En contraste, los ítems número 2 (“Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado”) y número 15 (“Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras”) son aquellos que muestran puntuaciones más altas, y por tanto reflejan un mayor grado de acuerdo con la representación de la guerra característica de los videojuegos bélicos analizados en el Estudio 1.

7.3.3. Correlación entre consumo y Actitud hacia la guerra (Hipótesis 1)

Una vez expresados de forma descriptiva los diferentes conjuntos de variables que conforman el presente estudio, en el siguiente epígrafe se aborda el estudio de la hipótesis de investigación planteada inicialmente, a través del análisis de correlación entre las variables de consumo de videojuegos y las puntuaciones obtenidas en los 16 ítems que reflejan una visión banalizada de la guerra.

7.3.3.1. Correlación de Actitud hacia la guerra con Afición, Frecuencia y Total de horas jugadas

En primer lugar en la Tabla 11 se detallan los resultados para en análisis de correlación entre los 16 ítems de actitud hacia la guerra y las variables de a) afición a los videojuegos bélicos (afición), b) frecuencia de consumo de videojuegos bélicos (frecuencia) y c) número total de horas semanales dedicadas a jugar a videojuegos bélicos (total horas jugadas). Como puede observarse, los datos muestran la existencia de correlaciones positivas y significativas entre los hábitos de consumo y al menos 7 de los 16 ítems propuestos para reflejar la representación de la guerra característica de los videojuegos.

Así, el grado de acuerdo con el ítem número 3 (“los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad”) se relaciona con las tres variables de consumo estudiadas, de manera que un mayor grado de Afición, Frecuencia de consumo y Total de horas invertidas en jugar a videojuegos bélicos se asocia con una mayor atribución de una participación voluntaria de los soldados en los enfrentamientos armados (dado que dicho ítem fue formulado de forma inversa y por tanto recodificado durante el proceso de análisis). La misma relación puede encontrarse entre aquellos ítems que sobreestiman la capacidad de los jugadores para manejar un arma de fuego o dirigir un ejército.

Tabla 11. Correlación entre Actitud hacia la guerra y Afición, Frecuencia y Total horas de consumo

Actitud hacia la guerra.	Afición	Frecuencia	Total horas de consumo
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	.098	.082	.058
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	-.093	-.093	-.065
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	.178**	.197*	.213*
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	-.065	-.079	-.039
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	.024	.111	.077
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.	.314*	.437*	.351*
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	.216*	.210*	.199*
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	.128	.094	.011
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.	.124	.143	.169*
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	.211*	.240*	.321*
11. Considero que Sí es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	.156**	.176**	.224*
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado (recodificada)	-.027	-.005	.079
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	.154**	.164**	.086
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	-.020	.010	-.012
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	-.042	-.045	-.045
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	0.74	.028	-.027

N = 172.

Fuente: elaboración propia

**La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral)

*La correlación es significativa al nivel 0.05 (bilateral)

De igual modo, los datos reflejan que los participantes con una mayor Afición, Frecuencia y Total horas de consumo de videojuegos bélicos consideran la guerra como algo potencialmente estimulante en mayor medida que los participantes que aquellos que muestran un menor uso de esta ocio, así como más moralmente aceptable eliminar a un soldado enemigo durante una batalla e incluso estar dispuestos a participar activamente en un conflicto armado si éste se entiende como legítimo (aunque cabe destacar que esta relación solo se observa en el caso del número total de horas jugadas durante la semana). Además, también se halló una correlación positiva y significativa entre la afición y la frecuencia de uso de los videojuegos bélicos con la idea de que en la guerra fallecen más soldados que civiles, es decir, que las principales implicaciones de un conflicto no recaen sobre la población sino sobre los efectivos militares.

No obstante, en el resto de los ítems no se apreciaron diferencias en las puntuaciones obtenidas en relación a los hábitos de consumo.

7.3.3.1. Correlación de Actitud hacia la guerra con Consumo por género de videojuego bélico

En segundo lugar, en lo referente al tipo de género al que suele jugarse (juegos de disparo en primera y tercera persona, estrategia, rol y aventura, y ninguno) y su relación con el grado de acuerdo con los 16 ítems planteados, en la Tabla 12 se presenta la matriz de correlaciones para dichas variables.

En dicha tabla puede observarse la existencia de existe una correlación positiva entre jugar a videojuegos de rol y aventura con el ítem número 3 (“los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad”), en consonancia con lo hallado en la matriz de correlaciones con las variables de consumo.

Sin embargo, además aparece una nueva correlación significativa y negativa entre jugar al género de Estrategia y el ítem número 4 (“la mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven”), y de forma significativa y positiva con los participantes que no juegan a ningún videojuego. Considerando que dicho ítem había sido recodificado durante el tratamiento de los datos, los jugadores de videojuegos de Estrategia muestran una visión minimizadora de las consecuencias de participar en un enfrentamiento armado, en contraposición a los participantes no jugadores.

Respecto a la autopercepción de la habilidad para usar un arma de fuego, los usuarios de videojuegos de disparo en primera y tercera persona y estrategia mostraron un mayor grado de acuerdo en el ítem número 6, relación que se observa también en el caso del ítem número 7 (“creo que sería un/a buen/a estratega”) en el caso de los jugadores de estrategia y juego de rol y aventura. En ambos casos, los participantes que indicaron no jugar a ningún tipo de videojuego mostraron de forma significativa un menor grado de acuerdo con dichos ítems, a diferencia de los jugadores habituales.

Tabla 12. Correlación entre Actitud hacia la guerra y Consumo por género de videojuegos: Disparo en Primera o Tercera Persona (DPTP), Estrategia (Estr.), Juego de Rol y Aventura (JRyA) y Ninguno.

	DPTP	Estr.	JRyA	Ninguno
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	.149	-.010	.004	-.115
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	-.115	-.102	-.108	.118
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	.064	.032	.176*	-.105
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	-.003	-.235*	-.100	.162**
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	.065	.133	.051	-.137
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.	.302*	.209*	.119	-.272*
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	.146	.277*	.154**	-.257*
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	.153**	.066	.133	-.250*
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.	.226*	.046	.053	-.080
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	.181**	.133	.160**	-.107
11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	.203*	.152*	.138	-.102
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	.077	-.018	-.061	.073
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	.236*	-.030	-.029	-.072
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	-.019	-.025	-.055	.038
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	-.027	-.115	-.064	.179**
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	.039	.069	.069	-.074

N = 172.

Fuente: elaboración propia

**La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral)

*La correlación es significativa al nivel 0.05 (bilateral)

Este contraste entre participantes jugadores y no jugadores también puede encontrarse en el ítem número 8 (“pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan”), de forma que los usuarios de juegos de disparo en primera y tercera persona tienden a atribuir a los soldados mayor responsabilidad de sus actos, mientras que los no jugadores se muestran contrarios a dicha afirmación.

En el caso de los ítems 9, 10, 11 y 13 se encontraron correlaciones positivas con el consumo de los diferentes géneros de videojuegos, en la misma línea de lo observado en la matriz de correlaciones con las variables de Afición, Frecuencia y Total de horas de consumo, si bien no siempre de forma unánime en todos los casos.

Por último, los participantes no jugadores mostraron de forma significativa un mayor grado de acuerdo con el ítem número 15 (“las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras”).

Dentro del consumo de videojuegos por género, atendiendo al estudio específico de los videojuegos empleados en el análisis de contenido del Estudio 1, en la Tabla 13 se muestra la matriz de correlaciones entre los 16 ítems y el número total de videojuegos conocidos por los participantes (Nº Total), el número de videojuegos conocidos pertenecientes al género de disparos en primera y tercera persona (Nº DPTP), y de igual manera los videojuegos conocidos del género juego de rol y aventura (Nº JRyA).

De forma similar a los hallazgos relacionados con la correlación de los 16 ítems y los hábitos de consumo y preferencia de géneros, en el caso de los videojuegos jugados puede encontrarse una relación similar entre las variables, apreciándose diferencias entre aquellos participantes que más juegos conocen y aquellos que no han jugado nunca a los títulos analizados en el Estudio 1. Concretamente, estas diferencias se observan en los ítems que reflejan la capacidad de desenvolverse en el campo de batalla, la justificación moral de acabar con un combatiente enemigo, la propensión a participar activamente en una guerra y su percepción como algo estimulante, y la relativización de la participación sobre la población civil.

Por otro lado, en contraste con lo hallado en el análisis de las variables de consumo no se observó una relación entre el número de videojuegos jugados y el ítem número 3 (“los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad”). Sin embargo, en el caso concreto de aquellos participantes que conocen los juegos de estrategia sí manifiestan diferencias respecto al resto en el caso del ítem número 4 (“la mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven”), mostrando una correlación inversa significativa en su grado de acuerdo en consonancia con lo observado en la matriz de correlaciones anterior de los géneros de videojuegos jugados habitualmente.

Respecto al resto de ítems, éstos no parecen relacionarse de forma significativa con el conocimiento y uso de los videojuegos bélicos estudiados con anterioridad, no hallándose diferencias en las respuestas de los participantes a partir de este criterio.

Tabla 13. Correlación entre Actitud hacia la guerra y Número de títulos conocidos (Nº) por género de videojuegos: Disparo en Primera o Tercera Persona (DPTP), Estrategia (Estr.) y Juego de Rol y Aventura (JRyA)

	Nº Total	Nº DPTP	Nº Estr.	Nº JRyA
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	.029	.071	-.062	-.006
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	-.099	-.072	-.127	-.072
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	.077	.041	.116	.107
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	-.105	-0.25	-.251*	-.049
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	.132	.088	.187*	.085
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.	.341*	.327*	.289*	.175**
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	.238*	.176**	.307*	.142
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	.036	.048	.001	.029
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.	.208*	.192**	.192**	.103
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	.275*	.227*	.282*	.245*
11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	.260*	.213*	.297*	.134
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	.076	.065	.084	.035
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	.161**	.189**	.066	.072
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	-.016	-.007	-.031	-.010
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	-.092	-.080	-.088	-0.72
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	.043	.026	0.76	-.010

N = 172.

Fuente: elaboración propia

**La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral)

*La correlación es significativa al nivel 0.05 (bilateral)

7.4. Discusión de resultados

En resumen, según los resultados obtenidos en el presente Estudio 2 puede argumentarse que los participantes que mostraron un mayor consumo de videojuegos bélicos manifiestan una visión de los conflictos armados diferente en varios puntos de la de las personas que hacen un uso en menor medida de esta clase de ocio. Para los aficionados a este género, la guerra es entendida de manera más significativa como algo en lo que los individuos participan de manera voluntaria, especialmente motivados por causas morales y de defensa de unos determinados valores o causas vistas como legítimas, y por tanto posee cierto componente épico y/o atractivo. En consecuencia, el uso de la violencia queda en cierto modo justificado en el contexto de un enfrentamiento armado, lo que a su vez conlleva asumir tanto la responsabilidad de los propios actos por parte de los soldados como el riesgo que se corre por participar en una batalla, considerado mayor en el caso de los combatientes que en el de la población civil. A este respecto, los aficionados a los videojuegos bélicos también estiman poseer una mayor capacidad de desenvolverse a nivel razonable en una situación de estas características llegado el caso.

De este modo, la presente investigación sí parece reflejar la existencia de un cierto efecto de cultivo en la muestra de participantes seleccionada, de manera que el consumo habitual de videojuegos bélicos puede acarrear cierta construcción de una determinada representación banalizada de la guerra similar a la que puede encontrarse en esta clase de títulos, en la que se exaltan e idealizan ciertos elementos a la par que se infravaloran o se invisibilizan otros. No obstante, esta apreciación no implica afirmar de manera categórica que la exposición a esta clase de contenidos necesariamente deriva en un cambio actitudinal y en la aceptación de una serie de mensajes ideológicos e interpretativos de la realidad, dado que el diseño de investigación empleado así como el uso del análisis de correlación en el tratamiento de los datos no permiten establecer relaciones de causa efecto entre variables.

No obstante, los mismos datos que sostienen la afirmación anterior, al mismo tiempo indican la falta de diferencias reseñables asociadas al consumo en la visión de los soldados y combatientes de una forma estereotipada y maniquea, de manera que no es posible posicionarse al respecto ni en cualquier caso defender una capacidad de influencia excesiva de los videojuegos bélicos en este aspecto específico de la representación de la guerra.

En suma, la Hipótesis 1 planteada en el presente Estudio 2 en la que se hipotetiza que un mayor consumo de videojuegos bélicos se asocia a una mayor visión banalizada parece verse apoyada razonablemente por la evidencia empírica recogida, si bien no de una manera sistemática y categórica al no darse dicha asociación en todos los elementos que conforman la representación social de los enfrentamientos armados atendiendo a los diferentes aspectos recogidos en el Estudio 1.

7.5. Conclusiones

Los hallazgos obtenidos en el presente Estudio 2 permiten arrojar luz sobre la capacidad de los videojuegos de influir en los jugadores no solo a un nivel comportamental o de aprendizaje, sino también en aspectos más latentes y abstractos como la percepción de determinados objetos sociales. De este modo, se pone en valor el papel de esta clase de formatos audiovisuales como transmisores de una serie de sistema de significados y percepciones de la realidad que pueden llegar a ser aceptados por sus usuarios como válidos y fiables a la hora de asumir una actitud hacia la realidad, especialmente cuando se trata de fenómenos sobre los cuales no se posee una experiencia directa y personal. Tal es el caso de los conflictos bélicos en una población como la española, la cual afortunadamente en la mayoría de los casos particulares presumiblemente no ha tenido un contacto directo con esta clase de episodios traumáticos, y por tanto sus referentes a seguir se encuentran fundamentalmente en los medios de comunicación, la memoria colectiva, los textos académicos o, en este caso, elementos inicialmente diseñados para el ocio y el entretenimiento como son los videojuegos.

Es precisamente en esta última posibilidad donde recae la importancia de estudiar esta clase de procesos, ya que al tratarse los videojuegos de una actividad esencialmente lúdica que busca el disfrute de sus aficionados, se corre el riesgo de que al utilizar contextos con la guerra como escenario para dicha actividad de recreo se transmita, de forma intencionada o no, una visión demasiado amable, atractiva y ante todo banalizada de algo inherentemente terrible como es un conflicto armado entre dos grupos antagonistas, tal y como se desprende de los resultados del presente estudio.

Los paralelismos encontrados entre la actitud hacia la guerra de los participantes en esta investigación y las representaciones observadas en el Estudio 1 anteriormente expuesto, refuerzan las tesis defendidas previamente por autores como Saleem y Anderson (2013) y Festl et al. (2013) sobre la importancia de considerar la influencia de los videojuegos bélicos más allá del estudio descontextualizado de la violencia presente en esta clase de títulos. Del mismo modo, también respalda la propuesta de Van Mierlo et al. (2004) y Williams (2006) de aplicar la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976) en este campo de estudio, propuesta que aún se encuentra en su etapa inicial en el ámbito académico, y que por tanto precisa aún de la realización de numerosos estudios tanto teóricos como empíricos antes de asumir su validez sin reservas.

7.5.1. Implicaciones y limitaciones de la investigación

De cara a las limitaciones del presente estudio, los resultados y conclusiones aquí plasmados deben ser tomados desde una perspectiva cautelosa. No puede ignorarse el hecho de que la investigación ha sido realizada sobre una muestra de participantes relativamente pequeña, con sus características particulares que hacen que su extrapolación a otros contextos pueda no ser del todo óptima. Así mismo, las correlaciones halladas, aunque significativas, no contemplan la existencia de posibles

terceras variables que ejerzan como moderadoras de los procesos que se pretende abordar. Del mismo modo, los materiales utilizados para el propósito de investigación han sido generados de manera *ad hoc* centrados en aspectos muy específicos de la representación de la guerra, partiendo siempre de la base de la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999, 2002), la cual si bien aparentemente manifiesta ser un marco conceptual válido para esta clase de investigaciones (Eckstein y Sparr, 2005; McAlister et al, 2006), no es el único enfoque posible para abordar este objeto de estudio.

Por tanto, es evidente que el Estudio 2 no es más que una primera aproximación en una línea de investigación relativamente novedosa y por tanto poco explorada, tanto por la temática como por la metodología empleada. En consecuencia, la solidez de sus conclusiones requiere de su constante puesta a prueba en posteriores estudios que subsanen las posibles carencias cometidas.

Capítulo 8. Estudio 3

Mecanismos de desconexión moral y su influencia en el disfrute y el cambio actitudinal

Estudio experimental

8.1. Introducción

A lo largo de los diferentes capítulos de la presente tesis doctoral se ha tratado de profundizar en los diferentes elementos que subyacen a la banalización de los conflictos armados en los videojuegos, prestando especialmente atención a la representación idealizada y banalizada de la guerra y a su posible papel en la construcción de actitudes y creencias sobre ella por parte de sus usuarios. Así, el análisis de contenido desarrollado en el Estudio 1 permitió observar que en los videojuegos bélicos predomina una exaltación del heroísmo y la defensa de unos valores morales adoptando posturas maniqueas, se minimizan los riesgos asumidos por los soldados, y se invisibilizan los llamados frecuentemente daños colaterales o intereses menos idealizados, de manera que se ofrece a los jugadores una visión de la guerra como una experiencia épica y estimulante y, por tanto potencialmente generadora de disfrute como reclamo de consumo. En el Estudio 2, de forma complementaria, se analizó cómo dicha representación de la guerra podía vincularse a su vez a una actitud hacia los conflictos bélicos legitimadora y amable por parte de los jugadores trasladando las propuestas de McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005), McAlister et al. (2006) y Aquino et al. (2007) al estudio de los videojuegos, y empleando el paradigma de la Teoría del Cultivo para investigar dicha relación a semejanza de los estudios de Van Mierlo et al. (2004), Williams (2006) y Festl et. al (2013). Para ello se empleó un diseño correlacional de investigación que, si bien no permite establecer relaciones de causalidad, sí puso de manifiesto la presencia de cierta asociación entre la exposición a esta clase de géneros y una visión de la guerra similar a la que en ellos puede observarse.

No obstante, cuando se habla de la banalización de la guerra en los videojuegos y su posible influencia en las actitudes de sus jugadores, considerar como único factor relevante la representación sesgada de los conflictos puede resultar una perspectiva insuficiente, especialmente si se pretende profundizar en los procesos responsables de

dicha influencia. Más allá de la presencia o ausencia de determinados mecanismos de desconexión moral en los videojuegos bélicos, existe otro elemento de carácter más general que probablemente constituye un aspecto fundamental en este proceso de banalización: el simple hecho de que la guerra sea empleada como escenario y ambientación para una actividad puramente lúdica de entretenimiento y disfrute, es decir, un juego.

Por definición, los videojuegos están diseñados (al menos en su amplia mayoría) para trasladar al jugador a un entorno de esparcimiento, donde poder satisfacer sus necesidades más hedonistas y personales relacionadas con diferentes elementos como la diversión, la existencia de desafíos o retos, la evasión o la competición (Myers, 1990; Sherry et al., 2006; De Schutter, 2011; González Vázquez e Igartua, 2018). Por tanto, un título que utilice la participación en un conflicto bélico como hilo argumental para el desarrollo de su trama, las características de sus personajes o el diseño de los diferentes niveles, necesariamente debe ajustarse a un formato que resulte agradable para los jugadores, es decir, que les proporcione una experiencia positiva y distendida. Dicho de otra manera, en el caso de los videojuegos bélicos se precisa emplear una visión de la guerra – por terrible y traumática que sea en la vida real– que pueda resultar atractiva y estimulante, exaltando ciertas facetas a la vez que se invisibilizan otras más condenables, dado que el objetivo no es concienciar al jugador de las implicaciones humanitarias y políticas de las incursiones militares, sino simplemente proporcionarle un espacio virtual donde poder disfrutar, divertirse y experimentar emociones positivas. Como apuntan los trabajos de Hartmann y Vorderer (2010), Hartman et al. (2010) y Lin (2011), parece acertado argumentar que dicha conversión de algo *a priori* poco deseable, como puede ser participar una batalla, en una experiencia atrayente reside en la utilización de los mecanismos contemplados en la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002) como herramientas capaces de reducir el sentimiento de culpa y las emociones negativas derivadas de realizar conductas inadmisibles moralmente fuera del entorno de juego.

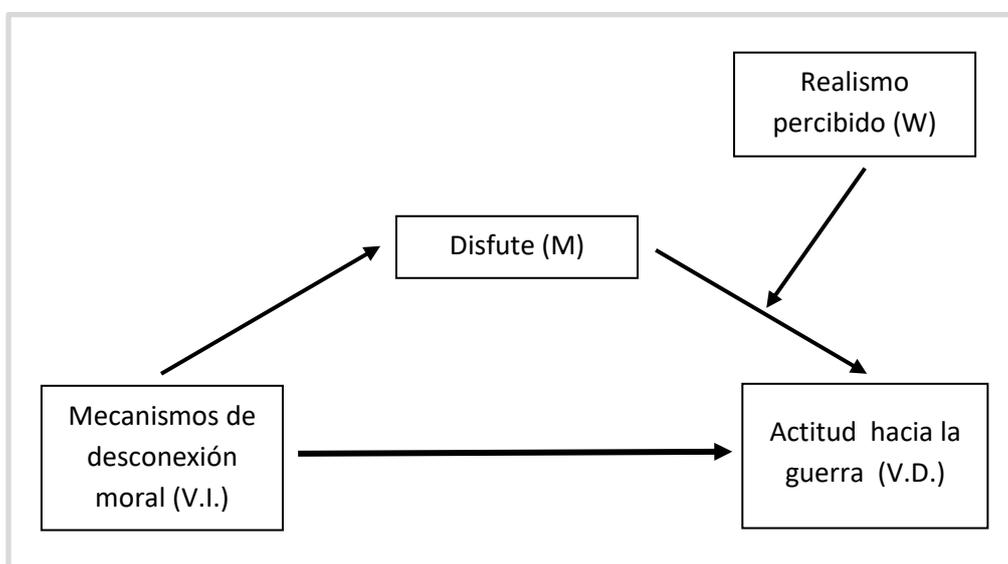
Partiendo de esta premisa, si los videojuegos de guerra logran efectivamente su objetivo de “ser divertidos” a ojos de determinados usuarios, cabe preguntarse en qué medida pueden ser capaces de transmitir asimismo la idea de que los conflictos reales son también estimulantes e incluso divertidos. En otras palabras, la adquisición de una visión la guerra como algo positivo y banal puede deberse a que el jugador haya disfrutado previamente de la experiencia de encontrarse en medio de una batalla virtual al jugar a un videojuego, y en consecuencia considere que participar en un enfrentamiento real puede suponer también una vivencia en cierto modo positiva. Este establecimiento de paralelismos entre el mundo virtual y el mundo real, sin embargo, presumiblemente dependerá de que los usuarios consideren que el primero es un reflejo relativamente fiel del segundo, tal y como plantean los trabajos realizados por autores como Igartua y Páez (1997, 1998), Galloway, (2004) y Ribbens et al. (2016) sobre la influencia del realismo percibido. Es decir, en la medida que un jugador perciba un videojuego bélico concreto como “realista” a la hora de representar un conflicto armado, más probable es que lo tome como base para desarrollar sus propias actitudes y creencias hacia dicho conflicto.

En suma, a la hora de abordar el estudio de la posible influencia de la representación banalizada de la guerra en el desarrollo de determinadas actitudes positivas en los jugadores, resulta plausible argumentar que el disfrute de la experiencia de juego supone un factor clave, sujeto a su vez a la existencia de una percepción del videojuego como un referente fiable de la realidad.

Para dar respuesta a la validez de este planteamiento, en el presente Estudio 3 se realizó un estudio experimental con un doble objetivo. En primer lugar, estudiar la posible relación causal entre la exposición a un videojuego caracterizado por la presencia de mecanismos de desconexión moral (que en última instancia generan una representación banalizada de la guerra) y el desarrollo de actitudes y creencias favorables e idealizadas de los conflictos armados; es decir, estableciendo la presencia o ausencia de mecanismos de desconexión moral como variable independiente, y una actitud hacia la guerra basada en una visión más banal de la misma como variable dependiente. En segundo lugar, analizar el papel mediador del disfrute en dicha relación causal, moderado a su vez por el realismo percibido en su efecto sobre la variable dependiente.

El planteamiento de la investigación puede conceptualizarse en el siguiente modelo teórico, expresado en la siguiente figura 53:

Figura 53. Modelo teórico (Estudio 3)



Fuente: elaboración propia

Sin embargo, en aras del rigor metodológico y la claridad de análisis, se estimó como recomendable estudiar de forma separada los diferentes tipos mecanismos de desconexión moral. Es decir, en lugar de establecer como variable independiente la presencia o ausencia de forma simultánea de todos los mecanismos de desconexión moral

contemplados por Bandura (1999, 2002), se consideró más enriquecedor delimitar la investigación al estudio detallado de algunos de ellos manteniendo el resto controlados y estables. De este modo, las posibles relaciones causales encontradas podrán atribuirse a la presencia de mecanismos de desconexión concretos, permitiendo así conocer de manera más certera qué aspectos específicos de una representación banalizada de la guerra tienen un mayor efecto sobre los usuarios. En base a esto, se optó por reproducir el mismo criterio metodológico empleado en el proceso de codificación del Estudio 1, agrupando los diferentes mecanismos de desconexión moral en función de en qué elementos del juego pueden ser observados, a saber: los personajes enemigos, el avatar del jugador y los aspectos más generales del videojuego. Así, la manipulación en las características del juego se realizaría únicamente en uno de sus elementos principales, mientras los otros dos permanecerían estables.

Según este planteamiento, por tanto, huelga decir que en condiciones óptimas de investigación debería desarrollarse tres estudios paralelos con el mismo diseño, de manera que en uno de ellos se manipulase únicamente la presencia o ausencia de los mecanismos de desconexión moral en los personajes enemigos; en otro, ejecutando la misma manipulación pero solo sobre las características del avatar del jugador; y en el tercero, centrándose en modificar solamente aspectos como la estética, la ambientación o la narrativa del videojuego. Debido a los recursos y tiempo disponibles para la realización de la presente tesis doctoral, en el presente Estudio 3 tan solo se realizó uno de los tres estudios paralelos, como primera toma de contacto al objeto de estudio sin dejar de mantener la intención de, en investigaciones posteriores, realizar los dos restantes.

Así, se seleccionó para este fin el primer eje de análisis empleado en el Estudio 1, es decir, el conjunto de mecanismos de desconexión moral observables en los personajes enemigos, siendo estos a) la deshumanización, b) la atribución de culpa y c) la minimización de consecuencias. Cabe destacar, en referencia a este último mecanismo de desconexión moral, que es también observable en las características concernientes únicamente al avatar del jugador (por ejemplo en el informe explícito de daños o la posibilidad de sanación). Por tanto en el presente estudio se subraya que tan solo se hará referencia a los aspectos presentes de forma común en todos los personajes del videojuego, independientemente de que formen parte de la facción o enemiga o de pertenencia del jugador. Esto, además, resulta coherente con las conclusiones plasmadas en el Estudio 1, en las que se indicaba como la minimización de consecuencias se manifestaba de manera polivalente e incluso contradictoria de forma general en los videojuegos bélicos analizados, actuando de manera diferente en lo referente a los enemigos del juego (predominando una ausencia de la minimización de consecuencias) frente al personaje controlado por el jugador (prevaleciendo una sobreestimación de su capacidad de supervivencia).

El Estudio 3 toma como referencia la metodología empleada en los trabajos de Hartmann y Vorderer (2010), Hartman et al. (2010) y Lin (2011), los cuales pueden encontrarse descritos en detalle en el Capítulo 3 de la presente tesis doctoral. En los

mencionados estudios, los autores exploraron a través de un diseño experimental los efectos de diferentes mecanismos de desconexión moral, como la apariencia deshumanizada de los oponentes (Hartmann y Vorderer, 2010; Lin, 2001) o la justificación de la violencia ejercida sobre ellos a través de la narrativa y la atribución de culpa (Hartmann y Vorderer, 2010; Hartmann et al., 2010), en las respuestas emocionales y morales de los participantes. No obstante, el presente estudio se diferencia de dichas investigaciones fundamentalmente en sus objetivos principales, ya que se pretende no solo estudiar el papel de los mecanismos de desconexión moral como bloqueadores de la aparición de sentimientos de culpabilidad, sino también su papel determinante en la construcción de representaciones hacia un determinado fenómeno social. Por otra parte, la presente investigación se centra en el análisis de los videojuegos pertenecientes al género bélico en concreto, y no tanto en los videojuegos violentos en general que no necesariamente sitúan su narrativa y sus personajes en el contexto de un conflicto armado, siendo ésta otra diferencia importante respecto a los estudios realizados por dichos autores.

8.1.1. Hipótesis

Considerando lo anteriormente expuesto, para el presente Estudio 3 se establecen las siguientes hipótesis de investigación:

- H1: Jugar a un videojuego con presencia de mecanismos de desconexión moral generará un mayor disfrute que jugar a un videojuego carente de dichos mecanismos.
- H2: Jugar a un videojuego con presencia de mecanismos de desconexión moral generará una mayor visión banalizada de la guerra que jugar a un videojuego carente de dichos mecanismos.
- H3: El disfrute actuará como mecanismo mediador del efecto de la presencia de mecanismos de desconexión moral en el cambio actitudinal, de manera que un mayor disfrute generará una mayor visión banalizada de la guerra.
- H4: El realismo percibido actuará como mecanismo moderador del efecto del disfrute en el cambio actitudinal, de manera que un mayor realismo percibido generará una mayor visión banalizada de la guerra.

8.2. Método

8.2.1. Participantes.

Para el presente Estudio 3 se planteó como población de estudio a españoles universitarios de entre 18 y 34 años, en consonancia con los criterios establecidos en el Estudio 2. Sin embargo, en esta ocasión la selección de la muestra quedó circunscrita a la ciudad de Salamanca, debido a la necesidad de que los participantes pudiesen desplazarse físicamente a las instalaciones donde tendría lugar la sesión experimental.

La selección de la muestra de participantes se realizó de nuevo mediante el muestreo por conveniencia, también denominado bola de nieve, entre el 12 de diciembre de 2017 y el 20 de marzo de 2018. Durante el proceso de muestreo se contó con la colaboración inestimable de los decanatos de las facultades de Ciencias, Derecho, Economía y Ciencias Sociales y las delegaciones de alumnos de las facultades de Psicología, Geografía e Historia, Filosofía y Medicina pertenecientes a la Universidad de Salamanca. Dichos organismos facilitaron el uso de la red interna de correos electrónicos informativos destinados a los estudiantes de cada centro, siendo éste el canal empleado para el reclutamiento de los participantes.

Inicialmente, se registró un total de 790 participantes, de los cuales 116 fueron finalmente considerados como válidos para los objetivos del estudio. Es decir, se seleccionaron todos aquellos cuestionarios en los que se hubiese indicado explícitamente la intención de participar en la sesión experimental programada y a su vez se hubiese facilitado una dirección de correo válida y un código personal identificador de forma correcta. Además, todos aquellos participantes que no cumpliesen los criterios de edad y residencia en España fueron también eliminados de la muestra final.

A continuación, se procedió a concertar una cita con los participantes interesados en acudir a la sesión experimental, estableciendo el inicio de dichas sesiones el 5 de febrero de 2018 y su finalización el 13 de abril de 2018. Nótese que el proceso de reclutamiento se realizó de manera solapada con la celebración de las sesiones experimentales debido al intento de lograr el mayor número de participantes posible, y a su vez no extender en exceso el proceso de recogida de las medidas pre-test y post-test (tal y como se especifica en posteriores epígrafes).

Las sesiones experimentales tuvieron lugar en el espacio habilitado para estudios de esta índole del Observatorio de los Contenidos Audiovisuales, situado en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca; en él, se dispuso de dos equipos informáticos idénticos (más uno de reserva) en los cuales se había previamente instalado el videojuego seleccionado para la manipulación experimental. Además, se facilitó a los participantes unos auriculares nuevos y esterilizados, pertenecientes al mismo modelo, para garantizar que la experiencia de juego fuese la misma en todos los casos desde el punto de vista de la accesibilidad. Ambos equipos estaban separados por un biombo, de

manera que no fuese posible observar la actividad de otro participante en el caso de que se programasen dos sesiones simultáneas.

Al término del Estudio 3 se contó con un total de 70 participantes con una edad media de 21.44 años ($dt = 2.82$), siendo el 34.3% de ellos mujeres frente a un 65.7% de hombres. La muestra resultante se subdividió a su vez en dos grupos experimentales de 35 participantes cada uno, distribuidos equitativamente por sexo y asignados aleatoriamente a cada una de las condiciones.

8.2.2. Diseño de investigación y procedimiento

El presente Estudio 3 constó de dos fases. En la primera de ellas (denominada en adelante como Fase 1) se realizó el ya mencionado proceso de reclutamiento de los participantes, momento en el cual además se recogieron medidas sociodemográficas, de consumo y de actitud general hacia los conflictos bélicos a un nivel pre-test. Dicha recogida de datos se realizó a través de un cuestionario *online* alojado en la plataforma de encuestas web Qualtrics Experience Management, accesible mediante un enlace a internet a través de cualquier ordenador o dispositivo móvil. Puede consultarse la transcripción del cuestionario web en el Anexo IIIa de la presente tesis doctoral.

En la segunda fase (denominada en adelante como Fase 2) se emplazó a los participantes reclutados durante la Fase 1 a acudir a una sesión experimental. Durante dicha sesión se les expuso a un videojuego bélico manipulado previamente para generar dos condiciones experimentales distintas, asignándolos de forma aleatoria a una de ellas. Tras un pequeño tutorial y una fase de entrenamiento, se pidió a los participantes que jugasen una partida de aproximadamente 45 minutos de duración. Inmediatamente después de su exposición a la condición experimental, se les presentó un cuestionario en formato impreso donde se recogieron los datos relativos a las variables establecidas para el presente estudio, relacionadas con el disfrute y el realismo percibido, así como datos de carácter post-test sobre la actitud general hacia la guerra. De este modo, se pretendía poder observar un posible cambio en este último grupo de variables respecto a información obtenida durante la Fase 1. También se recogieron datos referentes a la experimentación de emociones negativas y positivas y culpabilidad, con el fin de emplearlas a modo de variables de chequeo de la efectividad de la manipulación experimental. El cuestionario impreso empleado durante la Fase 2 puede consultarse en el Anexo IIIc de la presente tesis doctoral.

8.2.2.1. Condiciones experimentales

Como se ha mencionado anteriormente, la Fase 2 del presente Estudio 3 consistió en la exposición de los participantes a un videojuego bélico dividido en dos condiciones experimentales. En cada una de ellas la variable independiente fue manipulada a través de la presencia o ausencia de determinados mecanismos de desconexión moral

vinculados con a) la deshumanización, b) la atribución de culpa y c) la minimización de consecuencias.

El título elegido para este objetivo fue el videojuego *Dawn of War: Winter Assault* (Relic Entertainment, 2005) en su versión para PC. Su elección respondió a varias razones: en primer lugar, por tratarse de un videojuego perteneciente a una de las sagas ya analizadas en el Estudio 1, de manera que las conclusiones obtenidas a través del análisis de contenido pudiesen ser directamente comparadas con este título específico. Concretamente, el videojuego analizado en dicho estudio *Dawn of War II* (Relic Entertainment, 2009) supone la secuela de *Dawn of War: Winter Assault* (Relic Entertainment, 2005), siendo idéntico tanto en las mecánicas de juego como en los personajes o el contexto donde tiene lugar; de hecho, muchos de los escenarios presentes en *Dawn of War II* aparecen también en *Dawn of War: Winter Assault*, de forma que ambos títulos pueden entenderse como entregas complementarias del mismo videojuego.

En segundo lugar, debido a que el objetivo de la investigación responde al estudio en detalle de la influencia de los mecanismos de desconexión moral que pueden observarse directamente en los enemigos de los videojuegos bélicos, siendo estos la deshumanización, la atribución de culpa y la minimización de las consecuencias. Tal y como se detallaba en el Estudio 1, las características observables de los combatientes adversarios que reflejan dichos mecanismos se estudiaron a partir de su a) naturaleza, b) apariencia, c) inteligencia, d) rostro y expresión facial, e) sonidos congruentes, f) permanencia de enemigos derrotados y g) comportamiento grupal para los enemigos comunes o básicos, y de forma complementaria la h) pertenencia a una facción, e i) similitud con las tropas en los personajes especiales o únicos. En *Dawn of War: Winter Assault* todas estas características pueden ser fácilmente editadas empleando los propios menús e interfaces del videojuego, sin necesidad de realizar una modificación en su programación que altere el título original. De este modo, respecto a la apariencia física de los enemigos se permite al usuario elegir la facción a la que pertenecen los soldados enemigos, la cual implica diferencias evidentes en a) su naturaleza (humanos o humanoides alienígenas), b) el color y homogeneidad de sus uniformes (personalizable a voluntad a través de un editor gráfico), c) su inteligencia (de manera que los humanos se presentan como seres racionales, frente a los alienígenas que pueden presentarse como autómatas), d) la visibilidad de su rostro (de manera que los oponentes humanos muestran su expresión facial mediante ventanas emergentes al ser seleccionados, mientras que los alienígenas portan casco completo en todo momento), e) la emisión o no de sonidos de dolor y daño al ser alcanzados por los ataques del jugador, f) la permanencia de sus restos en el escenario hasta el final de la partida, o por el contrario su inmediata desaparición tras ser abatidos, y g) el tamaño de las unidades de enemigos (de manera que pueden actuar en grupos pequeños o individuales, o por el contrario en grandes concentraciones que se mueven al unísono). Además, el videojuego también permite decidir la inclusión de personajes especiales como héroes o dirigentes en la facción enemiga, de forma que la presencia de esta clase de antagonistas puede ser manipulada de forma satisfactoria,

siendo posible también la edición de su apariencia física respondiendo a las variables de h) pertenencia a una facción e i) similitud con las tropas.

En tercer lugar y como contraposición a lo anterior, de nuevo en función de los objetivos de investigación se planteó como necesario poder controlar a su vez la presencia de otros mecanismos susceptibles influir en la violencia sobre los personajes antagonistas sin estar directamente vinculados a ellos. Es decir, reducir la presencia de mecanismos de desconexión moral no observables directamente en las características de los personajes enemigos, como la atribución de la responsabilidad del avatar del jugador y la legitimación del conflicto (mediante la justificación moral, comparación ventajosa o el uso de eufemismos). Al ser *Dawn of War: Winter Assault* un videojuego de estrategia, en él se permite al jugador controlar numerosos personajes de forma simultánea. De esta forma, el usuario experimenta una menor inmersión en la acción y adopta en menor medida el rol de un protagonista concreto cuyos motivos personales e implicaciones directas pueden actuar como justificadores de su participación en la batalla o en el conflicto en general. En la misma línea, la pérdida de uno o más de los personajes controlados por el usuario no supone la derrota inmediata lo cual rompe con la lógica de defenderse de forma violenta como único mecanismo para no perder la partida. Por el contrario, la adquisición de un punto de vista panorámico permite, a la par que se mantiene una posición más distante que reduce la inmersión del jugador, observar de manera más explícita las consecuencias de los enfrentamientos, ya que las tropas aliadas que son objeto de los ataques del oponente manifiestan de la misma forma que los enemigos los daños recibidos (gritando o no de dolor, desapareciendo o no tras ser abatidos) sin sobreestimar la capacidad de supervivencia de los personajes del jugador sobre la de los combatientes rivales.

Además, *Dawn of War: Winter Assault* permite centrar los objetivos de victoria en el control de recursos que a su vez se obtienen mediante el dominio de unos territorios. Es decir, eliminar a los soldados enemigos no es necesariamente un requisito para ganar la partida, pudiendo el jugador técnicamente completarla minimizando (o incluso evitando por completo) las bajas enemigas. De este modo, una posible justificación de la violencia en base a estos objetivos queda por tanto anulada, permitiendo relacionar los posibles cambios observados con los elementos que definen cada condición experimental. Otro de los elementos diferenciadores de los videojuegos de estrategia es la presencia de personajes civiles en ambos bandos, es decir, personajes no combatientes e inofensivos cuya misión se centra en la construcción de estructuras. Si bien en el caso del título seleccionado su presencia es relativamente escasa en comparación con el número de soldados, su existencia permite controlar también en la medida de lo posible la ausencia de civiles como mecanismo de comparación ventajosa. De forma complementaria, la inteligencia artificial de *Dawn of War* frecuentemente ordena la retirada de sus tropas cuando se ven superadas en un combate; de esta forma, se invalida eventualmente la legitimación y justificación de la violencia basada en la imposibilidad de otro desenlace que no sea violento entre dos personajes antagonistas.

Por último, respecto a otros aspectos más generales como el discurso empleado o el realismo y verosimilitud, el título seleccionado está ambientado en un universo fantástico de ciencia ficción futurista. En él, la humanidad se encuentra en un nivel tecnológico militar relativamente equivalente al contemporáneo, con ejércitos formados por infantería con armas de fuego y carros de combate, y se encuentra eternamente enfrentada entre sí o contra razas alienígenas de diversa índole.

Los escenarios generalmente se sitúan en ciudades parcialmente destruidas de apariencia claramente occidental, y en todo momento se mantiene una estética y adulta, en la que no se emplean eufemismos para describir la muerte de los personajes, tanto aliados como enemigos, ni pueden apreciarse recursos sonoros externos y artificiales. La banda sonora original, de carácter épico y heroico, puede a su vez desactivarse por completo en las opciones del videojuego, eliminándose otro de los posibles elementos que pueden contribuir a una idealización de la guerra.

En resumen, *Dawn of War: Winter Assault* se consideró como un título adecuado y de gran utilidad para los objetivos del presente estudio, tras una comparación exhaustiva con los videojuegos bélicos disponibles en el mercado. El amplio abanico de opciones, así como sus características generales de estética y ambientación, permiten manipular las variables deseadas a la vez que se mantienen estable el resto de elementos susceptibles de influir en un posible cambio actitudinal de los participantes.

