

Rechazan el estudio sobre los efectos de los juegos violentos

Un profesor de la Universidad Internacional Texas A&M pone en duda la conclusión.

Las reacciones ante el estudio publicado en Pediatrics que confirmaba la relación entre juegos violentos y violencia física no se han hecho esperar. Por una parte, la estadounidense Asociación de Consumidores de Entretenimiento (ECA) ha criticado el estudio. Y por la otra, un profesor de la Universidad Internacional de Texas A&M ha puesto en duda que los investigadores liderados por Craig A. Anderson hayan tenido en cuenta todos los estudios previos sobre el caso.

El comunicado del presidente de la ECA, Hal Halpin, reza: "Durante gran parte de la década pasada nosotros, los consumidores, creadores y vendedores de juegos, hemos estado esperando los resultados de un estudio completo, neutral y longitudinal que nos informase sobre los potenciales efectos perniciosos de los productos de entretenimiento en nuestros hijos. Desgraciadamente, con el estudio publicado en el último número de Pediatrics, seguimos deseándolo. Uno de los frentes que hace que nuestra posición sea probablemente diferente a la del resto de los que discuten sobre el tema es que la ECA animaría una investigación mayor y mejor sobre la cuestión. El problema ha sido, y aparentemente lo sigue siendo, que la agenda de los investigadores ignora nuestro deseo que se incluyan todos los medios... y no sólo los juegos [...] dejando de lado la música y las películas. Mantenemos nuestro optimismo esperando que se realice y se difunda una investigación longitudinal verdaderamente completa y objetiva, pero tristemente ese día aún no ha llegado."

Christopher Ferguson, investigador de la Universidad Internacional de Texas A&M, ha enviado una crítica carta a Pediatrics: "En el análisis de los estudios previos los autores sugieren que la investigación sobre la violencia en los videojuegos es consistente cuando eso no es cierto. Los autores aquí simplemente ignoran una gran variedad de estudio que contradicen sus conclusiones... Los autores no controlan otras variables relevantes que podrían explicar fácilmente las correlaciones débiles que encuentran. La exposición a la violencia familiar, por ejemplo, influencias de los compañeros, o influencias genéticas sobre el comportamiento agresivo son sólo algunas de las variables relevantes que deberían controlarse o como mínimo admitirse como agentes causales alternativos en la relación entre los videojuegos y la agresión."

Ferguson ha terminado contundentemente: "Por último los autores relacionan sus resultados con la violencia juvenil de formas impropias e irresponsables. Los autores no miden la violencia juvenil en su estudio. No es un medida de la violencia, ni tampoco mide la agresión patológica. En cambio esta medida exige respuestas hipotéticas ante situaciones agresivas, y no ante comportamientos realmente agresivos."