

PLAN DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA DE DOCTORADO EN FORMACIÓN EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

TÍTULO: La banalización de la guerra en los videojuegos y su impacto en la construcción de actitudes hacia los conflictos bélicos.

AUTOR: Alejandro González Vázquez

DIRECTOR: Juan José Igartua Perosanz

FECHA: 30 de marzo de 2015

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA OBJETO DE ESTUDIO:

En el presente proyecto de tesis doctoral se plantea el estudio de la influencia de los videojuegos de temática bélica en la actitud y percepción de la guerra y la violencia en la sociedad actual, utilizando la Teoría del Cultivo como eje teórico fundamental para explicar dicho fenómeno.

Desde su aparición y popularización en los años ochenta, los videojuegos y su influencia en los jugadores ha sido objeto de creciente interés desde diferentes disciplinas de las ciencias sociales, siendo hoy en día un campo de estudio en auge y expansión (Anderson, 2004). Tradicionalmente, la mayoría de las investigaciones sobre videojuegos se han centrado a su vez en el concepto de la violencia y el manejo que de ella se hace en los mismos (Ferguson y Kilburn, 2010; Anderson et al., 2010). Estudiar cómo los videojuegos catalogados como “violentos” pueden influir y modificar la forma de pensar y actuar de sus jugadores es un tema recurrente en la investigación, habitualmente enfocado desde una perspectiva teórica neo-asociacionista y los modelos que en ella se articulan; es decir, un planteamiento que se centra en las conductas y acciones concretas desarrolladas en el juego (ej. disparar un arma o golpear a un adversario) y su hipotética extrapolación de las mismas como modelo de conducta aplicable a otras situaciones de la vida cotidiana por parte de los jugadores (De Miguel, 2006). No obstante, puede encontrarse amplia literatura de investigación con resultados tanto en defensa como en contra de este planteamiento por lo que, a día de hoy, existe un importante debate al respecto que no permite establecer conclusiones claras (Anderson, 2004; De Miguel, 2006).

El presente proyecto de tesis propone un acercamiento a esta problemática desde la Psicología Social y las Teorías de la Comunicación partiendo de un posicionamiento diferente. Utilizando como punto de partida el paradigma del Interaccionismo Simbólico y las teorías de las Representaciones Sociales (Moscovici, 2000; Jodelet, 2008) y la Violencia Cultural (Galtung, 2003) para conceptualizar los constructos de “violencia”, “agresión” y “conflicto” entre otros, se pretende defender la idea de que la violencia de un videojuego reside en su contenido cultural, en las representaciones sociales que maneja y en el trasfondo que sirve de escenario para el juego (ej. la ambientación socio-cultural, la construcción del enemigo, la legitimación de la agresión), y no en los aspectos más técnicos y de jugabilidad del mismo (ej. la mecánica de juego, las acciones necesarias para conseguir los objetivos, el contenido gráfico explícito o realista). Dicho de una manera más llana: lo que hace violento a un videojuego no es el *cómo* se juega, sino *contra quién* se juega. Por tanto, el potencial nocivo o constructivo de los videojuegos como herramienta de aprendizaje y recurso educativo está precisamente en las representaciones sociales que transmite y no tanto en sus características técnicas y gráficas. Como productos audiovisuales de consumo masivo equivalentes al cine o a la televisión, los videojuegos poseen la capacidad de transmitir a sus usuarios toda una suerte de valores culturales y sociales, normas morales, desempeño de roles y prejuicios (positivos y negativos), narrativas históricas, actitudes e incluso ideologías (De Miguel, 2006; Lizardi, 2009; Voorhees, 2014) que pueden influir en gran medida en la percepción del mundo y las relaciones personales y grupales de sus jugadores, especialmente entre el público más joven. Por tanto, es interesante prestar atención a su potencial educativo no solo en su hipotética traducción en conductas concretas a través de sus mecánicas de juego, sino en términos más generales de cultura y valores del individuo que pueden ser mediadores clave en infinidad de comportamientos futuros, así como en la construcción de una sociedad más solidaria y justa.