Partiendo de lo anteriormente detallado, se elaboraron así dos condiciones distintas. La primera de ellas, en adelante denominada de forma abreviada como “Deshumanizada”, implicaba la condición experimental como tal, al caracterizarse por la presencia de enemigos con apariencia humanoide y homogénea, con el rostro cubierto en todo momento, predominantemente actuando en grandes grupos y descritos a los participantes del estudio literalmente como “*Ejército Eldar: comandados por “La Vidente”, se compone de robots y guerreros eldar”* para remarcar su carácter autómatas. Como se indica en la propia descripción, también se incluyó la presencia de un personaje especial llamado “la Vidente”, una suerte de comandante o hechicero de apariencia similar al resto de tropas. Todos los personajes (tanto aliados como enemigos), además, desaparecían al ser abatidos, y no emitían ningún tipo de sonido de dolor o sufrimiento al ser atacados.

La segunda de ellas, a modo de condición control o “Humanizada”, situaba como antagonistas a una facción humana presentada como “Octava Compañía de Infantería: compuesto principalmente por soldados rasos y carros de combate”, idéntica a la propia facción del participante siendo sus combatientes de aspecto similar al de un soldado moderno, con el rostro descubierto y actuando en grupos más reducidos o incluso de manera individual. A su vez, la presencia de personajes únicos enemigos se suprimió del juego. Además, en esta condición los personajes derribados permanecían como parte del escenario hasta el final de la partida, incluso pudiéndose acumular varios cuerpos en una misma zona, y del mismo modo expresaban gritos o sonido de heridas al recibir daño de armas de fuego.

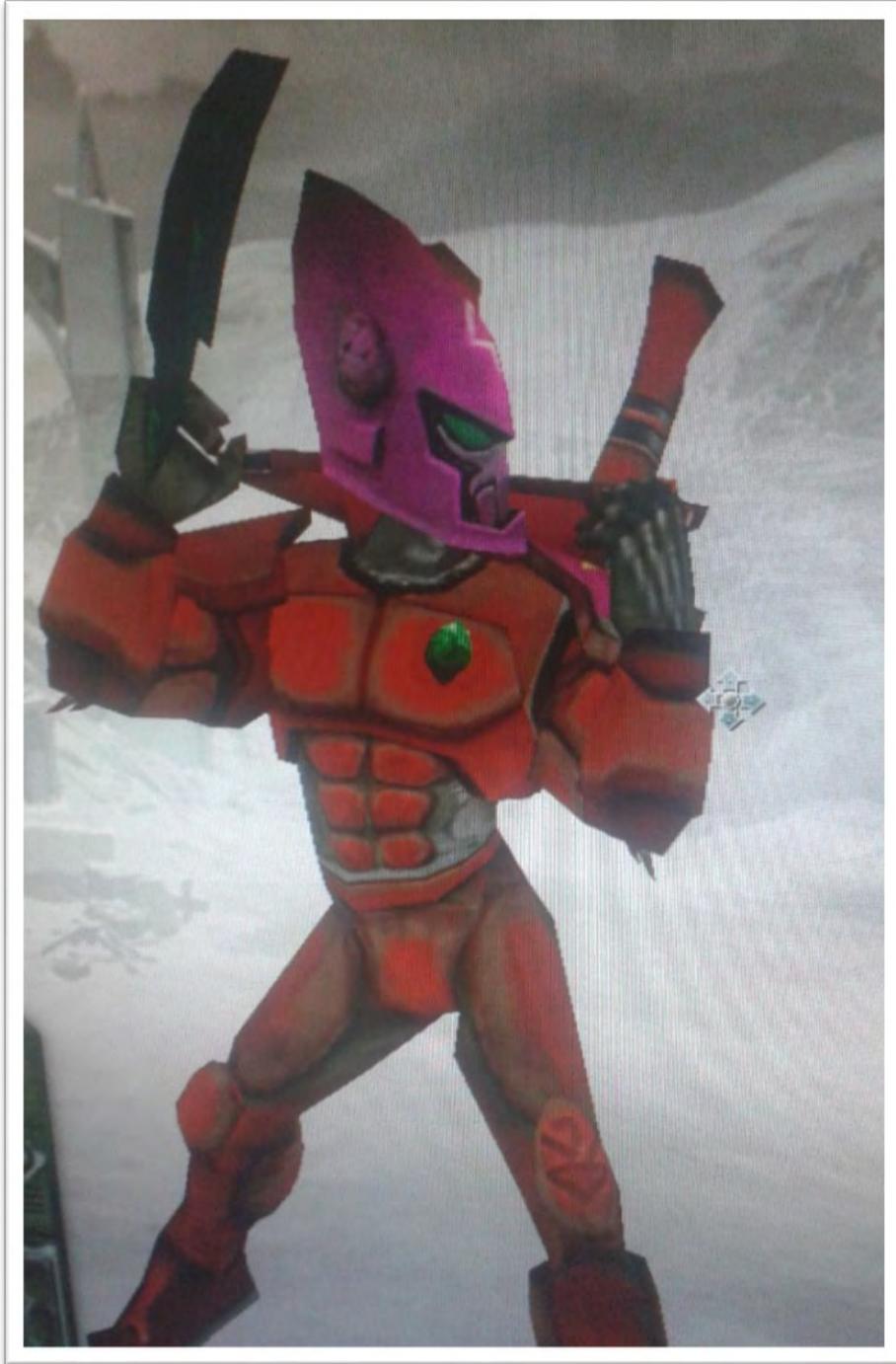


Figura 54. Enemigo de la condición experimental “Deshumanizada”

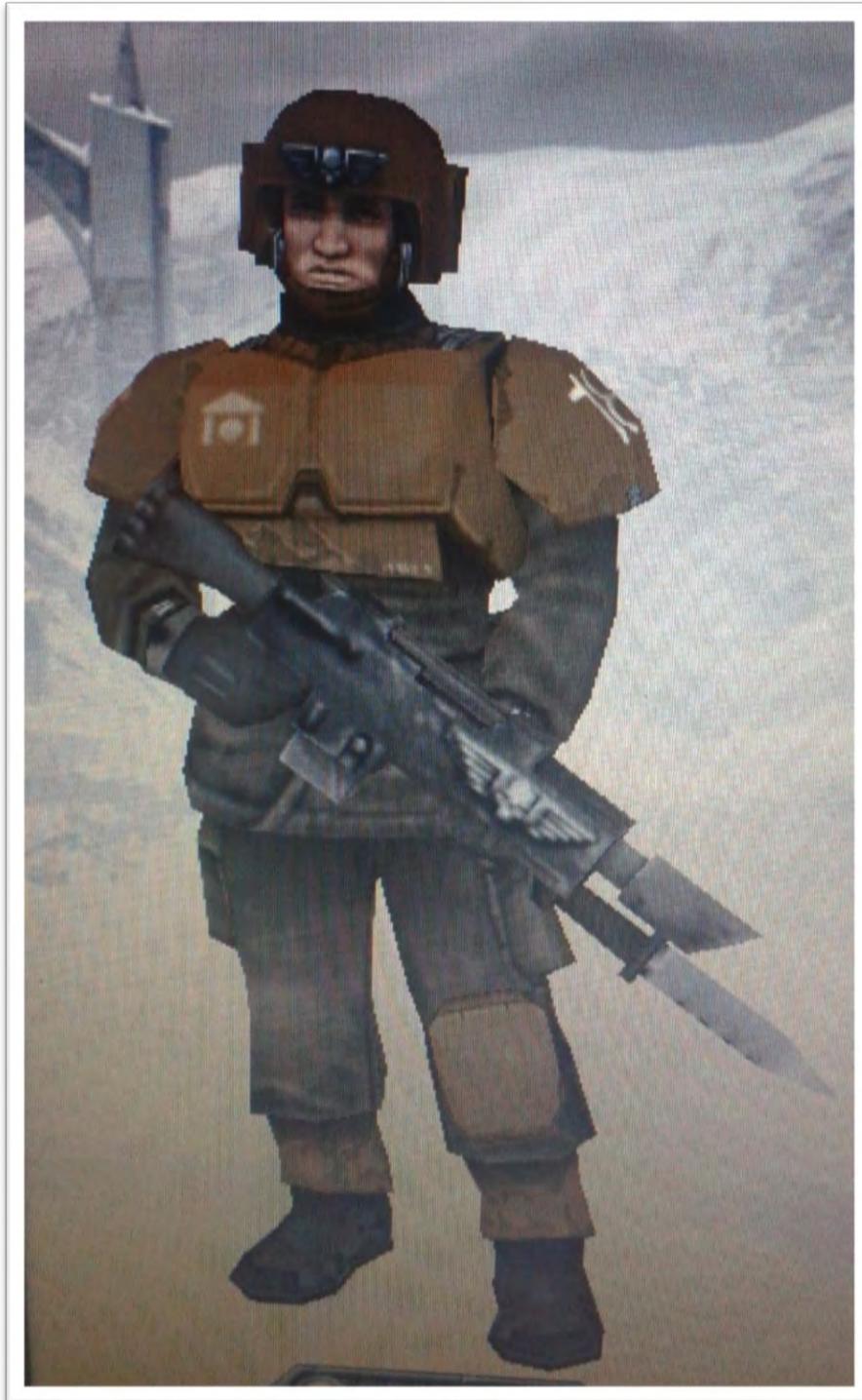


Figura 55. Enemigo de la condición control “Humanizada”

Como se ha mencionado, en ambas condiciones el resto de elementos se mantuvieron constantes. Es decir, se empleó el mismo escenario, los mismos objetivos de victoria centrados en el control del territorio, la banda sonora fue suprimida y la facción controlada por el jugador fue en ambos casos un ejército humano contemporáneo. Del

mismo modo, en las dos condiciones se omitió cualquier referencia o ambientación del conflicto en el que se enmarcaba la partida, no especificándose el origen de cada uno de los bandos combatientes, las causas del enfrentamiento o cualquier posible discurso legitimador. Simplemente, se presentaba como un enfrentamiento entre dos ejércitos anónimos e indeterminados.

De forma complementaria, y para afianzar la manipulación de las variables independientes del estudio, se presentó a cada participante una captura de pantalla impresa y ampliada de los enemigos correspondientes a cada condición junto con una breve descripción algo detallada, en un formato A4 a color. De este modo, se pretendía asegurar que los sujetos de estudio tuviesen una imagen clara del tipo de adversario al que iban a enfrentarse más allá de la calidad gráfica del videojuego. Ambas ilustraciones pueden encontrarse de nuevo en el Anexo IIIb de la presente tesis doctoral.

Una vez determinadas las características de los enemigos de cada condición, la elaboración de la preparación de las condiciones se completó con la selección del escenario virtual donde tendría lugar la partida, eligiéndose dos en función de su adecuación a los objetivos. El primero de ellos, relativamente simple y diáfano, sirvió a modo de tutorial para los participantes. En él, se explicaban los diferentes controles de las unidades y la función de los diferentes menús presentes en la pantalla de juego (como por ejemplo, el mapa del terreno o el menú de pausa), de una forma simplificada y asequible. Dado que el videojuego se ejecutaba utilizando como plataforma un ordenador de sobremesa (PC), la práctica totalidad de las acciones del jugador se limitaban al uso del ratón; el botón izquierdo del mismo permitía seleccionar a un grupo de soldados, mientras que el botón derecho indicaba la posición a la que éstos debían desplazarse. A su vez, el punto de vista panorámico se desplazaba simplemente siguiendo los movimientos del ratón (o de manera opcional utilizando las teclas de cruceta del teclado). Con estas tres sencillas acciones un participante podía realizar una partida completa, ya que los personajes aliados entablaban combate de forma automática al acercarse demasiado a un enemigo, y del mismo modo cesaban de atacar al alejarse. En el caso de precisarse tropas adicionales, el usuario tan solo debía seleccionar una de las estructuras preconstruidas en su base principal, para a continuación elegir el reclutamiento de un nuevo batallón o carro de combate que aparecería a los pocos segundos.

El tutorial tenía una duración de aproximadamente siete minutos, tras el cual el participante accedía al escenario de juego propiamente diseñado para el Estudio 3. Tal y como se indicaba anteriormente, dicho escenario suponía una ciudad de corte occidental industrial parcialmente en ruinas, dividida por un río atravesado a su vez por dos puentes. En uno de los extremos del escenario se situaba la base preconstruida del jugador participante a modo de punto inicial de la partida, con todos los edificios necesarios para reclutar nuevas unidades así como defensas automatizadas (como por ejemplo, bunkers con nidos de ametralladora). Además, se ponía a disposición del jugador un ejército humano preparado y listo para entrar en acción, de manera que no tuviese que invertir tiempo en generar por su propia cuenta un ejército.



Figura 56. Punto inicial de la partida diseñada para el Estudio 3.

En el escenario existían diferentes puntos estratégicos que debían ser controlados por la facción del participante, a través de la sencilla acción de enviar tropas a dicha posición y permanecer en ella el tiempo suficiente hasta que apareciese una bandera que indicaba su dominio. No obstante, dicho punto podía ser reconquistado por el adversario controlado por la Inteligencia Artificial siguiendo el mismo procedimiento, por lo que frecuente precisaba de ser protegido de las incursiones enemigas manteniendo un destacamento en la zona o acudiendo en su defensa con nuevos refuerzos.

Alcanzar la victoria dependía de logran el control del 66% de los puntos estratégicos repartidos por todo el escenario de juego, de manera que la eliminación de los combatientes enemigos no implicaba un requisito en sí mismo sino una estrategia opcional para la victoria. De este modo, la misión principal de los participantes se centraba en guiar a sus tropas a través de un campo de batalla urbano, conquistando sucesivamente puntos estratégicos, bien evitando los enfrentamientos, bien atacando a los combatientes enemigos hasta eliminarlos o hacerlos retroceder de posición, e intentar mantener su dominio durante el resto de la partida.



Figura 57. Captura de un Punto Estratégico tras un combate en la condición “Humanizada”

La partida fue diseñada para una duración máxima de 30 minutos, siendo tras dicho periodo interrumpida deliberadamente por experimentador en el caso de que el participante no hubiese alcanzado la victoria todavía. En cualquier caso, los participantes pasaban a un segundo escenario a modo de continuación de idénticas características en el que los participantes proseguían realizando las mismas acciones hasta cumplir los 45 minutos programados para la sesión.

A su vez, el nivel de dificultad de la Inteligencia Artificial fue establecido en un nivel bajo, de manera que en ningún caso fuese capaz de derrotar al participante, independientemente de su destreza o familiaridad con esta clase de juegos. De esta forma, se garantizaba que todos los participantes tuviesen la misma experiencia de juego, tanto por los escenarios jugados como por no sufrir ninguno de ellos una derrota que pudiese condicionar las posteriores respuestas.

8.2.3. Instrumentos de medida

8.2.3.1. Emociones Positivas y Negativas

En primer lugar, se planteó la necesidad de medir la activación emocional de los participantes del experimento tras su exposición a un videojuego bélico. Tomando como referencia la metodología usada por Hartmann y Vorderer (2010), para ello se empleó la Escala de Afecto Positivo y Negativo (conocida por sus siglas en inglés como PANAS) desarrollada por Watson, Clark, y Tellegen (1988) en su adaptación al castellano por Robles y Páez (2003). Dicha escala está formada por ítems tipo Likert en el que se presentan varias emociones tanto positivas como negativas, de manera que el participante debe indicar en qué medida ha sentido dichas emociones mediante una escala en la que 1 se entiende como “nada” y 5 “como mucho”. En el presente estudio, se optó por eliminar en la presentación inicial y/o en el análisis final aquellos ítems considerados como poco coherentes con el objetivo de la investigación, al no esperarse un cambio en dichas emociones relacionado con la manipulación experimental, siendo estos “a malas”, “alerta”, “decidido/a” e “inseguro/a”. De este modo, se empleó un total de 16 ítems, 8 para recoger emociones positivas y 8 para recoger emociones negativas. Las emociones positivas mostraron una $M = 3.24$ ($dt = .79$) y las emociones negativas presentaron una $M = 1.76$ ($dt = .58$) para el total de la muestra. Además, ambos conjuntos de ítems presentaron alfas de Cronbach de $\alpha = .893$ y $\alpha = .750$ respectivamente.

8.2.3.2. Disfrute

En segundo lugar, para medir el disfrute de los participantes durante su experiencia de juego se optó por desarrollar una escala *ad hoc* directamente centrada en el hecho de jugar a un videojuego, si bien se tomó como modelo principal los ítems empleados por Hartmann y Vorderer (2010) a partir de la propuesta de Tauer y Harackiewicz (1999). Así, se elaboró un total de 6 ítems tipo Likert en los que se establecían afirmaciones como “me gustaría haber podido jugar un rato más” o (de forma inversa para evitar el sesgo de aquiescencia) “el videojuego me ha parecido aburrido”, respecto a las cuales los participantes debían mostrar su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala del 1 al 5, siendo 1 “muy en desacuerdo” y 5 “muy de acuerdo”. La media para el total de la muestra de participantes utilizada para el presente estudio mostró un valor de $M = 4.02$ ($dt = .77$) así como un alfa de Cronbach para los seis ítems de $\alpha = .831$.

8.2.3.3. Culpabilidad

En tercer lugar, en el caso de la medición del grado de culpabilidad se planteó de nuevo el uso de una escala *ad hoc* elaborada específicamente para las características concretas del videojuego utilizado. Esta opción se consideró la más apropiada debido a la intención de profundizar lo máximo posible en la experiencia de juego de los participantes

no solo de forma global, sino también recogiendo de forma separada datos sobre cada una de las acciones posibles dentro del videojuego. No obstante, para la redacción de los ítems se tomó una vez más como referencia aquellos utilizados por Hartmann y Vorderer (2010), ítems que a su vez son modificaciones de los propuestos por Kotsch, Gerbing, y Schwartz (1982). A su vez, también se tuvieron en consideración las conclusiones obtenidas por Klimmt et al. (2006) en su estudio cualitativo sobre el manejo de los conflictos morales por parte de los jugadores, tomándose como modelo en varias ocasiones las verbalizaciones de los propios participantes recogidas por dichos autores.

De este modo, se utilizaron expresiones como “mientras jugabas al videojuego, ¿en qué medida has realizado cosas de las que te arrepientes?” o “¿en qué medida has pensado “es solo un juego” para sentirte mejor?” para abordar la recogida de respuestas generales sobre el sentimiento de culpabilidad, y expresiones como “¿en qué medida te gustaría haber cumplido los objetivos del juego sin tener que atacar a los adversarios?” o “¿en qué medida te has sentido orgulloso/a tras ganar un enfrentamiento o tomar una posición?” para referirse explícitamente a acciones concretas realizadas en el videojuego. Todos los ítems debían responderse mediante una escala tipo Likert donde 1 implicaba “nunca o casi nunca”, 3 “a veces” y 5 “muy a menudo”, de nuevo tomando como modelo la escala de medida empleada por Hartmann y Vorderer (2010). Considerando esto, se elaboró un total de 10 ítems, cuya media presentó un valor de $M = 2.34$ ($dt = .58$) y su alfa de Cronbach un valor de $\alpha = .746$ para el total de la muestra de participantes empleada.

8.2.3.4. Realismo percibido

En cuarto lugar, para recoger el grado de realismo percibido por los participantes en el estudio, se optó por utilizar de nuevo un ítem de elaboración propia vinculado específicamente a los objetivos del presente estudio, tomando como referencia los trabajos de Galloway (2004) y Ribbens et al. (2016). Dicho ítem se planteaba en formato de pregunta, siendo ésta “¿en qué medida crees que el videojuego representa bien cómo sería una batalla de verdad?” unida a opciones de respuesta tipo Likert del 1 al 7, donde 1 implicaba “muy poco” y 7 “mucho”. La intención de esta redacción frente a otras propuestas posibles fue focalizar las respuestas de los participantes en su consideración del videojuego como representación plausible de una batalla, de forma que se evitase una confusión respecto a aspectos de la calidad gráfica y técnica del videojuego en cuestión. De este modo, en lo referente al realismo percibido se observó una media con valor $M = 3.34$ ($dt = 1.55$).

8.2.2.5. Actitud hacia la guerra

En quinto lugar, en el caso de los datos relativos a la actitud hacia la guerra se utilizó de nuevo la batería de ítems desarrollada para el Estudio 2. Cabe destacar a modo de recordatorio que dicha batería se compone de un total de 16 ítems diferentes, cada uno de los cuales pretende medir un aspecto distinto de la representación de los conflictos bélicos, reflejo a su vez los hallazgos obtenidos en el Estudio 1 de la presente tesis doctoral. Tal y como se mencionaba con anterioridad, el objetivo de esta herramienta de medida no es el de servir como una escala de actitud capaz de generar una puntuación global sobre factores subyacentes; por el contrario, su elaboración responde a la intención de observar de manera diferenciada distintos aspectos de la representación banalizada de la guerra, derivados a su vez de los mecanismos de desconexión moral contemplados por Bandura et al. (1996) y Bandura (1999, 2002) observados en los videojuegos bélicos.

La construcción y objetivo de cada uno de los ítems puede encontrarse detallada en el apartado de Método del Estudio 2, habiéndose mantenido para el Estudio 3 tanto su presentación aleatoria como sus opciones de respuesta a través de una escala tipo Likert en la que 1 implica “muy en desacuerdo” y 7 “muy de acuerdo”. Además, se recodificaron algunos de los ítems a semejanza del proceso seguido durante el Estudio 2; de esta forma, puntuaciones altas en los ítems reflejarían siempre una visión de los conflictos armados coherente con la representación predominante en los videojuegos bélicos observada en el Estudio 1, y viceversa. Cabe destacar que dicha representación predominante no coincide en todos los casos con la representación de la guerra mostrada específicamente en la manipulación del videojuego *Dawn of War II: Winter Assault* elegido para el presente Estudio 3 (por ejemplo, en el mencionado título el control de territorios juega un papel fundamental durante la partida, a diferencia de la mayoría de videojuegos bélicos analizados en el Estudio 1); no obstante, se optó por mantener la recodificación de ciertos ítems para conservar una coherencia de resultados entre ambos estudios. A continuación se incluye un listado de los ítems empleados:

1. “En mi opinión, cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más”
2. “Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado” (recodificado)
3. “Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad” (recodificado)
4. “La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven” (recodificado)
5. “Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir” (recodificado)
6. “Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra”
7. “Creo que sería un/a buen/a estratega”

8. “Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan”
9. “Estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia y la libertad”
10. “Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante”
11. “Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra”
12. “Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado” (recodificado)
13. “En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles”
14. “El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra”
15. “Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras”
16. “La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente”

Es necesario subrayar que dicha batería fue presentada en dos ocasiones a los participantes siguiendo el diseño de investigación en base a medidas pretest y post test. De esta forma, durante la Fase 1 en la cual tenía lugar el proceso de reclutamiento de los participantes se administró la batería de ítems, antes incluso de ser convocados a las sesiones experimentales y asignados a una de las dos condiciones experimentales. Posteriormente en la Fase 2, y una vez realizada la exposición experimental, se presentó una segunda vez a los participantes, en el mismo orden y disposición. De esta manera, se buscaba poder medir una posible evolución o cambio en la visión de los conflictos bélicos vinculada a la participación en el experimento, comparando las respuestas de los participantes antes y después su experiencia de juego. En los siguientes apartados, se empleará el término “Pre-test” para hacer referencia a conjunto de datos obtenidos durante la Fase 1, y del mismo modo se utilizará el término “Post-test” para los datos recogidos una vez completado el experimento en la Fase 2.

Una vez realizado la obtención de los datos en ambas fases se generó, además, un índice para cada par de resultados pre-test y post-test que reflejase una posible diferencia en las respuestas de los participantes según el momento de la recogida. De este modo, se tomaron los datos obtenidos durante la Fase 2 para cada uno de los 16 ítems, y se les restó los datos de los ítems equivalentes obtenidos durante la Fase 1. La cifra resultante conformaría el mencionado índice, denominado en adelante como Índice Diferencial. Así, puntuaciones cercanas o iguales a cero implicarían una ausencia de diferencias entre las respuestas de los participantes ante las mismas cuestiones sin importar el momento en el que se les plantearon; en la misma línea, puntuaciones de signo positivo reflejarían un cambio actitudinal más cercano a las representación de los conflictos armados presente en los videojuegos bélicos (es decir, un aumento de una visión banalizada de la guerra

tras la manipulación experimental), y por el contrario puntuaciones de signo negativo señalarían el efecto opuesto.

Por ejemplo, si un participante durante la Fase 1 mostró un grado de acuerdo de 3 respecto al ítem “pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.”, y durante la Fase 2 su respuesta se situó en un grado de acuerdo de 5 ante el mismo ítem, su Índice Diferencial reflejaría un valor de 2 ($5 - 3 = 2$) para ese par de ítems pre-test y post-test. Al resultar en valor de signo positivo y diferente a cero, sería interpretable como reflejo de un cambio actitudinal tras la exposición a un videojuego bélico, en el que el participante ha acercado su representación de un determinado aspecto de la guerra a una posición más similar a la presente en esta clase de ocio, en la que la guerra se manifiesta de una manera más positiva y atractiva.

8.2.3.6. Variables sociodemográficas y de consumo

Por último, también se recogieron datos sobre variables sociodemográficas tales como el género y la edad de los participantes, así como variables de consumo de videojuegos bélicos. En el caso de estas variables, se emplearon algunos de los ítems ya utilizados en el Estudio 2, manteniendo el formato con el fin de poder establecer comparaciones posteriormente. Por tanto, se consultó a los participantes su grado de afición a los videojuegos bélicos, mediante la pregunta “¿eres aficionado/a los videojuegos bélicos?” y sus consiguientes opciones de respuesta tipo Likert entre 1 (“nada”) y 7 (“mucho”) con una media para el total de la muestra de $M = 3.73$ ($dt = 1.99$); además, también se registró el número de horas entre semana ($M = 1.19$, $dt = 2.20$) y número de horas en fin de semana ($M = 1.73$, $dt = 3.05$) que dedicaban al consumo de esta clase de ocio. Estas variables fueron únicamente recogidas durante la Fase 1.

8.3. Resultados

Para poder dar respuesta a las hipótesis planteadas anteriormente, a continuación se muestran el análisis de los datos recogidos realizado mediante la utilización del programa estadístico SPSS Statistics v.21. No obstante, para comprender mejor los diferentes procesos seguidos, cabe mencionar previamente que la asignación de cada participante a una de las dos condiciones experimentales durante la Fase 2 fue codificada como una variable dicotómica o “dummie”, en la que el valor 0 representaba la condición control también denominada Humanizada, y el valor 1 en cambio representaba la condición experimental o Deshumanizada.

8.3.1. Equivalencia de los grupos experimentales

Antes de proceder al estudio de las diferentes hipótesis que vertebran el presente Estudio 3, se comprobó como paso previo la equivalencia de los dos grupos experimentales formados por los participantes, de manera que quedase constatado que no existían diferencias significativas entre ambos antes de su exposición a la manipulación experimental. Para ello, se tomaron como referencia las variables sociodemográficas, de consumo y en las actitudes hacia la guerra (pre-test), todas ellas recogidas durante la Fase 1 de la investigación.

En primer lugar, respecto a las variables sociodemográficas la prueba de chi-cuadrado reflejó una distribución proporcional por género en los dos grupos experimentales ($\chi^2 = .254$, $p = .615$). Del mismo modo, el estudio de la diferencia de medias mediante la t de student para la edad de los participantes no mostró diferencias estadísticamente significativas entre ambas condiciones (Tabla 14).

Tabla 14. Diferencia de medias en Edad por condición experimental

		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)
Edad	C. Humanizada	20.86	.40	-1.76	68	.082
	C. Deshumanizada	22.03	.52			

N = 70

Fuente: elaboración propia

En segundo lugar, en lo referente a los hábitos de consumo el estudio de la diferencia de medias mediante la t de student tampoco reflejó diferencias estadísticamente significativas entre las dos condiciones en ninguna de las variables (Tabla 15).

Tabla 15. Diferencia de medias en Afición a videojuegos bélicos, Consumo entre semana y Consumo en fin de semana por condición experimental

		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)
Afición a videojuegos bélicos	C. Humanizada	3.71	1.97	-.06	68	.953
	C. Deshumanizada	3.74	2.03			
Consumo entre semana	C. Humanizada	1.23	2.74	.16	68	.872
	C. Deshumanizada	1.14	1.53			
Consumo fines de semana	C. Humanizada	1.94	3.58	.58	68	.561
	C. Deshumanizada	1.51	2.45			

N = 70

Fuente: elaboración propia

En tercer lugar, también se realizó la prueba de t de student para la diferencia de medias de las puntuaciones recogidas en cada uno de los 16 ítems de actitud hacia la guerra (pre-test) durante la Fase 1 en función de la posterior asignación de forma aleatoria

de los participantes a cada condición experimental. El detalle de los resultados puede encontrarse reflejado en la Tabla 16.

Tabla 16. Diferencia de medias en Actitud hacia la guerra (pre-test) por condición experimental

Actitud hacia la guerra (pre-test)		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)																																																																																																																																																		
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	C. Humanizada	3.34	1.79	.32	68	.750																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.20	1.93				2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	C. Humanizada	4.43	1.88	-.59	68	.552	C. Deshumanizada	4.71	2.10	3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	C. Humanizada	3.74	1.35	-.77	68	.440	C. Deshumanizada	4.00	1.41	4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	4.34	1.18	-.69	68	.489	C. Deshumanizada	4.54	1.22	5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	3.91	2.00	-2.09	68	.040	C. Deshumanizada	4.80	1.49	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	3.29	1.90	.50	68	.613	C. Deshumanizada	3.06	1.86	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586	C. Deshumanizada	4.23	1.55	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	C. Humanizada	4.43	1.88	-.59	68	.552																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	4.71	2.10				3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	C. Humanizada	3.74	1.35	-.77	68	.440	C. Deshumanizada	4.00	1.41	4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	4.34	1.18	-.69	68	.489	C. Deshumanizada	4.54	1.22	5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	3.91	2.00	-2.09	68	.040	C. Deshumanizada	4.80	1.49	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	3.29	1.90	.50	68	.613	C. Deshumanizada	3.06	1.86	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586	C. Deshumanizada	4.23	1.55	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47						
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	C. Humanizada	3.74	1.35	-.77	68	.440																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	4.00	1.41				4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	4.34	1.18	-.69	68	.489	C. Deshumanizada	4.54	1.22	5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	3.91	2.00	-2.09	68	.040	C. Deshumanizada	4.80	1.49	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	3.29	1.90	.50	68	.613	C. Deshumanizada	3.06	1.86	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586	C. Deshumanizada	4.23	1.55	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	4.34	1.18	-.69	68	.489																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	4.54	1.22				5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	3.91	2.00	-2.09	68	.040	C. Deshumanizada	4.80	1.49	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	3.29	1.90	.50	68	.613	C. Deshumanizada	3.06	1.86	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586	C. Deshumanizada	4.23	1.55	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																										
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	3.91	2.00	-2.09	68	.040																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	4.80	1.49				6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	3.29	1.90	.50	68	.613	C. Deshumanizada	3.06	1.86	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586	C. Deshumanizada	4.23	1.55	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																				
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	3.29	1.90	.50	68	.613																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.06	1.86				7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586	C. Deshumanizada	4.23	1.55	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																														
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	4.03	1.50	-.54	68	.586																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	4.23	1.55				8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276	C. Deshumanizada	3.71	1.90	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																								
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	4.20	1.79	1.09	68	.276																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.71	1.90				9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758	C. Deshumanizada	3.94	1.90	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																		
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	3.80	1.95	-.31	68	.758																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.94	1.90				10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167	C. Deshumanizada	2.97	2.00	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																												
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	3.66	2.10	1.39	68	.167																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	2.97	2.00				11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268	C. Deshumanizada	3.40	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																						
11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	2.91	1.85	-1.11	68	.268																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.40	1.78				12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684	C. Deshumanizada	3.09	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																																
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	3.23	1.61	.40	68	.684																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.09	1.29				13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497	C. Deshumanizada	3.26	1.75	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																																										
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	3.00	1.37	-.68	68	.497																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.26	1.75				14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139	C. Deshumanizada	3.77	2.14	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																																																				
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	3.03	2.00	-1.49	68	.139																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.77	2.14				15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772	C. Deshumanizada	5.03	1.82	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																																																														
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	5.14	1.43	.29	68	.772																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	5.03	1.82				16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																																																																								
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	3.60	1.59	-.23	68	.816																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	3.69	1.47																																																																																																																																																					

N = 70

Fuente: elaboración propia

Como puede observarse, en la práctica totalidad de los ítems sobre la actitud hacia la guerra (pre-test) no se apreciaron diferencias estadísticamente significativas en la comparación de medias para ambas condiciones experimentales. No obstante, cabe señalar la excepción en el caso del ítem número 5, el cual sí parece presentar de manera significativa una diferencia del sentido de las respuestas del participantes de manera previa a la exposición a un videojuego bélico; en consecuencia, este hallazgo condiciona y limita las implicaciones de los análisis posteriores de dicho ítem en concreto, debido a que no es posible atribuir de forma fiable los posibles cambios que puedan observarse en él al efecto de la variable independiente planteada en el diseño de investigación.

En suma, y salvo la mencionada excepción, los grupos de participantes asignados a cada condición experimental presentaron una equivalencia en la distribución de sus variables antes de ser sometidos a la exposición experimental.

8.3.2. Eficacia de la manipulación experimental

Continuando en la línea de lo expuesto en el epígrafe anterior, para valorar la eficacia de la manipulación experimental empleada en el presente estudio experimental se tomaron como variables de chequeo las puntuaciones relativas a la experimentación de Emociones negativas, Emociones positivas y Culpabilidad por parte de los participantes, habiendo sido recogidas todas ellas durante la Fase 2 y por tanto después de haberse realizado la exposición diferenciada a las dos condiciones experimentales.

De este modo, cabe esperar que haber jugado a un videojuego en el que están presentes los mecanismos de desconexión moral detallados con anterioridad se asociaría a un mayor grado de emociones positivas, así como a una reducción de las emociones negativas y la sensación de la culpabilidad en los jugadores, en comparación con haber sido expuesto a una experiencia de juego en el que dichos mecanismos se encontraban ausentes.

Para comprobar este efecto, en primer lugar se procedió al estudio de la diferencia de medias mediante la *t* de student. Dicho análisis mostró que, de forma coherente con lo planteado, existen diferencias estadísticamente significativas en las emociones negativas y el sentimiento de culpabilidad en función de la condición experimental a la que fueron expuestos los participantes, y de manera tendencial aunque no significativa en el caso de las emociones positivas. Además, los datos reflejan que el valor de las medias de cada grupo experimental corresponde a la premisa de que los mecanismos de desconexión moral reducen los sentimientos negativos e incrementan una experiencia agradable de juego, tal y como puede observarse en la Tabla 17.

Tabla 17. Diferencia de medias en Emociones negativas, Emociones positivas y Culpabilidad por condición experimental

		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)
Emociones positivas	C. Humanizada	3.07	.71	-1.87	68	.065
	C. Deshumanizada	3.42	.83			
Emociones negativas	C. Humanizada	2.01	.57	4.02	68	.000
	C. Deshumanizada	1.50	.47			
Culpabilidad	C. Humanizada	2.54	.68	3.01	68	.004
	C. Deshumanizada	2.14	.38			

N = 70

Fuente: elaboración propia

No obstante, para corroborar la eficacia de la manipulación experimental, en la Tabla 18 se muestra el análisis de correlación entre las variables mencionadas y la exposición a cada condición experimental (gracias a la codificación de la misma en valores de 0 y 1 para la condición Humanizada y Deshumanizada respectivamente, tal y como se mencionaba anteriormente).

Tabla 18. Correlación entre Emociones positivas, Emociones negativas y Culpabilidad con condición experimental

	Condición experimental	Sig.
Emociones positivas	.222	.065
Emociones negativas	-.439**	.000
Culpabilidad	-.344**	.004

N = 70

Fuente: elaboración propia

**La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral)

Tanto en el caso de las emociones negativas como de la culpabilidad existe una correlación negativa estadísticamente significativa ($p < .01$) con la exposición a la condición experimental en la que se encuentran presentes los mecanismos de desconexión moral, de manera que haber jugado a un videojuego con esas características se asoció a un menor nivel de sentimientos negativos. En el caso de las emociones positivas, de nuevo no puede establecerse una correlación estadísticamente significativa, si bien de forma tendencial también se aprecia el efecto esperado.

De este modo, puede concluirse que la manipulación experimental utilizada resultó eficaz en su influencia en la experiencia de juego de los participantes, lo cual permite profundizar en el análisis detallado de los posibles efectos planteados en las hipótesis de investigación.

8.3.3. Impacto de la Variable Independiente sobre el Disfrute (Hipótesis 1).

Una vez comprobada la equivalencia de los grupos experimentales y la eficacia de la manipulación experimental, se procedió al estudio de la primera de las hipótesis planteadas para la presente investigación. Dicha hipótesis estimaba que la exposición a un videojuego bélico con presencia de mecanismos de desconexión moral generaría mayor disfrute en los jugadores que un videojuego carente de ellos.

Tabla 19. Diferencia de medias en Disfrute por condición experimental

		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)
Disfrute	C. Humanizada	3.80	.86	-2.46	68	.016
	C. Deshumanizada	4.24	.61			

N = 70

Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos mediante la comparación de medias en función de la condición experimental a través de la *t* de student (Tabla 19) reflejan que, en efecto, existen diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$) en las medias en el disfrute de los dos grupos experimentales, de manera que aquellos participantes asignados a la condición experimental Deshumanizada experimentaron mayor nivel de disfrute que aquellos que fueron expuestos a la condición Humanizada.

8.3.4. Impacto de la Variable Independiente sobre Actitud hacia la guerra (Hipótesis 2)

Continuando con el contraste de las hipótesis planteadas, en lo referente a la segunda de ellas se estimaba que jugar a un videojuego bélico caracterizado por la presencia de mecanismos de desconexión moral generaría una mayor visión banalizada de la guerra. Sin embargo, es necesario en primer lugar determinar si la manipulación experimental produjo un cambio actitudinal; es decir, comprobar si existen diferencias en la visión de la guerra de los participantes antes de acudir a las sesiones experimentales y después de ser expuestos a un videojuego bélico.

Tabla 20. Diferencia de medias en Actitud hacia la guerra Pre-test y Actitud hacia la guerra Post-test

Actitud hacia la guerra		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	Pre-test	3.27	1.85	-.07	69	.938
	Post-test	3.29	1.99			
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	Pre-test	4.57	1.99	1.52	69	.133
	Post-test	4.30	2.08			
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	Pre-test	3.87	1.38	-.79	69	.432
	Post-test	4.00	1.52			
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	Pre-test	4.44	1.19	-3.93	69	.000
	Post-test	4.89	1.28			
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	Pre-test	4.36	1.81	4.34	69	.000
	Post-test	3.53	1.92			
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	Pre-test	3.17	1.87	1.14	69	.255
	Post-test	2.99	1.81			
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	Pre-test	4.13	1.52	2.31	69	.024
	Post-test	3.81	1.59			
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	Pre-test	3.96	1.85	1.13	69	.263
	Post-test	3.74	1.95			
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	Pre-test	3.87	1.91	2.16	69	.034
	Post-test	3.46	1.87			
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	Pre-test	3.31	2.06	1.98	69	.051
	Post-test	2.89	2.06			
11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	Pre-test	3.16	1.82	.32	69	.743
	Post-test	3.10	1.77			
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	Pre-test	3.16	1.45	1.31	69	.193
	Post-test	2.97	1.56			
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	Pre-test	3.13	1.56	1.22	69	.226
	Post-test	2.89	1.52			
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	Pre-test	3.40	2.09	-.42	69	.671
	Post-test	3.53	2.02			
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	Pre-test	5.09	1.63	-.44	69	.655
	Post-test	5.16	1.53			
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	Pre-test	3.64	1.52	-1.03	69	.304
	Post-test	3.80	1.53			

N = 70

Fuente: elaboración propia

Para ello, se empleó la prueba T para muestras relacionadas, comparando las medias de los ítems actitudinales pre-test y los ítems actitudinales post-test para el total de la muestra, cuyos resultados pueden consultarse en la Tabla 20. Dicha prueba relevó que, para el total de la muestra, la visión de la guerra de los participantes recogida en los diferentes ítems actitudinales no experimentó variaciones estadísticamente significativas tras ser expuestos a un videojuego bélico en la mayoría de los casos.

No obstante, sí se detectaron a este respecto excepciones dignas de señalar, como son el caso de los ítems número 4 (“la mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)”), número 5 (“si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)”), número 7 (“creo que sería un/a buen/a estratega”) y número 9 (“de ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa”), en los que sí se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones pre-test y post test. Además, en todos ellos la actitud banalizada hacia los conflictos armados se redujo tras la experiencia de jugar a un videojuego bélico, lo cual también puede observarse de manera tendencial en el resto de ítems. Este fenómeno va en contra de lo planteado en la Hipótesis 2 del presente estudio, en la que se consideraba que la exposición a esta clase de géneros contribuiría a desarrollar unas actitudes y creencias más favorables e idealizadas de los conflictos armados.

No obstante, en la mencionada hipótesis 2 también se plantea que el posible cambio actitudinal estaría vinculado a la presencia o ausencia de mecanismos deshumanizadores en el videojuego elegido para la manipulación experimental, de manera que aquellos participantes expuestos a la condición Deshumanizada experimentarían un mayor cambio actitudinal hacia posiciones más banalizadas de la guerra que aquellos expuestos a la condición Humanizada.

Para comprobar la veracidad de dicha afirmación, en segundo lugar se analizó la diferencia de medias del cambio actitudinal entre ambos grupos experimentales. Como se mencionaba en apartados anteriores del presente Estudio 3, para tal propósito se construyó un indicador denominado Índice Diferencial para cada uno de los 16 ítems empleados para la medición de las actitudes y creencias hacia los conflictos bélicos, cuyo valor fuese igual a la diferencia entre la puntuación de las variables actitudinales post-test y la puntuación de las variables actitudinales pre-test. De este modo, valores cercanos a cero implicarían la falta de cambio actitudinal, mientras que valores de signo positivo reflejarían un cambio en las actitudes cercanas a una visión más banalizada de la guerra.

