



Unos niños jugando a un videojuego. /VICENS GIMÉNEZ

Estudio

Los videojuegos violentos elevan la agresividad

Tres informes alertan sobre el efecto negativo en menores

BARBARA CELIS
Nueva York

La agresividad de niños y adolescentes se incrementa con el uso de videojuegos violentos y además se prolonga en el tiempo. Esa es la conclusión de tres estudios —dos japoneses y uno estadounidense— que se publican este mes en el *Journal of Pediatrics* y que se centran en títulos en los que se mata o se daña físicamente al menos a un personaje.

"Cuando encuentras el mismo tipo de efectos en dos culturas tan diferentes te das cuenta de que te enfrentas a un fenómeno muy poderoso que se produce en todo tipo de culturas", declara Craig Anderson, psicólogo y director del Centro de Estudios de la

Violencia de la Universidad Estatal de Iowa.

Anderson dirigió la sección estadounidense de un ensayo en el que participaron 364 niños del Estado de Minnesota, de entre 9 y 12 años. Los japoneses, realizados por la Ochanomizu University y la Keio University de Tokio, se centraron en 1.200 jóvenes, de entre 12 y 18 años. Los estadounidenses —que entre los 8 y los 16 años le dedican una media de 13 horas a la semana— citaron sus tres videojuegos favoritos y cuántas horas transcurrían frente a ellos. Los japoneses escogieron cinco.

En ambos casos se les pedía que clasificaran la cantidad de peleas en las que intervenían en un periodo de entre 3 y 6 meses. La tesis estadounidense incluía tam-

bién los informes escolares sobre su grado de agresividad. En todos los grupos, los niños que le dedicaban más tiempo a videojuegos belicosos se volvían más agresivos. Los resultados son "una clara evidencia de que jugar a videojuegos violentos tiene efectos negativos en los menores". Pese a ello, Anderson advierte de que el estudio hay que contextualizarlo. "Un adolescente no violento no se va a convertir en un chaval que pega tiros en su escuela por jugar de 5 a 10 horas a la semana", dice. Porque también existen videojuegos positivos. Según un estudio del Pew Internet and American Life Project algunos, como los que consisten en dirigir una ciudad, ayudan a desarrollar el interés en la vida política y civil.