Para poner a prueba esta idea, se utilizará como base la Teoría del Cultivo (Gerbner y Gross, 1976) que, pese a ser diseñada originalmente para televisión, se ajusta de manera notable al estudio de la influencia de los videojuegos en la construcción de la realidad social tal y como

recogen trabajos recientes de William (2006), Lizardi (2008) o Voorhees (2014) entre otros. Dicha teoría plantea que, según los contenidos presentes en ciertos productos audiovisuales y el nivel de exposición continuada a ellos, los usuarios pueden ver influenciada su percepción y actitud hacia determinados temas hasta el punto de que sus creencias, valores y juicios personales sobre los mismos se asemejen más a los que se retratan en dichos medios, y no a una visión ajustada a la realidad basada en la experiencia. En el caso de los videojuegos bélicos, este fenómeno es especialmente relevante pues, a pesar de ser productos de un indiscutible contenido violento o agresivo, transmiten a menudo una visión idealizada y sesgada de la guerra. En dichos juegos puede observarse a menudo fenómenos muy estudiados desde la tradición de la Psicología Social como una construcción deshumanizada o infrahumanizada del enemigo (Harris y Fiske, 2006; Zimbardo, 1975; Leyens, 2000) plagada de sesgos intergrupales que legitiman la agresión hacia él (Tajfel, 1981; Zimbardo, 1975; Jones y Davis, 1965), además de un posicionamiento del videojugador desindividualizado y ceñido a determinados roles cerrados (Zimbardo, 1975; Moreno, De La Corte y Sabucedo, 2004; Crenshaw, 1988). Es por ello que se ha optado por este género como objeto de estudio en el presente proyecto de tesis, pues ejemplifica bien cómo esta clase de productos audiovisuales pueden ser una potente herramienta para la educación y la construcción de valores, estereotipos o prejuicios sobre realidades o colectivos determinados que luego tengan consecuencias reales en la vida cotidiana de los jugadores.

HIPÓTESIS DE TRABAJO Y PRINCIPALES OBJETIVOS A ALCANZAR:

El principal objetivo de este proyecto de tesis es estudiar en qué medida los videojuegos influyen en la construcción de la percepción y la actitud hacia la guerra.

Por tanto, el primer paso es discernir qué clase de contenidos y representaciones sociales se transmiten. Con este objetivo se realizará un primer estudio cualitativo, siendo la primera hipótesis de trabajo:

H1. Los videojuegos bélicos poseen una fuerte presencia de representaciones centradas en la estereotipación del enemigo basada en la deshumanización, la desindividualización del jugador y la legitimación del conflicto armado.

Una vez estudiada las características de la representación social de la guerra presentes en los videojuegos, el segundo objetivo es estudiar en qué medida dicha representación influye en la percepción y las actitudes de los jugadores. Para ello se realizarán dos estudios cuantitativos vinculados al estudio mencionado anteriormente. En el primero de ellos, de tipo comparativo/descriptivo entre diferentes grupos (grupo de jugadores habituales, grupo de expertos y grupo control de no jugadores), se observarán las posibles diferencias actitudinales hacia la guerra entre los grupos a través de las siguientes hipótesis de trabajo:

H2. Los jugadores habituales de videojuegos bélicos tendrán una percepción y unas actitudes hacia la guerra más similares a las que aparecen en dichos juegos que el grupo expertos y control.

H2b. Los jugadores habituales de videojuegos bélicos tendrán una percepción y unas actitudes más desfavorables que el grupo de expertos y control hacia determinados colectivos típicamente representados como adversarios o enemigos en los videojuegos bélicos.

H2c. Los jugadores habituales de videojuegos tendrán una actitud más favorable que el grupo de expertos y control a participar por iniciativa propia en conflictos armados reales.