Considerando esto, en la Tabla 21 pueden observarse los resultados arrojados por la prueba de *t* de student para la diferencia de medias en los Índices Diferenciales de cada ítem actitudinal en función de la condición experimental:

Tabla 21. Diferencia de medias en Actitud hacia la guerra (Índice Diferencial) por Condición experimental

Actitud hacia la guerra (Índice Diferencial)		Media	Desv. típica	t	gl.	Sig. (bilateral)																																																																																																																																																		
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	C. Humanizada	.11	1.62	.54	68	.58																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.09	1.44				2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	C. Humanizada	-.20	1.20	.39	68	.69	C. Deshumanizada	-.34	1.74	3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	C. Humanizada	.09	1.38	-.26	68	.79	C. Deshumanizada	.17	1.36	4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	.49	.88	.37	68	.70	C. Deshumanizada	.40	1.00	5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	-.34	1.28	2.65	68	.01	C. Deshumanizada	-1.31	1.74	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	.03	1.56	1.33	68	.188	C. Deshumanizada	-.40	1.09	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00	C. Deshumanizada	-.31	.99	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	C. Humanizada	-.20	1.20	.39	68	.69																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.34	1.74				3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	C. Humanizada	.09	1.38	-.26	68	.79	C. Deshumanizada	.17	1.36	4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	.49	.88	.37	68	.70	C. Deshumanizada	.40	1.00	5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	-.34	1.28	2.65	68	.01	C. Deshumanizada	-1.31	1.74	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	.03	1.56	1.33	68	.188	C. Deshumanizada	-.40	1.09	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00	C. Deshumanizada	-.31	.99	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30						
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	C. Humanizada	.09	1.38	-.26	68	.79																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	.17	1.36				4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	.49	.88	.37	68	.70	C. Deshumanizada	.40	1.00	5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	-.34	1.28	2.65	68	.01	C. Deshumanizada	-1.31	1.74	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	.03	1.56	1.33	68	.188	C. Deshumanizada	-.40	1.09	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00	C. Deshumanizada	-.31	.99	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	C. Humanizada	.49	.88	.37	68	.70																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	.40	1.00				5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	-.34	1.28	2.65	68	.01	C. Deshumanizada	-1.31	1.74	6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	.03	1.56	1.33	68	.188	C. Deshumanizada	-.40	1.09	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00	C. Deshumanizada	-.31	.99	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																										
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	C. Humanizada	-.34	1.28	2.65	68	.01																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-1.31	1.74				6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	.03	1.56	1.33	68	.188	C. Deshumanizada	-.40	1.09	7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00	C. Deshumanizada	-.31	.99	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																				
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	C. Humanizada	.03	1.56	1.33	68	.188																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.40	1.09				7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00	C. Deshumanizada	-.31	.99	8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																														
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	C. Humanizada	-.31	1.27	.00	68	1.00																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.31	.99				8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941	C. Deshumanizada	-.20	1.77	9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																								
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	C. Humanizada	-.23	1.39	-.07	68	.941																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.20	1.77				9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336	C. Deshumanizada	-.23	1.68	10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																		
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	C. Humanizada	-.60	1.51	-.97	68	.336																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.23	1.68				10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600	C. Deshumanizada	-.31	1.58	11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																												
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	C. Humanizada	-.54	2.02	-.52	68	.600																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.31	1.58				11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625	C. Deshumanizada	-.14	1.78	12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																						
11. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	C. Humanizada	.03	1.04	.49	68	.625																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.14	1.78				12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617	C. Deshumanizada	-.26	1.29	13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																																
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	C. Humanizada	-.11	1.07	.50	68	.617																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.26	1.29				13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036	C. Deshumanizada	-.66	1.51	14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																																										
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	C. Humanizada	.17	1.72	2.13	68	.036																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.66	1.51				14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003	C. Deshumanizada	-.74	2.67	15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																																																				
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	C. Humanizada	1.00	2.05	3.05	68	.003																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	-.74	2.67				15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790	C. Deshumanizada	.03	1.24	16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																																																														
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	C. Humanizada	.11	1.43	.26	68	.790																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	.03	1.24				16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																																																																								
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	C. Humanizada	.09	1.24	-.46	68	.641																																																																																																																																																		
	C. Deshumanizada	.23	1.30																																																																																																																																																					

N = 70

Fuente: elaboración propia

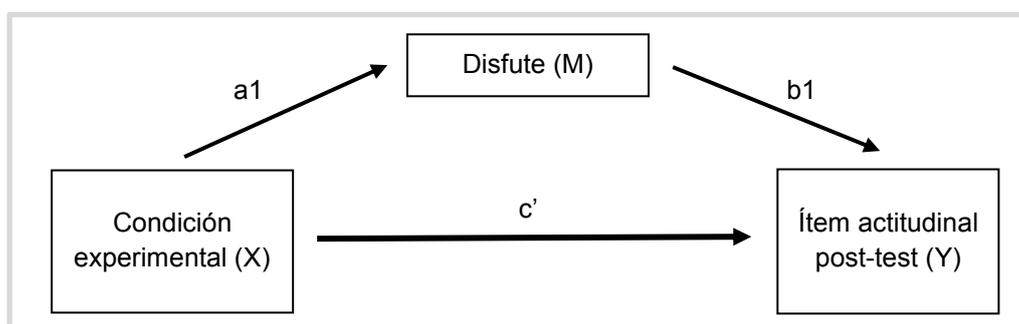
En este caso los resultados del análisis permiten de nuevo concluir que no existen diferencias estadísticamente significativas entre las medias del cambio actitudinal de los diferentes grupos experimentales, a excepción de los ítems²⁵ número 13 (“En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles”) y número 14 (“El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra”). En ambos ítems, la manipulación experimental sí pareció tener un impacto en las actitudes de los participantes aunque de forma contraria a lo esperado, de manera que fueron aquellas personas expuestas a la condición Humanizada quienes desarrollaron una visión de la guerra más cercana a la que puede encontrarse de manera general en los videojuegos.

8.3.5. Efecto mediador del Disfrute sobre la Actitud hacia la guerra (Hipótesis 3)

En la tercera hipótesis de la presente investigación, no obstante, se planteaba que la variable Disfrute ejerce un papel clave como mediador en la aparición de un posible cambio actitudinal, de manera que la exposición a un videojuego bélico en el que estuviesen presentes mecanismos de desconexión moral generaría una mayor visión banalizada de la guerra, a través de la experimentación previa de un mayor grado de disfrute.

De este modo, con el objetivo de analizar el efecto del disfrute en el desarrollo de actitudes y creencias idealizadas de la guerra, se optó por emplear la técnica de análisis de mediación considerando la condición experimental como variable independiente, cada uno de los ítems 16 actitudinales en su medida post-test como variable dependiente, e incluyendo las medidas pre-test correspondientes a cada uno de ellos como covariables. Concretamente, se aplicó el modelo número 4 de mediación simple propuesto por Hayes (2018), cuyo diagrama estadístico del modelo utilizado puede observarse en la siguiente Figura 58:

Figura 58. Diagrama del Modelo 4 PROCESS



Fuente: elaboración propia

²⁵ Cabe recordar que en el caso del ítem número 5, aunque también se aprecian diferencias estadísticamente significativas, dicho hallazgo no puede considerarse como relevante al no haberse demostrado la equivalencia de los grupos experimentales en dicho ítem, tal y como se mencionaba en epígrafes anteriores del presente apartado.

Para realizar el análisis de mediación se hizo uso del programa estadístico SPSS Statistics v.21 junto con la macro PROCESS v3.3 desarrollada por Hayes (2018), con un muestreo por *bootstrapping* de 10000 interacciones y un nivel de significación a un nivel de confianza del 90%. Los resultados de los efectos indirectos de la variable independiente (condición experimental) sobre la actitud hacia la guerra (Post-test) pueden observarse en la Tabla 22 y la Tabla 23.²⁶

Tabla 22. Efectos indirectos de la condición experimental en la Actitud hacia la guerra (Post-test) a través del Disfrute (modelos de mediación simple, modelo 4 con PROCESS para SPSS) (ítems 1-8)

Actitud hacia la guerra (Post-test)	B	Boot SE	Boot 90% IC
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	.0689	.0803	[-.0465, .2073]
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	-.1349	.1327	[-.3633, .0546]
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	.0276	.0930	[-.1097, .1938]
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	-.1350	.0859	[-.2737, .0025]
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	.0557	.1596	[-.2468, .2739]
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.	-.3462	.2109	[-.7489, -.0667]
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	.0643	.1088	[-.0899, .2610]
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	-.0059	.1045	[-.1849, .1597]

N = 70

Fuente: elaboración propia

²⁶ La variable independiente fue codificada con los valores 0 = videojuego sin desconexión moral o condición Humanizada y 1 = videojuego con desconexión moral o condición Deshumanizada. Se considera que un efecto indirecto es estadísticamente significativo si el intervalo de confianza establecido (IC al 90%) no incluye el valor 0. Si el valor 0 está incluido en dicho intervalo de confianza no se puede rechazar la hipótesis nula que plantea que el efecto indirecto es igual a 0, es decir, que no existe asociación entre las variables implicadas (Hayes, 2018). En la tabla se muestran los coeficientes de regresión no estandarizados (B). Los efectos indirectos estadísticamente significativos se marcan en negrita.

Tabla 23. Efectos indirectos de la condición experimental en la Actitud hacia la guerra (Post-test) a través del Disfrute (modelos de mediación simple, modelo 4 con PROCESS para SPSS) (ítems 9-16)

Actitud hacia la guerra (Post-test)	B	Boot SE	Boot 90% IC
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.	-.0087	.1327	[-.1843, .2498]
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	.0533	.1314	[-.1500, .2792]
11. Considero que Sí es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	-.1171	.1041	[-.2974, .0351]
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	-.0708	.1149	[-.3094, .0568]
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	-.2265	.1438	[-.4917, -.0323]
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	-.0173	.1533	[-.3049, .1961]
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	-.0578	.0887	[-.2029, .0897]
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	-.0233	.0988	[-.2255, .0894]

N = 70

Fuente: elaboración propia

Tal y como muestran los resultados del análisis de mediación simple, se detectó la presencia de efectos indirectos estadísticamente significativos de la variable independiente sobre tres de los ítems actitudinales post-test a través del papel mediador del disfrute. Concretamente, dicho efecto se manifestó en el caso del número 6 (“estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra”) y el número 13 (“en la guerra hay más bajas de soldados que de civiles”). En ambos casos, dicho efecto indirecto presentó valores negativos, lo cual implica la condición experimental Deshumanizada produjo un mayor disfrute de la experiencia de juego (tal y como se reflejaba anteriormente en la Tabla 19), y a través de dicho incremento del disfrute los participantes se mostraron menos de acuerdo con las afirmaciones presentes en dichos ítems que antes de someterse a la sesión experimental. En otras palabras, cuanto más disfrutaron jugando a un videojuego bélico gracias a la presencia de mecanismos de desconexión moral, menos capaces se consideraron de manejar un arma de fuego en una batalla y más conscientes de los riesgos que asume la población civil en un escenario de guerra.

Los datos obtenidos permiten establecer dos conclusiones fundamentales sobre la hipótesis 3 planteada anteriormente. En primer lugar, cabe destacar el hecho que el efecto indirecto de la variable independiente a través del disfrute no se manifestó en la mayoría de los ítems actitudinales, siendo solo estadísticamente significativo en unos pocos casos. De esta manera, el modelo propuesto tan solo encuentra apoyo empírico de forma minoritaria, lo que no permite en consecuencia defender de forma categórica la validez de la hipótesis propuesta. En segundo lugar, en aquellos aspectos de la visión banalizada en los que sí se observaron los resultados significativos, estos estuvieron vinculados a valores negativos. Es decir, el disfrute sí parece tener un papel mediador relevante en la manifestación de una determinada actitud hacia la guerra por parte de los participantes del estudio, pero generando un mayor grado de desacuerdo con los ítems que reflejan una visión banalizada de la guerra en lugar de fomentar una visión de los conflictos bélicos más idealizada, tal y como se esperaba.

8.3.6. Efecto moderador del Realismo percibido sobre el Disfrute (Hipótesis 4)

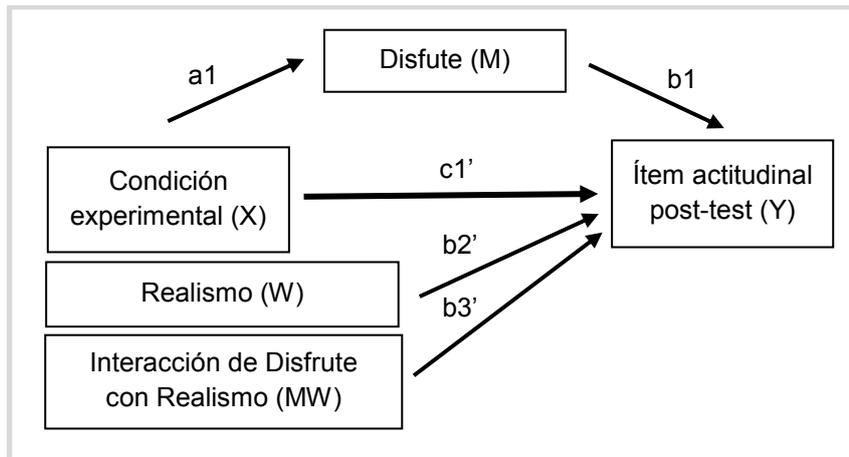
Continuando en la línea de la hipótesis 3, en cuarto y último lugar se planteó que el realismo percibido de un videojuego ejercería como moderador en el efecto del disfrute sobre la actitud hacia los conflictos bélicos. Es decir, en la medida en la que un videojuego fuese considerado como realista por parte de los participantes, mayor sería el efecto de disfrutar de la experiencia de juego en el desarrollo de una visión más banalizada de la guerra.

Para contrastar la validez de esta premisa, se recurrió al análisis de mediación moderada, ejerciendo como variable independiente la condición experimental, las medidas post-test de cada uno de los 16 ítems (incluyendo, de nuevo, las medidas pre-test como covariables) como variable dependiente, el disfrute como mediador y el realismo percibido como moderador del efecto de este último. Dicho planteamiento se corresponde con el modelo 14 establecido por Hayes (2018), representado en forma de diagrama estadístico en la figura 59.

De nuevo, el tratamiento de los datos se realizó mediante la macro PROCESS v3.3 desarrollada por Hayes (2018) integrada en el programa estadístico SPSS Statistics v.21, empleando un muestreo por *bootstrapping* de 10000 interacciones y un nivel de significación a un nivel de confianza del 90%. Los resultados del análisis de mediación moderada pueden consultarse de manera detallada en las tablas 24 y 25²⁷.

²⁷ La variable independiente fue codificada con los valores 0 = videojuego sin desconexión moral o visión humanizada y 1 = videojuego con desconexión moral. Se considera que un efecto indirecto condicional es estadísticamente significativo si el intervalo de confianza establecido (IC al 90%) no incluye el valor 0. Si el valor 0 está incluido en dicho intervalo de confianza no se puede rechazar la hipótesis nula que plantea que el efecto indirecto es igual a 0, es decir, que no existe asociación entre las variables implicadas (Hayes, 2018). En la tabla se muestran los coeficientes de regresión no estandarizados (B). Los efectos indirectos condicionales estadísticamente significativos se marcan en negrita. IMM = índice de mediación moderado, que mide la relación lineal entre la variable moderadora (realismo) y el efecto indirecto.

Figura 59. Diagrama del Modelo 14 PROCESS



Fuente: elaboración propia

Los resultados del análisis de mediación moderada arrojan datos en la misma línea a los hallados en el análisis de mediación simple, manifestándose el efecto condicional indirecto de la variable independiente sobre la dependiente solo en unos pocos ítems, dos de los cuales son una vez más el ítem número 6 y el número 13. En ambos existe un efecto estadísticamente significativo de la variable independiente a través del disfrute sobre el cambio actitudinal, moderado a su vez por el realismo percibido cuando dicha variable asume valores bajos y medios. De nuevo, el efecto adquiere un valor negativo, lo que se sitúa en consonancia con lo observado anteriormente. Sin embargo, los datos también reflejaron un efecto significativo en el ítem número 16 (“la mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.”) de la variable independiente mediada por el disfrute a través del papel moderador del realismo, cuando éste asume valores altos.

De forma similar a los casos anteriormente mencionados, dicho efecto presenta valores negativos, lo cual permite interpretar que los participantes expuestos a la condición Deshumanizada experimentaron un mayor disfrute, y dicho incremento produjo una visión menos maniquea y simplista del estallido de un conflicto bélico, si bien solo en aquellos casos que también percibieron el videojuego como realista.

No obstante, el hallazgo quizás más destacable se encuentra en la aparición de un efecto indirecto condicional en el ítem número 7 (“creo que sería un/a buen/a estratega”). En dicho ítem, el efecto condicional de la variable independiente sobre el cambio actitudinal (a través de un incremento del disfrute) asume un valor positivo estadísticamente significativo en valores altos de realismo percibido. Esto permite interpretar que los participantes que jugaron a un videojuego bélico con presencia de mecanismos de desconexión moral que repercutieron en un mayor disfrute, y además consideraron dicho videojuego como un reflejo fiable de la realidad, estimaron en mayor medida su capacidad estratégica y de comandancia de un ejército.

Tabla 24. Efectos indirectos condicionales de la condición experimental en la Actitud hacia la guerra (Índice Diferencia) a través del Disfrute e incluyendo el Realismo percibido como moderador (modelos de mediación moderada, modelo 14 con PROCESS para SPSS). Ítems 1-8.

Actitud hacia la guerra (Índice Diferencial)	Moderador	B	Boot SE	Boot 90% IC	IMM [90% CI]
1. Cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.	Realismo bajo	.0352	.1178	[-.1308, .2370]	
	Realismo medio	.0611	.0942	[-.0707, .2240]	[-.0610, .1067]
	Realismo alto	.1131	.1220	[-.0645, .3178]	
2. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos merecen el mismo trato que cualquier otro soldado (recodificada)	Realismo bajo	-.1822	.1889	[-.4929, .1028]	
	Realismo medio	-.1461	.1554	[-.3992, .0906]	[-.0674, .1392]
	Realismo alto	-.0738	.1593	[-.3325, .1865]	
3. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad (recodificada)	Realismo bajo	-.0182	.1658	[-.3229, .2123]	
	Realismo medio	-.0125	.1237	[-.2076, .1967]	[-.0474, .1412]
	Realismo alto	.0739	.1090	[-.0797, .2694]	
4. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven (recodificada)	Realismo bajo	-.1954	.1271	[-.3823, .0323]	
	Realismo medio	-.1548	.1001	[-.3094, .0179]	[-.0324, .0952]
	Realismo alto	-.0736	.0826	[-.2128, .0507]	
5. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir (recodificada)	Realismo bajo	.2256	.2513	[-.3128, .5046]	
	Realismo medio	.1059	.1869	[-.2883, .3206]	[-.2373, .0546]
	Realismo alto	-.1336	.1605	[-.4184, .0986]	
6. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra	Realismo bajo	-.3597	.2747	[-.9560, -.0809]	
	Realismo medio	-.3515	.2357	[-.8302, -.0730]	[-.0962, .1881]
	Realismo alto	-.3350	.2478	[-.7708, .0452]	
7. Creo que sería un/a buen/a estratega.	Realismo bajo	-.1066	.1620	[-.4648, .0366]	
	Realismo medio	.0060	.1110	[-.2248, .1377]	[.0207, .2847]
	Realismo alto	.2313	.1561	[.0305, .5253]	
8. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.	Realismo bajo	-.1089	.1694	[-.4877, .0297]	
	Realismo medio	-.0357	.1277	[-.3072, .1008]	[-.0069, .2252]
	Realismo alto	.1106	.1543	[-.1155, .3833]	

N = 70

Fuente: elaboración propia

Tabla 25. Efectos indirectos condicionales de la condición experimental en la Actitud hacia la guerra (Índice Diferencia) a través del Disfrute e incluyendo el Realismo percibido como moderador (modelos de mediación moderada, modelo 14 con PROCESS para SPSS). Ítems 9-16

Actitud hacia la guerra (Índice Diferencial)	Moderador	B	Boot SE	Boot 90% IC	IMM [90% CI]
9. De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa.	Realismo bajo	.0251	.2651	[-.1791, .6447]	[-.2229, .0591]
	Realismo medio	.0085	.1933	[-.1609, .4494]	
	Realismo alto	-.0248	.1370	[-.2484, .2050]	
10. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.	Realismo bajo	-.0422	.1943	[-.4245, .1987]	[-.0309, .2068]
	Realismo medio	.0228	.1524	[-.2598, .2354]	
	Realismo alto	.1528	.1654	[-.1035, .4318]	
11. Considero que Sí es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.	Realismo bajo	-.1395	.1744	[-.4641, .0768]	[-.0620, .0987]
	Realismo medio	-.1276	.1388	[-.3843, .0488]	
	Realismo alto	-.1038	.1062	[-.2848, .0541]	
12. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad (recodificada)	Realismo bajo	-.0088	.1634	[-.3870, .1338]	[-.1100, .0716]
	Realismo medio	-.0511	.1294	[-.3456, .0678]	
	Realismo alto	-.1359	.1233	[-.3643, .0328]	
13. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	Realismo bajo	-.3448	.2357	[-.8392, -.0893]	[-.0061, .2514]
	Realismo medio	-.3652	.1799	[-.6400, -.0612]	
	Realismo alto	-.1060	.1631	[-.3995, .1376]	
14. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.	Realismo bajo	.1190	.1701	[-.1016, .4363]	[-.2487, .0260]
	Realismo medio	.0298	.1445	[-.1934, .2719]	
	Realismo alto	-.1485	.2275	[-.5491, .1855]	
15. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	Realismo bajo	-.0890	.1534	[-.2581, .2364]	[-.0875, .0752]
	Realismo medio	-.0697	.1177	[-.2182, .1649]	
	Realismo alto	-.0313	.0977	[-.1908, .1258]	
16. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	Realismo bajo	.1272	.1226	[-.0410, .3400]	[-.2045, -.0162]
	Realismo medio	.0252	.0691	[-.1347, .1776]	
	Realismo alto	-.1790	.1333	[-.4279, -.0037]	

N = 70

Fuente: elaboración propia

En suma la hipótesis 4 propuesta con anterioridad recibe apoyo empírico respecto al papel determinante del realismo percibido como moderador del cambio actitudinal, si bien dicho fenómeno tan solo se observa de forma estadísticamente significativa en unos pocos ítems y por tanto no puede afirmarse de manera rotunda la validez del modelo planteado. Además, de igual manera que ocurre en el contraste de la hipótesis 3, el efecto producido por la exposición a un videojuego Deshumanizado en el que se experimenta mayor disfrute reduce el grado de acuerdo con ítems que reflejan una visión banalizada de la guerra, lo cual no se corresponde con lo esperado. Cabe destacar la excepción del ítem número 7, en cuyo caso el modelo propuesto en el presente estudio sí parece explicar adecuadamente la manifestación de una actitud por parte de los participantes cercana a una posición más idealizada los enfrentamientos armados.

8.4. Discusión

En términos generales, la presente investigación ha puesto de manifiesto cómo determinados aspectos y características de la representación de la guerra y la violencia en los videojuegos de género bélico pueden condicionar no solo la experiencia de juego de los usuarios de esta clase de ocio, sino también el impacto sobre sus actitudes y creencias hacia un fenómeno social tan complejo como es la guerra.

En primer lugar, tal y como se planteaba en la primera de las hipótesis que vertebraron el Estudio 3 se pudo comprobar que la manipulación experimental basada en la presencia o ausencia de ciertos mecanismos de desconexión moral tuvo un efecto significativo sobre el disfrute del videojuego bélico empleado por parte de los participantes. En concreto, aquellos que fueron expuestos a la condición experimental o Deshumanizada en la que se representaba a los personajes del juego de manera *objetivizada* y estereotipada, a la par que se invisibilizaban las consecuencias negativas y los daños derivados de los enfrentamientos, mostraron un mayor disfrute en comparación con los participantes que fueron asignados a la condición control o Humanizada, carente de dichas características. Sin embargo, esta manipulación no pareció ejercer un efecto significativo directo sobre el cambio actitudinal relativo al desarrollo de una visión más banalizada de la guerra, contradiciendo así la premisa establecida en la segunda de las hipótesis.

No obstante, un análisis más detallado de la influencia de la variable independiente sobre la actitud a través del papel mediador del disfrute y moderador y del realismo percibido (planteados en las hipótesis 3 y 4, respectivamente) señaló la existencia de efectos indirectos significativos que, si bien fueron proporcionalmente minoritarios y tan solo observables en algunas variables, si permiten afirmar la existencia de una relación entre dichos elementos. De este modo, en algunos de los ítems de cambio actitudinal los datos empíricos indicaron que un mayor disfrute de la experiencia de juego,

se asoció con una modificación de la percepción de los conflictos armados. Este efecto, además, se produjo en mayor medida entre los participantes que percibieron el videojuego como menos realista, lo cual contravino lo inicialmente hipotetizado.

En contrapartida, el modelo teórico propuesto sí se ajustó de la manera esperada en torno a uno de los ítems, concretamente el ítem número 7. Este hallazgo, aunque aislado, permite no descartar de forma categórica el planteamiento que vertebró el presente Estudio 3, ya que aunque de manera modesta apunta hacia la existencia de una relación subyacente entre los mecanismos de desconexión moral, el disfrute, el realismo percibido y el cambio actitudinal.

8.5. Conclusiones

El presente Estudio 3 ha supuesto un intento de abordar, desde una perspectiva experimental, el estudio de los diferentes mecanismos que de manera conjunta pueden determinar la influencia en la representación de la guerra presente en los videojuegos en las actitudes de los jugadores hacia este objeto social, indagando en la interacción tanto de los diferentes mecanismos de desconexión moral, como la importancia de otros elementos más generalistas susceptibles de ser observados en esta clase de ocio. Así, se planteaba como idea central poner en valor la faceta lúdica como herramienta de entretenimiento de los videojuegos como uno de los factores que, precisamente, pueden transmitir una visión más amable, atrayente y banalizada de los conflictos bélicos, al ser percibidos éstos como una suerte de experiencia estimulante y enriquecedora en la que se eclipsan sus facetas más oscuras y terribles.

Así, los resultados permiten argumentar, en la línea de los hallazgos de autores como Hartmann y Vorderer (2010), Hartman et al. (2010) y Lin (2011), que la presencia de ciertos mecanismos de desconexión moral identificados por Bandura (1999, 2002) tienen la capacidad de reducir los sentimientos negativos que la presencia de contenidos violentos puede despertar en los jugadores, potenciando en contraposición el disfrute de esta clase de ocio audiovisual. Asimismo, dicho disfrute (o su ausencia) puede jugar un papel clave en un efecto de cultivo de los videojuegos bélicos en su audiencia, ejerciendo como catalizador de una determinada representación de la guerra que puede decantarse tanto hacia una visión banalizada de la misma como hacia la toma de conciencia de las implicaciones que acarrea, especialmente en los casos en los que lo observado en esta clase de productos de ocio sea considerado como un referente fiable (Galloway, 2004). Incluso solo a través de una partida breve de 45 minutos aproximadamente, la reinterpretación de una realidad como es la de un conflicto armado, presumiblemente ajena para una persona residente hoy en día en España, ha sido susceptible de verse influenciada, lo cual indica que los videojuegos pueden tener un potencial mayor del que se les presupone como transmisores de significados. Además, en ambos casos

excepcionales el disfrute y la percepción de realismo han influido de manera reseñable, por lo que a pesar de lo poco concluyente de los resultados, sí se intuye la presencia de una serie de procesos que merecen ser analizados en mayor detalle en el futuro.

8.5.1. Limitaciones y aplicaciones.

Continuando con la línea de lo anteriormente expuesto, el presente Estudio 3 posee evidentes limitaciones. La primera de ellas radica precisamente en la dificultad de obtener unos datos sólidos y generalizables únicamente apoyándose en los resultados hallados en un diseño experimental relativamente superficial y breve. A través de esta investigación no es posible – ni se pretende– establecer conclusiones tajantes sobre la influencia en sus usuarios de esta clase de ocio, pero sí plantear la posibilidad de perfilar esta línea de investigación como prometedora en el campo de los *game studies*. Es todavía necesario ampliar la investigación empírica de carácter experimental, con el fin de profundizar en el estudio de cómo esta clase de procesos de cambio actitudinal pueden magnificarse si se produce una exposición continuada y frecuente a los videojuegos bélicos (pues cabe señalar que la mayoría de los participantes eran jugadores inexpertos). En consecuencia, de cara al futuro se plantea como objetivos el desarrollo de nuevas investigaciones, empleando por ejemplo un diseño longitudinal que monitorice los progresivos cambios de actitud, o extendiendo el análisis a otros géneros de videojuegos más allá de los títulos bélicos.

Como segunda limitación principal, y tal y como se comentaba en epígrafe dedicado al diseño de investigación, en el presente Estudio 3 tan solo se han manipulado los mecanismos de desconexión moral relacionados con la deshumanización, la atribución de culpa y la minimización de consecuencias. Queda por tanto pendiente para trabajos futuros replicar el mismo estudio pero manipulando variables independientes diferentes, con el fin de tener una visión más amplia e integradora de la capacidad de cada uno de dichos mecanismos de condicionar la experiencia de juego de sus usuarios.

En tercer lugar, cabe subrayar el hecho de que en la presente investigación tan solo se ha hecho uso de un videojuego concreto, el cual posee sus propias características y atributos particulares que le diferencian del resto de títulos de género, y que por tanto son susceptibles de actuar como variables extrañas que en última instancia lleguen a influir en la replicabilidad de los resultados aquí expuestos. Tal y como indican Slater, Peter y Valkenburg (2016), es recomendable que los experimentos en el campo de los estudios en comunicación empleen muestras o conjuntos de mensajes para comprobar de una forma más fiable los posibles efectos atribuidos a la manipulación de las condiciones experimentales, de manera que se constate que los hallazgos relevantes se deban realmente a los supuestos planteados y no a la idiosincrasia particular de los materiales y formatos empleados en un determinado estudio.

Por último, es necesario también contextualizar el carácter modesto de esta investigación, al haber contado con una muestra de participantes relativamente pequeña que hace cuestionable en su extrapolación a un fenómeno general. Del mismo modo, los materiales utilizados están siempre sometidos a posibles mejoras en su diseño y aplicación, algo que solo se consigue a través de su sistemática puesta a prueba en diferentes replicas y su aplicación a poblaciones mayores.

En definitiva, el Estudio 3 resulta útil como primer acercamiento a un objeto de estudio que todavía se encuentra en una fase temprana y que generalmente recibe menor atención por parte de la comunidad académica, permitiendo si no aportar datos esclarecedores, al menos sugerir futuras líneas de investigación.

Capítulo 9

Conclusiones y discusión general

9.1. Valoración general

En la presente tesis doctoral se ha tomado como objetivo fundamental abordar el estudio de la banalización de la guerra en los videojuegos. Esto es, analizar y desgranar en qué medida esta clase de ocio audiovisual puede estar impregnado de una visión idealizada, sesgada, amable y atractiva de los conflictos bélicos, basada en una concepción de esta clase de fenómenos sociales muy alejada de la realidad más cruda y traumática para aquellos que realmente la sufren en su vida cotidiana.

La guerra es, por definición, una de las mayores manifestaciones de la violencia que los humanos son capaces de cometer contra sus semejantes. Supone el enfrentamiento durante largos periodos de tiempo de grandes grupos de personas, empleando todos los medios a su disposición para causar el mayor daño posible a sus antagonistas y, en la mayoría de los casos, arrasando con territorios y poblaciones hasta sumirlas en la miseria. Es, a su vez, una de las mayores empresas colectivas que una sociedad puede afrontar, dada la compleja organización que implica (como bien ejemplifican las jerarquías militares), el esfuerzo económico y de explotación de recursos que se requiere en la fabricación de armamento y sistemas de defensa, o la puesta en riesgo de generaciones enteras por objetivos que no siempre pueden merecer tal precio. Todo ello para doblegar o incluso eliminar a un enemigo que, en última instancia, no deja de ser un igual para aquellos que le combaten.

Y, paradójicamente, diariamente millones de personas juegan voluntariamente a la guerra desde la comodidad de sus hogares, simulando ser soldados y comandantes inmersos en una batalla donde la violencia es la única alternativa posible para alcanzar la victoria, o donde no se duda un instante en exterminar naciones ficticias enteras con tal de construir un imperio virtual que domine al resto de pueblos. Todo ello, como medio de entretenimiento y ocio, como un espacio donde divertirse y evadirse de los problemas cotidianos. En las ciencias sociales, especialmente desde disciplinas como la psicología social y las teorías de la comunicación, es obligado preguntarse cómo es posible que esto suceda. Por un lado, qué clase de procesos psicológicos convierten a la violencia en una forma de entretenimiento; por otro, dónde queda la frontera entre el acto de “jugar” o simular comportarse de forma violenta y la normalización de la violencia como algo bueno, legítimo y deseable.

Desde la aparición y popularización de los videojuegos, la comunidad científica ha intentado arrojar luz sobre estas cuestiones, tal y como se ha desarrollado ampliamente en los primeros capítulos de la presente tesis doctoral. Sin embargo, aún a día de hoy el consenso sobre el papel nocivo de los videojuegos en su público sigue sin llegar, siendo todavía objeto de debate entre la comunidad académica pese al ingente volumen de literatura dedicada al respecto. Según se ha argumentado en varias ocasiones a lo largo de estas líneas, quizás esta dificultad para llegar a conclusiones sólidas requiera de un cambio de paradigma en el estudio de los videojuegos. Dicho paradigma debe estar basado en una concepción diferente que ponga en valor el estudio, no de las conductas específicas que se realizan dentro de un entorno virtual, sino del contenido más abstracto, cultural y narrativo que motiva dichas conductas. En otras palabras, considerar que lo importante no es el hecho de disparar un arma en un videojuego, sino contra *quién* se dispara y *por qué* se dispara.

Partiendo de esta premisa, en los capítulos 3 y 4 de la presente tesis doctoral se ha tratado de defender una perspectiva que nace tanto de la psicología social como de las teorías de la comunicación. Dicha perspectiva pasa por considerar los videojuegos como un entorno social más, con sus propios mecanismos de presión sobre la conducta vinculados al contexto inmediato, los cuales pueden llevar a las personas a realizar actos que contradigan sus propias convicciones morales y formas de actuar en su vida normal. Recuperando la metáfora empleada al inicio de este manuscrito, los videojuegos pueden entenderse como una obra de teatro en la que sus participantes dejan de lado sus identidades cotidianas para convertirse en meros personajes de ficción que responden a las exigencias del guion; en consecuencia, son capaces de comportarse de manera extraña y muy distinta a su comportamiento ordinario, llegando incluso a realizar acciones que chocan frontalmente con sus valores y creencias si la representación en la que actúan así lo requiere. Sin embargo, cuando la obra acaba y el telón cae, el personaje se abandona y se regresa a la antigua identidad. Lo relevante, por tanto, no es estudiar qué clase de actos ha cometido una persona bajo el rol de un personaje, sino cómo ha conseguido el director de teatro convencerle para que los llevara a cabo.

A este respecto, en la presente tesis doctoral se ha propuesto la Teoría de la Desconexión moral de Bandura et al. (1996) y Bandura (1999, 2002) como marco teórico que aglutina e integra esos mecanismos presentes en el contexto inmediato capaces de influir a corto y medio plazo en la conducta y la forma de pensar de un individuo. Así, se ha profundizado en conceptos como la deshumanización, el anonimato, el desplazamiento de la responsabilidad o la minimización de las consecuencias a través de los trabajos de autores como Diener (1976), Bar-Tal (1990), Reicher et al. (1995), Leyens et al. (2001, 2003), Haslam (2006), Zimbardo (2008), y un largo etcétera, y se ha argumentado su posible presencia en el mundo de los videojuegos como facilitadores de la violencia dentro de un entorno virtual, coincidiendo con las tesis de autores como Klimmt et al. (2006), Harmann et al (2010a, 2010b) o Lin, (2011), entre otros.

Pero también se ha considerado especialmente la legitimación del conflicto bélico en los videojuegos a través de la justificación moral como catalizador de la violencia, manifestada mediante toda clase de discursos ideológicos, representaciones culturales y reinterpretaciones sesgadas de la realidad, tal y como ilustran los trabajos de numerosos investigadores, entre los que cabe citar a Hess (2007), Lizardi, (2008), Gagnon (2010), Breuer et al. (2012), Bellmunt (2012), Payne (2012), Wackerfuss (2013), Rodríguez Serrano (2014a, 2014b), Voohrees (2014), Champan (2016), Ford (2016) o Pöttsch y Šisler (2016), por mencionar algunos ejemplos.

Gracias a la inestimable aportación de estos autores, amén de muchos más, se ha construido la principal idea o hipótesis que vertebra la presente tesis doctoral. Dicha idea es la siguiente: es precisamente a través de estos elementos banalizadores de la violencia y de los conflictos como se puede llegar a difuminar la fina línea que permite a una persona diferenciar entre qué forma parte de un juego y qué forma parte de la vida real.

Así, partiendo del concepto de representación social como antesala de la actitud, se tomó a modo de segundo pilar conceptual la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976), desde la cual se argumentó que una exposición prolongada a esta clase de mecanismos banalizadores y legitimadores de la violencia y la guerra puede llegar a permear en la visión sobre la realidad social, en consonancia con lo propuesto por investigadores como Van Mierlo et al. (2004), Williams (2006) y Festl et al. (2013). Dicha visión, además, es susceptible de estructurarse a partir de los elementos contemplados en la ya mencionada Teoría de la Desconexión Moral (Bandura, 1999, 2002), recogiendo las propuestas realizadas por McAlister (2001), Eckstein y Sparr (2005), McAlister et al. (2006) o Aquino et al., (2007) en el estudio de la actitud hacia la guerra de forma más general.

9.1.1. Resumen de los resultados obtenidos

Para dar respuesta a las cuestiones anteriormente planteadas y dotar de solidez empírica la argumentación y defensa de las ideas que en la presente tesis doctoral se sostienen, se procedió a la realización de tres estudios interrelacionados.

En el primero de ellos el objetivo principal fue lograr una imagen nítida y real del tipo de representaciones sociales de la guerra que imperan en los videojuegos del género bélico. Dicho objetivo se justificaba en la necesidad de contar con una base empírica y objetiva sobre la que poder argumentar la existencia de posibles influencias; es decir, para afirmar que los jugadores habituales manifiestan determinadas actitudes hacia la guerra debido a la influencia de los productos culturales que consumen, es preciso previamente demostrar que dichos productos efectivamente transmiten las representaciones de los conflictos bélicos que se les atribuyen.

Se realizó un exhaustivo análisis de contenido de los 62 videojuegos bélicos más populares en España, estructurando el estudio de la representación de la guerra a través de un total de 38 variables basadas en los principios de la Teoría de la Desconexión Moral de Bandura (1999, 2002). Se contó, además, con la inestimable colaboración de un grupo de siete codificadores independientes, quienes mediante el visionado de diferentes clips de vídeo de partidas reales (llamados comúnmente *gameplays*), analizaron cada uno de los videojuegos antes mencionados. El alto grado de consenso entre ellos permitió la obtención de una base de datos sólida que facilitó, a su vez, el análisis de frecuencias como metodología elegida.

Los resultados mostraron que en los videojuegos bélicos predominan los mecanismos de desconexión moral de deshumanización, atribución de culpa, minimización de consecuencias, justificación moral y comparación ventajosa. Por el contrario, hay una marcada ausencia de mecanismos como la difusión de la responsabilidad o el uso de eufemismos. De dicha distribución, además, se pudo concluir que la representación de la guerra más habitual es la que la describe como una experiencia peligrosa pero a la vez épica y estimulante. A su vez, los combatientes participan de forma voluntaria, asumiendo la responsabilidad de sus actos en la defensa de causas nobles contra unos enemigos descritos de forma reduccionista y maniquea, sin que la población civil o las motivaciones económicas y territoriales se vean involucradas.

En segundo lugar, se desarrolló una investigación de carácter comparativo y correlacional; bajo el paradigma de la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976) se pretendió comprobar la existencia de una asociación entre el consumo de videojuegos bélicos y una visión banalizada de la guerra. Para ello, se elaboró una escala *ad hoc* de ítems de carácter actitudinal con la intención de reflejar los hallazgos del primer estudio, de manera que fuese posible su extrapolación y consecuente comparación. A continuación, se encuestó a 172 personas sobre su percepción de los conflictos bélicos empleando dichos ítems actitudinales, recogiendo además datos sobre el consumo habitual de videojuegos con el objetivo de establecer posibles relaciones entre ambos conjuntos de variables.

Los resultados, obtenidos a través del análisis de correlación, mostraron la existencia de paralelismos significativos entre la actitud hacia los conflictos armados de los jugadores habituales y la representación de los mismos en los videojuegos bélicos. Dichos paralelismos se relacionaron fundamentalmente con la justificación del uso de la violencia en el contexto de una guerra, la asunción personal de responsabilidades por los actos cometidos en combate así como la participación voluntaria motivada por razones morales e ideológicas, y una sobreestimación de la capacidad de supervivencia en el caso de participar activamente en un enfrentamiento militar.

En tercer y último lugar, con la intención de analizar en mayor profundidad las conclusiones obtenidas en el estudio anterior, se realizó un estudio de carácter experimental. En él, el objetivo fundamental fue intentar replicar en laboratorio un posible efecto de cultivo, emplazando a una muestra de 70 participantes a jugar a un videojuego

bélico para comprobar si la exposición al mismo revertía en cambios actitudinales respecto a la guerra. Se manipuló la presencia de mecanismos de desconexión moral observables en los personajes enemigos de los videojuegos (deshumanización, atribución de culpa y minimización de consecuencias) generando dos condiciones experimentales diferentes, y se hipotetizó que en aquella en la que dichos mecanismos estuviesen presentes, los cambios actitudinales serían mayores. Asimismo, también se analizó el papel de la percepción del videojuego como realista (en términos de ser capaz de reflejar adecuadamente la realidad) y del disfrute de la experiencia de juego. Ambos fueron considerados como posibles potenciadores del cambio actitudinal, ejerciendo respectivamente como moderadores y mediadores del efecto de los mecanismos de desconexión moral. Para medir el cambio en la actitud hacia la guerra, se emplearon medidas pre-test y post-test para los mismos ítems utilizados en el Estudio 2.

Los resultados (analizados a través del estudio de la correlación y regresión bajo el modelo de la mediación simple y la mediación moderada) mostraron la existencia de un efecto significativo de la presencia de mecanismos de desconexión moral sobre el disfrute de la experiencia de juego. No obstante, los mismos resultados no fueron tan concluyentes a la hora de defender la existencia de un efecto de cultivo observable en laboratorio, dado que en varios ítems no se observó ningún cambio actitudinal significativo tras la exposición experimental. Aun así, los hallazgos obtenidos apuntaron hacia la existencia de una capacidad significativa de los videojuegos bélicos de influir en sus usuarios (a través de un incremento del disfrute), bajo ciertas circunstancias y en aspectos determinados de la representación de los conflictos armados cuando dicha representación es considerada por los jugadores como un reflejo fidedigno de la realidad bélica.

9.1.2. Limitaciones y futuras líneas de investigación

Los hallazgos de la presente tesis doctoral presentan varias limitaciones que deben ser consideradas:

La primera de ellas hace referencia a que los datos empleados para la realización de los diferentes estudios corresponden a muestras relativamente pequeñas, así como circunscritas únicamente al ámbito español. Por tanto, la extrapolación de los resultados expuestos con anterioridad deben ser siempre tomados de manera cautelosa, considerando en todo momento su alcance limitado y los posibles sesgos derivados del tamaño y técnicas de muestreo utilizadas. De ello se desprende la necesidad de establecer nuevas líneas de investigación a este respecto, centradas en ampliar en el futuro la evidencia empírica a muestras más heterogéneas para afianzar las conclusiones defendidas en los epígrafes anteriores.

La segunda de las limitaciones reside en que muchos de los materiales empleados han sido elaborados de forma *ad hoc* para los objetivos de los diferentes estudios. Aunque

en este hecho subyace la intención de aportar nuevas herramientas a disposición de la comunidad científica, especialmente en un campo de estudio que adolece en ocasiones de instrumentos estandarizados, cabe señalar que se requiere profundizar en el estudio de su fiabilidad, mediante la realización de pruebas de validez más extensas y la replicación de las investigaciones aquí descritas, con el fin de asegurar la adecuación de su uso. Por tanto, esto supone de nuevo una posible vía de estudio futura, planteándose la necesidad de ahondar en el perfeccionamiento de los instrumentos de medida utilizados en la presente tesis doctoral.

Por último, los resultados obtenidos en los Estudios 2 y 3, aunque considerados modestamente como relevantes, presentan varias lagunas en los hallazgos esperados, especialmente en el Estudio 3 donde los datos registrados fueron poco concluyentes y no permitieron una argumentación óptima de los postulados que en él se defendían. De hecho, tal y como se mencionaba expresamente en su diseño, es necesario realizar nuevos estudios manipulando los mecanismos de desconexión moral restantes, siendo ésta una línea de investigación futura prioritaria para poder considerar adecuadamente y de forma completa las conclusiones presentadas. Lamentablemente, tanto el espacio limitado como los recursos disponibles para la realización de la presente tesis doctoral no hicieron posible su realización, quedando pospuesta para el futuro cercano la subsanación de este hecho.

9.2. Contribuciones de la presente tesis doctoral

La presente tesis doctoral supone una profundización en un campo de estudio relativamente inexplorado, como es la influencia de los videojuegos en la construcción de actitudes, valores y creencias en el ámbito de los conflictos bélicos y enfrentamientos armados.

Si bien es posible encontrar artículos de investigación sobre la presencia de determinados discursos políticos, ideológicos y propagandísticos en esta clase de ocio audiovisual, la mayoría de ellos adoptan posturas preeminentemente teóricas o centradas en el estudio de caso de títulos concretos dentro del género bélico. Salvo reseñables excepciones (p.e., Breuer et al., 2012), existen a día de hoy pocos estudios empíricos que aporten una visión del estado de la cuestión en el ámbito de los videojuegos en su conjunto, a través de los cuales se pueda establecer un acercamiento hacia los contenidos narrativos que se transmiten de forma generalizada.

En el caso del contexto español, dicha carencia es especialmente marcada, lo cual resulta paradójico considerando la fuerte incidencia que los videojuegos tienen en nuestra sociedad. Además, son también infrecuentes las investigaciones que abordan el estudio de la influencia de esta clase de títulos en su audiencia desde una perspectiva basada no

en el nivel conductual, sino en su valor cultural y su relación con la construcción de determinados valores, creencias y actitudes. En este sentido, se considera que la presente tesis doctoral puede ser un modesto pero valioso aporte en el campo de los *game studies* desde el punto de vista de la psicología social y las teorías de la comunicación.

Por un lado, en el Estudio 1 mediante el uso del análisis de contenido se ofrece a la comunidad académica una descripción detallada de la representación de la guerra más frecuente en los videojuegos populares en España, empleando para ello el eje conceptual de la Teoría de la Desconexión Moral de Bandura (1999, 2002). Se ofrece así una “foto fija” del tipo de mensajes y discursos relacionados con la legitimación de la guerra a los que están actualmente expuestos los jugadores españoles, estructurados a partir de los diferentes mecanismos de desconexión moral. Conocer de manera fiable la presencia de determinados contenidos es un paso imprescindible para el estudio de la influencia de esta clase de ocio en sus usuarios; por ello la presente tesis doctoral tiene como primera contribución fundamental la intención de servir como marco empírico para otros autores.

Por otro lado, se defiende también la utilización de la Teoría de la Desconexión Moral (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999, 2002) en el estudio de la actitud hacia los conflictos armados en el contexto de los videojuegos, una línea de investigación relativamente poco considerada para trabajos de esta índole y que, no obstante, se ha revelado como de enorme utilidad tanto teórica como aplicada, tal y como manifiestan publicaciones recientes al respecto (p.e., Hartmann, 2017). Asimismo, en la presente tesis doctoral se pretende contribuir a la consolidación de la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976) como marco teórico de referencia en esta clase de investigaciones, teoría que si bien es cierto que goza de gran aceptación en los estudios sobre medios televisivos y cinematográficos, en el caso del trabajos que se centran en el estudio de los videojuegos se encuentra aún en una etapa temprana. Ello hace que cualquier aporte empírico respecto a su aplicabilidad adquiera especial relevancia a la hora de demostrar su validez y adecuación al campo de los *game studies*.

La conjunción de ambas teorías permite conformar un paradigma teórico novedoso en el estudio de la influencia de los videojuegos, siendo esta la segunda contribución fundamental de la presente tesis doctoral, especialmente en el ámbito teórico. El autor de estas líneas tan solo conoce de la existencia de otro estudio que utilice el mismo posicionamiento teórico basado conjuntamente en los aportes de Gebner et al. (1976) y Bandura (1999, 2002) en su aplicación al estudio de los videojuegos bélicos. Dicho trabajo, cuya autoría corresponde a los investigadores estadounidenses Hopp, Parrott y Wang (2018), fue recientemente publicado en septiembre de 2018 y por tanto en un momento en el que la presente tesis doctoral se encontraba en su fase final de elaboración.

La validez de dicha unión queda avalada por los resultados obtenidos en los Estudios 2 y 3, que indican la existencia de efectos de cultivo en los jugadores habituales en el desarrollo y manifestación de determinadas actitudes hacia la guerra. Dichos hallazgos son coherentes, además, con los obtenidos por Hopp et al. (2018) pese a que

los mencionados autores emplearon una metodología diferente. De esta forma, la propuesta teórica defendida en la presente tesis doctoral se perfila como una prometedora línea de investigación para futuros trabajos.

En tercer lugar, y no por ello menos importante, los Estudios 2 y 3 también suponen una contribución empírica humilde pero valiosa sobre los efectos de los videojuegos en los jugadores. La presencia, aunque esquiva, de cambios actitudinales observada en los participantes de ambos estudios abre la puerta a considerar que quizás el verdadero valor como agente de cambio de esta clase de ocio reside en sus aspectos más narratológicos y representacionales. Es decir, en lugar de perpetuar un debate relativamente estéril sobre el papel del consumo de videojuegos en la aparición de conductas violentas de forma descontextualizada, desde estas líneas se defiende la necesidad de centrarse en el estudio de su influencia en aspectos más latentes y subjetivos. A este respecto, la presente tesis doctoral busca aportar una perspectiva novedosa que ofrezca una tercera vía para abordar la problemática de los efectos nocivos de los videojuegos, poniendo el acento en la transmisión de determinados significados culturales a través de sus personajes, sus historias y sus escenarios como legitimadores de la conducta violenta, y no en la realización de la conducta en sí.

9.3. Consideraciones finales

A través de los diferentes capítulos y epígrafes de la presente tesis doctoral, se ha tratado de defender y demostrar que la banalización de la guerra en los videojuegos es un fenómeno que merece ser estudiado en profundidad, tanto en su prevalencia como en sus implicaciones para la sociedad.

Por un lado, se ha señalado como la representación de los conflictos bélicos como acontecimientos relativamente inocuos, legítimos, heroicos y – quizás lo más cuestionable– necesarios e inevitables no se reduce a unos pocos títulos aislados. Al contrario, esta visión amable e idealizada supone una característica intrínseca en el género, siendo precisamente esta desactivación de sus aspectos más controvertidos lo que permite su uso y disfrute masivo por parte del gran público. Los videojuegos bélicos transmiten deliberadamente (aunque probablemente sin que muchos de sus desarrolladores sean conscientes de ello) una visión de la guerra como algo atractivo y estimulante que sirve como reclamo ante los jugadores, entrelazando elementos ludológicos y narratológicos hasta formar un escenario virtual donde las personas pueden llegar a comportarse de maneras no normativas en su búsqueda de entretenimiento y evasión.

Por otro lado, se ha defendido que el principal efecto de los videojuegos en los jugadores no reside en su cualidad de entorno de aprendizaje de conductas violentas a sus

jugadores, hecho ampliamente debatido durante décadas en la comunidad académica. Por el contrario, su principal influencia puede encontrarse en su capacidad de penetrar en la visión de la realidad social de las personas, transmitiendo toda clase de creencias, valores o ideologías políticas que tengan un efecto mucho más profundo y difícil de valorar a simple vista.

Los videojuegos de género bélico son, por tanto, una potente herramienta, a veces no intencionada, de legitimación de la guerra y la violencia. Y solo comprendiendo en detalle los mecanismos que subyacen a su funcionamiento podrá alcanzarse un conocimiento completo tanto de sus posibles consecuencias como de la forma de neutralizarlas en los jugadores.

A estos efectos, la presente tesis doctoral se propone como una valiosa contribución, tanto a nivel teórico como empírico, para comprender el fenómeno de los videojuegos y su estrecha relación con sus usuarios. En ella, la comunidad científica puede encontrar la propuesta de un marco conceptual innovador, sustentado en la Teoría de la Desconexión Moral y la Teoría del Cultivo, que se perfila como una perspectiva prometedora y útil en el campo de los *game studies*. Pero también puede encontrar un total de tres investigaciones pioneras sobre la representación banalizada de la guerra en los videojuegos y la influencia en la actitud belicista de sus jugadores, ofreciendo nuevos hallazgos en un ámbito de estudio relativamente inexplorado y desconocido.

Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. London: JHU Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* 1(1).
- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes: Revista de arte, ciencia y tecnología*, 7, 4-15.
- Aarseth, E. y Calleja, G. (2015). The Word Game: The Ontology of an Undefinable Object. *Lecture delivered at Philosophy of Computer Games Conference 2009*, University of Oslo, Norway
- Acevedo, E. S., Sandoval, C. R., y Corredor, C. P. (2014). ¿Los videojuegos de acción benefician la atención o generan agresión?. *Revista de Estudios Cotidianos*, 2(2), 190-206.
- Adachi, P. J. C., y Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1(4), 259–274. DOI: 10.1037/a0024908
- Ajzen, I., y Fishbein, M. (1977). Attitude-behavior relations: A theoretical analysis and review of empirical research. *Psychological Bulletin*, 84(5), 888-918. DOI: 10.1037/0033-2909.84.5.888
- Ajzen, I., y Fishbein, M. (2005). The Influence of Attitudes on Behavior. En D. Albarracín, B. T. Johnson, y M. P. Zanna (Eds.), *The handbook of attitudes* (pp. 173-221). Mahwah, NJ, U.S.: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Anderson, J. (1983). Who really invented the video game? There was Bell, there was Edison, there was Fermi. And then there was Higinbotham. *Creative computing and video games*, 1(1), 1-8.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of adolescence*, 27(1), 113-122.
- Anderson, C. A., y Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. DOI: 10.1111/1467-9280.00366

- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., y Valentine, J. C. (2004). Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199–249. DOI:10.1016/s0065-2601(04)36004-1
- Anderson, C. A., y Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. DOI: 10.1037/0022-3514.78.4.772
- Anderson, C. A., y Ford, C. M. (1986). Affect of the game player: Short term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390–402. DOI: 10.1177/0146167286124002
- Anderson, C. A., y Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. *Aggressive Behavior*, 29(5), 423–429. DOI: 10.1002/ab.10042
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., y Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151-173. DOI: 10.1037/a0018251
- Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306–325. DOI: 10.1177/1046878105285604
- Appel, M., y Richter, T. (2007). Persuasive effects of fictional narratives increase over time. *Media Psychology*, 10, 113–134. DOI: 10.1080/15213260701301194
- Appel, M. (2008). Fictional narratives cultivate just-world beliefs. *Journal of Communication*, 58, 62–83.
- Aquino, K., Reed, A., Thau, S., & Freeman, D. (2007). A grotesque and dark beauty: How moral identity and mechanisms of moral disengagement influence cognitive and emotional reactions to war. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 385–392. DOI: 10.1016/j.jesp.2006.05.013
- ArenaNet (2005). *Guild Wars* [videojuego] [Microsoft Windows]. Washington: NCSoft.
- ArenaNet (2012). *Guild Wars 2* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. Washington: NCSoft.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2007.00374.x

Arsenault, D. (2014). Narratology. En M. J.P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 475-483. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2003). *Anuario ADESE 2003*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/anuario-memoria-2003.pdf>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2004). *Anuario ADESE 2004*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/anuario-memoria-2004.pdf>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2005). *Anuario ADESE 2005*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/anuario-memoria-2005.pdf>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2006). *Anuario ADESE 2006*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/anuario-memoria-2006.pdf>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2007). *Anuario ADESE 2007*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/anuario-memoria-2007.pdf/>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2008). *Anuario ADESE 2008*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/anuario-memoria-2008.pdf/>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2009). *Anuario 2009*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Anuario2009aDeSe.pdf>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2010). *Anuario 2010*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/ANUARIO2010.pdf>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). (2011). *Anuario de la Industria del Videojuego 2011*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/a11/>

- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2012). *Anuario 2012. Anuario de la Industria del Videojuego*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2013/04/ANUARIO_ADESE_2012.pdf
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2013). *Anuario 2013. Anuario de la Industria del Videojuego*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/ANUARIO_AEVI_2013.pdf
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2014). *Anuario 2014. Anuario de la Industria del Videojuego*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Anuario_AEVI_2014.pdf
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2015). *Anuario 2015. Anuario de la Industria del Videojuego*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/06/MEMORIA-ANUAL_2015_AEVI_-definitivo.pdf
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2016). *Anuario 2016. Anuario de la Industria del Videojuego*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO_AEVI_2016.pdf
- Asociación Española de Videojuegos (1 de noviembre de 2016). *Los videojuegos más vendidos*. Recuperado el 25 de noviembre de 2016, de Asociación Española de Videojuegos: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/los-videojuegos-mas-vendidos/>
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2017). *Anuario 2017. Anuario de la Industria del Videojuego*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf
- Atari Inc. (1972). *Pong* [videojuego] [recreativa]. New York: Atari Inc.
- Atari Inc. (1973). *Space Race* [videojuego] [recreativa]. New York: Atari Inc.
- Atari Inc. (1974). *Qwak!* [videojuego] [recreativa]. New York: Atari Inc.
- Atari Inc. (1976). *Breakout* [videojuego] [recreativa]. New York: Atari Inc.
- Atari Inc. (1980). *Battlezone* [videojuego] [Apple II, Atari 2600, Atari 8-bit, Atari ST, Commodore 64, PC booter, VIC-20 y ZX Spectrum]. New York: Atari Inc
- Atari Inc. y Cyan Engineering (1974). *Gran Trak 10* [videojuego] [recreativa]. New York: Atari Inc.
- Avalanche Studios (2015). *Just Cause 3* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 4 y Xbox One]. California: Universal Pictures.

- Ballard, M. E., y Wiest, J. R. (1996). Mortal Kombat (tm): The Effects of Violent Videogame Play on Males' Hostility and Cardiovascular Responding. *Journal of Applied Social Psychology*, 26(8), 717–730. DOI: 10.1111/j.1559-1816.1996.tb02740.x
- Bandura, A. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bandura, A. (1999). Moral Disengagement in the Perpetration of Inhumanities. *Personality and Social Psychology Review*, 3(3), 193–209. DOI: 10.1207/s15327957pspr0303_3
- Bandura, A. (2002). Selective Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency. *Journal of Moral Education*, 31(2), 101–119. DOI: 10.1080/0305724022014322
- Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., y Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(2), 364–374. DOI: 10.1037/0022-3514.71.2.364
- Bar-Tal, D. (1990). Causes and Consequences of Delegitimization: Models of Conflict and Ethnocentrism. *Journal of Social Issues*, 46(1), 65–81. DOI: 10.1111/j.1540-4560.1990.tb00272.x
- Baron, J. (2010). Digital historicism: Archival footage, digital interface, and historiographic effects in Call of Duty: World at War. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(2). DOI: 10.17613/M67P6G
- Barrett, P. (2006). White Thumbs, Black Bodies: Race, Violence, and Neoliberal Fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 28(1), 95–119. DOI: 10.1080/10714410600552902
- Bauer, M. W., y Gaskell, G. (1999). Towards a Paradigm for Research on Social Representations. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 29(2), 163–186. DOI: 10.1111/1468-5914.00096
- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, 14, 159-179. DOI: 10.5565/rev/athenead/v0n14.570
- Bellmunt, M. (2012). Player 1 kills player 2: representación de la violencia en el videojuego. *RUTA: Revista Universit ria de Treballs Acad mics*, 4.
- Bensley, L., y Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29(4), 244–257. DOI: 10.1016/s1054-139x(01)00239-7

- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti- and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, 95(3), 410–427. DOI: 10.1037/0033-2909.95.3.410
- Bethesda Game Studios (2015). *Fallout 4* [videojuego] [PlayStation 4, Microsoft Windows y Xbox One]. Maryland: Bethesda Softworks.
- BioWare (2012). *Mass Effect 3* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3 y Wii U]. California: Electronic Arts.
- Blitz, M. (2016). The Unlikely Story of the First Video Game. *Popular Mechanics*. Hearst Corporation. Recuperado de <https://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a20129/the-very-first-video-game/>
- Blizzard Entertainment (1994). *Warcraft: Orcs & Humans* [videojuego] [DOS, Microsoft Windows, Mac OS, Sega Saturn, PlayStation, iOS y Android]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1995). *Warcraft II: Tides of Darkness* [videojuego] [DOS, Microsoft Windows, Mac OS, Sega Saturn, PlayStation, iOS y Android]. California: Davidson & Associates.
- Blizzard Entertainment (1996). *Diablo* [videojuego] [Microsoft Windows, Classic Mac OS y PlayStation]. California: Blizzard Entertainment y Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment (1998). *Starcraft* [videojuego] [DOS, Microsoft Windows, Mac OS, Nintendo 64]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2005). *World of Warcraft* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2007). *World of Warcraft: Burning Crusade* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2010). *World of Warcraft: Cataclysm* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2012). *World of Warcraft: Mists of Pandaria* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2014). *Starcraft II: Wings of Liberty* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. California: Blizzard Entertainment.
- Bohemia Interactive (2013). *Arma III* [videojuego] [Microsoft Windows]. Praga: Bohemia Interactive.

- Bolívar, A. (2002). La Era de los Conflictos Asimétricos. *Military Review*, 46-53.
- Breuer, J., y Bente, G. (2010) Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 7-24.
- Breuer, J. Festl, R. y Quandt, T. (2012), 'Digital war: An empirical analysis of narrative elements in first-person shooters', *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4(3), 215–237, DOI: 10.1386/jgvw.4.3.215_1
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., y Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305–328. DOI: 10.1037/ppm0000035
- Brooke, J. (21 de abril de 1999). Terror in Littleton: the overview; 2 students in Colorado school said to gun down as many as 23 and kill themselves in a siege. *The New York Times*, p. 1. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/1999/04/21/us/terror-littleton-overview-2-students-colorado-school-said-gun-down-many-23-kill.html>
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C., y Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media psychology*, 16(1), 115-128. DOI: 10.1080/15213269.2012.756374
- Bungie (2001). *Halo: Combat Evolved* [videojuego] [Xbox, Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox 360 y Xbox One]. Distrib.: Microsoft Game Studios y MacSoft.
- Bungie Studios (2007) *Halo 3* [videojuego] [Xbox 360]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Bungie Studios (2009) *Halo: ODST* [videojuego] [Xbox 360 y Xbox One]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Bungie Studios (2010) *Halo: Reach* [videojuego] [Xbox 360 y Xbox One]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Bushman, B. J. (2016). Violent media and hostile appraisals: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 42(6), 605–613. DOI: 10.1002/ab.21655
- Bushman, B. J., Rothstein, H. R., y Anderson, C. A. (2010). Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 182–187. DOI: 10.1037/a0018718

- Calvert, S. L., y Tan, S. L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology, 15*(1), 125–139. DOI: 10.1016/0193-3973(94)90009-4
- Capcom (1984). *1942* [videojuego] [recreativa, NES, MSX, NEC PC-8801, Windows Mobile, Game Boy Color, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore 64, Xbox y PlayStation 2]. Osaka: Capcom y William Electronics.
- Capcom (1985). *Commando* [videojuego] [Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Intellivision, Atari 2600, Atari 7800, NES, Acorn Electron, PlayStation 2, Xbox y PlayStation Portable]. Osaka: Capcom y Data East.
- Capcom (1985). *Ghost 'n 'Goblins* [videojuego] [recreativa, NES, PlayStation, Sega Saturn, Game Boy Color, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, IBM PC, Game Boy Advance, Commodore Amiga, Commodore 16, Commodore 64, Consola Virtual de Wii, 3DS y Wii U, iOS]. Osaka: Capcom.
- Capcom (1987). *Mega Man* [videojuego] [Nintendo Entertainment System, PlayStation, PlayStation Portable, PlayStation Network, Android e iOS]. Osaka: Capcom.
- Capcom (1987). *Street Fighter* [videojuego] [recreativa, Commodore Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum y MS-DOS]. Osaka: Capcom.
- Capcom (1991). *Street Fighter II* [videojuego] [recreativa, SNES, PC Engine, Master System, Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, DOS, Game Boy, PlayStation, Sega Saturn, PlayStation Portable (in Capcom Classics Collection Reloaded), iOS, PlayStation 2, Xbox, Java ME, Wii Virtual Console, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y Steam]. Osaka: Capcom.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., y Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology, 43*(3), 489–496. DOI: 10.1016/j.jesp.2006.05.003
- CCP Games (2003). *EVE Online* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X] Islandia: CCP Games.
- Čehajić, S., Brown, R., y González, R. (2009). What do I Care? Perceived Ingroup Responsibility and Dehumanization as Predictors of Empathy Felt for the Victim Group. *Group Processes & Intergroup Relations, 12*(6), 715–729. DOI: 10.1177/1368430209347727
- Chang, J. (2008). The role of anonymity in deindividuated behavior: A comparison of deindividuation theory and the social identity model of deindividuation effects (SIDE). *The Pulse, 6*(1), 2-8.

- Chaplin, H. y Ruby, A. (2005) *Smartbomb*. New Chapel: Algonquin Books
- Chapman, A. (2016). It's hard to play in the trenches: World War I, collective memory and videogames. *Game Studies*, 16(2).
- Cheal, C. (2007). Second Life: hype or hyperlearning? *On the Horizon*, 15(4), 204–210. DOI: 10.1108/10748120710836228
- Chen, C., y Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166. DOI: 10.1016/j.tele.2015.11.005
- Chipia, J., y Fernando, J. (2011). Juegos serios: alternativa innovadora. *Conocimiento libre y educación*, 2, 1-18.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Clarke, B., Rouffaer, C., y Sénéchaud, F. (2012). Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers? *International Review of the Red Cross*, 94(886), 711–737. DOI: 10.1017/s1816383113000167
- Cohen, J., y Weimann, G. (2000) Cultivation revisited: Some genres have some effects on some viewers. *Communication Reports*, 13(2), 99-114, DOI: 10.1080/08934210009367728
- Cohrs, J. C., y Moschner, B. (2002). Zur kognitiven Konstruktion von (Un)Gerechtigkeit militärischer Gewalt. Die moralische Beurteilung des Kosovo-Kriegs [On the cognitive construction of (in)justice of military violence. The moral assessment of the Kosovo War]. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 33, 13-24. DOI: 10.1024//0044-3514.33.1.13
- Coleman, L., Paternite, C., y Sherman, R. (1999). A reexamination of deindividuation in synchronous computer-mediated communication. *Computers in Human Behavior*, 15(1), 51–65. DOI:10.1016/s0747-5632(98)00032-6
- Colwell, J., y Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149–158. DOI: 10.1111/1467-839x.t01-1-00017
- Colwell, J., y Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295–310. DOI: 10.1348/000712600161844

- Cooper, J., y Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology, 16*(8), 726–744. DOI: 10.1111/j.1559-1816.1986.tb01755.x
- Core Design (1996). *Tomb Raider* [videojuego] [Sega Saturn, MS-DOS, PlayStation, Mac OS, N-Gage, Microsoft Windows, iOS y Android]. Wibleton: Eidos Interactive.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. California: McGraw-Hill/Osborne Media.
- Creative Assembly (2009). *Empire: Total War* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. Tokio: Sega.
- Crytek (2011). *Crysis 2* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 3 y Xbox 360]. California: Electronic Arts.
- Dar al-Fikr (2001). *Under Ash* [videojuego] [Microsoft Windows] Damasco: Dar al-Fikr
- Dar al-Fikr (2005). *Under Siege* [videojuego] [Microsoft Windows] Damasco: Dar al-Fikr
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of Research in Personality, 19*(2), 109–134. DOI: 10.1016/0092-6566(85)90023-6
- Delgado, A., y Granados, F. (2012). Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 10*, 63-77.
- Delwiche, A. A. y Henderson, J. J. (2013). The players they are a-changin': The rise of older MMO gamers. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 57*(2), 205-223. DOI: 10.1080/08838151.2013.787077
- Derby, J. (2016). Virtual realities: The use of violent video games in US military recruitment and treatment of mental disability caused by war. *Disability Quarterly Studies, 36*(1), 1-20. DOI: 10.18061/dsq.v36i1.4704
- DeSchutter, B. (2011). Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience. *Games and Culture, 6*(2), 155-170. DOI: 10.1177/1555412010364978
- DeVane, B., y Squire, K. D. (2008). The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto. *Games and Culture, 3*(3-4), 264–285. DOI: 10.1177/1555412008317308

- Díaz, G., y Viana, L. (1996) En torno a la cultura popular y los conceptos de cultura: contribuciones a un debate permanente. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 51, 159–180.
- Diener, E. (1976). Effects of prior destructive behavior, anonymity, and group presence on deindividuation and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33(5), 497-507. DOI: 10.1037/0022-3514.33.5.497
- Diener, E. (1977). Deindividuation: Causes and Consequences. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 5(1), 143–155. DOI: 10.2224/sbp.1977.5.1.143
- Diener, E., Fraser, S. C., Beaman, A. L., y Kelem, R. T. (1976). Effects of deindividuation variables on stealing among Halloween trick-or-treaters. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33(2), 178-183. DOI: 10.1037/0022-3514.33.2.178
- Díez Gutiérrez, E. J. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s*, 14, 35-52.
- Díez, E. J., y Terrón, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Revista Científica ESEC. Suplemento Extra 1*, 221-232.
- Digital Extremes (2013). *Warframe* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. Ontario: Digital Extremes.
- Digital Illusions (2002). *Battlefield 1942* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. California: EA Games.
- Digital Illusions (2010). *Medal of Honor: Remastered* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360 y PlayStation 3]. California: Electronic Arts.
- Digital Illusions (2011). *Battlefield 3* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3 y Mac OS X]. California: Electronic Arts.
- Digital Illusions (2013). *Battlefield 4* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3 y PlayStation 4]. California: Electronic Arts.
- Digital Pictures (1992). *Night Trap* [videojuego] [Sega CD, 32X, 3DO, MS-DOS, Mac OS, Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PlayStation Vita]. Tokio: Sega.
- Dill, K. E., y Dill, J. C. (1998). Video game violence. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407–428. DOI: 10.1016/s1359-1789(97)00001-3
- DMA Design (2001). *Grand Theft Auto III* [videojuego] [PlayStation 2, Microsoft Windows, Xbox, Mac OS X, Android e iOS]. Nueva York: Rockstar Games.

- Dominick, J. R. (1984). Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers. *Journal of Communication*, 34(2), 136–147. DOI: 10.1111/j.1460-2466.1984.tb02165.x
- Douglas, K. M., y McGarty, C. (2001). Identifiability and self-presentation: Computer-mediated communication and intergroup interaction. *British Journal of Social Psychology*, 40(3), 399–416. DOI: 10.1348/014466601164894
- DreamWorks Interactive (1999). *Medal of Honor* [videojuego] [PlayStation]. California: Electronic Arts.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., y Moore, R. J. (2006). Building an MMO With Mass Appeal. *Games and Culture*, 1(4), 281–317. DOI: 10.1177/1555412006292613
- Duval, S., y Tweedie, R. (2000). A Nonparametric “Trim and Fill” Method of Accounting for Publication Bias in Meta-Analysis. *Journal of the American Statistical Association*, 95(449), 89–98. DOI: 10.1080/01621459.2000.10473905
- EA Los Angeles (2003). *Medal of Honor: Rising Sun* [videojuego] [Microsoft Windows y Xbox 360]. California: EA Games.
- EA Los Angeles (2005). *Medal of Honor: European Assault* [videojuego] [Microsoft Windows y Xbox 360]. California: EA Games.
- EA Los Angeles (2006). *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II* [videojuego] [Microsoft Windows y Xbox 360]. California: EA Games.
- EA Montreal (2008). *Army of Two* [videojuego] [PlayStation 3 y Xbox 360]. California: Electronic Arts.
- EA Mythic (2008). *Warhammer Online: Age of Reckoning* [videogame] [Microsoft Windows]. California: Electronic Arts.
- Eckstein, L., y Sparr, J. (2005). Introducing a new scale for the measurement of moral disengagement in peace and conflict research. *Conflict & Communication*, 4(2), 1-16.
- Elías, C. (2009). La «cultura convergente» y la filosofía Web 2.0 en la reformulación de la comunicación científica en la era del ciberperiodismo. *Árbor*, 185(737), 623-634. DOI: 10.3989/arbor.2009.i737.318
- Ensemble Studios (1997). *Age of Empires* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS, Windows Mobile, PlayStation 2, OS X, N-Gage, Nintendo DS, Windows Phone, iOS y Android]. Distrib.: Microsoft Game Studios.

- Ensemble Studios (2005). *Age of Empires III* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y N-Gage]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Ensemble Studios (2012). *Age of Empires II: Remastered*. [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y PlayStation 2]. Washington: Microsoft Games
- Epic Games (2011). *Gears of War 3* [videojuego] [Xbox 360 y Microsoft Windows]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Epic Games (2013). *Gears of War: Judgment* [videojuego] [Xbox 360 y Microsoft Windows]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Epic Games (2015). *Gears of War: Ultimate Edition* [videojuego] [Xbox One y Microsoft Windows]. Washington: Microsoft Game Studios.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies* 1(1).
- Eснаоla, G. A., y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 48-68.
- Estalló, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.
- Estalló, J. A., Masferrer, C., y Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de psicología*, 19(1), 161-174.
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 18, 31-39.
- Exidy (1975). *Destruction Derby* [videojuego] [recreativa]. California: Exidy.
- Exidy (1976). *Death Race* [videojuego] [recreativa]. California: Exidy.
- Faulkner, N., y Bliuc, A. M. (2016). “It’s okay to be racist”: moral disengagement in online discussions of racist incidents in Australia. *Ethnic and Racial Studies*, 39(14), 2545–2563. DOI: 10.1080/01419870.2016.1171370
- Ferguson, C. J. (2007a). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12(4), 470–482. DOI: 10.1016/j.avb.2007.01.001
- Ferguson, C. J. (2007b). The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316. DOI: 10.1007/s11126-007-9056-9

- Ferguson, C. J. (2013). Violent video games and the Supreme Court: Lessons for the scientific community in the wake of *Brown v. Entertainment Merchants Association*. *American Psychologist*, 68(2), 57–74. DOI: 10.1037/a0030597
- Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666. DOI: 10.1177/1745691615592234
- Ferguson, C. J., y Kilburn, J. (2009). The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *The Journal of Pediatrics*, 154(5), 759–763. DOI: 10.1016/j.jpeds.2008.11.033
- Ferguson, C. J., y Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178. DOI: 10.1037/a0018566
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., y Smith, S. M. (2008). Violent Video Games and Aggression. *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311–332. DOI: 10.1177/009385480731171
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., y Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 46(2), 141–146. DOI: 10.1016/j.jpsychires.2011.10.014
- Festinger, L., Pepitone, A., y Newcomb, T. (1952). Some consequences of deindividuation in a group. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 47(2, Suppl), 382–389. DOI: 10.1037/h0057906
- Festl, R., Scharrow, M., y Quandt, T. (2013). Militaristic Attitudes and the Use of Digital Games. *Games and Culture*, 8(6), 392–407. DOI: 10.1177/1555412013493498
- Firaxis Games (2010). *Civilization V* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. California: 2K Games.
- Fiss, O. M. (2009). La guerra contra el terrorismo y el estado de derecho. *Anuario de Derechos Humanos*, 5, 215-225.
- Ford, D. (2016). EXplore, EXpand, EXploit, EXterminate': Affective Writing of Postcolonial History and Education in *Civilization V*. *Game Studies*, 16(2).

- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. Originalmente publicado en finés en *Parnasso*, 3, 365-371. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Master's thesis). School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology, Georgia.
- Fraser, C. (1994). Attitudes, social representations and widespread beliefs. *Papers on social representations*, 3, 13-25.
- Gagnon, F. (2010). “Invading Your Hearts and Minds”: Call of Duty and the (Re) Writing of Militarism in US Digital Games and Popular Culture. *European journal of American studies*, 5(3), 1-20.
- Gaijin Entertainment (2012). *War Thunder* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. Moscú: Gaijin Entertainment.
- Galloway, A. R. (2004). Social realism in gaming. *Game Studies*, 4(1).
- Game Freak (1998). *Pokemon Red & Blue* [videojuego] [GameBoy y GameBoy Color]. Kioto: Nintendo.
- Game Freak (2005). *Pokemon Edición Esmeralda* [videojuego] [GameBoy Advance]. Kioto: Nintendo.
- García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(2), 1-24. DOI: 10.7195/ri14.v4i2.384
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación* 13(1).
- García, N., y Bueno, T. (2016). Women’s image on video game covers: A comparative analysis of the Spanish market (2011-2015). *Prisma Social*, 1, 120-155.
- García Blanco, S. (1995). Sobre el concepto de juego. *Aula*, 7, 125-132.
- Gentile, D. A., y Gentile, J. R. (2007). Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127–141. DOI: 10.1007/s10964-007-9206-2
- Gerbner, G., y Gross, L. (1976). Living with Television: The Violence Profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–199. DOI: 10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., y Signorielli, N. (1994). Growing up with television: The cultivation perspective. En J. Bryant and D. Zillmann (Eds.),

Media effects: Advances in theory and research, (pp. 23- 37). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

- Gibb, G. D., Bailey, J. R., Lambirth, T. T., y Wilson, W. P. (1983). Personality Differences Between High and Low Electronic Video Game Users. *The Journal of Psychology*, 114(2), 159–165. DOI: 10.1080/00223980.1983.9915409
- Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gini, G., Pozzoli, T., y Hymel, S. (2013). Moral disengagement among children and youth: A meta-analytic review of links to aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 40(1), 56–68. DOI: 10.1002/ab.21502
- González de Posada, F., y González, F. A. (2005). Leonardo Torres Quevedo (1852-1936) 2 Parte. Automática, máquinas analíticas. *La Gaceta de la RSME*, 8, 267-293.
- González Vázquez, A., e Igartua, J. J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, 42, 135–146. DOI: 10.7764/cdi.42.1314
- Gravity Corp. (2002). *Ragnarok Online* [videojuego] [Microsoft Windows]. Seúl: Gravity Corp.
- Graybill, D., Kirsch, J., y Esselman, E. (1985). Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children. *Child Study Journal*, 15, 199–205.
- Graybill, D., Strawniak, M., Hunter, T., y O’Leary, M. (1987). Effects of playing versus observing violent versus nonviolent video games on children’s aggression. *Psychology: A Quarterly Journal of Human Behavior*, 24(3), 1–8
- Greenberg, B. S. (1974). Gratifications of television viewing and their correlates for British children. En J. G. Blumler y E. Katz (Eds.), *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research* (pp. 71-92). Beverly Hills, CA: Sage.
- Greitemeyer, T., y Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. DOI: 10.1177/0146167213520459
- Greitemeyer, T., y Osswald, S. (2009). Prosocial video games reduce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 896–900. DOI: 10.1016/j.jesp.2009.04.005

- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression. *Aggression and Violent Behavior, 4*(2), 203–212. DOI: 10.1016/s1359-1789(97)00055-4
- Grossman, A. (2013). *You*. Reino Unido: Mulholland Books.
- Guanio-Uluru, L. (2016). War, games, and the ethics of fiction. *Game Studies, 16*(2).
- Guerin, B. (2003). Social Behaviors as Determined by Different Arrangements of Social Consequences: Diffusion of Responsibility Effects With Competition. *The Journal of Social Psychology, 143*(3), 313–329. DOI: 10.1080/00224540309598447
- Guerrilla Games (2009). *Killzone 2* [videojuego] [PlayStation 3]. California: Sony Computer Entertainment.
- Guerrilla Games (2011). *Killzone 3* [videojuego] [PlayStation 3]. California: Sony Computer Entertainment.
- Haemimont Games (2004). *Imperivm III: Las grandes batallas de Roma* [videojuego] [Microsoft Windows]. Madrid: FX Interactive.
- Hall, R. C. W., Day, T., y Hall, R. C. W. (2011). A Plea for Caution: Violent Video Games, the Supreme Court, and the Role of Science. *Mayo Clinic Proceedings, 86*(4), 315–321. DOI: 10.4065/mcp.2010.0762
- Hansen, M. (1992). Mass Culture as Hieroglyphic Writing: Adorno, Derrida, Kracauer. *New German Critique, 56*(43), 43-73. DOI: 10.2307/488328
- Hartmann, T. (2017). The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research., 17*(2).
- Hartmann, T., y Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females’ Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication, 11*(4), 910–931. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x
- Hartmann, T., Krakowiak, K. M., y Tsay-Vogel, M. (2014b). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs, 81*(3), 310–332. DOI: 10.1080/03637751.2014.922206
- Hartmann, T., Möller, I., y Krause, C. (2014a). Factors underlying male and female use of violent video games. *New Media & Society, 17*(11), 1777–1794. DOI: 10.1177/1461444814533067
- Hartmann, T., Toz, E., y Brandon, M. (2010). Just a Game? Unjustified Virtual Violence Produces Guilt in Empathetic Players. *Media Psychology, 13*(4), 339–363. DOI: 10.1080/15213269.2010.524912

- Hartmann, T., y Vorderer, P. (2010). It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. *Journal of Communication*, 60(1), 94–119. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., y Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224–227. DOI: 10.1016/j.jesp.2012.10.016
- Haslam, N. (2006). Dehumanization: An Integrative Review. *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), 252–264. DOI: 10.1207/s15327957pspr1003_4
- Haslam, S. A., y Reicher, S. D. (2004). Visión crítica de la explicación de la tiranía basada en los roles: pensando más allá del Experimento de la Prisión de Stanford. *Revista de Psicología Social: International Journal of Social Psychology*, 19(2), 115–122. DOI: 10.1174/021347404773820936
- Hayes, A. F. (2018). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach (Second Edition)*. New York: Guilford Publications.
- Heintz-Knowles, K., Henderson, J., Glaubke, C., Miller, P., Parker, M. A., y Espejo, E. (2001). *Fair play? Violence, gender and race in videogames*. Oakland, CA: Children Now.
- Herbst, C. (2008). Programming violence: Language and the making of interactive media. En A. Jahn-Sudmann y R. Stockmann (Eds.), *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon* (pp. 69-77). London: Palgrave Macmillan.
- Hess, A. (2007). “You Don’t Play, You Volunteer”: Narrative Public Memory Construction in Medal of Honor: Rising Sun. *Critical Studies in Media Communication*, 24(4), 339–356. DOI: 10.1080/07393180701567729
- Hezbollah (2006). *Special Force* [videojuego] [Microsoft Windows]. Palestina: Hezbollah
- Hopp, T., Parrott, S., y Wang, Y. (2018). Use of military-themed first-person shooter games and militarism: An investigation of two potential facilitating mechanisms. *Computers in Human Behavior*, 78, 192–199. DOI: 10.1016/j.chb.2017.09.035
- Hornsey, M. J. (2008). Social Identity Theory and Self-categorization Theory: A Historical Review. *Social and Personality Psychology Compass*, 2(1), 204–222. DOI: 10.1111/j.1751-9004.2007.00066.x

- Huesmann, L. R. (1986). Psychological Processes Promoting the Relation Between Exposure to Media Violence and Aggressive Behavior by the Viewer. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125–139. DOI: 10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x
- Huesmann, L. R. (2010). Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 179–181. DOI: 10.1037/a0018567
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Id Software (1992). *Wolfenstein 3D* [videojuego] [MS-DOS, SNES, Jaguar, Classic Mac OS, Acorn Archimedes, Apple II, Game Boy Advance, Xbox, Linux, iOS, Xbox 360, PlayStation 3 y Android]. California: Apogee Software y FromGem.
- Id Software (1993). *Doom* [videojuego] [MS-DOS, Microsoft Windows, Sega 32X, Atari Jaguar, SNES, PlayStation, PC-9801, Sega Saturn, Acorn Archimedes, Game Boy Advance, Xbox, Xbox 360, iOS y PlayStation 3]. Texas: Id Software.
- Id Software, (1996). *Quake* [videojuego] [MS-DOS, AmigaOS, Classic Mac OS, Sega Saturn, Nintendo 64, Linux y Microsoft Windows]. Nueva York: GT Interactive.
- Igartua, J. J. (2007). *Persuasión narrativa: El papel de la identificación con los personajes a través de las culturas*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Igartua, J. J. y Páez, D. (1997). Art and remembering traumatic collective events: The case of the Spanish Civil War. En J. Pennebaker, D. Páez y B. Rimé (Eds.), *Collective memory of political event. Social psychological perspectives* (pp. 79-101). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Igartua, J. J. y Páez, D. (1998). El cine sobre la Guerra Civil Española: una investigación sobre su impacto en actitudes y creencias. *Boletín de Psicología*, 57, 7-39.
- Infinity Ward (2003). *Call of Duty* [videojuego] [Microsoft Windows, OS X, Nintendo DS, GameCube, Nokia N-Gage, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Wii, Wii U, Xbox, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android y BlackBerry]. California: Activision.
- Infinity Ward (2005). *Call of Duty II* [videojuego] [Microsoft Windows, OS X, Xbox y Xbox 360]. California: Activision.
- Infinity Ward (2009). *Call of Duty: Modern Warfare II* [videojuego] [PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS X y Microsoft Windows]. California: Activision.
- Infinity Ward (2011). *Call of Duty: Modern Warfare 3* [videojuego] [PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS y Microsoft Windows]. California: Activision.