H2c. Los jugadores habituales de videojuegos tendrán una percepción y unas actitudes más favorables hacia la guerra en términos de legitimidad de la misma que el grupo de expertos y control.

En el segundo de ellos, de tipo experimental longitudinal (con grupo control expuesto a juegos no bélicos), se estudiará cómo varían las actitudes sobre la guerra antes y después de la exposición a videojuegos bélicos en la en los mismos términos que el estudio anterior, siendo las hipótesis:

H3. La exposición a videojuegos de contenido bélico produce un cambio actitudinal favorable hacia la guerra (respecto a las actitudes previas antes de jugar a dichos juegos).

H3b. Los participantes del grupo experimental tendrán una percepción y unas actitudes más desfavorables hacia determinados colectivos típicamente representados como adversarios o enemigos en los videojuegos después de jugar a videojuegos bélicos.

H3c. Los participantes del grupo experimental tendrán una actitud más favorable a participar por iniciativa propia en conflictos armados reales después de jugar a videojuegos bélicos.

H3c. Los participantes del grupo experimental tendrán una percepción y unas actitudes más favorables hacia la guerra en términos de legitimidad de la misma después de jugar a videojuegos bélicos.

H4. Los participantes del grupo control no verán modificadas sus actitudes hacia la guerra después de ser expuestos a juegos de contenido no bélico.

METODOLOGÍA A UTILIZAR (APORTAR CONFORMIDAD/INFORMES/PROTOCOLOS GARANTIZANDO BIOÉTICA/BIOSEGURIDAD SI EL TIPO DE EXPERIMENTACIÓN LO REQUIERE):

Para dar respuesta a los objetivos de investigación, se propone realizar el desarrollo de la tesis en dos fases metodológicas diferenciadas, en las cuales se realizarán tres estudios dependientes entre sí. Dichos estudios, mencionados brevemente en el apartado anterior, se detallan a continuación:

En la primera fase se plantea realizar un primer estudio cualitativo de los videojuegos de género bélico más representativos (en términos de venta y consumo) con el fin de recabar y explicitar las representaciones sociales predominantes en este tipo de juegos. Para ello se llevaría a cabo un muestreo por saturación y un análisis cualitativo vertebrado en los elementos que forman la H1 (estereotipos, deshumanización y desindividualización). Los resultados de esta investigación servirán, a su vez, para la creación de una herramienta del tipo cuantitativo que permita estudiar y medir la percepción y actitud de los videojugadores hacia la guerra tal y como se refleja en los videojuegos en posteriores estudios.

En la segunda fase se plantea realizar los dos estudios restantes. El primero de ellos, de corte descriptivo/comparativo, buscará estudiar la actitud de los videojugadores habituales hacia la guerra por un lado, y por otro comparar dichas actitudes con las expresadas por otros grupos tales como no jugadores (grupo control) o expertos sobre temas bélicos o de lucha armada (militares o policías). Para ello se realizaría, mediante encuesta y utilizando una herramienta cuantitativa especialmente diseñada, un estudio sobre tres muestras independientes para comparar las posibles diferencias en la actitud hacia la guerra.

En el segundo estudio, de corte experimental, se realizará una pequeña investigación longitudinal (presumiblemente de diez días de duración) en las que se expondrá a un grupo de no jugadores a videojuegos de contenido bélico seleccionados previamente durante un determinado periodo de tiempo en un entorno controlado. Asimismo, se dispondrá de un grupo control cuyos participantes serán expuestos a videojuegos no bélicos (pero equivalentes en jugabilidad y mecánicas de juego) durante el mismo periodo de tiempo y en las mismas condiciones experimentales. Se medirá con medidas pre-test y post-test los posibles cambios en la actitud hacia la guerra de los participantes, además de comparar dichos resultados con los datos procedentes del mencionado grupo control.