- Infinity Ward (2013). *Call of Duty: Ghosts* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4 y Wii U]. California: Activision.
- Insomniac Games (2007). *Resistance: Fall of Man* [videojuego] [PlayStation 3]. California: Sony Computer Entertainment.
- Interactive Software Federation of Europe (2012). *Industry Facts*. Recuperado el 25 de noviembre de 2016, de Interactive Software Federation of Europe: <https://www.isfe.eu/industry-facts>.
- Irwin, A. R., y Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence, 10*(3), 337–350. DOI: 10.1007/bf02110997
- Ivory, J. D., y Kalyanaraman, S. (2007). The Effects of Technological Advancement and Violent Content in Video Games on Players' Feelings of Presence, Involvement, *Physiological Arousal, and Aggression*. *Journal of Communication, 57*(3), 532–555. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2007.00356.x
- Jansz, J. (2005). The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. *Communication Theory, 15*(3), 219–241. DOI: 10.1111/j.1468-2885.2005.tb00334.x
- Jodelet, D. (2008). Social representations: The beautiful invention. *Journal for the Theory of Social Behaviour, 38*(4), 411-430. DOI: 10.1111/j.1468-5914.2008.00383.x
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies 1*(1).
- Juul, J. (2005): *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: The MIT Press
- Kent, S. L. (2001). *La gran historia de los videojuegos*. Madrid: Nova
- Kestenbaum, G. I., y Weinstein, L. (1985). Personality, Psychopathology, and Developmental Issues in Male Adolescent Video Game Use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry, 24*(3), 329–333. DOI: 10.1016/s0002-7138(09)61094-3
- King (2012). *Candy Crush Saga* [videojuego] [Android, iOS, Windows Phone, Facebook, Windows 10]. Londres: King.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the World Through Mortal Kombat-colored Glasses. *Childhood, 5*(2), 177–184. DOI: 10.1177/0907568298005002005

- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., y Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications*, 31(3), 309-328. DOI: 10.1515/commun.2006.020
- Kojima Productions (2008). *Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots* [videojuego] [PlayStation 3]. Tokio: Konami.
- Kojima Productions (2014). *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* [videojuego] [PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One y Microsoft Windows]. Tokio: Konami.
- Kojima Productions (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Day One Edition* [videojuego] [PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One y Microsoft Windows]. Tokio: Konami.
- Konami (1987). *Contra* [videojuego] [recreativa, NES, Famicon, Amstrad CPC, BlackBerry OS, CoCo, Commodore 64, J2ME, MS-DOS, MSX2, PlayChoice-10, Windows Mobile y ZX Spectrum]. Tokio: Konami.
- Konami (1987). *Metal Gear* [videojuego] [MSX 2, NES, Commodore 64, MS-DOS y Consola Virtual de Wii]. Tokio: Konami.
- Konami (1990) *Metal Gear 2: Solid Snake* [videojuego] [MSX2, PlayStation 2, Wii Virtual Console, PlayStation 3, Xbox 360 y PlayStation Vita]. Tokio: Konami.
- Konami (1998). *Metal Gear Solid* [videojuego] [PlayStation y Microsoft Windows]. Tokio: Konami.
- Kotsch, W. E., Gerbing, D. W, y Schwartz, L. E. (1982). The construct validity of the differential emotions scale as adapted for children and adolescents. En C. E. Izard (Ed.), *Measuring emotions in infants and children* (pp. 251–278). Cambridge, U.K.: Cambridge University Press.
- Krahé, B. (2014). Restoring the spirit of fair play in the debate about violent video games. *European Psychologist*, 19, 56-59. DOI: 10.1027/1016-9040/a000165
- Krahé, B., y Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27(1), 53–69. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.006
- Krahé, B., y Möller, I. (2010). Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 31(5), 401–409. DOI: 10.1016/j.appdev.2010.07.003
- Krippendorff, K. (2004). Reliability in content analysis. Some common misconceptions and recommendations. *Human Communication Research*, 30(3), 411-433. doi:10.1111/j.1468-2958.2004.tb00738.x

- Lacasa, I., y Oliva, A. (2014). La mediatización de la guerra de Irak y su representación en la ficción bélica. El caso paradigmático de Redacted. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación*, 37(19), 65-86.
- Lammers, S. (1986). Interview with Toru Iwatani, the designer of Pac-Man. *Programmers at Work*. Recuperado de: <https://programmersatwork.wordpress.com/toru-iwatani-1986-pacman-designer/>
- Lawton, R., Conner, M., y McEachan, R. (2009). Desire or reason: Predicting health behaviors from affective and cognitive attitudes. *Health Psychology*, 28(1), 56–65. DOI: 10.1037/a0013424
- Lea, M., Spears, R., y De Groot, D. (2001). Knowing Me, Knowing You: Anonymity Effects on Social Identity Processes within Groups. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27(5), 526–537. DOI: 10.1177/0146167201275002
- Legg, S., y Hutter, M. (2007). A collection of definitions of intelligence. *Frontiers in Artificial Intelligence and applications*, 157, 17-24.
- Lehtonen, M. J., y Harviainen, J. T. (2016). Mobile games and player communities: Designing for and with clans. *Design Management Review*, 27(3), 20-26. DOI: 10.1111/drev.12033
- Leonard, D. J. (2006). Not a hater, just keepin'it real: The importance of race-and gender-based game studies. *Games and culture*, 1(1), 83-88. DOI: 10.1177/1555412005281910
- Lett, M. D., Lynn, A., e Ifert, D. (2004). Examining effects of television news violence on college students through cultivation theory. *Communication Research Reports*, 21(1), 39-46, DOI: 10.1080/08824090409359965
- Leyens, J. P., Cortes, B., Demoulin, S., Dovidio, J. F., Fiske, S. T., Gaunt, R., Paladino, P., Rodríguez Pérez, A., Rodríguez Torres, R. y Vaes, J., J. (2003). Emotional prejudice, essentialism, and nationalism. *European Journal of Social Psychology*, 33(6), 703–717. DOI: 10.1002/ejsp.170
- Leyens, J. P., Rodríguez Pérez, A., Rodríguez Torres, R., Gaunt, R., Paladino, M. P., Vaes, J., y Demoulin, S. (2001). Psychological essentialism and the differential attribution of uniquely human emotions to ingroups and outgroups. *European Journal of Social Psychology*, 31(4), 395–411. DOI: 10.1002/ejsp.50
- Lin, S. (2010). Gender Differences and the Effect of Contextual Features on Game Enjoyment and Responses. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(5), 533–537. DOI: 10.1089/cyber.2009.0293

- Lin, S. (2011). Effect of Opponent Type on Moral Emotions and Responses to Video Game Play. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(11), 695–698. DOI: 10.1089/cyber.2010.0523
- Linden Research Inc. (2003). *Second Life* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. California: Linden Research Inc.
- Lizardi, R. (2009). Repelling the invasion of the “Other”: Post-apocalyptic alien shooter videogames addressing contemporary cultural attitudes. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 295-308.
- Loguidice, B., y Barton, M. (2009). *Vintage games: an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*. New York: Focal Press.
- Lucas Pope (2011). *Papers Please* [videojuego] [Linux, Microsoft Windows, OS X, iOS, PlayStation Vita]. California: 3909 LLC
- Luengo, M. (2011). Filosofía de la Cultura Popular: Una lectura de la teoría crítica desde la perspectiva de Hannah Arendt. *Cinta de Moebio*, 40, 64–83. DOI: 10.4067/s0717-554x2011000100004
- Machine Games (2014). *Wolfenstein: The New Order* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One]. Maryland: Bethesda Softworks
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 93-107.
- Marcos, M., y Martínez, P. (2006). La dimensión simbólica del jugador de videojuegos. *Icono14*, 4(2).
- Maxis (2000). *The Sims* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS, OS X, Linux, PlayStation 2, GameCube y Xbox]. California: Electronic Arts.
- McAlister, A. L. (2001). Moral Disengagement: Measurement and Modification. *Journal of Peace Research*, 38(1), 87–99. DOI: 10.1177/0022343301038001005
- McAlister, A. L., Bandura, A., y Owen, S. V. (2006). Mechanisms of Moral Disengagement in Support of Military Force: The Impact of Sept. 11. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 25(2), 141-165. DOI: 10.1521/jscp.2006.25.2.141
- Midway (1992). *Mortal Kombat* [videojuego] [recreativa, Game Boy, MS-DOS, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, Sega CD, Game Gear, Genesis Master System, SNES, Xbox y Xbox 360]. Illinois: Midway.

- Midway Games (1976). *Seawolf* [videojuego] [recreativa y Commodore 64]. Illinois: Midway Games, Commodore International.
- Möller, I., y Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: a longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35(1), 75–89. DOI: 10.1002/ab.20290
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 1(2), 1-25. DOI: 10.5565/rev/athenead/v1n2.55
- Morgan, M., y Shanahan, J. (2010). The State of Cultivation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(2), 337–355. DOI: 10.1080/08838151003735018
- Moscovici, S. (1979). *El Psicoanálisis, su imagen y su público (2ª Edición)*. Buenos Aires: Huemul.
- Moscovici, S. (1988). Notes towards a description of social representations. *European Journal Of Social Psychology*, 18(3), 211-250. DOI: 10.1002/ejsp.2420180303
- MPS Labs (1991). *Civilization* [videojuego] [MS-DOS, Windows, Macintosh, Atari ST, Sega Saturn, SNES, PlayStation y N-Cage]. Maryland: MicroProse.
- Murray, J. H. (17 de junio de 2005). The last word on ludology vs narratology in game studies. En *International DiGRA Conference*. Conferencia celebrada en Vancouver, Canadá.
- Murray, J. H. (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. *Popular Communication*, 4(3), 185–202. DOI: 10.1207/s15405710pc0403_3
- Muruzábal, A., y Grandío, M. (2009). La representación de la guerra en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. *Mediaciones sociales*, 5(2), 63-83.
- Myers, D. (1990). Computer game genres. *Play & Culture*, 3(4), 286-301.
- Nadler, A., Goldberg, M., y Jaffe, Y. (1982). Effect of self-differentiation and anonymity in group on deindividuation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42(6), 1127-1136. DOI: 10.1037/0022-3514.42.6.1127
- Namco (1979). *Galaxian* [videojuego] [recreativa]. Illinois: Bally Midway
- Namco (1980) *Pac-Man* [videojuego] [recreativa, Android, Atari 2600, Atari 5200, ColecoVision, Commodore 64, Commodore VIC-20, Famicom Disk System, Game Boy, Game Boy Advance, Intellivision, iPod, iOS, MSX, NEC PC-6001, NEC PC-8001, NEC PC-8801, NEC PC-9801, Neo Geo Pocket Color, Nintendo Entertainment System, SAM Coupé, Sega Game Gear, Sharp MZ, Sharp X1,

- Sharp X68000, Windows Phone, Xbox Live Arcade y ZX Spectrum]. Illinois: Midway; Tokio: Namco.
- Namco (1997). *Tekken 3* [videojuego] [recreativa, PlayStation]. Tokio: Namco.
- Navarrete Cardero, L., y Molina González, J. L. (2015). La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(2). DOI: 10.5209/rev_aris.2015.v27.n2.43176
- Navarrete Cardero, L., y Vargas Iglesias, J. J. (2018). Can We Programme Utopia? The Influence of the Digital Neoliberal Discourse on Utopian Videogames. *tripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 16(2), 782-804. DOI: 10.31269/triplec.v16i2.961
- NCSoft (1998). *Lineage* [videojuego] [Microsoft Windows y Mac OS X]. Seongnam: NCSoft.
- New World Interactive (2014). *Insurgency* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. Colorado: New World Interactive.
- Nintendo (1981). *Donkey Kong* [videojuego] [recreativa, Atari 2600, Atari 7800, ColecoVision, Wii, Intellivision, Atari 8-bit, Apple II, Commodore VIC-20, Commodore 64, TI-99/4A, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC booter, MSX, NES y Famicom Disk System]. Distrib.: Nintendo.
- Nintendo (1985). *Super Mario Bros* [videojuego] [NES, Famicom Disk System, Game Boy, Game Boy Color y Game Boy Advance]. Tokio: Nintendo.
- Nintendo (1986). *The Legend of Zelda* [videojuego] [Famicom Disk System y NES]. Tokio: Nintendo.
- Nintendo (1990). *Super Mario World* [videojuego] [SNES y Game Boy Advance]. Tokio: Nintendo.
- Nintendo (1996). *Super Mario 64* [videojuego] [Nintendo 64]. Tokio: Nintendo.
- Nintendo (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [videojuego] [Nintendo 64 y Game Cube]. Tokio: Nintendo.
- Nogami, T. (2009). Reexamination of the Association Between Anonymity and Self-Interested Unethical Behavior in Adults. *The Psychological Record*, 59(2), pp. 259–272. DOI: 10.1007/bf03395662
- Olson, C. K. (2004). Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict? *Academic Psychiatry*, 28(2), 144–150. DOI: 10.1176/appi.ap.28.2.144

- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology, 14*(2), 180–187. DOI: 10.1037/a0018984
- Opatow, S. (1990). Moral Exclusion and Injustice: An Introduction. *Journal of Social Issues, 46*(1), 1–20. DOI:10.1111/j.1540-4560.1990.tb00268.x
- Ortega, S. (2015). Representing the Past: Video Games Challenge to the Historical Narrative. *Syllabus, 4*(1), 1-13.
- Osmanovic, S. y Pecchioni, L. (2015). Beyond entertainment: motivations and outcomes of video game playing by older adults and their younger family members. *Games and Culture, 11*(1-2), 130-149. DOI: 10.1177/1555412015602819
- Ouellette, M. A. (2008). I Hope You Never See Another Day Like This': Pedagogy & Allegory in 'Post 9/11' Video Games. *Game Studies, 8*(1).
- Páez, D., Liu, J. H., Techio, E., Slawuta, P., Zlobina, A., y Cabecinhas, R. (2008). "Remembering" World War II and Willingness to Fight. *Journal of Cross-Cultural Psychology, 39*(4), 373–380. DOI: 10.1177/0022022108316638
- Pandemic Studios (2004). *Full Spectrum Warrior* [videojuego] [Xbox, Microsoft Windows, PlayStation 2]. California: THQ.
- Pandemic Studios (2005). *Star Wars: Battlefront II* [videojuego] [PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Microsoft Windows y Xbox360]. California: Lucas Arts.
- Pandemic Studios (2008). *Mercenaries 2: World in Flames* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 2, PlayStation 3 y Xbox 360]. California: Electronic Arts.
- Paradox Development (2016). *Stellaris* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X, Linux]. Estocolmo: Paradox Interactive
- Payne, M. T. (2012). Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. *Games and Culture, 7*(4), 305–327. DOI: 10.1177/1555412012454220
- Pázhitnov, A. (1984). *Tetris* [videojuego] [Commodore 64, Amiga, Amstrad CPC, ZX Spectrum, MS-DOS, MSX2, Mac OS, Windows, Linux, Atari 2600, Atari 5200, TurboGrafx 16, NES, Sega Master System, SuperNintendo, Gameboy, Sega Mega Drive, Game Gear, Nintendo 64, Gameboy Color, Sega Saturn, PlayStation 1, Gamecube, Gameboy Advance, PlayStation 2, Xbox, Dreamcast, Wii, Nintendo DS, Xbox 360, PlayStation 3, PSP, Wii U, Xbox One, Nintendo 3DS, PlayStation 4, Nintendo Switch, PlayStation Vita, Android, IOS, Windows

Phone, Facebook y Web]. Amsterdam: Philips; Paris: Gameloft; Tokio: Nintendo; Tokio: Sega.

- Peiró, J. M., Morales, J. F., y Fernández Dols, J.M. (2004). *Tratado de Psicología Social - Volumen II*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Pérez, J. y Gardey, A. (2008). *Definición de Computadora*. Recuperado de: <https://definicion.de/computadora/>
- Pérez J., García de Diego, A., y Parra, D. (2009). Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 167-176.
- Pérez Latorre, Ó. (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), Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Personal Software Services (1987). *Battle of Midway* [videojuego] [Commodore 64, ZX Spectrum, MSX y Amstrad CPC]. Coventry: Personal Software Services.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the world: A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*. San Diego: Unreason Press.
- Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. México; Fondo de cultura económica.
- Planells de la Maza, A. J. (2011). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 15(29), 115-136.
- Platinum Games (2013). *Metal Gear Rising: Revengeance* [videojuego] [PlayStation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows]. Tokio: Konami.
- Polman, H., De Castro, B. O., y Van Aken, M. A. G. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 34(3), 256–264. DOI: 10.1002/ab.20245
- Postmes, T., y Spears, R. (1998). Deindividuation and antinormative behavior: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 123(3), 238–259. DOI: 10.1037/0033-2909.123.3.238
- Potter, W. J. (2014). A critical analysis of cultivation theory. *Journal of communication*, 64(6), 1015-1036. DOI: 10.1111/jcom.12128

- Pöttsch, H., y Hammond, P. (2016). Approaching the War/Game Nexus. *Game Studies*, 16(2).
- Pöttsch, H., y Šisler, V. (2016). Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture*, 14(1), 3-25. DOI:10.1177/1555412016638603
- Power, M. (2007). Digitized Virtuosity: Video War Games and Post-9/11 Cyber-Deterrence. *Security Dialogue*, 38(2), 271–288. DOI: 10.1177/0967010607078552
- Pratchett, T. (2004). *Solo tú puedes salvar la humanidad*. Madrid: Timunmas Narrativa.
- Prentice-Dunn, S., y Rogers, R. W. (1980). Effects of deindividuating situational cues and aggressive models on subjective deindividuation and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(1), 104-113. DOI: 10.1037/0022-3514.39.1.104
- Prentice-Dunn, S., y Rogers, R. W. (1982). Effects of public and private self-awareness on deindividuation and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43(3), 503-513. DOI: 10.1037/0022-3514.43.3.503
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., y Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154–166. DOI: 10.1037/a0019440
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M., y Rigby, C. S. (2009). The Motivating Role of Violence in Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(2), 243–259. DOI: 10.1177/0146167208327216
- Pyro Studios (2006). *Commandos: Strike Force* [videojuego] [Xbox, PlayStation 2 y Microsoft Windows]. Londres: Eidos Interactive.
- Rare (1997). *Golden Eye 007* [videojuego] [Nintendo 64]. Tokio: Nintendo.
- Real Academia Española. (2018). *Diccionario de la lengua española* (23^a ed.). Consultado en <http://www.rae.es>
- Rebellion Developments (2013). *Sniper Elite V2* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360 y Wii U]. Oxford: Rebellion Developments.
- Redheffer, R. (1948). A machine for playing the game nim. *The American Mathematical Monthly*, 55(6), 343-349. DOI: 10.2307/2304959
- Rehm, J., Steinleitner, M., y Lilli, W. (1987). Wearing uniforms and aggression: A field experiment. *European Journal of Social Psychology*, 17(3), 357–360. DOI: 10.1002/ejsp.2420170310

- Reicher, S. D., Spears, R., y Postmes, T. (1995). A Social Identity Model of Deindividuation Phenomena. *European Review of Social Psychology*, 6(1), 161–198. DOI: 10.1080/14792779443000049
- Relic Entertainment (2005). *Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault* [videojuego] [Microsoft Windows]. California: THQ
- Relic Entertainment (2009). *Warhammer 40.000: Dawn of War II* [videojuego] [Microsoft Windows]. California: THQ
- Relic Entertainment (2011). *Company of Heroes* [videojuego] [Microsoft Windows]. California: THQ
- Reto-Moto (2015). *Heroes & Generals* [videojuego] [Microsoft Windows]. Copenague.: Reto-Moto.
- Ribbens, W., Malliet, S., Van Eck, R., y Larkin, D. (2016). Perceived realism in shooting games: Towards scale validation. *Computers in Human Behavior*, 64, 308–318. DOI: 10.1016/j.chb.2016.06.055
- Rival Interactive (2001). *Real War* [videojuego] [Microsoft Windows]. Nueva York: Simon & Schuster Interactive.
- Robles, R., y Páez, F. (2003). Estudio sobre la traducción al español y las propiedades psicométricas de las escalas de afecto positivo y negativo (PANAS). *Salud mental*, 26(1), 69-75.
- Robson, C., y Witenberg, R. T. (2013). The Influence of Moral Disengagement, Morally Based Self-Esteem, Age, and Gender on Traditional Bullying and Cyberbullying. *Journal of School Violence*, 12(2), 211–231. DOI: 10.1080/15388220.2012.762921
- Rodríguez, A. (2007). Nosotros somos humanos, los otros no. El estudio de la Deshumanización y la Infrahumanización en Psicología. *Facultad de Psicología. Universidad de La Laguna. Revista IPLA*, 1(1), 28-39.
- Rodríguez Alcalde, L. (1966). *Torres Quevedo y la cibernética*. Madrid: Ediciones Cid.
- Rodríguez Herrera, D. (2011). *Ceros y unos: La increíble historia de la informática, Internet y los videojuegos*. Madrid: Ciudadela Libros.
- Rodríguez Morales, T. (2012). El terrorismo y nuevas formas de terrorismo. *Espacios Públicos*, 15(33), 72-95.
- Rodríguez Serrano, A. (2014a) Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: Análisis de Wolfenstein: The New Order (Machinegames, 2014). *Historia y Comunicación Social*, 14, 193-207. DOI: 10.5209/rev_HICS.2014.v19.47292

- Rodríguez Serrano, A. (2014b): Holocausto, nazismo y videojuegos: Análisis de Wolfenstein (Raven Software, 2009). *Vivat Academia*, 127, 83-102.
- Rosales, H. (2004). Cultura popular. Definiciones y acciones. *Culturas populares e indígenas*, 18, 205-222.
- Rosnow, R. L., y Rosenthal, R. (1991). If you're looking at the cell means, you're not looking at only the interaction (unless all main effects are zero). *Psychological Bulletin*, 110(3), 574–576. DOI: 10.1037/0033-2909.110.3.574
- Rouquette, M. (2010). La teoría de las representaciones sociales hoy: esperanzas e impases en el último cuarto de siglo (1985-2009). *Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial*, 6(1), 133-140.
- Ruggiero, E. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century. *Mass Communication and Society*, 3(1), 3–37. DOI: 10.1207/S15327825MCS0301_02
- Ruiz, R. O., Sánchez, V., y Menesini, E. (2002). Violencia entre iguales y desconexión moral: un análisis transcultural. *Psicothema*, 14(Suplemento), 37-49.
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. DOI: 10.1006/ceps.1999.1020
- Sabater, J. M. (1989). Sobre el concepto de actitud. *Anales de Pedagogía*, 7, 159-187
- Saleem, M., y Anderson, C. A. (2013). Arabs as terrorists: Effects of stereotypes within violent contexts on attitudes, perceptions, and affect. *Psychology of Violence*, 3(1), 84–99. DOI: 10.1037/a0030038
- Sample, M. L. (2008). Virtual torture: Videogames and the war on terror. *Game Studies*, 8(2).
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., y Rodasta, A. L. (1988). Effects of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454–460. DOI: 10.1111/j.1559-1816.1988.tb00028.x
- Schulzke, M. (2013). Being a terrorist: Video game simulations of the other side of the War on Terror. *Media, War & Conflict*, 6(3), 207–220. DOI: 10.1177/1750635213494129
- Scientific American Magazine (1915). *Torres and His Remarkable Automatic Devices*.
- Scott, D. (1995). The Effect of Video Games on Feelings of Aggression. *The Journal of Psychology*, 129(2), 121–132. DOI: 10.1080/00223980.1995.9914952

- Selnow, G. W. (1984). Playing Videogames: The Electronic Friend. *Journal of Communication*, 34(2), 148–156. DOI:10.1111/j.1460-2466.1984.tb02166.x
- Selnow, G. W., y Reynolds, H. (1984). Some opportunity costs of television viewing. *Journal of Broadcasting*, 28(3), 315–322. DOI: 10.1080/08838158409386538
- Shannon, C. E. (1950) XXII. Programming a computer for playing chess. *The London, Edinburgh, and Dublin Philosophical Magazine and Journal of Science*, 41(314), 256-275, DOI: 10.1080/14786445008521796
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), 403–424. DOI: 10.1177/1555412009360414
- Shaffer, D. W., Squire, K., Halverson, R., y Gee, J. P. (2005). *Video games and the future of learning*. *Phi delta kappan*, 87(2), 105-111.
- Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409–431. DOI: 10.1093/hcr/27.3.409
- Sherry J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., y Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. En P. Vorderer y J. Bryant (Eds.), *Playing video games, motives, responses and consequences* (pp. 213-224). Nueva Jersey: Lawrence Erlabum Associates.
- Shibuya A., y Sakamoto A. (2005) The Quantity and Context of Video Game Violence in Japan: Toward Creating an Ethical Standard. En R. Shiratori, K. Arai y F. Kato (Eds.) *Gaming, Simulations, and Society* (pp. 111-121). Tokio: Springer. DOI: 10.1007/4-431-26797-2_12
- Shulman, E. P., Cauffman, E., Piquero, A. R., y Fagan, J. (2011). Moral disengagement among serious juvenile offenders: A longitudinal study of the relations between morally disengaged attitudes and offending. *Developmental Psychology*, 47(6), 1619–1632. DOI: 10.1037/a0025404
- Silke, A. (2003) Deindividuation, Anonymity, and Violence: Findings From Northern Ireland. *The Journal of Social Psychology*, 143(4), 493-499, DOI: 10.1080/00224540309598458
- Silvern, S. B., y Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453–462. DOI: 10.1016/0193-3973(87)90033-5
- Singer, J. E., Brush, C. A., y Lublin, S. C. (1965). Some aspects of deindividuation: Identification and conformity. *Journal of Experimental Social Psychology*, 1, 356-378.

- Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-219. DOI: 10.1177/1367549407088333
- Skelly, T. (1979). *War of the Worlds* [videojuego] [recreativa]. California: Cinematronics
- Slater, D. M., Peter, J., y Valkenburg, P. M. (2015). Message Variability and Heterogeneity: A Core Challenge for Communication Research. *Annals of the International Communication Association*, 39(1), 3–31. DOI: 10.1080/23808985.2015.11679170
- Sledgehammer Games (2014). *Call of Duty: Advanced Warfare* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One]. California: Activision.
- Smith, S. L., Lachlan, K., y Tamborini, R. (2003). Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and Its Context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(1), 58–76. DOI: 10.1207/s15506878jobem4701_4
- Sony Online Entertainment (2012). *Planet Side 2* [videojuego] [Microsoft Windows y PlayStation 4]. Minato: Sony Online Entertainment.
- Sonic Team (1991). *Sonic the Hedgehog* [videojuego] [Sega Genesis, Game Boy Advance, Microsoft Windows, Nintendo 3DS, iOS, Android y Nintendo Switch]. Tokio: Sega.
- Sparrow, R., Harrison, R., Oakley, J., y Keogh, B. (2015). *Playing for Fun, Training for War*. *Games and Culture*, 13(2), 174–192. DOI: 10.1177/1555412015615025
- Spears, R. (2017). Social Identity Model of Deindividuation Effects. *The International Encyclopedia of Media Effects*, 1–9. DOI: 10.1002/9781118783764.wbieme009
- Spellman, B. A., Ullman, J. B., y Holyoak, K. J. (1993). A coherence model of cognitive consistency: Dynamics of attitude change during the Persian Gulf War. *Journal of Social Issues*, 49(4), 147-165.
- Square (1997). *Final Fantasy VII* [videojuego] [PlayStation, Windows, iOS, PlayStation 4, Android, Nintendo Switch y Xbox One]. Distrib.: Square, Sony Computer Entertainment y Eidos Interactive.
- Squaresoft (1987). *Final Fantasy* [videojuego] [NES, MSX2, WonderSwan Color, PlayStation, GBA, 3DS y PSP]. Tokio: Squaresoft.
- Squire, K. (2006). From content to context: *Videogames as designed experience*. *Educational researcher*, 35(8), 19-29.

- Stahl, R. (2006) Have You Played the War on Terror?, *Critical Studies in Media Communication*, 23(2), 112-130, DOI: 10.1080/07393180600714489
- Stainless Games (1997). *Carmageddon* [videojuego] [MS-DOS, Windows, Mac OS, PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color, iOS y Android]. California: Interplay Productions y Sales Curve Interactive.
- Stevenson, R. L. (1886). *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*. Barcelona: Editorial Origen
- Stevenson, M. C., Malik, S. E., Totton, R. R., y Reeves, R. D. (2014). Disgust Sensitivity Predicts Punitive Treatment of Juvenile Sex Offenders: The Role of Empathy, Dehumanization, and Fear. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 15(1), 177–197. DOI: 10.1111/asap.12068
- Strategic Simulations Inc. (1980). *Computer Bismark* [videojuego] [Apple II y TRS-80]. California: Strategic Simulations Inc.
- Struch, N., y Schwartz, S. H. (1989). Intergroup aggression: Its predictors and distinctness from in-group bias. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(3), 364–373. DOI: 10.1037/0022-3514.56.3.364
- Supercell (2012). *Clash of Clans* [videojuego] [iOS y Android]. Helsinki: Supercell.
- Supercell (2013). *Boom Beach* [videojuego] [iOS y Android]. Helsinki: Supercell.
- Susi, T., Johannesson, M., y Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview*. Västra: University of Skövde.
- Taito Co. (1975). *Gun Fight* [videojuego] [recreativa]. Tokio: Taito Co.
- Taito Co. (1978). *Space Invaders* [videojuego] [recreativa]. Illinois: Midway; Tokio: Taito Co.
- Taito Co. (1987). *Operation Wolf* [videojuego] [recreativa, Sinclair ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC, NES, Master System y PC-Engine/Turbografx]. Illinois: Midway; Madrid: Erbe Software; Tokio: Taito Co.
- Tajfel, H., Billig, M. G., Bundy, R. P., y Flament, C. (1971). Social categorization and intergroup behaviour. *European Journal of Social Psychology*, 1(2), 149–178. DOI: 10.1002/ejsp.2420010202
- Tajfel, H., y Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. En S. Worchel y W. G. Austin (Eds.), *The psychology of intergroup relations* (pp. 33–47). Monterey, CA: Brooks–Cole

- Tauer, J. M., y Harackiewicz, J. M. (1999). Winning isn't everything: Competition, achievement orientation, and intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 35, 209–238.
- Technos Japan (1987). *Double Dragon* [videojuego] [recreativa, Commodore Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, MS-DOS y TurboGrafx-CD]. Tokio: Taito Co.
- Thompson, K. M., Tepichin, K., y Haninger, K. (2006). Content and ratings of mature-rated video games. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160, 402–410. DOI: 10.1001/archpedi.160.4.402
- Thornberg, R., y Jungert, T. (2013). School bullying and the mechanisms of moral disengagement. *Aggressive Behavior*, 40(2), 99–108. DOI: 10.1002/ab.21509
- Torn Banner Studios (2012). *Chivalry: Medieval Warfare* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. California: Activision.
- Torres, M. R., y García, J. (2009). Conflictos bélicos y gestión de la información: una revisión tras la guerra en Irak y Afganistán. *CONfinés de relaciones internacionales y ciencia política*, 5(10), 11-23.
- Treyarch (2009). *Call of Duty: World at War* [videojuego] [PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Microsoft Windows]. California: Activision.
- Treyarch (2010). *Call of Duty: Black Ops* [videojuego] [PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows]. California: Activision.
- Treyarch (2012). *Call of Duty: Black Ops II* [videojuego] [PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows y Wii U]. California: Activision.
- U. S. Army (2002). *America's Army* [videojuego] [Microsoft Windows, Linux, Mac iOS X y PlayStation 4]. U.S. Army.
- Ubisoft (2014). *Far Cry 4* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One]. Sena-San Denis: Ubisoft.
- Unsworth, G., Devilly, G. J., y Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime & Law*, 13(4), 383–394. DOI: 10.1080/10683160601060655
- Valve Corporation (1998). *Half-Life* [videojuego] [Microsoft Windows, PlayStation 2, Linux y Mac OS X]. California: Sierra Studios
- Valve Corporation (1999). *Counter Strike* [videojuego] [Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 3, Xbox y Xbox 360]. California: Valve Corporation, Sierra Entertainment.

- Valve Corporation (2007). *Team Fortress 2* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation y Linux]. California: Electronic Arts
- Valve Corporation (2009). *Lead for Dead 2* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox 360 y Linux]. California: Steam.
- Valve Corporation (2012). *Counter Strike: Global Offensive* [videojuego] [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X, Linux y Xbox One]. California: Valve Corporation; Washington: Microsoft.
- Valve Corporation (2013). *Defense of the Ancient 2* [videojuego] [Microsoft Windows, Mac OS X y Linux]. California: Steam.
- Van Mierlo, J., y Van den Bulck, J. (2004). Benchmarking the cultivation approach to video game effects: a comparison of the correlates of TV viewing and game play. *Journal of Adolescence*, 27(1), 97–111. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.008
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., y Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205-212. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Vigneron, H. (1914). Les automates. *Le Nature 2141-2152*, 56-61
- Villanueva, C. F., Castro, J. C. R., Fernández, R. G., y Maneiro, B. L. (2013). Violencia en la televisión: ¿Desagradable, interesante, o morbosa?. *Revista Latina de Comunicación Social*, 68, 25-17. DOI: 10.4185/RLCS-2013-991
- Voorhees, G. (2014). Play and possibility in the rhetoric of the war on terror: The structure of agency in Halo 2. *Game Studies*, 14(1).
- Vorderer, P., Klimmt, C., y Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication theory*, 14(4), 388-408.
- Vorderer P., Bryant, J., Pieper, K. M., y Weber, R. (2006). Playing video games as entertainment. En P. Vorderer y J. Bryant (Eds.), *Playing video games, motives, responses and consequences* (pp. 1-8). Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wackerfuss, A. (2013). This Game of Sudden Death: Simulating Air Combat of the First World War. En K.W. Kapell y A.B.R. Elliott (Eds.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (pp. 233-246). Londres: Bloomsbury.

- Wagner, W., Duveen, G., Farr, R., Jovchelovitch, S., Lorenzi-Cioldi, F., Marková, I., y Rose, D. (1999). Theory and method of social representations. *Asian journal of social psychology*, 2(1), 95-125. DOI: 10.1111/1467-839X.00028
- Watson, D., Clark, L. A., y Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(6), 1063–1070. DOI: 10.1037/0022-3514.54.6.1063
- Weber, R., Ritterfeld, U., y Mathiak, K. (2006). Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study. *Media Psychology*, 8(1), 39–60. DOI: 10.1207/s1532785xmep0801_4
- Wei, R. (2007). Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 371–380. doi:10.1089/cpb.2006.9942
- Weiner, C. (1968, April 27) *Interview of Edward Condon by Charles Weiner*. Niels Bohr Library & Archives, American Institute of Physics, College Park, MD USA. Recuperado de www.aip.org/history-programs/niels-bohr-library/oral-histories/4997-2
- Wigand, R. T., Borstelmann, S. E., y Boster, F. J. (1985). Electronic leisure: Video game usage and the communication climate of video arcades. *Communication Yearbook*, 9(1), 275-293. DOI: 10.1080/23808985.1986.11678611
- William Electronics (1980). *Defender* [videojuego] [recreativa]. Illinois: William Electronics
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*, 56(1), 69–87. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2006.00004.x
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., y Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks. *Games and Culture*, 1(4), 338–361. DOI: 10.1177/1555412006292616
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., e Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. DOI: 10.1177/1461444809105354
- Winkel, M., Novak, D. M., y Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal of Research in Personality*, 21(2), 211–223. DOI: 10.1016/0092-6566(87)90008-0

- Wolf, M. J., y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 4, 1-27.
- Young, L. (26 de diciembre, 1976). Local safety authorities denounce game. *The Spokesman-Review*, 10. Recuperado de <https://news.google.com/newspapers?nid=1314&dat=19761229&id=eiFOAAA AIBAJ&sjid=q-0DAAA AIBAJ&pg=6835,5559430>
- Zimbardo, P. (2004). A situationist perspective on the psychology of evil: Understanding how good people are transformed into perpetrators. En A. G. Miller (Ed.), *The social psychology of good and evil* (pp. 21–50). New York: Guilford Press
- Zimbardo, P. (2008). *El Efecto Lucifer*. Barcelona: Editorial Paidós
- Zimbardo, P., Haney, C., Banks, W. C., y Jaffe, D. (1986). La Psicología del encarcelamiento: privación, poder y patología. *Revista de Psicología Social*, 1(1), 95–105. DOI: 10.1080/02134748.1986.10821547
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.
- Zynga (2009). *FarmVille* [videojuego] [Web; iOS] California: Facebook

ANEXOS

Anexo la

**ANÁLISIS DE CONTENIDO DE
VIDEOJUEGOS BÉLICOS**

Libro de códigos

Resumen de las categorías. (38)



A. CARACTERÍSTICAS DEL ENEMIGO BÁSICO O COMÚN (PÁG. 6)

1. Naturaleza (Pág. 6)

- 0. Humano
- 1. Humanoide
- 2. Monstruoso

2. Apariencia (Pág. 7)

- 0. Variada
- 1. Homogénea

3. Inteligencia (Pág. 8)

- 0. No inteligente
- 1. Inteligente

4. Comunicación con el jugador (Pág. 8)

- 0. Sin comunicación
- 1. Directa

5. Rostro y expresión facial (Pág. 8)

- 0. Rostro visible
- 1. Rostro cubierto

6. Uso de vehículos (Pág. 9)

- 0. Combatiente
- 1. Piloto

7. Efectos sonoros congruentes (Pág. 10)

- 0. Con efectos sonoros congruentes
- 1. Sin efectos sonoros congruentes

8. Melodías o sonidos no congruentes (Pág. 10)

- 0. Sin melodía
- 1. Con melodía

9. Permanencia de enemigos derrotados (Pág. 10)

- 0. Permanecen
- 1. Desaparecen

10. Comportamiento grupal (Pág. 11)

- 0. Individual
- 1. Colectivo



B. CARACTERÍSTICAS DEL ENEMIGO ÚNICO O ESPECIAL (PÁG. 12)

11. Naturaleza (Pág. 13)

- 0. Humano
- 1. Humanoide
- 2. Monstruoso

12. Pertenencia a una facción (Pág. 13)

- 0. Irreconocible
- 1. Reconocible

13. Similitud con las tropas (Pág. 14)

- 0. Diferente
- 1. Similar

14. Inteligencia (Pág. 15)

- 0. No Inteligente
- 1. Inteligente

15. Comunicación con el jugador (Pág. 15)

- 0. Sin comunicación
- 1. Directa

16. Rostro y expresión facial (Pág. 15)

- 0. Rostro visible
- 1. Rostro cubierto

17. Uso de vehículos (Pág. 16)

- 0. Combatiente
- 1. Piloto

18. Efectos sonoros congruentes (Pág. 16)

- 0. Con efectos sonoros congruentes
- 1. Sin efectos sonoros congruentes

19. Melodías o sonidos no congruentes (Pág. 16)

- 0. Sin melodía
- 1. Con melodía

20. Permanencia de enemigos derrotados (Pág. 17)

- 0. Permanecen
- 1. Desaparecen



C. CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE O PERSONAJES CONTROLADOS POR EL USUARIO. (PÁG. 17)

21. Control de personajes (Pág. 17)

- 0. Control unipersonal
- 1. Control grupal

22. Caracterización del personaje (Pág. 18)

- 0. Personalizada
- 1. Por defecto

23. Trasfondo del personaje (Pág. 18)

- 0. Conocido
- 1. Anónimo

24. Recepción de daños (Pág. 19)

- 0. Explícita
- 1. Implícita

25. Vulnerabilidad e incapacitaciones (Pág. 20)

- 0. Vulnerable
- 1. Invulnerable

26. Uso de vehículos (Pág. 20)

- 0. Combatiente
- 1. Piloto

27. Sanación y reconstitución (Pág. 20)

- 0. Sin curación
- 1. Curación demorada
- 2. Curación inmediata

28. Uso de objetos y armas (Pág. 21)

- 0. Limitado
- 1. Ilimitado
- 2. Sin objetos

29. Punto de vista del jugador (Pág. 21)

- 0. Primera persona
- 1. Tercera persona
- 2. Panorámico



D. JUSTIFICACIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL JUEGO. (PÁG. 22)

30. Eliminación de enemigos (Pág. 22)

- 0. Muerto
- 1. Vencido

31. Consecución de objetivos a través de la derrota de los enemigos (Pág. 23)

- 0. Muerte penalizada
- 1. Derrota opcional
- 2. Derrota obligatoria

32. Consecución de objetivos por control de recursos o territorios (Pág. 23)

- 0. Sin recursos
- 1. Recursos opcionales
- 2. Recursos obligatorios

33. Comportamientos de rendición (Pág. 24)

- 0. Rendición
- 1. No rendición

34. Presencia de civiles (Pág. 25)

- 0. Civiles protegidos
- 1. Civiles neutrales
- 2. Civiles enemigos
- 3. Sin civiles

35. Discurso o ambientación (Pág. 26)

- 0. Indeterminado o ambiguo
- 1. Ataque
- 2. Defensa

36. Verosimilitud (Pág. 27)

- 0. Verosímil
- 1. Inverosímil

37. Estética (Pág. 28)

- 0. Estética realista
- 1. Estética no realista

38. Banda sonora (Pág. 28)

- 0. Sin banda sonora
- 1. Épica
- 2. Desenfadada

Descripción de las variables.

A. Características del enemigo o adversario básico o común.

En esta categoría debe prestarse atención a las características de los enemigos básicos y que predominan mayoritariamente en el juego. No debe incluirse en el análisis otros adversarios menos comunes pero también básicos que acompañen a los enemigos principales: por ejemplo en el caso de unos adversarios de temática medieval NO debe tenerse en consideración las monturas de la caballería (caballos, elefantes, lobos, dragones, etc.) sino centrar el análisis en sus jinetes. En el caso de un ejército moderno, por ejemplo, la aparición excepcional de un avión, tanque o nave que apoye a las tropas tampoco debe ser tenido en cuenta para el análisis.

IMPORTANTE: Si hay varias dimensiones de una característica a la vez y/o que se solapan, **el análisis debe centrarse en la dimensión más común, frecuente y dominante.** Por ejemplo, si unos soldados llevan mayoritariamente cascos a excepción de algunas unidades, si la mayoría de un ejército son robots, humanoides, etc.

1. Naturaleza.

0. Humano. El adversario es humano, pertenece a la raza humana.

1. Humanoide. El adversario no pertenece a la especie humana o no tiene la condición de tal, bien por tratarse de otra especie (ej.: extraterrestre, orco, troll), bien por haber perdido su condición humana o su conciencia (ej.: no-muerto, infectado *zombie*, hombre lobo). Sin embargo, **tiene apariencia antropomórfica y similar a la humana**, es decir, figura erguida bípeda, rostro, etc. En esta dimensión debe incluirse desde personajes muy similares a la raza humana (ej.: elfos, hobbits, cyborgs) hasta aquellos que solo comparten algunos rasgos antropomórficos con los humanos (ej.: robots con forma humana, alienígenas).



Ejemplo de humanoide

2. Monstruoso. La naturaleza y el aspecto del rival no tiene ninguna similitud con el humano al tratarse de un animal (ej.: lobo, rata, araña), un monstruo (ej.: dragón), una máquina **no pilotada** (ej.: dron de combate), un ser extraterrestre o cualquier otra variante que se distinga claramente de una apariencia antropomórfica.



Ejemplo de no humano

2. Apariencia.

IMPORTANTE: Los textos de la interfaz del juego o la información *metajuego* sobre los enemigos (como por ejemplo las barras de vida por colores o nombres de jugador) **NO** deben considerarse como parte de la apariencia de los adversarios. El análisis debe ceñirse a las características físicas visuales de los enemigos.

0. Variada. Los adversarios no presentan ninguna característica simbólica especialmente llamativa o relevante que compartan con ningún otro adversario, salvo las implícitas a su condición (por ejemplo, todos los no-muertos tienen la ropa rota y manchas de sangre, o todos los extraterrestres disparan láseres). En esta dimensión debe por tanto incluirse todos aquellos adversarios que no sean fácilmente reconocibles como miembros de uno de los bandos combatientes por su apariencia física.



Ejemplo de Apariencia variada

1. Homogénea. Los enemigos portan todos un mismo uniforme, un patrón de colores *y/o* una simbología común que los hace inconfundibles sobre su pertenencia a uno de los bandos a primera vista (ej: colores de equipo, símbolos de un ejército) o que los hace perfectamente reconocibles bajo una apariencia unificada (por ejemplo, robots siempre de la misma gama de colores, alienígenas siempre de piel verde, etc.) o una estética muy característica e inconfundible que los represente como facción.



Ejemplo de Apariencia homogénea

3. Inteligencia.

0. No inteligente. El enemigo es un ser irracional o casi animal, que actúa por impulso, instinto o siguiendo órdenes ciegamente. Ejemplo de ello serían zombis, máquinas asesinas, animales salvajes, monstruos alienígenas, etc.

1. Inteligente. El enemigo se presenta o permite deducirse como un ser consciente e inteligente, razonablemente dueño de sus actos, con una inteligencia equiparable o superior a la humana y poseedor de lenguaje. Ejemplo: soldados, orcos, extraterrestres inteligentes, etc.

4. Comunicación con el jugador.

IMPORTANTE: En esta categoría no se incluyen los elementos de *metajuego* como el chat escrito o por voz o cualquier otro elemento de comunicación **entre jugadores** en el caso de juegos multijugador. El análisis sólo debe centrarse en la posible comunicación de los **personajes** del videojuego.

0. Sin comunicación. El enemigo no interactúa verbalmente nunca con el jugador en ningún momento de forma directa o personal. En esta dimensión también debe incluirse a los enemigos que no realicen comunicación verbal, pero sí respondan u obedezcan a verbalizaciones de terceros, como por ejemplo arengas u órdenes de sus dirigentes o amos: *“¡cogedle!”*, *“¡mis tropas te destruirán!”*, *“¡no podrás derrotar a mis dragones!”*

1. Directa. Los personajes enemigos poseen líneas de diálogo con **las que se comunica CON los personajes controlados por el jugador** de alguna forma, por ejemplo, de provocación, negociación o rendición. Esto puede suceder antes, durante o inmediatamente después del enfrentamiento. Ej.: *“¡ríndete!”*, *“¡retirada!”*, *“¡vamos a por él!”*, *“¡el honor me guía!”*, y no implica necesariamente que sea en un idioma conocido. **NO** debe incluirse en esta dimensión a enemigos que se comuniquen **únicamente entre ellos**.

5. Rostro y expresión facial.

0. Rostro visible. El jugador puede observar el rostro y las facciones de sus adversarios **claramente y en su totalidad**, bien directamente, bien a través de un perfil o ventana emergente durante el combate. También debe incluirse en esta dimensión los rostros de los **enemigos comunes** que puedan observarse **durante vídeos intercalados con la acción** o acercándose a ellos una vez derrotados.



Ejemplo de Rostro visible (a través de ventana emergente)

1. Rostro cubierto. El enemigo porta algún tipo de máscara, pintura, casco completo o pasamontañas que impide ver **con claridad su rostro** (sin contar con elementos de vestuario coloquiales como gafas de sol, gorras, etc.), o bien no presenta ningún tipo de rostro expresivo por su propia naturaleza (máquina asesina, dragones, monstruos). En esta dimensión también **debe incluirse a aquellos enemigos que por su tamaño o posición su expresión facial es totalmente inapreciable** para el jugador en ningún momento, no solo durante la acción sino también en posibles cinemáticas.



Ejemplos de Rostro cubierto

6. Uso de vehículos.

0. Combatientes. La presencia física de los enemigos es total, siendo su forma de combate totalmente física y presencial, ya sea a distancia (arqueros, artilleros) como cuerpo a cuerpo (guerreros, animales, monstruos alienígenas). Para ser derrotados **debe atacarse directamente a su cuerpo**.

1. Pilotos. Los enemigos básicos y comunes no son directamente visibles como tales (durante el combate) al encontrarse en el interior de máquinas de guerra como tanques, aviones o naves espaciales. Al destruir dichos vehículos, se consideran derrotados.

IMPORTANTE: Solo debe emplearse esta dimensión cuando la práctica **TOTALIDAD** de los adversarios está dentro de un vehículo (ej.: una batalla naval, una batalla de naves espaciales, una batalla aérea de cazas de combate), y no si los vehículos de guerra aparecen de forma eventual para apoyar a adversarios combatientes o en compañía de soldados rasos.



Ejemplo de Pilotos

7. Efectos sonoros congruentes.

0. Con efectos sonoros congruentes. Al atacar o derrotar a los enemigos, éstos emiten efectos de sonidos que resalten o refuercen de forma congruente la agresión sufrida. Esto puede hacerse en forma de gritos de dolor, quejas, alaridos u otros efectos no verbales como sonido de salpicaduras, lesiones graves, etc., que acompañen de forma lógica. **NO debe** incluirse en esta dimensión los sonidos añadidos como campanas, melodías breves y demás músicas de acompañamiento (ver Categoría 8: Melodías o sonidos no congruentes).

[Ejemplo de Con efecto sonoro](#) (enlace a youtube)

1. Sin efectos sonoros congruentes. Pese a ser atacados o incluso derrotados, los adversarios guardan silencio en todo momento y su caída no es acompañada por ningún efecto relevante de sonido. En esta dimensión debe incluirse aquellos casos en los que **lo único que se pueda escuchar sea el sonido propio de las armas**, como por ejemplo explosiones, impactos de bala, espadaos, etc., siempre y cuando el personaje enemigo atacado no profiera ningún sonido ni queja.

8. Melodías o sonidos no congruentes.

0. Sin melodía. Atacar o derrotar a los enemigos no va acompañado de ningún efecto de sonido artificial o melodía añadida que no tenga su origen directamente relacionado con el ataque sufrido. Sin embargo, sí pueden existir efectos sonoros congruentes como gritos de dolor, sonido de impacto de arma, etc.

1. Con melodía. Al atacar o derrotar a los enemigos, el jugador puede escuchar una melodía breve, un sonido, una campana o cualquier otro efecto de sonido artificial, no originado “naturalmente” o de forma realista por el ataque en sí. Por ejemplo, el sonido de Super Mario al aplastar a los enemigos champiñones, ruido de monedas, aplausos, etc. Los comentarios del narrador - si lo hubiese- (ej.: *“¡headshot!”*, *“¡asesinato triple!”*) sí deben incluirse en esta dimensión, siempre y cuando dichos comentarios acompañen **inmediatamente** a la caída de los enemigos. No debe incluirse por tanto a aquellas verbalizaciones que tengan lugar solo al final o al principio de la partida (ej.: *“¡preparados para el ataque!”*, *“¡los terroristas ganan!”*).

[Ejemplo de Con melodía](#) (enlace a youtube)

9. Permanencia de enemigos derrotados.

0. Permanecen. Una vez derrotados, los enemigos pasan a formar parte del escenario, permaneciendo en el lugar donde fueron abatidos como un elemento gráfico más **durante el resto de la partida**. En esta dimensión debe también incluirse los elementos gráficos que indiquen muertes recientes en el lugar de manera alegórica, como lápidas, esqueletos, etc., en lugar del cuerpo original del enemigo derrotado.



Ejemplo de Permanecen

1. Desaparecen. Tras ser derrotados o abatidos, los enemigos o lo que quede de ellos desaparecen o se desvanecen, bien de forma inmediata, bien después de un periodo variable de tiempo de manera que el escenario queda vacío de sus restos al cabo de un rato.

10. Comportamiento grupal.

0. Individual. Los enemigos actúan de manera razonablemente individual, comportándose de forma autónoma y haciendo necesario considerarles como una unidad que debe ser derrotada por separado. Por ejemplo, soldados parapetados en posiciones, infantería dispersa, aviones de combate, etc.

1. Colectivo. Los enemigos, pese a que pueden requerir ser derrotados individualmente, aparecen siempre en grupos relativamente numerosos, cuyos integrantes se mueven a la par y en la misma dirección como si fueran un solo grupo. Como por ejemplo unidades de soldados muy compactas, hordas de alienígenas, oleadas de animales, cargas de caballería, etc.



Ejemplo de Colectivo

B. Características del enemigo único o especial.

En esta sección solo debe analizarse, si existen, los personajes enemigos excepcionales y únicos de manera similar al análisis de los enemigos básicos. **La existencia de estos personajes especiales se indicará con antelación en la descripción de cada videojuego a analizar**, de manera que el codificador sepa a priori sobre qué personajes concretos debe centrar el siguiente análisis.

Las variables estudiadas son muy similares, si no idénticas, a las aplicadas en la sección anterior sobre Enemigos básicos, a excepción de la variable “Comportamiento grupal” eliminada y la sustitución de “Apariencia” por “Pertenencia a facción” y “Similitud con las tropas”.

Estos personajes únicos se diferencian claramente del resto de enemigos por su apariencia, habilidades o resistencia y/o tienen un rol destacado en la partida. Los ejemplos típicos serían los héroes que acompañan las tropas rasas, los jefes finales o los personajes adversarios que representan un objetivo en sí mismos. **En estas categorías solo debe incluirse a los personajes únicos que participen directamente en la acción de la partida y a los que el jugador deba enfrentarse personalmente.** No deben tenerse en cuenta personajes que solo den órdenes, aparezcan en las cinemáticas o solo se mencionen en la trama del videojuego.



IMPORTANTE: Si no existen personajes únicos indicados en la descripción de la muestra, debe seleccionarse la opción “No Procede” en la hoja de respuesta en las categorías 11 a 20 y pasar directamente al apartado C.

IMPORTANTE: Si hay varias dimensiones de una variable a la vez y/o que se solapan por existir más de un personaje especial, **el análisis debe centrarse en la dimensión más común, frecuente y dominante.** Por ejemplo, si la mayoría de los héroes son humanos, si la mayoría de los héroes llevan el rostro tapado, etc.

11. Naturaleza.

0. Humano. El adversario especial pertenece a la raza humana.

1. Humanoide. El adversario único no pertenece a la especie humana o no tiene la condición de tal, bien por tratarse de otra especie (ej.: extraterrestre, orco, robot), bien por haber perdido su condición humana o su conciencia (ej.: no-muerto, infectado *zombi*, hombre lobo). Sin embargo, tiene apariencia antropomórfica y similar a la humana, es decir, figura erguida bípeda, rostro, etc.



Ejemplo de humanoide

2. Monstruoso. La naturaleza y el aspecto del rival no tiene apariencia antropomórfica ninguna al tratarse de un animal (ej.: lobo, rata), un monstruo (ej.: dragón), una máquina (ej.: dron de combate), un ser alienígena o cualquier otra variante.

12. Pertenencia a una facción.

0. Irreconocible. Los adversarios únicos no poseen ningún rasgo visual especial que permita determinar a primera vista su pertenencia a una u otra facción, de manera que el jugador necesita hacer uso de información añadida para conocer a qué bando pertenece, como los elementos del *metajuego* o la interfaz (barras de vida, color del nombre de usuario) o aspectos relacionados con el argumento.



Ejemplo de Irreconocible

1. Reconocible. El enemigo especial lleva un uniforme similar, un patrón de colores o una simbología común compartida con sus tropas rasas que le hace **inconfundible** sobre su pertenencia a una facción (ej: **colores de equipo, símbolos de un ejército**), de manera que el jugador puede saber a simple vista al bando al que representa. Esto **no implica** necesariamente que tenga que tener una apariencia física similar al resto de enemigos, **sino que posea rasgos de vestuario coherente o muy similar con sus tropas** (ver variable 13: Similitud con las tropas).

13. Similitud con las tropas.

0. Diferente. Los adversarios únicos tienen características en su **apariencia física** que les distinguen clara e inequívocamente de entre sus tropas sin tener en cuenta su uniforme o vestuario. Esto puede deberse a un **tamaño inusual o exagerado, una forma diferente, una raza distinta, etc.**



Ejemplo de Diferente

1. Similar. El enemigo especial tiene una **apariencia física** muy similar a la de sus tropas en los elementos físicos básicos como el tamaño, raza o forma, de manera que **no contrasta ni destaca** de manera muy significativa del resto de enemigos, sin tener en cuenta aspectos relacionados con su uniforme, armamento, montura, etc. En esta dimensión debe incluirse a personajes montados a caballo, pilotos de vehículos especiales, etc.



Ejemplo de Similar

14. Inteligencia.

0. No inteligente. El enemigo es un ser irracional o casi animal, que actúa por impulso, instinto o siguiendo órdenes ciegamente. Ejemplo de ello serían máquinas asesinas, animales salvajes, monstruos alienígenas, etc.

1. Inteligente. El enemigo se presenta o permite deducirse como un ser consciente e inteligente, razonablemente dueño de sus actos, con una inteligencia equiparable o superior a la humana y poseedor de lenguaje. Ejemplo: generales, héroes orcos, extraterrestres inteligentes, etc.

15. Comunicación con el jugador.

IMPORTANTE: En esta categoría no se incluyen los elementos de *metajuego* como el chat escrito o por voz o cualquier otro elemento de comunicación **entre jugadores** en el caso de juegos multijugador. El análisis sólo debe centrarse en la posible comunicación de los **personajes** del videojuego.

0. Sin comunicación. El enemigo no interactúa verbalmente nunca con el jugador en ningún momento de forma directa o personal. En esta dimensión también debe incluirse a los enemigos que no realicen comunicación verbal, pero sí respondan u obedezcan a verbalizaciones de terceros, como por ejemplo arengas u órdenes de sus dirigentes o amos: *“¡acaba con él!”*, *“¡no podrás derrotar a mi campeón!”*

1. Directa. El personaje posee líneas de diálogo con las que se comunica con el personaje del jugador de alguna forma, por ejemplo de provocación, negociación o rendición. **Esto puede suceder antes, durante o inmediatamente después del enfrentamiento.** Ej.: *“¡ríndete!”*, *“¡no puedes derrotarme!”*

16. Rostro y expresión facial.

0. Rostro visible. El jugador puede observar el rostro y las facciones de su adversario de algún modo, bien directamente, bien a través de un perfil o ventana emergente de diálogo antes, durante o después del combate. Debe incluirse también los clips de vídeo como cinemáticas o introducciones en los que aparezca este personaje único, siempre y cuando su rostro aparezca con claridad.



Ejemplo de Rostro visible (a través de ventana emergente)

1. Rostro cubierto. El enemigo porta algún tipo de máscara, pintura o casco que impide ver con claridad **su rostro y sus facciones completas**, o bien no presenta ningún tipo de rostro expresivo por su propia naturaleza (máquina de combate, dragones, monstruos). En esta dimensión también debe incluirse a aquellos enemigos que por su tamaño o posición su expresión facial es totalmente imperceptible para el jugador.

17. Uso de vehículos.

0. Combatientes. La presencia física del enemigo único es total, siendo su forma de combate totalmente física y presencial, ya sea a distancia (arqueros, artilleros) como cuerpo a cuerpo (guerreros, animales, monstruos alienígenas). Para ser derrotados **debe atacarse directamente a su cuerpo físico**.

1. Pilotos. El adversario especial no puede ser atacado directamente durante el combate al encontrarse en el interior de máquinas de guerra como tanques, aviones o naves espaciales. Al destruir dichos vehículos, se consideran derrotados sin necesidad de atacar al personaje que los manejaba. **Si el personaje único es jinete de alguna montura que debe ser derrotada en su lugar (por ejemplo, un dragón), también debe incluirse en esta categoría.**

18. Efectos de sonido congruentes.

0. Con efectos sonoros congruentes. Al atacar o derrotar a los personajes especiales enemigos, éstos emiten efectos de sonidos que resalten o refuercen de forma congruente la agresión sufrida. Esto puede hacerse en forma de gritos de dolor, quejas, alaridos u otros efectos no verbales como sonido de salpicaduras, lesiones graves, etc., que acompañen de forma lógica.

NO debe incluirse en esta dimensión sonidos añadidos como campanas, melodías breves y demás músicas de acompañamiento.

1. Sin efectos sonoros congruentes. Pese a ser atacados o incluso derrotados, los adversarios guardan silencio en todo momento y su caída no es acompañada por ningún efecto relevante de sonido. En esta dimensión debe incluirse aquellos casos en lo que **lo único que se pueda escuchar sea el sonido propio de las armas**, como por ejemplo explosiones, impactos de bala, espadazos, etc., siempre y cuando el personaje enemigo atacado no profiera ningún sonido ni queja.

19. Melodías o sonidos no congruentes.

0. Sin melodía. Atacar o derrotar a los enemigos no va acompañado de ningún efecto de sonido artificial o melodía añadida que no tenga su origen directamente relacionado con el ataque sufrido. Sin embargo, sí pueden existir efectos sonoros congruentes como gritos de dolor, sonido de impacto de arma, etc.

1. Con melodía. Al atacar o derrotar al enemigo único, el jugador puede escuchar una melodía breve, un sonido, una campana o cualquier otro efecto de sonido artificial, no originado “naturalmente” o de forma realista por el ataque en sí. Por ejemplo, el sonido de Super Mario al vencer a Bowser, ruido de monedas, aplausos, etc. Los comentarios del narrador - si lo hubiese- (ej.: *“¡headshot!”*, *“¡asesinato triple!”*) sí deben incluirse en esta dimensión, siempre y cuando dichos comentarios acompañen inmediatamente a la caída de los enemigos únicos. No debe incluirse por tanto aquellas verbalizaciones que tengan lugar solo al final o al principio de la acción (ej.: *“¡enfrentate a él!”*, *“¡Lord Vader ha sido derrotado!”*).

20. Permanencia de enemigos derrotados

0. Permanecen. Una vez derrotados, los enemigos pasan a formar parte del escenario, permaneciendo en el lugar donde fueron abatidos como un elemento gráfico más. En esta dimensión también debe incluirse a aquellos elementos gráficos que sustituyan de forma permanente a la figura del enemigo abatido, como lápidas, esqueletos, banderas, etc.

1. Desaparecen. Tras ser derrotados o abatidos, los enemigos o lo que quede de ellos desaparecen o se desvanecen, bien de forma inmediata, bien después de un periodo variable de tiempo de manera que el escenario queda vacío.

C. Características del personaje o personajes controlados por el usuario.

En esta categoría debe analizarse las características del personaje o personajes **presentes en la acción** que el jugador **controla y maneja**, no la figura del jugador como tal. En el caso de que el juego en su ambientación o trasfondo sitúe al jugador como un general o dirigente de sus tropas pero que no interviene personalmente en ningún momento en la acción, **el análisis debe centrarse en las unidades y personajes que se controlan directamente durante la partida.**

21. Control de personajes.

0. Control unipersonal. El jugador solo controla de manera **simultánea** un solo personaje, de manera que la acción se centra únicamente en él. En esta dimensión también debe incluirse a aquellos personajes que tienen acompañantes constantes pero sobre los cuales el usuario no tiene control, o solo control parcial (como ciertas órdenes simples de acompañamiento, estacionamiento, apoyo o ataque).

1. Control grupal. El jugador puede controlar una amplia variedad de unidades de manera **simultánea**, dando órdenes en tiempo real o por turnos, y con el mismo grado de control para todas ellas.



Ejemplo de Control grupal

22. Caracterización del personaje.

0. Personalizada. El personaje que maneja el jugador puede ser editado y personalizado antes o durante la partida, dando la posibilidad de decidir su sexo, **su apariencia física**, sus rasgos de personalidad y/o su nombre. No debe incluirse en esta dimensión a aquellos juegos que solo permitan editar el **nombre de usuario** del jugador (en el caso de juegos multijugador) o elegir entre diferentes objetos y/o armas.



Ejemplo de Personalizada

1. Por defecto. Al jugador no se le da ningún poder de decisión sobre las características individuales del personaje del videojuego, de manera que solo puede utilizar unas categorías de personaje cerradas y preestablecidas de antemano. **En esta categoría debe incluirse aquellos juegos que únicamente permitan elegir clase de personaje** (ej.: mago, arquero o guerrero; soldado de infantería, francotirador, artillero) pero no su edición de su apariencia física.

23. Trasfondo del personaje.

0. Conocido. El protagonista del videojuego posee un trasfondo e historia sobre el papel que desarrolla en la trama, teniendo una identidad y nombre propio reconocible, unas motivaciones y/o unos objetivos personales concretos, siendo dicho trasfondo presentado de forma accesible y/o recurrente al jugador. Por ejemplo un guerrero que busca venganza, un agente especial del ejército o un héroe famoso. Estos trasfondos pueden ser explicados tanto antes de la partida (por ejemplo, en una introducción o relato) como durante de la misma (en forma de diálogos o cinemáticas intercaladas en medio de la acción).

1. Anónimo. El personaje que maneja el usuario es un individuo anónimo y sin ningún rasgo de su contexto especialmente relevante o distintivo respecto al resto de sus equivalentes, o al menos el jugador no posee información suficiente sobre hipotéticas diferencias.

24. Recepción de daños.

0. Explícita. Si el personaje protagonista sufre daño el usuario recibe notificaciones claras de ello a través de animaciones de pantalla (visión borrosa, vibraciones), filtros de color rojo, alarmas sonoras fuertes y u otros recursos que **interrumpan MOMENTÁNEAMENTE O DE FORMA BREVE el ritmo o la actividad del juego, dificulten la jugabilidad y NO SEAN FÁCILES DE IGNORAR**. Para el análisis debe tenerse en cuenta el nivel máximo de alerta que alcance el juego. No deben incluirse en esta dimensión personajes cuyo único indicador sean estadísticas de salud del personaje (como barras de vida, interfaz de puntos de resistencia, etc.) o algún elemento flotante que indique procedencia del ataque.



Ejemplo de pantalla normal del juego



Ejemplo de Recepción de daños explícita

1. Implícita. Al recibir daños, el jugador no recibe ninguna alerta que dificulte su jugabilidad o el ritmo normal del juego. De esta forma **el juego no da ninguna información o SOLO a través de textos flotantes**, elementos de la interfaz, etc. En esta dimensión por tanto deben incluirse también aquellos juegos que tampoco informen de ninguna forma del estado del personaje **ni tengan ninguna barra de vida, puntos de resistencia**, etc.



Ejemplo de Recepción de daños implícita (a través de texto flotante)

25. Vulnerabilidad e incapacitaciones.

0. Vulnerable. Al recibir cualquier tipo de daño, **el personaje o personajes controlados por el jugador** sufren algún tipo **de incapacitación PERMANENTE** como ralentización de movimientos, pérdida de visión, pérdida de habilidades o pérdida de objetos. Esta incapacitación precisa de algún tipo de curación para ser eliminada. Por ejemplo, cuando *Super Mario* recibe daño de una tortuga y se empequeñece y/o pierde poderes (romper bloques, tirar bolas de fuego) **permaneciendo así** hasta que acaba la pantalla, es derrotado (debiendo volver a reiniciar el nivel desde un punto anterior) o encuentra un nuevo ítem Seta.

1. Invulnerable. La actividad normal de juego no se detiene, ni el personaje manejado por el jugador pierde **habilidades** (caminar más lento, visión borrosa permanente, etc), por mucho daño que reciba. Las mecánicas de movimiento y jugabilidad se mantienen independientemente del estado del personaje principal que controla el jugador, siendo su derrota total la única forma de que cese el juego.

26. Uso de vehículos.

0. Combatientes. El personaje o **la gran mayoría** de los personajes controlados por el jugador son combatientes a pie, siendo su forma de combate totalmente física y presencial, ya sea a distancia (arqueros, artilleros) como cuerpo a cuerpo (guerreros, animales, monstruos alienígenas). Para ser derrotados deben sufrir daños directamente en su cuerpo.

1. Pilotos. El jugador pilota algún tipo de máquina de guerra como tanques, aviones o naves espaciales de forma permanente. Si este vehículo o vehículos (en el caso de manejar más de uno) son destruidos, el jugador es derrotado. **En esta dimensión NO debe incluirse a aquellos personajes controlados por el jugador que, eventualmente, controlen algún tipo de máquina de guerra** (ej.: cañón de artillería, refuerzos aéreos) a menos que la práctica totalidad de la partida se realice como piloto.

IMPORTANTE: Si se selecciona la dimensión “1. Pilotos”, el codificador debe omitir directamente las dos siguientes categorías “27. Sanación” y “28. Uso de objetos” (seleccionando la opción “No procede” en su lugar) y avanzar a la categoría “29. Punto de vista”.

27. Sanación y reconstitución.

0. Sin curación. El personaje o personajes **NO tienen puntos de vida o NO pueden restaurar su salud durante la partida** en ningún caso, y por tanto son derrotados si sufren determinada cantidad de daño. En esta dimensión también debe incluirse a aquellos personajes que recuperen su salud **SOLO reapareciendo en zonas iniciales** del escenario (*respawn*) si son derrotados.

1. Curación demorada. Tras recibir daño, el personaje puede recuperar su estado inicial bien a través de habilidades u objetos (pociones o botiquines), bien a través de habilidades propias o de personajes aliados. No obstante, **necesita detener su propia actividad normal de juego e invertir al menos unos segundos en su utilización**, sin poder realizar ninguna otra acción mientras tanto. Esta curación puede ser interrumpida al recibir daño o realizar cualquier otra actividad.



Ejemplo de recepción de Curación demorada

2. Curación inmediata. Tras recibir daño, el personaje del jugador puede recuperarse de manera **automática o progresiva**, a través de habilidades (propias o ajenas), objetos presentes en el escenario (pociones de salud, botiquines, etc.), o de manera pasiva **SIN TENER QUE INTERRUMPIR el ritmo del juego**.

28. Uso de objetos y armas.

0. Limitado. El personaje que controla el jugador puede llevar en su inventario un límite de objetos y armas **razonablemente realista**, como por ejemplo solo un escudo o una espada, **tres o menos armas de fuego**, etc. Se incluye en esta categoría la limitación de munición (ej.: flechas o balas) máxima en el caso de que sea necesaria.

1. Ilimitado. El personaje puede portar cualquier número de objetos, o en una cantidad por encima de un límite que sería humanamente posible. Por ejemplo transportar una decena de armas diferentes, o poseer munición infinita.

2. Sin objetos. El personaje no tiene objetos personalizables (es decir, ítems entre los que pueda escoger el jugador para su uso durante la acción).



29. Punto de vista del jugador.

0. Primera persona. La acción de combate se desarrolla en primera persona, de manera que el jugador no ve a su personaje **durante la acción**, salvo elementos de su físico como las manos o las armas.



Ejemplo de Primera persona

1. Tercera persona. El jugador ve en todo momento el personaje que controla de manera total o parcial, desde una distancia virtual cercana y con la cámara siempre centrada alrededor del personaje protagonista.



Ejemplo de Tercera persona

2. Panorámico. El punto de vista se sitúa en una posición elevada y cenital desde la que se controla todo el escenario de juego. La cámara no está anclada sobre el personaje o personajes que controla el jugador, y puede moverse libremente para observar otras zonas.



Ejemplo de Panorámico

D. Justificación de los objetivos del juego.

En este apartado debe analizarse la información que se da al jugador sobre los objetivos a conseguir en el juego, así como la ambientación del mismo, el discurso legitimador, etc. Se facilitará una breve sinopsis al codificador junto con el *gameplay* del videojuego a analizar. Además, ha de tenerse en cuenta -cuando proceda- tanto los datos que se muestren durante la partida como aquellos que se proporcionen antes de ella a través de cinemáticas, textos o introducciones.

30. Eliminación de enemigos.

0. Muerto. El juego refleja claramente que los enemigos **derrotados** han muerto o están gravemente heridos. Ello puede deducirse de diferentes formas: a través **del tipo de daño infligido** (disparos de bala o armas de filo), **el uso de un lenguaje concreto** que emplee palabras como “muerte” o “asesinato”, **Y/O por recursos visuales como presencia de sangre, esqueletos, lápidas o fantasmas** que sustituyan a los cadáveres, etc. En esta categoría es irrelevante el tipo de **estética** o realismo del videojuego, debiéndose atender no a lo explícito de los daños sino a que se haga referencia de alguna forma a que el enemigo está muerto o herido.

IMPORTANTE: En esta dimensión debe incluirse aquellos casos en los que el jugador **pueda elegir** entre herir y matar o simplemente neutralizar temporalmente a los enemigos (aturdiéndoles, dejándoles inconscientes, durmiéndoles, etc.). Es decir, **debe atenderse al mayor nivel de gravedad que pueda infringirse a los enemigos.**



Ejemplo de Muerto

1. Vencido. En el juego los enemigos **definitivamente derrotados** no resultan heridos o muertos, sino que se desmayan, son aturridos o aparecen como inconscientes o rendidos, sin aparentar

muerte o heridas graves de forma evidente y visual. Esto puede reforzarse con un uso exclusivo de palabras como “vencido” o “derrotado”, o recursos visuales (estrellas girando alrededor de su cabeza, emoticonos, etc.)

31. Consecución de objetivos a través de la derrota de los enemigos.

IMPORTANTE: En esta categoría **no debe tenerse en cuenta** las excepciones tales como ser el objetivo principal acabar **con un enemigo concreto** o personaje especial (un general, un jefe final, etc.), pero no con las tropas rasas, siendo irrelevante si estas caen o sobreviven en el proceso. El análisis debe centrarse por tanto en los enemigos comunes y con una presencia generalizada, y no en la excepcional presencia de un personaje especial o único.

0. Muerte penalizada. El juego indica específicamente que está penalizado atacar, dañar o asesinar a los personajes enemigos, ya sea restando puntuación final, incrementando notablemente la dificultad, volver agresivos a enemigos pasivos, **o directamente suponiendo la derrota en la partida.** De esta forma **EL JUEGO FOMENTA QUE EL JUGADOR INTENTE NO MATAR ENEMIGOS siempre que pueda siendo preferible por evitarlos o neutralizarlos.** Por ejemplo, un espía que debe alcanzar un objetivo sin ser descubierto, rescatar un rehén sin dar la alarma, etc.

1. Derrota opcional. Atacar, dañar o matar a los enemigos **no es una condición necesaria e irrenunciable** para acabar la partida y lograr la victoria **ni un objetivo en sí mismo.** No obstante no está penalizado y otorga ventajas extra para el jugador al permitirle avanzar por el escenario, tener acceso a nuevos objetos, eliminar amenazas potenciales o asegurar un objetivo. Por ejemplo, matar a un centinela en lugar de intentar evitarle o dejarle inconsciente, defender una posición ventajosa en lugar de abandonarla al acercarse enemigos, ganar puntos extra o dinero virtual por asesinatos, subir puestos en un ranking, etc.



Name	Killing Blows	Deaths	Honorable Kills	Damage Done
Niceshoot-Zul'jin	57	10	193	559484
Enzen-Mannoroth	37	5	202	326241
Legendl	32	12	147	343843
Ognomeudint	25	5	197	312101
Marmardeath-Azgalor	23	12	141	211695
Rolex-Bloodhoof	23	8	119	255592
BarryIm-Warsong	23	6	84	346810

Ejemplo de Derrota opcional (puntos)

2. Derrota obligatoria. Para conseguir los objetivos del juego y ganar la partida, es necesario e imprescindible **enfrentarse** a los enemigos, de manera que se convierta en el mecanismo fundamental para alcanzar la victoria. Es decir, **EL OBJETIVO PRINCIPAL ES DERROTAR A LOS ENEMIGOS.** Por ejemplo eliminar a un número determinado de adversarios, acabar con todos

los enemigos de un escenario, o basar la victoria en la comparación de los puntos conseguidos a través de las muertes adversarias.

32. Consecución de objetivos por control de recursos o territorios.

IMPORTANTE: Se entiende por **RECURSOS** a ítems o elementos que sirvan para acceder o fabricar nuevos personajes, armaduras o armas. Por ejemplo madera o mineral para construir edificios, comida para entrenar unidades nuevas, u oro para comprar nuevos objetos que mejoren al personaje del jugador. También se consideran recursos objetos del juego que no tengan utilidad por sí mismos pero a los que sea necesario acceder para cumplir algún objetivo, como por ejemplo llevar una bandera desde el punto A al punto B, recopilar cristales mágicos, desactivar/proteger una bomba, destruir un depósito de suministros, etc. **NO se consideran recursos armas o armaduras que pueda usar el jugador de forma inmediata tras ser encontrados.**

Se entiende por **TERRITORIOS** a áreas del escenario donde se desarrolla la acción, bien sean específicas (una fortaleza, un puesto elevado) o abarquen la totalidad del escenario de juego.

0. Sin recursos. En la partida o videojuego en general no hay recursos o zonas especiales que controlar.

1. Recursos opcionales. El control de ciertos recursos, objetos y zonas **no es una condición necesaria** para ganar la partida, pero ello otorga ventajas al jugador o jugadores que posean su control. Por ejemplo, dominar una fortaleza, controlar un santuario que mejore o cure a los personajes aliados, un edificio que permita reclutar de unidades extra (aviones o helicópteros, mercenarios) etc. En esta dimensión **NO** debe incluirse los elementos del escenario que el jugador use temporalmente como trincheras, parapetos o refugios que vaya abandonando según avanza por el área de juego.

2. Recursos obligatorios. El objetivo del juego es específicamente el control de unos recursos o zonas del mapa concretas, estén o no bajo el control inicial del adversario. **Su control es IMPRESCINDIBLE para ganar la partida**, bien por ser un método necesario para conseguir tropas o armas, bien por ser el objetivo en sí mismos. Por ejemplo, necesitar minas de oro o madera para abastecer a las tropas, defender una fortaleza o tener que capturar la bandera para el equipo propio antes que el contrario.



Ejemplo de Recursos obligatorios (recursos)



Ejemplo de Recursos obligatorios (territorio)

33. Comportamientos de rendición.

0. Rendición. Los enemigos derrotados o acorralados cesan de atacar y declaran su rendición de manera clara verbal o físicamente, dejando de representar una amenaza inmediata para el jugador, o planteando una tregua o pacto.



Ejemplo de Rendición

1. No rendición. Los adversarios continúan su ataque pese a su desventaja, o bien reaccionan huyendo o reposicionarse en un lugar seguro donde encontrar refuerzos, de manera que no dejan la opción al jugador de aceptar su rendición y por tanto le obligan a derrotarlos o anularlos.

34. Presencia de civiles.

IMPORTANTE: Se considera Civil a cualquier personaje **PASIVO** y **neutral o perteneciente a la facción enemiga**, pero que a su vez sea totalmente inofensivo por sí mismo, es decir, no sea agresivo con el jugador bajo ninguna circunstancia. Estos personajes **DEBEN APARECER DURANTE LA ACCIÓN** y no únicamente en clips de vídeo o introducciones.

0. Civiles protegidos. En el juego hay presencia de personajes inofensivos y pacíficos que no atacarán bajo ninguna circunstancia al jugador, y que si son atacados por el jugador (en el caso de existir la posibilidad) bien **implican la derrota inmediata** (ej.: matar a los rehenes), o bien dificultan considerablemente la partida (ej.: dando la voz de alarma) y/o restan puntuación final. En esta dimensión debe incluirse a aquellos personajes **civiles que sean un objetivo en sí mismos** al necesitar ser rescatados, raptados o protegidos de los enemigos (ej.: rescatar a los heridos de una batalla).



Ejemplo de Civiles protegidos

1. Civiles neutrales. En el juego aparecen personajes neutrales que no influyen en la obtención de la victoria o la derrota, siendo prácticamente un elemento decorativo del escenario. **No hay por tanto consecuencias REALES por ignorarlos o atacarlos.**

2. Civiles enemigos. Aparecen personajes desarmados o pacíficos incapaces de atacar directamente al jugador, **pero su derrota o eliminación es una condición necesaria para alcanzar la victoria, o al menos obtener ventajas considerables.** Por ejemplo los campesinos o granjeros que ayudan al ejército enemigo, personajes neutrales con objetos valiosos, científicos que deben ser neutralizados, etc.



Ejemplo de Civiles enemigos (mineros desarmados recolectando recursos)

3. Sin civiles. Todos y cada uno de los personajes presentes en la partida son claramente un combatiente y/o están involucrados activamente en el conflicto, bien sean agresivos con el jugador, bien aliados que participan en el combate.

35. Discurso o ambientación.

0. Indeterminado o ambiguo. El juego no transcurre en ningún escenario concreto o reconocible por el jugador de una forma clara y accesible.

1. Ataque. En el juego, la acción se desarrolla en un contexto en el que la facción del jugador toma la iniciativa en el ataque sobre el enemigo, bien por cuestiones económicas y de recursos (ej.: “invadimos su planeta buscando *gas vespeno*, y los aliens indígenas deben ser eliminados”), diplomáticas (ej.: “se niegan a atacar a nuestros enemigos, luego ellos también deben ser aniquilados”), o de cualquier otro tipo (ej.: “¡nuestro dios exige que acabes con ellos!”).

2. Defensa. La ambientación, contexto, historia o argumento del juego plantea un escenario donde se desarrolla la acción en el que la facción a la que pertenece el jugador ha sido atacada unilateralmente por el enemigo, y por tanto el enfrentamiento no es voluntario pero necesario para defenderse de las agresiones del adversario. Por ejemplo, la humanidad ha sido invadida por alienígenas, un grupo terrorista ha raptado a unos rehenes, o el enemigo quiere destruir a la raza de protagonistas. Es decir, la justificación del enfrentamiento en el que se tiene lugar el juego es de legítima defensa.

36. Verosimilitud.

0. Verosímil. El juego tiene lugar en un universo real o inspirado en la realidad de forma muy fiel, de manera que los paralelismos con la historia son evidentes y sólidos. Por ejemplo, juegos ambientados en la edad media, la Segunda Guerra Mundial, o guerras y conflictos actuales. En esta categoría debe incluirse a aquellos juegos que tengan elementos ficticios (como por ejemplo generales o héroes inventados, o desviaciones de la trama no necesariamente idénticas a la realidad) pero que en términos generales mantengan una visión históricamente verosímil, así como aquellos juegos que transcurran en un futuro cercano y verosímil, aunque fantástico.