MEDIOS Y RECURSOS MATERIALES DISPONIBLES:

Para la realización de esta tesis se contará como recursos materiales el espacio físico perteneciente al grupo de investigación Observatorio de los Contenidos Audiovisuales del que el solicitante forma parte como doctorando, así como los dispositivos tecnológicos de hardware que dicho grupo posee (ordenadores, monitores de televisión y conexión a internet), siendo la utilización de dicho espacio especialmente relevante para la primera y la tercera investigación planteada.

Además, se dispondrá del software adecuado (videojuegos) estipulado por el proceso de muestreo.

Para la selección de participantes en los diferentes estudios, se requerirá la colaboración de particulares así como el de instituciones del estado que puedan facilitar el acercamiento al grupo experimental denominado como “expertos” (a saber: cuarteles, comisarías de policía o academias de entrenamiento militar).

PLANIFICACIÓN TEMPORAL AJUSTADA A TRES AÑOS:

El desarrollo de la presente tesis se enmarcará en el periodo comprendido entre noviembre de 2014 hasta enero de 2017.

En primer lugar se realizará una labor de revisión del estado del arte, revisión bibliográfica, diseño de investigación y planteamiento de hipótesis entre los meses de noviembre de 2014 y marzo de 2015.

Para la fase de recogida de datos, como se ha indicado el proceso de investigación del presente proyecto de tesis consta de dos fases. La primera de ellas (análisis cualitativo) se realizaría desde el mes de abril de 2015 hasta octubre del mismo año. La segunda fase (análisis cuantitativo mediante encuesta e investigación experimental) comenzaría en diciembre de 2015 hasta aproximadamente abril de 2016.

Una vez obtenidos los datos necesarios, la redacción de la Tesis comenzaría en mayo de 2016, prolongándose presumiblemente hasta enero de 2017.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 113-122.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.
- Crenshaw, M. (1988), The subjective reality of terrorism: ideological and psychological factors in terrorism, en R. O. Slater y M. Stohl (eds.) *Current Perspectives on International Terrorism*, McMillan Press.
- De Miguel, R. (2006). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: del neoconductismo a la cognición social. *Icono 14: Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 7. Recuperado en febrero 12, 2015, disponible en <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/403>
- 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.
- Galtung, J. (2003). *Violencia cultural*. Bilbao: Gernika-Lumo/Gernika Gogoratz.
- Gerbner, G. y Gross, L. (1976). Living with television: the violence profile, en J. J. Igartua y M. L. Humanes, *Teoría e Investigación en Comunicación Social* (pp. 267-269). Madrid: Editorial Síntesis.
- Harris, L y Fiske, S. (2006). Dehumanizing the lowest of the low. Neuroimaging responses to extreme out-groups. *Psychological Science*, 17, 847-853.
- Jodelet, D. (2008). Social representations: The beautiful invention. *Journal of the Theory of Social Behavior*, 38 (4), 411-430
- Jones, E. E. y Davis, K. E. (1965). From acts to dispositions: The attribution process in person perception. En Hogg y Vaughan. *Psicología Social*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Leyens, J. Ph., Paladino, P.M., Rodriguez-Torres, R., Vaes, J., Demoulin, S., Rodriguez-Pérez, A. y Gaunt, R. (2000). The emotional side of prejudice: The role of secondary emotions. *Personality and Social Psychology Review*, 4, 186-197.
- 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
- Moreno, F., De La Corte, L. y Sabucedo, J.M. (2004). Psicología de la guerra: causas y efectos, en L. De La Corte, A. Blanco, A. J.M. Sabucedo (eds.), *Psicología de los derechos humanos*. (pp. 145-188). Barcelona: Icaria editorial.
- Moscovici, S. (2000). *Social Representations. Exploration in social psychology*. Cambridge: Polity Press.

- Tajfel, H. (1981). Grupos humanos y categorías sociales. En F. Javaloy, A. Rodríguez y E. Espelt. *Comportamiento colectivo y movimientos sociales*. Madrid: Pearson Educación.
- 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). Recuperado en enero 29, 2015, disponible en <http://www.gamestudies.org/1401>
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69-87