Ejemplo de Verosímil

1. Inverosímil. El juego transcurre en lugares irreales, no vinculados a ningún episodio histórico o propios de ciencia ficción fantástica. Por ejemplo reinos de fantasía (la Tierra Media), planetas del espacio exterior, o futuros muy lejanos (Star Wars, Star Trek) y alejados de la historia de la humanidad.

37. Estética.

0. Estética realista. La estética y apariencia audiovisual del videojuego pretende ser realista y “seria”, adecuándose dentro de las posibilidades técnicas del producto a ofrecer una visión no humorística de los escenarios, personajes, etc.

1. Estética no realista. En el videojuego predomina una estética desenfadada y poco realista, similar a la de un dibujo animado con toques incluso de humor. Por ejemplo, por la apariencia de los personajes, el colorido de los escenarios o las características de los objetos.



Ejemplo de Estética no realista

38. Banda sonora.

0. Sin banda sonora. El juego carece de banda sonora o bien el volumen o intensidad es tan bajo que apenas puede apreciarse su existencia.

1. Épica. La banda sonora del juego intenta acompañar la acción para darle un toque de seriedad, implicación o drama acorde con un conflicto bélico, a través de melodías con cierta tensión, intensidad o solemnidad. La música puede aparecer durante toda la partida o solo durante algunos momentos de especial trascendencia o acción.

2. Desenfadada. La banda sonora no pretende transmitir gravedad al jugador, sino que se trata de música desenfadada, alegre, sencilla y distractora. Poco coherente para una batalla o adecuada para la gravedad de un supuesto conflicto bélico.

Muchas gracias por su colaboración.

Anexo Ib

ANÁLISIS DE CONTENIDO DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS

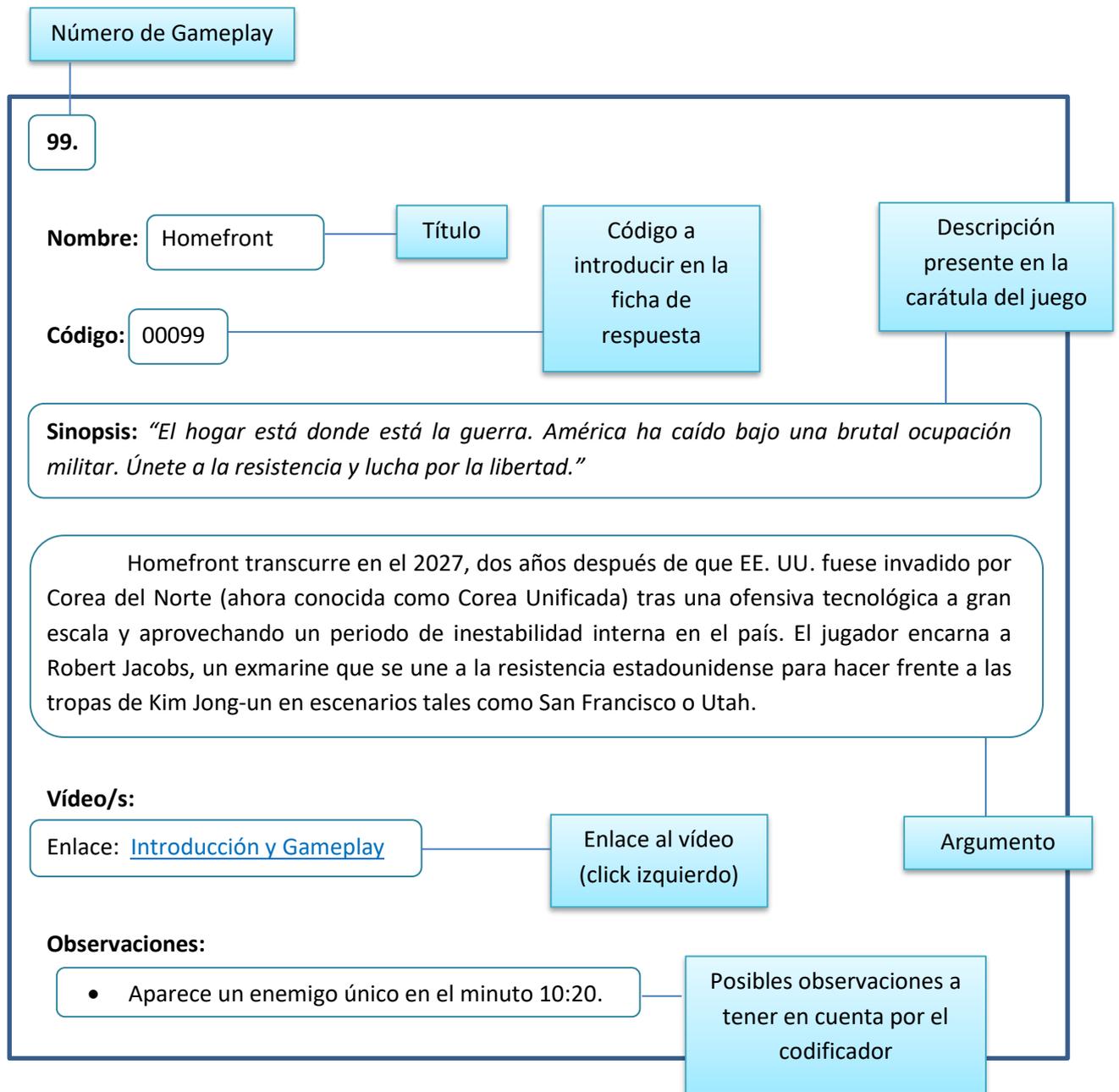
Muestra de Gameplays

Índice de videojuegos:

1. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Day One Edition (Kojima Prod., 2015)
2. Gears of War: Ultimate Edition (Epic Games, 2015)
3. Call of Duty: Black Ops II (Treyarch, 2012)
4. Call of Duty: Ghosts (Infinity Ward, 2013)
5. Far Cry 4 (Ubisoft, 2014)
6. Call of Duty: Advanced Warfare (Sledgehammer Games, 2014)
7. Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (Kojima Prod., 2014)
8. Battlefield 4 (Digital Illusions, 2013)
9. Gears of Wars: Judgment (Epic Games, 2013)
10. Metal Gear Rising: Revengeance (Platinum Games, 2013)
11. World of Warcraft: Mists of Pandaria (Blizzard Entertainment, 2012)
12. Call of Duty: Modern Warfare 3 (Infinity Ward, 2011)
13. Sniper Elite V2 (Rebellion Developments, 2013)
14. Guild Wars 2 (ArenaNet, 2012)
15. Battlefield 3 (Digital Illusions, 2011)
16. Mass Effect 3 (BioWare, 2012)
17. Gears of Wars 3 (Epic Games, 2011)
18. Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2012)
19. Crysis 2 (Crytek, 2011)
20. Killzone 3 (Guerrilla Games, 2011)
21. World of Warcraft: Catalysm (Blizzard Entertainment, 2010)
22. Medal of Honor: Remastered (Digital Illusions, 2010)
23. Halo: Reach (Bungie Studios, 2010)
24. Starcraft II: Wings of Liberty (Blizzard Entertainment, 2014)
25. Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009)
26. Halo: ODST (Bungie Studios, 2009)
27. Killzone 2 (Guerrilla Games, 2009)
28. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Kojima Productions, 2008)
29. Warhammer Online: Age of Reckoning (EA Mythic, 2008)
30. Mercenaries 2: World in Flames (Pandemic Studios, 2008)
31. Call of Duty: World at War (Treyarch, 2009)
32. Resistance: Fall of Man (Insomniac Games, 2007)

33. Halo 3 (Bungie Studios, 2007)
34. Army of Two (EA Montreal, 2008)
35. World of Warcraft: Burning Crusade (Blizzard Entertainment, 2007)
36. Commandos: Strike Force (Pyro Studios, 2006)
37. Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II (EA Los Angeles, 2006)
38. Age of Empires III (Ensemble Studios, 2005)
39. Star Wars: Battlefront 2 (Pandemic Studios, 2005)
40. World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2005)
41. Imperivm III: Las grandes batallas de Roma (Haemimont Games, 2004)
42. Medal of Honor: European Assault (EA Los Angeles, 2005)
43. Guild Wars (ArenaNet, 2005)
44. Call of Duty 2 (Infinity Ward, 2005)
45. Defense of the Ancients 2 (Valve Corporation, 2013)
46. Counter Strike: Global Offensive (Valve Corporation, 2012)
47. Team Fortress 2 (Valve Corporation, 2007)
48. Civilization V (Firaxis Games, 2010)
49. War Thunder (Gaijin Entertainment, 2012)
50. Empire: Total War (Creative Assembly, 2009)
51. Age of Empires II: Remastered (Ensemble Studios, 2012)
52. Arma III (Bohemia Interactive, 2013)
53. Insurgency (New World Interactive, 2014)
54. Warframe (Digital Extremes, 2013)
55. Heroes & Generals (Reto-Moto, 2015)
56. Just Cause 3 (Avalanche Studios, 2015)
57. Chivalry: Medieval Warfare (Tom Banner Studios, 2012)
58. Company of Heroes (Relic Entertainment, 2011)
59. Warhammer 40.000: Dawn of War II (Relic Entertainment, 2009)
60. Planet Side 2 (Sony Online Entertainment, 2012)
61. Clash of Clans (Supercell, 2012)
62. Boom Beach (Supercell, 2013)

- **Leyenda y ejemplo de la ficha de videojuego:**



Listado de Gameplays

1.

Nombre: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Day One Edition

Código: 0001

Síntesis: *“Nueve años después de la caída de la base madre, el legendario héroe Snake despierta de un coma. Junto con Ocelot y Miltér debe reconstruir la base madre y establecer una nueva fuerza armada, los Diamond Dogs. Solo entonces logrará su venganza contra Cipher.”*

En Metal Gear Solid V, ambientado en 1984, el jugador encarna a Snake, un legendario agente especial que busca su venganza contra una organización paramilitar de origen soviético llamada Cipher. Para ello, debe desplazarse a diferentes escenarios tales como África o Afganistán para reclutar aliados para enfrentarse a su archienemigo y frustrar sus planes de dominación mundial.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Aparece un enemigo único en el minuto 11:45 (alto mando militar)

2.

Nombre: Gears of War: Ultimate Edition

Código: 0002

Síntesis: *“La historia de Gears of War sumerge a los jugadores en una profunda y horrible batalla por la supervivencia contra la Horda Locust, una raza de criaturas de pesadilla que emergieron de las profundidades del planeta. Los jugadores viven y respiran en el papel de Marcus Fénix. Como un héroe de guerra caído en desgracia, Marcus busca su redención personal mientras lidera a su equipo contra la arremetida de unos guerreros sin piedad venidos del subsuelo.”*

Gears of War transcurre en el ficticio planeta Sera, donde la humanidad ha conseguido establecer su civilización gracias a los recursos energéticos del interior del planeta. Sin embargo, una repentina invasión de unos seres que habitan en el subsuelo – llamados Locust – desata la guerra, llevando a los gobiernos humanos al borde del abismo. El jugador encarna a Marcus Fénix, un exsoldado que lidera la resistencia armada al mando del Escuadrón Delta.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

3.

Nombre: Call Of Duty: Black Ops II

Código: 0003

Síntesis: *“Call of Duty: Black Ops 2 lleva a los jugadores a un futuro cercano, la Guerra Fría del siglo 21 donde tecnología y armas han convergido para crear una nueva generación de conflictos armados.”*

El jugador encarna alternativamente al soldado de las Fuerzas Especial Alex Manson y su hijo David en su intento por seguir la pista a un peligroso terrorista llamado Raúl Menéndez, responsable del estallido de la guerra entre EE.UU. y China. El juego transcurre en el año 2025 en diferentes escenarios de todo el globo, así como en “flashbacks” de enfrentamientos de la Guerra Fría durante los años 1980 tales como Afganistán o Nicaragua.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

4.

Nombre: Call Of Duty: Ghosts

Código: 0004

Síntesis: *“En este nuevo capítulo de la franquicia Call of Duty los jugadores están del lado de una nación devastada que lucha no por la libertad o independencia, sino simplemente por sobrevivir. Tras un devastador ataque masivo, las fronteras de las naciones y el equilibrio de poder en el mundo han sido redibujadas para siempre. Como parte de lo que queda de las fuerzas de Operaciones Especiales de la nación, un misterioso grupo conocido como “Fantasmas” lideran la resistencia contra un emergente y tecnológicamente superior poder mundial.”*

En el año 2023, la unión de países de Sudamérica liderados por Venezuela (llamada la Federación) ha declarado la guerra a EE.UU., lanzando un ataque nuclear masivo que ha devastado Norteamérica. El jugador encarna a uno de los miembros de las fuerzas de Operaciones Especiales estadounidenses que intentan recuperar el control de la situación enfrentándose a las fuerzas de la Federación en localizaciones de todo el continente americano.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

5.

Nombre: Far Cry 4

Código: 0005

Síntesis: *“Luchador por la Libertad. En Far Cry 4 te encontrarás a ti mismo en Kyrat, una sobrecogedora, peligrosa y salvaje región del Himalaya sometida bajo el régimen de un despótico y autonombrado rey, Pagan Min. En un terreno cubierto de frondosos bosques hasta las cimas nevadas del Himalaya, el mundo es un lugar vivo... y mortal.”*

Far Cry tiene lugar en una región ficticia del Himalaya (muy similar a Nepal) llamada Kyrat. El jugador asume el papel de Ajay Ghale intentando cumplir el último deseo de su madre antes de morir: llevar sus cenizas a Kyrat. Ghale se ve atrapado en el medio de una brutal guerra civil entre El Camino Dorado y el Ejército Real de Pagan Min. Los jugadores son capaces de desarrollar su propia historia mientras viajan a través de este exótico mundo, usando nuevas y mejoradas armas y vehículos así como su ingenio para sobrevivir.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

6.

Nombre: Call of Duty: Advanced Warfare

Código: 0006

Síntesis: *“El poder lo cambia todo. Call of Duty: Advanced Warfare tiene lugar en un plausible futuro donde el progreso tecnológico y las prácticas militares contemporáneas han convergido con poderosas consecuencias. En este futuro, las Corporaciones Militares Privadas (PMCs) se han convertido en las fuerzas armadas dominantes para innumerables naciones que subcontratan sus necesidades militares, redibujando fronteras y reescribiendo las normas de la guerra. Y Jonathan Irons, fundador y presidente de Atlas Corporation -la PMC más grande del mundo- es el centro de todo.”*

El juego transcurre en el año 2054, en el cual una corporación militar privada llamada Atlas intenta hacerse por la fuerza con el control de EE.UU. y por extensión del resto del planeta. El jugador encarna a Jack Mitchell, un veterano y laureado soldado de la corporación Atlas que, tras descubrir sus objetivos, decide traicionarla y unirse al ejército estadounidense para enfrentarse a ella y desbaratar sus planes.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

7.

Nombre: Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Código: 0007

Sinopsis: *“Asumiendo el control del legendario agente Snake, también conocido como Big Boss, los jugadores deberán infiltrarse en el Campamento Omega donde están retenidos como rehenes Paz y Chico. Ambos poseen información clave sobre Snake y la organización militar secreta a la que pertenecen, información que Snake y su aliado Kaz Miller deben evitar a toda costa que salga a la luz.”*

Ubicado en 1975 el jugador asume el papel de Snake, un agente especial que lidera la organización renegada Militaires Sans Frontieres (MSF), infiltrándose en un centro de detención estadounidense ubicado en Cuba, llamado Camp Omega. El objetivo principal de Snake es recuperar a la agente de Cipher, Paz Ortega, y al joven soldado sandinista, Chico, quienes estuvieron involucrados con Snake durante los sucesos en Centroamérica donde evitaron el estallido de una guerra nuclear entre la URSS y EE.UU.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

8.

Nombre: Battlefield 4

Código: 0008

Sinopsis: *“¡Sumérgete en la experiencia de la guerra total! Battlefield 4 tiene lugar seis años después de su predecesor, en el año 2020, donde el jugador deberá controlar a Recker, un miembro del escuadrón de operaciones especiales de EE.UU. conocido como Escuadrón Lápida.”*

El jugador debe guiar al soldado Daniel Recker, miembro del Escuadrón Lápida, a través de diversas ciudades sumidas en la guerra entre Estados Unidos y Rusia, después de que China (aliada de Rusia) desatase un conflicto a escala global por las maquinaciones del Almirante Chang y su intento de golpe de estado en el país asiático contra el presidente Jin Je.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

9.

Nombre: Gears of Wars: Judgment

Código: 0009

Síntesis: *“Inmediatamente después de los sucesos del Día del Surgimiento, el destino del mundo recae sobre los hombros de un joven teniente del COG, Damon Baird, y su equipo Kilo Squad. Con todo en la cuerda floja, el destacamento de Kilo Squad deberá desafiar órdenes para salvar su asediado mundo de un nuevo y horrible enemigo.”*

El jugador deberá meterse en el papel de los integrantes del Escuadrón Kilo para defender a los humanos habitantes del planeta Sera - fuente de recursos indispensables para la vida - de la invasión de los Locust, una especie humanoide que habitaba el subsuelo de dicho planeta y que busca la destrucción total de la humanidad.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

10.

Nombre: Metal Gear Rising: Revengeance

Código: 0010

Síntesis: *“Raiden fue una vez un temido niño soldado apodado “Jack el Destripador” en las primeras líneas de combate en la Primera Guerra Civil de Liberia. Hoy, sus habilidades de combate son canalizadas a través de su cuerpo cyborg y su espada de alta frecuencia, cuyos golpes pueden partir en dos incluso a los drones de asalto más poderosos.”*

El jugador asume el papel de Raiden, un supersoldado cyborg contratado para realizar operaciones de protección VIP, entrenamiento militar y otras misiones por la empresa PMSC (Private Military and Security Companies) en un país africano que acaba de superar una cruenta guerra civil. Raiden apenas es consciente de que se encuentra en medio de un choque entre enigmáticas fuerzas cyborg que buscan reavivar el conflicto armado.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- En el vídeo aparece un enemigo único en el minuto 10:00 (Coloso mecánico).

11.

Nombre: World Of Warcraft: Mists Of Pandaria

Código: 0011

Síntesis: *“Has acabado con la ola destructiva de Deathwing y salvado a los Vuelos de la extinción. Ahora tu misión consiste en desvelar los misterios del continente perdido y descubrir los oscuros secretos del pasado de Pandaria. Explora antiguos reinos que han permanecido ocultos desde antes del Cataclismo, saquea grandes tesoros en las profundidades de cámaras olvidadas y álzate para defender Pandaria de la sombra de un mal otrora desterrado antes de que sea demasiado tarde.”*

El jugador regresa al mundo de Azeroth, un mundo fantástico medieval asolado por la eterna guerra entre las razas de la Horda y la Alianza, así como otras facciones que pretenden hacerse con el dominio total. El jugador encarna a un héroe de una de las dos facciones, en cuyo nombre avanzará por un universo abierto donde deberá enfrentarse a desafíos cada vez mayores, desde explorar antiguas ruinas a participar en cruentas batallas

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- En el vídeo aparece un personaje único en el minuto 5:40 (Vordraka, jefe de los hombres-lagarto).

12.

Nombre: Call of Duty: Modern Warfare 3

Código: 0012

Síntesis: *“Rusia está lanzando ataques a las ciudades más importantes del mundo, y EE.UU. debe recurrir a los Delta Force para hacer frente a la amenaza. Las tropas rusas asedian los Estados Unidos mientras el terrorista ultranacionalista Vladimir Makarov permanece en paradero desconocido.”*

El jugador asume el papel de varios personajes miembros de la unidad de élite Delta Force, enfrentándose a las fuerzas del terrorista ruso Makarov a lo largo de varias misiones en diversas localizaciones del globo con el objetivo de capturar al peligroso terrorista y poner así fin a la guerra entre Rusia y los Estados Aliados.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

13.

Nombre: Guild Wars 2

Código: 0013

Síntesis: *“Guía a tu pueblo hacia la Luz. La Oscuridad es una sustancia pura que absorbe tu mundo hacia un profundo foso. Parece que no hay escapatoria, excepto a través de una larga y peligrosa ascensión hacia la Luz. Tyria es una tierra en constante cambio en la que ruinas y leyendas se entremezclan con el florecimiento de nuevas ciudades y reinos, así como cruentos conflictos. Una tierra que, por desgracia, vuelve a ser asolada por la maldad. Zhaitan, el dragón legendario, ha despertado de su letargo con la intención de arrasarlo todo e imponer un reinado de terror. Con el fin de salvar el mundo, ha llegado la hora de volver a unir fuerzas.”*

El jugador asume el papel de un héroe que debe abrirse paso por el complejo y peligroso mundo de Tyria, decidiendo su propio camino que puede llevarle en última instancia a adherirse a una u otra facción: Luz u Oscuridad

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- En el vídeo 2 aparece un enemigo único en el minuto 7:15 (Hechicero centauro que invoca una torre de huesos).

14.

Nombre: Sniper Elite v2

Código: 0014

Síntesis: *“Una bala puede cambiar la historia. Berlín, 1945. Los cohetes v2 cargados con gas nervioso están listos para ser lanzados. Un ejército de soldados alemanes y rusos se interpone en nuestro camino. Asegúrate de que cada bala cuente o el mundo morirá contigo.”*

Sniper Elite v2 tiene lugar en la Batalla de Berlín entre abril y mayo de 1945. Su protagonista encarnado por el jugador, Karl Fairburne, es un oficial americano de la Oficina de Servicios Estratégicos que debe capturar o eliminar a los científicos que participan en el programa armamentístico alemán que amenaza con darles la victoria: los cohetes V2.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

15.

Nombre: Battlefield 3

Código: 0015

Síntesis: *“Métete en la piel de Blackburn, un soldado de la Marina norteamericana y viaja hasta los confines de Oriente Medio, Europa y América del Norte.”*

En el año 2014, las fuerzas de Coalición lideradas por los Marines de EE.UU. continúan desarrollando operaciones de pacificación a lo largo de la frontera entre Iraq e Irán para restaurar la estabilidad en la región. Las fuerzas de los Marines han estado enfrentándose a una creciente insurgencia hostil procedente de Irán cerca de Sulaymaniyah. Esta insurgencia se conoce como la P.L.R. El modo campaña consta de 12 misiones, la mayoría a modo de flashbacks debido a que el juego se basa en los recuerdos del Sgt. Blackburn, el cual es encarnado por el jugador.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

16.

Nombre: Mass Effect 3

Código: 0016

Síntesis: *“La Tierra es el epicentro de la guerra para salvar la galaxia, y tú decidirás cómo enfrentarte a este desafío.”*

En el año 2187, sorprendiendo desde más allá del espacio conocido, una raza de máquinas aterradoras, los segadores, han comenzado la eliminación de la vida en la Vía Láctea, empezando por la humanidad. El jugador toma el rol del/la Comandante Shepard, un/a ex-marine de la Alianza, que debe preparar una ofensiva para salvar a la especie humana de su extinción y con ella a todas las civilizaciones de la galaxia.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

17.

Nombre: Gears of War 3

Código: 0017

Síntesis: *“Con los supervivientes dispersados y la civilización en ruinas, el tiempo se acaba para el Escuadrón Delta.”*

El jugador encarna una vez más al soldado Marcus Fénix, quien debe guiar al Escuadrón Delta por las ruinas del planeta Sera, antiguo hogar de la humanidad hasta el repentino ataque de los Locust, una raza habitante del subsuelo. Tras una cruenta batalla que diezmó a ambos bandos, Marcus debe buscar la manera de reorganizar a la humanidad para el asalto final contra sus enemigos.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

18.

Nombre: Call Of Duty: Black Ops

Código: 0018

Síntesis: *“Experimenta la Guerra Fría de una forma totalmente nueva. Embárcate en misiones secretas en el sudeste asiático y en la Unión Soviética.”*

La historia del juego transcurre principalmente durante la guerra de Vietnam en la que su protagonista Alex Mason, controlado por el jugador, es un miembro de la CIA que consigue escapar de un gulag soviético y decide viajar hasta el sudeste asiático tras los pasos de su captor y torturador Dragovich.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

19.

Nombre: Crysis 2

Código: 0019

Síntesis: *“Se fuerte. Se rápido. Se invisible. Se el arma. Tres años después de los eventos de Crysis, el mundo ha sido devastado por una serie de desastres climáticos y la sociedad se encuentra al borde del colapso total. Ahora, los aliens han regresado con una fuerza invasora completa cuyo único objetivo es la aniquilación total de la humanidad. Como Prophet, el misterioso supersoldado, solo tú puedes hacer uso del poder del Nanotraje para mantener una última resistencia para salvar a la humanidad de la destrucción”*

El juego transcurre en la ciudad de Nueva York en el año 2023, la cual se encuentra en cuarentena debido a un virus pandémico que hace las veces de avanzadilla de un nuevo intento de invasión alienígena. El jugador encarna a Alcatraz bajo el alias de Prophet, un soldado estadounidense que, tras hacerse con el poder de un traje de combate especial de última tecnología, debe enfrentarse tanto a la invasión extraterrestre como a una misteriosa agencia paramilitar privada llamada CELL.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

20.

Nombre: Killzone 3

Código: 0020

Síntesis: *“Rendirse no es una opción. Visari ha muerto, pero el Helghast no ha sido derrotado. La misión ha fallado y estamos superados por armas demasiado avanzadas como para poder hacerles frente. Solo estamos nosotros contra la ira de un imperio”*

En torno al año 2250, la humanidad ha colonizado el sistema solar y los planetas de Alpha Centauri. En ellos, una nueva facción totalitarista llamada Helghast se alza como fuerza hegemónica que pretende dominar la humanidad al completo. El jugador encarna a un soldado de la Alianza Estratégica Interplanetaria (ISA) perteneciente a la resistencia que intenta escapar del planeta.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

21.

Nombre: World of Warcraft: Cataclysm

Código: 0021

Síntesis: *“Has derrotado los ejércitos de no-muertos del Lich King y postrado a Arthas de rodillas. Ahora el destructor de mundos, Deathwing ha irrumpido procedente del corazón del Maelstorm y ha desatado su ira sobre el mar y la tierra. Azeroth ha cambiado para siempre, y tú debes entrar en los planos elementales en una épica aventura para impedir que el Destructor acabe con el mundo mismo.”*

World of Warcraft es un juego de rol multijugador que transcurre en un mundo abierto de temática fantástico-medieval llamado Azeroth. En él, el jugador puede encarnar a un héroe de hasta diez razas diferentes (desde humano o elfo hasta orco o no-muerto) y convertirse en un guerrero, hechicero o asesino legendario. Además, debe elegir adherirse a una de las dos grandes facciones que se disputan el control del mundo: la Horda y la Alianza. Recientemente un enorme y poderoso dragón llamado Deathwing ha emergido de las entrañas de la tierra, provocando un cataclismo ambiental y amenazando con destruir el mundo. Además, los hombres lobo asedian el reino de Gilneas.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

22.

Nombre: Medal of Honor

Código: 0022

Síntesis: *“Hay un nuevo enemigo Hay una nueva guerra. Hay un nuevo guerrero. Él está en primera línea. Esto es Medal of Honor Los Agentes de Primera Línea son lo mejor de lo mejor Ellos pueden realizar misiones donde nadie más es capaz gracias a su fuerza de voluntad superior, mentalización e incomparable profesionalidad.”*

Medal of Honor está ambientado en la guerra de Afganistán en 2002, en la que el jugador debe asumir el papel de un soldado estadounidense apodado Rabbit a través de diferentes escenarios inspirados en batallas reales como la batalla de Takur Ghar.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

23.

Nombre: Halo: Reach

Código: 0023

Síntesis: *“Bienvenido al planeta Reach, corazón del poder militar de UNSC y hogar de los icónicos super soldados Spartan. Durante décadas la humanidad ha huido de la implacable amenaza Covenant, pero ahora la mayor flota Covenant jamás vista se cierne sobre los oscurecidos cielos de Reach. El equipo Noble, equipado con un arsenal mortal de alta tecnología y apoyado por la fuerza de la UNSC debe hacer frente a una invasión a escala planetaria con el destino de la humanidad dependiendo desesperadamente en sus manos. Si Reach cae, poco podrá interponerse entre los Covenant y la completa aniquilación de la raza humana.”*

Halo: Reach tiene lugar en el año 2552 en el planeta Reach, uno de los mundos colonizados por la humanidad bajo el Mando Espacial de las Naciones Unidas (UNSC). Desde hace veinte años la UNSC se encuentra en conflicto contra una alianza alienígena teocrática conocida como Covenant, la cual lidera una “guerra santa” contra los humanos por considerarlos herejes frente a sus dioses. Ahora, los Covenant están a punto de activar por error un arma llamada Halo perteneciente a una civilización extraterrestre ancestral extinta capaz de destruir toda la vida de la galaxia. El jugador encarna a Noble 6, un soldado de élite que trata de defender el planeta Reach, último bastión humano antes de la Tierra, frente a la amenaza Covenant.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

24.

Nombre: Starcraft II: Wings of Liberty

Código: 0024

Síntesis: *“Starcraft II continúa la épica saga de los Protoss, Terran y Zergs, Estas tres distintas y poderosas razas volverán a enfrentarse una vez más en esta secuela de estrategia en tiempo real del legendario Starcraft. Legiones de veteranas, mejoradas y nuevas unidades llevarán la guerra a través de la galaxia mientras cada facción pugna por su supervivencia.*

Starcraft 2 está ambientado en el siglo XXVI en un lejano sector de la galaxia conocida. En él, tres razas luchan por su supremacía: los Terran (humanos exiliados de la Tierra), los Protoss (extraterrestres milenarios tecnológicamente superiores y con poderes psíquicos) y los Zerg (alienígenas monstruosos gobernados por una mente-colmena). El jugador puede adquirir el control de una de las razas, estableciendo bases militares, consiguiendo recursos y dirigiendo ejércitos enteros. Wings of Liberty se centra en la historia de una facción de humanos Terran, liderada por el héroe rebelde Jim Raynor, que intenta derrocar al emperador-tirano Arcturus Mengsk y de la plaga Zerg, aunque ello implique enfrentarse a los poderosos Protoss.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

25.

Nombre: Call of Duty: Modern Warfare 2

Código: 0025

Síntesis: *“Únete a la fuerza de operaciones 141 en la lucha contra los ultranacionalistas liderados por Vladimir Makarov.”*

Ambientado en el año 2016, en CoD MW2 el jugador encarna alternativamente a varios miembros de la Fuerza de Operaciones 141 del ejército estadounidense: Joseph Allen, James Ramírez y el Sargento Gary “Roach” Sanderson. Su objetivo es acabar con la amenaza del terrorista ruso Vladimir Makarov, quien a través de un ataque falso causó el estallido de un conflicto armado entre EE.UU. y Rusia.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

26.

Nombre: Halo: ODST

Código: 0026

Síntesis: *“Es el año 2552. Los Covenant controlan Nueva Mombasa. Ellos andan tras la búsqueda de algo entre sus calles oscuras. Tú eres un Soldado de Choque de Descenso Orbital. Tus órdenes: mantenerte vivo, reunirte con tu diezmado escuadrón y escapar de la ciudad sumida en enfrentamientos. Detén a los Covenant y quizás podamos ganar esta guerra”*

En el año 2552, la raza humana unificada bajo el Mando Espacial de las Naciones Unidas (UNSC) está en guerra contra una alianza teocrática alienígena conocida como los Covenant. El jugador asume el papel de un Soldado de Choque de Descenso Orbital (ODST) que se enfrenta a las fuerzas de ocupación Covenant, las cuales han invadido una importante ciudad del planeta Tierra situada en el continente africano.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

27.

Nombre: Killzone 2

Código: 0027

Síntesis: *“Dos años después del asalto Helghast a Vekta, el ISA está llevando el combate hasta el hogar enemigo en Helghan. Asumiendo el papel de Sev, el veterano de guerra de la unidad de fuerzas especiales conocida como la Legion, los jugadores se embarcarán en una misión en el planeta Helghan para capturar al Emperador Visari.”*

El jugador encarna a un soldado de las fuerzas armadas del planeta Vekta, leales al gobierno central de la Tierra, las cuales deciden invadir el planeta Helghan en el año 2220 para capturar al líder de la facción rebelde y totalitaria Helgasht: el Emperador Visari.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Aparece un enemigo único en el minuto 6:40 del vídeo 1 (soldado de élite Radec)

28.

Nombre: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Código: 0028

Síntesis: *“Cinco años después del “Incidente Big Shell” la restricción de intervención militar en suelo extranjero ha sido levantada, alimentando la necesidad de compañías militares privadas (PMCs) para enfrentarse a las guerras venideras. Las cinco mayores PMCs pertenecen a una sola organización madre llamada Outer Heaven, dirigida por Liquid Ocelot. Controlando un ejército capaz de rivalizar con el de los Estados Unidos, Liquid se prepara para lanzar una insurrección militar. Con el mundo una vez más en crisis, un envejecido y desilusionado Solid Snake es enviado al Medio Oriente por Roy Campbell para acabar con Liquid.”*

Ambientado en el año 2014, el jugador encarna al veterano asesino Solid Snake. Snake ha sido requerido por la ONU para acabar con la amenaza de Liquid Ocelot, el dirigente de una macro-organización militar privada y no vinculada a ningún estado que amenaza con desencadenar un ataque nuclear para hacerse con la supremacía en un mundo donde la guerra se ha convertido en el principal motor económico de las naciones. Su misión le llevará por localizaciones de todo el mundo, desde Medio Oriente hasta Sudamérica

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

29.

Nombre: Warhammer Online: Age of Reckoning

Código: 0029

Síntesis: *“La guerra se acerca. La guerra está en todas partes. Basado en el mundo mágico de Warhammer de Games Workshop, Age of Reckoning lanza a los jugadores a un mundo enorme y en perpetua lucha.”*

Warhammer Online es la adaptación a videojuego del popular juego de mesa del mismo nombre. Ambientado en un mundo ficticio de temática fantástico-medieval, el jugador puede elegir entre diversas razas (humanos, enanos, orcos y elfos) y dos facciones (Orden y Oscuridad) para encarnar un héroe cuya misión es mejorar sus habilidades y explorar un mundo abierto mientras defiende los objetivos de su facción, los cuales implican enfrentarse a otros jugadores en escenarios PvP (*player versus player*).

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

30.

Nombre: Mercenaries 2: World in Flames

Código: 0030

Síntesis: *“Juega bien tus cartas. En la jungla de Venezuela debes abrirte paso a través de los enjambres del ejército venezolano mientras luchas por vengarte del hombre que te traicionó. Además de la fiera jungla, deberás también adentrarte en ciudades donde ningún edificio es un refugio para ti. Usa C4, armas nucleares y muchos otros explosivos para hacer arder el mundo”*

En el año 2010, tras un golpe de estado el dictador Ramón Solano se ha hecho con el poder del gobierno de Venezuela y el control del petróleo. Con la posibilidad de encarnar a tres diferentes mercenarios llamados Jennifer Mui, Mattias Nilsson y Chris Jacobs, el jugador deberá aliarse con las diferentes facciones opuestas a Solano (desde una empresa petrolera privada conocida como Universal Petroleum hasta el Ejército Popular de Liberación de Venezuela, pasando por la OTAN o China) para derrocar al dictador.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Aparecen 5 enemigos especiales en el vídeo 1 a partir del minuto 7:00 (cinco miembros del séquito de Solano).

31.

Nombre: Call of Duty: World at War

Código: 0031

Síntesis: *“La Guerra como nunca la habías experimentado antes. Enfrentate a nuevos y despiadados enemigos a lo largo de los campos de batalla del Pacífico y Europa durante los últimos días de la Segunda Guerra Mundial.”*

CoD: World at War se sitúa durante la Segunda Guerra Mundial, recreando batallas históricas como Okinawa o Stalingrado en las que el jugador participa asumiendo alternativamente el papel de C. Miller (marine estadounidense) y Dimitri Petrenko (soldado del Ejército Rojo) enfrentándose contra las tropas nazis y sus aliados japoneses.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

32.

Nombre: Resistance: Fall of Man

Código: 0032

Síntesis: *“No hay defensa. No hay cura. Cada una de nuestras bajas incrementa su número. Rusia se oscureció hace ya un año. Europa vino detrás semanas más tarde. Chimera alcanzará el otro continente en cuestión de días. Es 11 de julio de 1951, y entre las ruinas de Inglaterra las fuerzas británicas y estadounidenses se preparan para el último asalto.”*

El juego transcurre en una visión alternativa de la historia en la que la Alemania Nazi y la Segunda Guerra Mundial nunca sucedieron. En su lugar, la humanidad está siendo arrasada por una raza humana mutante producto de un virus llamado Chimera, creado supuestamente en la URSS como arma biológica. El jugador encarna a Nathan Hale, un militar estadounidense que resultó ser el único superviviente de una ofensiva fallida de los Aliados por reconquistar Gran Bretaña. Hale, quien inexplicablemente es inmune al virus, tiene como misión recuperar una misteriosa arma secreta que puede devolver la esperanza a la humanidad.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

33.

Nombre: Halo 3

Código: 0033

Síntesis: *“Los Covenant controlan la Tierra, el virus Inundación que todo lo consume está fuera de control y el destino de la galaxia cuelga de una balanza. Un secreto ancestral, enterrado bajo las arenas de África durante milenios quizás sea la salvación o nuestra perdición. Spartan-117, el Jefe Maestro, un super-soldado aumentado biológicamente, debe revelar ese secreto y detener a las fuerzas que nos amenazan de una vez por todas. Él es el último de su clase, un guerrero nacido para el combate, criado en batalla y la única esperanza de la humanidad.”*

En el siglo XXVI, una alianza teocrática alienígena llamada los Covenant ha invadido la Tierra con el objetivo de acabar con la humanidad al considerar a ésta como una civilización herética ante sus dioses extraterrestres. El jugador encarna a Spartan-117, un super-soldado del Mando Espacial de las Naciones Unidas (UNSC) cuya misión es encontrar un misterioso artefacto ancestral que permitirá anular el Halo, una poderosa arma en manos de los Covenant que de ser activada acabará no solo con la raza humana sino con toda la vida en la galaxia.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

34.

Nombre: Army of Two

Código: 0034

Síntesis: *“Cuando un hombre solo no es suficiente. Nunca más estarás solo en la batalla. Domina el arte de la guerra a dúo, con un compañero real o con la Inteligencia Artificial, para formar la alianza militar más mortífera que un gobierno pueda comprar.”*

En Army of Two el jugador o los jugadores encarnan a los mercenarios Elliot Salem y Tyson Ríos, ex-militares estadounidenses y miembros de la organización militar privada Security and Strategy Corporation (SSC). Ambientado en los años inmediatamente posteriores al 11 de septiembre, Salem y Ríos son reclutados por el ejército de los EE.UU. para diversas misiones en Afganistán e Iraq contra los terroristas de Al-Qaeda.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

35.

Nombre: World of Warcraft: The Burning Crusade

Código: 0035

Síntesis: *“Has conquistado Azeroth. Ahora una oscura frontera espera. Más allá del Portal Oscuro, los siniestros agentes de la Legión Ardiente han reanudado su demoniaca cruzada para consumir la magia del universo dejando solo destrucción a su paso. Desde los negros horrores de la Ciudadela del Fuego Infernal hasta la entrada del propio Portal Oscuro, una infinidad de nuevas experiencias esperan.”*

La interminable guerra entre la Alianza (humanos, enanos, gnomos, elfos de la noche y draenei) y la Horda (orcos, trolls, taurens, no-muertos y elfos sangrientos) por el control de Azeroth se extiende ahora también al mundo de Draenor, hogar de los orcos y territorio de los demonios de la Legión Ardiente. Los jugadores encarnan a un héroe de una de las facciones enfrentadas, el cual va mejorando sus habilidades según avanza por un mundo de rol abierto multijugador, enfrentándose tanto a sus eternos enemigos como a nuevas amenazas demoniacas.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

36.

Nombre: Commandos: Strike Force

Código: 0036

Síntesis: *“La historia está en tus manos. A finales de la Segunda Guerra Mundial, deberás llevar a tu grupo de elite de Comandos detrás de las líneas enemigas en una serie de misiones a través de Francia, Rusia y Finlandia.”*

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el jugador controla alternativamente a los miembros de un comando de elite en su misión de infiltrarse en territorio alemán y cumplir una serie de objetivos para facilitar la victoria aliada, desde secuestrar a un general hasta participar en la defensa de Stalingrado.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

37.

Nombre: Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II

Código: 0037

Síntesis: *“Toda la Tierra Media a tus órdenes. Ponte al mando de los enormes ejércitos de la Tierra Media desde la comodidad de tu sofá.”*

El juego transcurre en el mundo fantástico de la Tierra Media del Señor de los Anillos, permitiendo al jugador manejar los diferentes ejércitos de dos facciones enfrentadas: el Bien (humanos, elfos y enanos) y el Mal (goblins y orcos). El juego se articula en dos campañas en las que se recrean pasajes o batallas de las novelas de J.R.R. Tolkien

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- En el vídeo aparecen enemigos especiales en el minuto 6:30 y 8:20 (gigantes de las montañas).

38.

Nombre: Age of Empires III

Código: 0038

Síntesis: *“Sumérgete en la mayor experiencia de estrategia de todos los tiempos. Dirige poderosos ejércitos europeos en su exploración de las nuevas tierras del Nuevo Mundo, o desplázate hasta el este asiático y determina el desenlace de las luchas de poder en la región.”*

Age of Empires 3 es un juego de estrategia en tiempo real ambientado entre los siglos XVI y XIX, permitiendo al jugador participar en varias campañas temáticas por naciones, al mando de las cuales deberá recolectar recursos, construir edificios, desarrollar tecnologías y destruir a los enemigos. Estas campañas tratan desde la colonización de América por parte de las naciones europeas hasta las luchas entre los imperios de China y Japón en el este de Asia, pasando por el retroceso del Imperio Otomano en el Mediterráneo.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

39.

Nombre: Star Wars: Battlefront 2

Código: 0039

Síntesis: *“Lucha en más de las grandes batallas de Star Wars de la manera que quieras. Lucha en primera línea donde cada arma y cada vehículo es tuyo.”*

Battlefront 2 recrea grandes batallas de la saga Star Wars en las que se enfrentan la Alianza Rebelde y el Imperio Galáctico. Ambientado en escenarios como el planeta Coruscant, la luna de Endor o incluso el espacio exterior, el jugador puede elegir luchar con ambos bandos, controlando desde soldados rasos a héroes famosos como Darth Vader o Yoda entre muchos otros.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

40.

Nombre: World of Warcraft

Código: 0040

Síntesis: *“Un mundo espera. Desciende al Mundo de Warcraft y únete a miles de poderosos héroes en un mundo online de mitos, magia y aventuras sin límite.”*

Tras la derrota de la Legión Ardiente, el mundo de Azeroth se encuentra de nuevo al borde de la guerra debido a las tensiones entre las diferentes razas que lo habitan. World of Warcraft es un juego de rol multijugador de temática medieval en el que el jugador maneja un héroe perteneciente a una de las dos facciones enfrentadas: La Horda compuesta por orcos, trolls, taurens y no-muertos, y la Alianza, compuesta por humanos, elfos, enanos y gnomos. El jugador irá subiendo de nivel y ganando nuevas habilidades y armas según avanza por un mundo abierto, explorando mazmorras, realizando misiones y luchando en los campos de batalla contra sus eternos enemigos.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

41.

Nombre: Imperivm III: Las grandes batallas de Roma

Código: 0041

Síntesis: *“Revive las batallas que forjaron el imperio más grande de todos los tiempos. Augusto desembarca en Egipto tras vencer a Marco Antonio y Cleopatra en la batalla naval de Actium. Viriato mantiene en jaque a las legiones en Hispania. Marco Aurelio se enfrenta a los germanos en el Danubio. Julio César sitia al líder galo Vercingetorix en Alesia... Las grandes batallas de Roma están en tus manos.”*

En Imperivm III el jugador controla los ejércitos de siete facciones de la Edad Antigua como Egipto, Roma, Germania, Britania, Hispania, Galia o Cartago en la recreación de grandes batallas históricas de la antigüedad.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

42.

Nombre: Medal of Honor: European Assault

Código: 0042

Síntesis: *“La hora de los héroes. La hora del honor. Lucha por descubrir los secretos oscuros de los nazis. En batallas abiertas, tus decisiones deciden tu futuro. No juegas, te presentas voluntario.”*

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el jugador maneja al Teniente William Holt y sus compañeros quienes deberán cumplir diversos objetivos para el bando aliado a lo largo de diferentes escenarios en África, Rusia o Francia.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

43.

Nombre: Guild Wars

Código: 0043

Síntesis: *“Tu habilidad será tu leyenda. En la batalla, tus habilidades son el arma más preciada. Por las tuyas a prueba a medida que atraviesas las vastas tierras de Tyria, un reino controlado por terroríficas criaturas y adversarios temibles, donde tu victoria o tu derrota está determinada por tu habilidad.”*

Guild Wars es un juego de rol multijugador ambientado en el mundo de Tyria. El jugador controla un soldado humano (con diferentes clases a elegir como mago, guerrero, etc.) del reino de Ascalon, el cual se encuentra en guerra contra los Charr, una facción de criaturas no humanas procedentes del norte que pretenden destruir todos los reinos de los hombres.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

44.

Nombre: Call of Duty 2

Código: 0044

Síntesis: *“Regresa con más intensidad cinematográfica y caos como nunca antes a las batallas más climáticas de la Segunda Guerra Mundial.”*

Call of Duty 2 recrea batallas reales de la Segunda Guerra Mundial a través de varias campañas contra las fuerzas alemanas: la soviética, la estadounidense y la británica. El jugador encarna a diferentes militares y su objetivo es cumplir diferentes objetivos en escenarios tales como Stalingrado, Líbano o el desembarco de Normandía.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

45.

Nombre: Defense of the Ancients 2

Código: 0045

Síntesis: *“¿Qué es lo que un héroe realmente necesita?”*

Defense of the Ancient 2 es un juego multijugador online que se sitúa en un mundo fantástico en el que se enfrentan dos facciones enemigas: los Dire y los Radiant. El jugador encarna a un héroe que, junto a otros cuatro compañeros jugadores, deberán conquistar la fortaleza del equipo contrario, compuesto a su vez por cinco usuarios más. Además, cada equipo cuenta con un ejército propio de “creeps” que acompaña a los héroes en su ataque.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Aparecen enemigos únicos a partir del minuto 3:55 (cinco héroes enemigos controlados por jugadores).

46.

Nombre: Counter Strike: Global Offensive

Código: 0046

Síntesis: *“Expande la jugabilidad del shooter de equipo pionero desde hace 12 años.”*

Counter Strike es la versión revisada del juego del mismo nombre, en el que los jugadores adquieren el rol de los integrantes de dos equipos: los terroristas y las fuerzas anti-terroristas. En partidas breves con escenarios cerrados, ambos equipos se enfrentan por diversos objetivos como colocar/desactivar bombas o capturar/liberar rehenes.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

47.

Nombre: Team Fortress 2

Código: 0047

Síntesis: *“¡Prepárate para llorar un poco más! Juega como el lanzallamas Pyro, el despejador de habitaciones Heavy, o Spy, maestro del disimulo, además de muchas otras clases.”*

Team Fortress 2 es un juego multijugador en el que los jugadores se enfrentan en dos equipos rivales en escenarios con diferentes objetivos tales como “rey de la colina” o “captura la bandera”. Cada usuario puede elegir diferentes tipos de soldados, desde francotiradores sigilosos a artilleros de armamento pesado.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

48.

Nombre: Civilization V

Código: 0048

Síntesis: *“El buque insignia de la estrategia por turnos regresa. Conviértete en el dueño del mundo estableciendo y liderando una civilización desde el amanecer del hombre hasta la era espacial. Desencadena guerras, dirige la diplomacia, descubre nuevas tecnologías, enfréntate frente a frente a los héroes más famosos de la historia y construye el más poderoso imperio jamás conocido.”*

Basado en un sistema por turnos, en Civilization V, el jugador toma el control de una civilización entre 18 a elegir (desde China o Roma hasta EE.UU. o Alemania) con el objetivo de desarrollarla y expandir su influencia durante las diferentes edades del hombre.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

49.

Nombre: War Thunder

Código: 0049

Síntesis: *“El simulador de combate aéreo que estabas esperando”.*

War Thunder es un juego multijugador de combate aéreo y terrestre ambientado en la Segunda Guerra Mundial. En él, el jugador se hace con los mandos de aviones caza o tanques inspirados en los modelos reales de las distintas naciones: Japón, EE.UU., U.R.S.S., U.K. o Alemania.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

50.

Nombre: Empire: Total War

Código: 0050

Síntesis: *“Domina el s.XVIII por tierra y mar. Caballeros, carguen sus armas y prepárense para disparar. Por el glorioso juego de la guerra, yace en el campo de batalla, gritando tu nombre, llamándote cobarde. Escucha mis órdenes y quizás sobrevivas.”*

En Empire, los jugadores escogen una facción contemporánea al s.XVIII para asegurar su dominio sobre el mundo conocido a través de la diplomacia y la fuerza militar, manejando en este segundo caso grandes ejércitos en batallas en tiempo real.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

51.

Nombre: Age of Empires II

Código: 0051

Síntesis: *“El hogar ha caído y el mundo está a la merced de los saqueadores. En Age of Empires II tienes mil años para guiar a tu pueblo desde la edad media hasta la grandeza. Controla una de las más poderosas civilizaciones de todos los tiempos. Decide entre conquistar el mundo a través de la fuerza militar, gobernar mediante el comercio o la diplomacia, o asaltar el poder por regicidio e intrigas. Hay muchos caminos hacia el poder, pero solo una civilización alcanzará la supremacía”.*

El juego transcurre durante la Edad Media justo después de la desaparición del Imperio Romano, etapa en la que el jugador deberá controlar una de las 13 civilizaciones disponibles para asegurar su dominio sobre las demás. Para ello deberá explorar el mapa, recolectar recursos, construir ciudades y reclutar ejércitos.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

52.

Nombre: Arma III

Código: 0052

Sinopsis: *“La guerra no determina quién tenía razón. Tras años de intenso conflicto contra las naciones del Este, Europa se ha convertido en el último bastión de las fuerzas de la OTAN. Empujados hacia el mar, la comandancia de la OTAN necesita medidas desesperadas. Un pequeño grupo de fuerzas especiales es enviado a las islas Mediterráneo muy por detrás de las líneas enemigas. La misión está en riesgo y la fuerza de operaciones destruida, dejando al capitán Scott Miller aislado en una isla hostil.”*

Ambientado en el 2030, las fuerzas de la OTAN se enfrentan a una ofensiva militar por parte de Irán y sus aliados. El jugador encarna al soldado estadounidense Kerry en su intento por sobrevivir en las islas griegas del Egeo tras una operación fallida.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

53.

Nombre: Insurgency

Código: 0052

Sinopsis: *“Combate moderno de infantería”.*

Insurgency es un juego multijugador en el que los usuarios se adhieren a dos equipos enfrentados: las fuerzas militares de EE.UU. e insurgentes. Ambientado en un conflicto moderno indeterminado, ambos equipos deben luchar por diferentes objetivos para derrotar a sus adversarios.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

54.

Nombre: Warframe

Código: 0054

Síntesis: *“Eran conocidos como los Tenno. Guerreros de espada y pistola, maestros de la armadura Warframe. Aquellos que sobrevivieron a la antigua guerra fueron abandonados vagando entre las ruinas. Ahora, se les necesita una vez más. Los Grineer, con sus vastos ejércitos, se extienden por el sistema solar. Una llamada resuena entre las estrellas convocando a los Tenno a su lugar ancestral. Te invocan a ti. Deja que Lotus te guíe. Ella te ha rescatado de tu cámara criostática y te ha dado una oportunidad para sobrevivir. Los Grineers te encontrarán, debes estar preparado. Lotus te enseñará los caminos de los Warframe y los secretos para liberar su poder. Ven, Tenno, debes unirte a la guerra”*

Ambientado en un futuro lejano, el jugador asume el papel de un guerrero Tenno, una antigua raza de super-soldados equipados con una extraña armadura y mantenidos en letargo durante años. Ahora, los Tennenos han sido despertados para hacer frente a los Grineers, una raza militarizada de clones humanos que intenta hacerse con el control de todo el sistema solar.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

55.

Nombre: Heroes & Generals

Código: 0055

Síntesis: *“Pelea para convertirte en un héroe de guerra o asciende en los rankings para dirigir a un ejército. Como Infantería, Artillero de Tanque, Piloto de Guerra o General, ¡tus acciones pueden cambiar el rumbo de una guerra online en la que luchan jugadores de todo el mundo! Los tanques, solos, no ganan guerras.”*

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, H&G es un juego multijugador online en el que los usuarios se enfrentan en equipos por el control del campo de batalla mediante puntos estratégicos o mecánicas “rey de la colina”. Para ello, pueden ir encarnando alternativamente diferentes soldados situados en diferentes puntos del mapa para llevar a cabo estrategias específicas para cada partida.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

56.

Nombre: Just Cause 3

Código: 0056

Síntesis: *“Haz arder el mundo. Desata el caos de las formas más creativas y explosivas posibles.”*

El juego transcurre en un ficticio archipiélago del Mediterráneo llamado Medici, donde un dictador conocido como General Di Ravello se ha hecho con el poder. El jugador al ex agente de la CIA Rico Rodríguez, quien junto a sus compañeros se enfrentará al ejército del dictador para liberar su tierra natal del tirano.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

57.

Nombre: Chivalry: Medieval Warfare

Código: 0057

Síntesis: *“¡Sitia castillos y asalta pueblos!”*

El juego transcurre en la ficticia nación medieval de Agatha, donde dos bandos enfrentados pugnan por el poder de la región: Los Caballeros de Agatha y la Orden Masón. Los jugadores se unen a uno de los dos ejércitos en un campo de batalla multijugador, pudiendo elegir entre varias clases de personajes (arqueros, caballeros, vanguardia o espadachines), donde la victoria se alcanza cumpliendo diferentes objetivos tales como tomar un castillo o saquear un campamento enemigo.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

58.

Nombre: Company of Heroes

Código: 0058

Síntesis: *“Comanda la compañía que le cambió el rostro a la historia.”*

Situado en los eventos del Día D de la Segunda Guerra Mundial, el jugador encarna a las fuerzas de uno de los dos bandos del conflicto a lo largo de diferentes campos de batalla en los que deberán tomarse y/o defenderse diferentes puntos estratégicos del mapa para conseguir combustible, mano de obra y munición para lograr la victoria.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

59.

Nombre: Warhammer 40.000 Dawn of War II

Código: 0059

Síntesis: *“La elección de la venganza es tuya.”*

Inspirado en el universo fantástico del juego de mesa Warhammer 40.000, Dawn of War 2 transcurre en el futuro fantástico lejano del cuadragésimo milenio, futuro en el cual la humanidad ha establecido su imperio galáctico dirigido por el Emperador y se encuentra en eterna lucha contra el malvado Chaos y otras muchas amenazas de la galaxia. El jugador controla las fuerzas de los Marines Imperiales en su búsqueda del arma definitiva contra los Tiránidos, una raza alienígena de mente-colmena. Para ello tendrá que dirigir a sus tropas a lo largo de varios planetas, enfrentándose a diferentes enemigos como los Orkos, los Eldar o los propios Tiránidos.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

60.

Nombre: Planetside 2

Código: 0060

Síntesis: *“El tamaño siempre importa. A lo largo de los continentes de Auraxis, miles de jugadores se reúnen en enormes batallas para ganar el control de territorios críticos y recursos clave para su Imperio.”*

Planetside 2 es un juego multijugador masivo online ambientado en el planeta Auraxis donde tres facciones luchan por el poder: la autoritaria República Terran, el Nuevo Conglomerado compuesto por guerrillas y la enigmática y religiosa Soberanía Vanu. El jugador, eligiendo entre una amplia variedad de roles (soldado de asalto, infiltrado, etc.), controla a un soldado de uno de los bandos en un campo de batalla enorme donde la victoria depende del control de varios territorios clave.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

61.

Nombre: Clash of Clans

Código: 0061

Síntesis: *“¡Construye tu ciudad, entrena a tus tropas y dirígete a la batalla!”*

Clash of Clans es un videojuego de estrategia multijugador en el que los usuarios controlan un pequeño reino. Para expandirse, deben construir aldeas y fortalezas, entrenar a ejércitos y reclutar héroes con los que atacar a otros jugadores y/o embarcarse en campañas contra la inteligencia artificial para conseguir determinados recursos. Los jugadores pueden asociarse entre sí en clanes para ayudarse mutuamente y construir una facción común.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Aparece un enemigo único en el minuto 1:14 (rey de la facción morada, cerca del castillo en el centro de la pantalla) en el vídeo.

62.

Nombre: Boom Beach

Código: 0062

Sinopsis: *“Lucha contra la malvada Guardia Oscura con tu cerebro y tus músculos en este épico juego de estrategia de combate. Ataca bases enemigas para liberar a los esclavizados isleños y desbloquea los secretos de este paraíso tropical. Crea una Fuerza de Operaciones con jugadores de todo el mundo para derrotar juntos a los enemigos. Explora, planea y entonces ¡bombardea la playa!”*

En Boom Beach el jugador debe establecer una base situada en un archipiélago, mejorar sus instalaciones y entrenar un ejército para atacar las posiciones enemigas controladas por la inteligencia artificial del juego (bajo la facción de la Guardia Oscura) u otros jugadores en el modo online. Para mejorar las unidades y acceder a nuevos niveles, es necesario recolectar recursos como oro, madera o roca, así como conseguir moneda del juego.

Vídeo:

Enlace: [Introducción y Gameplay](#)

Observaciones:

- Ninguna.

Anexo Ic

ANÁLISIS DE CONTENIDO DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS

**Hoja de respuesta para el equipo de
codificadores**

Análisis de contenido de Videojuegos Bélicos

Bienvenido/a la ficha de respuesta de análisis de contenido de Videojuegos Bélicos. Recuerda tomar nota de la hora concreta a la que te dispones a comenzar el análisis con el objetivo de indicar con exactitud el tiempo total invertido al final del proceso.

1. Por favor, selecciona tu nombre de codificador:

- Catalina
- Diego
- Eva
- Isabel
- Jorge
- Olivos
- Raúl

2. Por favor, introduce el TÍTULO del videojuego que vas a analizar

3. Por favor, introduce el CÓDIGO del videojuego que vas a analizar

A continuación, accederás a la hoja de respuesta para en análisis de contenido. Consta de cuatro secciones:

- A. Características de los enemigos comunes o básicos.
- B. Características de los enemigos especiales o únicos*
- C. Características del jugador.
- D. Justificación de objetivos.

* Se indicará específicamente en cada ficha de videojuego si existen esta clase de enemigos especiales o únicos. De no ser así, por favor selecciona la opción "No Procede" en las categorías 11 a 20.

A. Características del enemigo básico o común.

En esta categoría debe prestarse atención a las características de los enemigos básicos y que predominan mayoritariamente en el juego.

IMPORTANTE: Ante la duda o existencia puntual de varias características a la vez que puedan solaparse, centra siempre el análisis en la característica más COMÚN y PRESENTE en la MAYORÍA de enemigos.

2. Naturaleza

- 0. Humana
- 1. Humanoide
- 2. Monstruosa

2. Apariencia

- 0. Variada
- 1. Homogénea

3. Inteligencia

- 0. No inteligente
- 1. Inteligente

4. Comunicación con el jugador

- 0. Sin comunicación
- 1. Directa

5. Rostro y expresión facial

- 0. Rostro visible
- 1. Rostro cubierto

6. Uso de vehículos

- 0. Combatiente
- 1. Piloto

7. Efectos sonoros congruentes

0. Con efectos sonoros congruentes
 1. Sin efectos sonoros congruentes

8. Melodías o sonidos no congruentes

0. Sin melodía
 1. Con melodía

9. Permanencia de enemigos derrotados

0. Permanecen
 1. Desaparecen

10. Comportamiento grupal

0. Individual
 1. Colectivo

B. Características del enemigo único o especial (Héroes).

En esta categoría solo deben analizarse, si existen, personajes enemigos excepcionales y únicos de manera similar al análisis de los enemigos básicos. Estos personajes únicos se deben diferenciar claramente del resto de enemigos por su apariencia, habilidades o resistencia y/o tienen un rol destacado en la partida.

En el caso de no haber ningún enemigo único o especial, por favor selecciona la opción "No Procede" en las siguientes categorías (categorías 11 a 20).

IMPORTANTE: Ante la duda o existencia puntual de varias características a la vez que puedan solaparse, centra siempre el análisis en la característica más COMÚN y PRESENTE en la MAYORÍA de los Héroes, en el caso de que haya más de uno.

11. Naturaleza

- 0 - Humano
 1 - Humanoide
 2 - Monstruoso
 9 - (No procede)

12. Pertenencia a una facción

- 0 - Irreconocible
- 1 - Reconocible
- 9 - (No procede)

13. Similitud con las tropas

- 0 - Diferente
- 1 - Similar
- 9 - (No procede)

14. Inteligencia

- 0 - No inteligente
- 1 - Inteligente
- 9 - (No procede)

15. Comunicación con el jugador

- 0 - Sin comunicación
- 1 - Directa
- 9 - (No procede)

16. Rostro y expresión facial

- 0 - Rostro visible
- 1 - Rostro cubierto
- 9 - (No procede)

17. Uso de vehículos

- 0 - Combatiente
- 1 - Piloto
- 9 - (No procede)

18. Efectos sonoros congruentes

- 0 - Con efectos sonoros congruentes
- 1 - Sin efectos sonoros congruentes
- 9 - (No procede)

19. Melodías o sonidos no congruentes

- 0 - Sin melodía
- 1 - Con melodía
- 9 - (No procede)

20. Permanencia de enemigos

- 0 - Permanecen
- 1 - Desaparecen
- 9 - (No procede)

C. Características del personaje o personajes controlados por el usuario.

En esta categoría deben analizarse las características del personaje o personajes presentes en la acción que el jugador controla y maneja, no a la figura del jugador como tal.

21. Control de personajes

- 0 - Control unipersonal
- 1 - Control grupal

22. Caracterización del personaje

- 0 - Personalizada
- 1 - Por defecto

23. Tránsito del personaje

- 0 - Conocido
- 1 - Anónimo

24. Recepción de daños

- 0 - Explícita
- 1 - Implícita

25. Vulnerabilidad e incapacitaciones

- 0 - Vulnerable
- 1 - Invulnerable

26. Uso de vehículos

- 0 - Combatiente
- 1 - Piloto

27. Sanación y reconstitución

- 0 - Sin curación
- 1 - Curación demorada
- 2 - Curación inmediata
- 9 - (No procede) [seleccionar SOLO si se ha seleccionado "1 - Piloto" en la categoría 26]

28. Uso de objetos y armas

- 0 - Limitado
- 1 - Ilimitado
- 2 - Sin objetos
- 9 - (No procede) [seleccionar SOLO si se ha seleccionado "1 - Piloto" en la categoría 26]

29. Punto de vista del jugador

- 0 - Primera persona
- 1 - Tercera persona
- 2 - Panorámico

D. Justificación de los objetivos del juego.

En este apartado debe analizarse la información que se da al jugador sobre los objetivos a conseguir en el juego. Ha de tenerse en cuenta - cuando proceda - tanto los datos que se muestren durante la partida, como aquellos que se le proporcionen antes de ella a través de cinemáticas, textos o introducciones en otros momentos.

30. Eliminación de enemigos

- 0 - Muerto
- 1 - Vencido

31. Consecución de objetivos a través de la derrota de los enemigos

- 0 - Muerte penalizada 1
- 1 - Derrota opcional
- 2 - Derrota obligatoria

32. Consecución de objetivos por control de recursos o territorios

- 0 - Sin recursos
- 1 - Recursos opcionales
- 2 - Recursos obligatorios

33. Comportamiento de rendición

- 0 - Rendición
- 1 - No rendición

34. Presencia de civiles

- 0 - Civiles protegidos
- 1 - Civiles neutrales
- 2 - Civiles enemigos
- 3 - Sin civiles

35. Discurso o ambientación

- 0 - Defensa
- 1 - Ataque
- 2 - Indeterminado o ambiguo

36. Verosimilitud

- 0 - Verosímil
- 1 - Inverosímil

37. Estética

- 0 - Estética realista
- 1 - Estética no realista

38. Banda sonora

- 0 - Sin banda sonora
- 1 - Épica
- 2 - Desenfadada

¿Habías jugado a este juego en concreto alguna vez?

- Sí, en profundidad
- Solo de manera casual
- No, pero lo conocía
- No, pero he visto jugar (gameplays, espectador con familia o amigos, etc.)
- No, nunca

¿Juegas habitualmente a videojuegos similares a este juego en concreto?

- Sí, muy frecuentemente
- Solo en ocasiones o de forma casual (menos de 3 horas a la semana)
- No, pero suelo verlos jugar (gameplays, espectador con familia o amigos, etc.)
- No, nunca

Tomando como punto de partida el inicio del primer visionado del vídeo, ¿cuánto has tardado aproximadamente en realizar este análisis?

- Menos de 15 minutos
- Entre 15 minutos y 30 minutos
- Entre 30 y 45 minutos
- Más de 45 minutos

¡Muchas gracias por tu participación!

Anexo II

ESTUDIO CORRELACIONAL. VARIABLES DE CONSUMO Y ACTITUD HACIA LA GUERRA

Cuestionario Web

**(transcripción de la versión para
navegador y dispositivo móvil)**



VNIVERSIDAD
D SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



La situación mundial.

A continuación vamos a plantearte una serie de cuestiones sobre las cuales nos gustaría que expresases **tu opinión, de la forma más sincera y personal posible**. Por favor, lee con atención las instrucciones para cada una de ellas antes de responder. La duración de cuestionario es menor a 10 minutos, y puedes abandonarlo en cualquier momento si así lo deseas.

Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas sino que nos interesa únicamente conocer tu opinión. El cuestionario es totalmente **ANÓNIMO**, y todos los datos recogidos serán tratados de forma estrictamente confidencial y empleados únicamente para uso **ACADÉMICO**.

Si estás de acuerdo, por favor haz click en "siguiente" para comenzar el cuestionario.

La situación en Siria.



Por favor, indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre la situación en Siria (siendo 1 "muy en desacuerdo" y 7 "muy de acuerdo"):

	1	2	3	4	5	6	7
Creo que el conflicto de Siria es una situación muy grave.	<input type="radio"/>						
Me preocupan los actuales enfrentamientos en Siria.	<input type="radio"/>						
Considero que estoy bastante bien informado/a sobre el enfrentamiento (causas, facciones, etcétera).	<input type="radio"/>						
La comunidad internacional está respondiendo de forma adecuada ante esta situación.	<input type="radio"/>						
No creo que el problema se solucione en los próximos meses.	<input type="radio"/>						

La situación en la Península de Corea.



Por favor, indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre la situación en la Península de Corea (siendo 1 "muy en desacuerdo" y 7 "muy de acuerdo"):

	1	2	3	4	5	6	7
Creo que el conflicto en la Península de Corea es una situación muy grave.	<input type="radio"/>						
Me preocupan el actual clima de tensión en la Península de Corea	<input type="radio"/>						
Considero que estoy bastante bien informado/a sobre el enfrentamiento (causas, facciones, etcétera).	<input type="radio"/>						
La comunidad internacional está respondiendo de forma adecuada ante esta situación.	<input type="radio"/>						
No creo que el problema se solucione en los próximos meses.	<input type="radio"/>						

La situación en la República Centroafricana.



Por favor, indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre la situación en la República Centroafricana (siendo 1 "muy en desacuerdo" y 7 "muy de acuerdo"):

	1	2	3	4	5	6	7
Creo que el conflicto en la República Centroafricana es una situación muy grave.	<input type="radio"/>						
Me preocupan los actuales enfrentamientos en la República Centroafricana	<input type="radio"/>						
Considero que estoy bastante bien informado/a sobre el enfrentamiento (causas, facciones, etcétera).	<input type="radio"/>						
La comunidad internacional está respondiendo de forma adecuada ante esta situación.	<input type="radio"/>						
No creo que el problema se solucione en los próximos meses.	<input type="radio"/>						

A continuación te presentamos una serie de afirmaciones sobre cuestiones generales. Recuerda que las respuestas son totalmente anónimas y solo nos interesa conocer tu opinión.

Por favor, indica tu grado de acuerdo o desacuerdo (siendo 1 "muy en desacuerdo" y 7 "muy de acuerdo") con las siguientes afirmaciones:

1. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

2. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

3. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

4. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

5. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

6. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

7. En mi opinión, cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

8. Considero que Sí es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

9. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

10. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos (como lo terroristas islámicos o facciones con ideología extremista) merecen el mismo trato que cualquier otro soldado.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

11. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado en batalla.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

12. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

13. De ser necesario, estaría dispuesto/a a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

14. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

15. Considero que sería un/a buen/a estratega.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

16. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

Sobre los medios de comunicación...

¿Te consideras una persona informada de la actualidad?

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy poco	<input type="radio"/>	Mucho						

¿En qué medida sueles ver los telediarios?

- Nunca o casi nunca
- Varias veces al año
- Una vez al mes
- Varias veces al mes
- Un par de veces por semana
- Diariamente o varias veces por semana

Por favor, indica los TELEDIARIOS que sueles utilizar para informarte:

Televisión Española

Antena 3

Cuatro

Telecinco

La Sexta

Otros

¿En qué medida sueles leer el periódico (tanto en papel como digital)?

Nunca o casi nunca

Varias veces al año

Una vez al mes

Varias veces al mes

Un par de veces por semana

Diariamente o varias veces por semana

Por favor, indica los PERIÓDICOS (tanto en papel como digitales) que sueles utilizar para informarte:

- ABC
- El Mundo
- El País
- Público
- La Razón
- Otros

Sobre el ocio relacionado con el género bélico*...

*Se entiende como género bélico aquellas series, películas, videojuegos, etc. cuya trama tenga como escenario un conflicto bélico, siendo éste un tema central para sus protagonistas y el desarrollo de la historia. En este género se incluyen tanto ficción como historias reales.

¿Eres aficionado/a al CINE bélico?

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy poco	<input type="radio"/>	Mucho						

¿En qué medida sueles ver PELÍCULAS bélicas?

- Nunca o casi nunca
- Varias veces al año
- Una vez al mes
- Varias veces al mes
- Un par de veces por semana
- Diariamente o varias veces por semana

De las siguientes PELÍCULAS, ¿cuáles has visto en alguna ocasión?

- Dunkerque
- El Francotirador
- 300
- El Único Superviviente
- War Horse
- Espías en la Sombra
- Regreso al Infierno
- En Tierra Hostil
- Ninguna***

¿Eres aficionado/a a las SERIES de temática bélica?

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy poco	<input type="radio"/>	Mucho						

¿En qué medida sueles ver SERIES bélicas?

- Nunca o casi nunca
- Varias veces al año
- Una vez al mes
- Varias veces al mes
- Un par de veces por semana
- Diariamente o varias veces por semana

¿Cuántas horas dedicas a ver SERIES bélicas?

- Entre semana _____
- Los fines de semana _____

De las siguientes SERIES, ¿cuáles has visto en alguna ocasión?

Bluestone 42

The Brave

Six

Hermanos de Sangre

Valor

Hijos del Tercer Reich

The Pacific

The Unit

Ninguna

¿Eres aficionado/a a los VIDEOJUEGOS de temática bélica?

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy poco	<input type="radio"/>	Mucho						

¿En qué medida sueles jugar a VIDEOJUEGOS bélicos?

- Nunca o casi nunca
- Varias veces al año
- Una vez al mes
- Varias veces al mes
- Un par de veces por semana
- Diariamente o varias veces por semana

¿Cuántas horas dedicas a jugar a VIDEOJUEGOS bélicos?

- Entre semana _____
- Los fines de semana _____

¿Qué subgéneros de VIDEOJUEGOS sueles jugar?

- Estrategia
- Disparo en primera/tercera persona
- Rol y aventura
- Ninguno**

Mostrar esta pregunta si:

¿Qué subgéneros de VIDEOJUEGOS sueles jugar? = Estrategia

¿A qué sagas de ESTRATEGIA has jugado en alguna ocasión?

- DotA 2
 - Starcraft
 - Age of Empires
 - Civilization
 - Imperivm
 - Clash of Clans
 - Boom Beach
 - El Señor de los Anillos
 - Warhammer 40.000
 - Empire Total War
 - Company of Heroes
 - Ninguna**
-

Mostrar esta pregunta si:

¿Qué subgéneros de VIDEOJUEGOS sueles jugar? = Disparo en primera/tercera persona

¿A qué sagas de DISPARO en primera /tercera persona has jugado en alguna ocasión?

- Call of Duty
- Battlefield
- Halo
- Gears of Wars
- Killzone
- Far Cry
- Warframe
- Mass Effect
- Just Cause
- Resistance
- Sniper Elite
- Medal of Honor
- Arma
- Metal Gear
- Crysis

- Counter Strike
- Team Fortress
- Battlefield
- Planetside
- Insurgency
- Army of Two
- War Thunder
- Heroes & Generals
- Mercenaries
- Ninguna**

Mostrar esta pregunta si:

If ¿Qué subgéneros de VIDEOJUEGOS sueles jugar? = Rol y aventura

¿A qué sagas de ROL Y AVENTURA has jugado en alguna ocasión?

- World of Warcraft
- Guild Wars
- Warhammer Online
- Ninguna**

Por último...

¿Cuántos años tienes?

Sexo:

Mujer

Hombre

Nivel de estudios actual o cursando actualmente:

Educación Secundaria

Bachillerato o FP de Grado Medio

Universitario o FP de Grado Superior

¿Cuál es tu profesión o para qué profesión estás estudiando acualmente?

¿Resides en España?

Si

No

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Anexo IIIa

ESTUDIO EXPERIMENTAL

RECLUTAMIENTO Y MEDIDAS PRE-TEST

Cuestionario Web

**(transcripción de la versión para
navegador y dispositivo móvil)**



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



INVESTIGACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

Desde el Observatorio de los Contenidos Audiovisuales estamos realizando una investigación sobre videojuegos y su papel en la sociedad del conocimiento. Para ello, a continuación te presentamos una serie de afirmaciones generales sobre los conflictos bélicos respecto a las cuales nos gustaría conocer tu opinión de la forma más **sincera** y **personal** posible. El cuestionario se compone de solo **16 preguntas cerradas**, y se tarda **menos de 5 minutos** en completarlo.

Las respuestas son totalmente **ANÓNIMAS**, y todos los datos recogidos serán tratados de forma estrictamente confidencial y empleados únicamente para uso **ACADÉMICO**.

Si estás de acuerdo, por favor haz click en "siguiente" para comenzar el cuestionario:

Por favor, indica tu grado de acuerdo o desacuerdo (siendo 1 "muy en desacuerdo" y 7 "muy de acuerdo") con las siguientes afirmaciones:

1. Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

2. La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

3. La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

4. Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

5. El control de recursos o territorios NUNCA es la única razón para iniciar una guerra.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

6. En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

7. En mi opinión, cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

8. Considero que SÍ es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

9. Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

10. Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos (como lo terroristas islámicos o facciones con ideología extremista) merecen el mismo trato que cualquier otro soldado.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

11. Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado en batalla.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

12. Pese a ser algo terrible, participar en una guerra puede tener una faceta estimulante.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

13. De ser necesario, estaría dispuesto/a a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

14. Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que NO sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

15. Considero que sería un/a buen/a estratega.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

16. Estoy seguro/a de que sabría utilizar cualquier arma de fuego en caso de ser necesario en una situación de guerra.

1 (Muy en desacuerdo)

2

3

4

5

6

7 (Muy de acuerdo)

Ahora nos gustaría preguntarte por tu relación con los videojuegos de género bélico*:

*Se entiende como género bélico aquellas series, películas, videojuegos, etc. cuya trama tenga como escenario un conflicto bélico, siendo éste un tema central para sus protagonistas y el desarrollo de la historia. En este género se incluyen tanto ficción como historias reales.

¿Eres aficionado/a a los videojuegos bélicos?

- Nada
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- Mucho

¿Cuántas horas ENTRE SEMANA dedicas a jugar a videojuegos bélicos?

¿Cuántas horas los FINES DE SEMANA dedicas a jugar a videojuegos bélicos?

¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN UN EXPERIMENTO DE COMUNICACIÓN?

Para continuar nuestra investigación, en el Observatorio de los Contenidos Audiovisuales **estamos buscando voluntarios/as para participar en un experimento** real con videojuegos.

El experimento consiste en una **una única sesión individual de una hora de duración** y tendrá lugar en la Facultad de Ciencias Sociales (Campus de Unamuno). Las sesiones empezarán **a partir del día 5 de febrero de 2018** (es decir, una vez finalizada la época de exámenes). Durante el experimento, simplemente pediremos a los/as participantes que jueguen a un determinado videojuego y respondan a una serie de preguntas anónimas.

Todos los/as participantes, si así lo desean, recibirán un certificado del Observatorio de los Contenidos Audiovisuales dando fe de su participación en el estudio y agradeciendo su colaboración en la investigación.

¿Te interesaría participar en nuestro experimento?

Sí

No

Mostrar esta pregunta si:

“¿Te interesaría participar en nuestro experimento?” = Sí

Por favor, indica a continuación en qué horario preferirías participar en nuestro experimento.

Mostrar esta pregunta si:

"¿Te interesaría participar en nuestro experimento?" = Sí

Para ponernos en contacto contigo, necesitamos que nos facilites una dirección de e-mail* personal:

* (Nota: esta dirección será empleada única y exclusivamente para contactar contigo, será registrada de forma anónima y será borrada de nuestra base de datos una vez que finalice el estudio. En ningún caso supondrá envío de spam o se prestará a uso de terceros).

Mostrar esta pregunta si:

"¿Te interesaría participar en nuestro experimento?" = Sí

Además, te pedimos que elabores un identificador personal alfanumérico para poder mantener en todo momento tu anonimato. Para ello, a continuación ingresa los 3 últimos dígitos de tu DNI, la letra y a continuación el día y el mes en el que naciste.

Por ejemplo, si tu DNI fuese "43219876 - A" y hubieses nacido el 20 de abril (20/04), tu identificador personal sería: 876A2004.

Por último, por favor indícanos tu...

Edad:

Sexo:

Mujer

Hombre

¡Muchas gracias por tu participación!

Anexo IIIb

ESTUDIO EXPERIMENTAL

CONDICIONES EXPERIMENTALES

Ilustraciones personajes enemigos



Ejercito Eldar: comandados por “La Vidente”, se compone de robots y guerreros eldar.



Octava Compañía de Infantería: compuesto principalmente por soldados rasos y carros de combate.

Anexo IIIc

ESTUDIO EXPERIMENTAL

MEDIDAS POST-TEST

Cuestionario impreso

Fecha:



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



EXPERIMENTO EN COMUNICACIÓN

A continuación, nos gustaría que nos respondieses a unas cuestiones relacionadas con la experiencia de juego que acabas de realizar. Recuerda que **no hay respuestas correctas ni incorrectas** y tan solo nos interesa conocer tu opinión, por lo que te rogamos que respondas de la manera más **sincera** posible.

Todos los cuestionarios son siempre **ANÓNIMOS** y los datos recogidos serán tratados de manera confidencial única y exclusivamente para uso académico.

Antes de continuar, por favor indica tu **identificador personal** para que podamos mantener tu anonimato en todo momento. Recuerda que se compone de **los tres últimos dígitos de tu DNI, seguidos por la letra correspondiente, y a continuación el día y mes de tu nacimiento** (por ejemplo, si tu DNI fuese 12345678-A y hubieses nacido el 1 de febrero, tu identificador sería 678A0102).

IDENTIFICADOR PERSONAL: _____

¡Muchas gracias por tu participación!



<i>Tras jugar al videojuego, ¿en qué medida te sientes...?</i>	NADA					MUCHO
<i>Motivado/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Molesto/a (a disgusto)</i>	1	2	3	4	5	
<i>Emocionado/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Firme</i>	1	2	3	4	5	
<i>Culpable</i>	1	2	3	4	5	
<i>Temeroso</i>	1	2	3	4	5	
<i>Agresivo/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Entusiasmado/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Orgulloso/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Irritable</i>	1	2	3	4	5	
<i>Alerta</i>	1	2	3	4	5	
<i>Avergonzado/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Inspirado/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Nervioso/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Decidido/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Atento/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Inquieto/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Activo/a</i>	1	2	3	4	5	
<i>Inseguro/a</i>	1	2	3	4	5	

Mientras jugabas al videojuego, ¿con qué frecuencia...?	NUNCA O CASI NUNCA		A VECES		MUY A MENUDO
Te has sentido culpable	1	2	3	4	5
Has realizado cosas de las que te arrepientes	1	2	3	4	5
Has sentido que estabas haciendo algo malo	1	2	3	4	5
Te gustaría haber cumplido los objetivos del juego sin tener que atacar a los adversarios	1	2	3	4	5
Los soldados enemigos te daban pena	1	2	3	4	5
Has causado muertes innecesarias	1	2	3	4	5
Has insultado o tenido ganas de insultar y maldecir a los soldados enemigos	1	2	3	4	5
Te has sentido orgulloso/a tras ganar un enfrentamiento o tomar una posición	1	2	3	4	5
Has sentido enfado o rabia hacia los enemigos	1	2	3	4	5
Has pensado "es solo un juego" para sentirte mejor	1	2	3	4	5

Por favor, indica tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	MUY EN DESACUERDO		MUY DE ACUERDO		
He disfrutado jugando al video juego	1	2	3	4	5
La experiencia de juego me ha resultado desagradable	1	2	3	4	5
Me gustaría haber podido jugar un rato más	1	2	3	4	5
He tenido ganas de parar de jugar durante la partida	1	2	3	4	5
El video juego me ha parecido aburrido	1	2	3	4	5
El video juego me ha parecido difícil	1	2	3	4	5



¿En qué medida crees que el videojuego representa bien **cómo sería una batalla** de verdad?

Muy poco

Mucho

1 2 3 4 5 6 7

Por favor, indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones:

**MUY EN
DESACUERDO**

**MUY DE
ACUERDO**

Las razones ideológicas y/o religiosas son el principal causante de las guerras.	1	2	3	4	5	6	7
La mayor parte de los soldados que participan en una guerra sobreviven.	1	2	3	4	5	6	7
La mayoría de las guerras comienzan porque uno de los dos bandos ataca unilateralmente y sin avisar a su oponente.	1	2	3	4	5	6	7
Los soldados participan en las batallas en contra de su voluntad.	1	2	3	4	5	6	7
El control de recursos o territorios nunca es la única razón para iniciar una guerra.	1	2	3	4	5	6	7
En la guerra hay más bajas de soldados que de civiles.	1	2	3	4	5	6	7
En mi opinión, cuando un soldado se pone el uniforme deja de lado su calidad de persona individual y se convierte en un arma más	1	2	3	4	5	6	7
Considero que sí es moralmente aceptable matar a un soldado enemigo en el contexto de una guerra	1	2	3	4	5	6	7
Pienso que los soldados son tan responsables de sus actos como los líderes que les ordenan	1	2	3	4	5	6	7
Los combatientes pertenecientes a grupos fanáticos (como lo terroristas islámicos o facciones con ideología extremista) merecen el mismo trato que cualquier otro soldado.	1	2	3	4	5	6	7
Capturar a los soldados enemigos como prisioneros en lugar de acabar con ellos debería ser la prioridad de cualquier soldado en batalla.	1	2	3	4	5	6	7
Pese a ser algo terrible, la guerra puede tener una faceta estimulante.	1	2	3	4	5	6	7
De ser necesario, estaría dispuesto a luchar en una guerra siempre que fuese por una causa justa, como defender la democracia o la libertad.	1	2	3	4	5	6	7
Si me encontrase en medio de una batalla real, creo que no sería capaz de ponerme a salvo y sobrevivir	1	2	3	4	5	6	7
Creo que sería un/a buen/a estratega.	1	2	3	4	5	6	7

