



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Iztacala

"Videojuegos en el desarrollo de problemas psicológicos: ¿Un fenómeno de dos caras?"

T E S I S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A (N)

Ernesto Chávez Chimecatl

Directora: Mtra. **Violeta Espinosa Sierra**

Dictaminadores: Dra. **Carolina Santillan Torres Torija**

Lic. **Yasmín de Jesús Arriaga Abad**

*Visto
Bueno*

Aceptado



Facultad de Estudios Superiores
IZTACALA



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción.....	1
CAPÍTULO 1: Violencia y Videojuegos.....	5
1.1 ¿Qué es la violencia?.....	5
1.2 Tipos de violencia.....	8
1.3 Diferencia entre violencia y agresividad.....	12
1.4 Videojuegos y sus antecedentes.....	14
1.5 Polémica entre los videojuegos y la violencia.....	18
1.6 La sociedad ante los videojuegos: Implicación de los medios de difusión.....	21
1.7 Casos de relación entre los videojuegos y conductas violentas en jóvenes.....	25
CAPÍTULO 2: Factores Internos como predisposición a la violencia.....	29
2.1 Algunas teorías sobre la violencia humana.....	30
2.2 Factores biológicos de la conducta violenta.....	33
2.2.1 Relativos al género.....	36
2.2.2 Relativos a la edad.....	37
2.3 La Neuropsicología como explicación a los problemas psicológicos en adolescentes.....	39
2.4 Factores psicológicos en la violencia.....	42
CAPÍTULO 3: Factores Externos como explicación a la conducta violenta.....	45

3.1 Las relaciones sociales y los problemas psicológicos (agresividad y violencia).....	46
3.2 Contextos sociales en la predisposición violenta.....	49
3.2.1 Las instituciones educativas.....	51
3.2.2 El entorno familiar.....	53
3.2.3 Factores económicos.....	57
3.2.4 Factores ambientales y culturales.....	58
3.3 Casos explicativos del desarrollo de conductas violentas en diferentes contextos sociales.....	61
CAPÍTULO 4: Los videojuegos y sus implicaciones en el desarrollo: La otra cara de la moneda.....	67
4.1 Avances tecnológicos en la promoción del desarrollo cognitivo.....	68
4.2 Los videojuegos como una alternativa en el aprendizaje.....	71
4.3 Aplicación de los videojuegos en diferentes campos	73
4.3.1 Área educativa.....	75
4.3.2 Campo social.....	79
4.3.3 De la Salud.....	82
4.3.4 Entrenamiento y Rehabilitación.....	84
Conclusiones.....	89
Referencias.....	93

Introducción

La violencia ha sido un problema que ha estado presente en mayor o menor medida en todas las sociedades, teniendo múltiples implicaciones a escala global y al interior de cada país, así como para comunidades, familias, escuelas, medios de comunicación, entre otro tipo de grupos o agencias de socialización. Sus efectos, tal como indica Rodney, Bulgado, Estévez, Llivina y Disla (2020), han limitado la vida humana de las personas y el disfrute libre y selectivo de las actividades cotidianas y del establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas sobre la base del respeto a los derechos humanos, la paz y la solución de conflictos pacíficamente.

Se ha reconocido que este concepto, tal como señala Lizarazo, Walter, Dussel, Mier, Lazo y Castro (2012), supone una acción sobre el otro basado en distintas facetas del vínculo con esa otredad, ya sea a través de su extinción y/o cancelación, para conservarla como huella o, incluso, como evidencia del propio reconocimiento. Basados en ello, se ha establecido que la violencia se trata de un fenómeno complejo y multicausal, en el que pueden intervenir factores no solamente de corte individual, sino también socioeconómicos, culturales y ambientales.

Ahora bien, al paso de los años, se han analizado cuáles son las principales causas o factores que pueden generar una o más formas de violencia, destacando así, su valoración desde un enfoque bio-psico-social, lo que significa que cada una de las causas que se engloban tienen un origen biológico y psicológico (interno), pero estando estrechamente determinados por las relaciones sociales (externo) que son establecidas entre las personas (Rodney, Bulgado, Estévez, Llivina y Disla, 2020). No obstante, al analizar la definición de violencia, suele quedar restringido el contexto en sus características espacial y temporales,

resaltando solo el hecho de la acción, quedando dicho contexto únicamente como el escenario donde se presenta el acto. De esta forma, tal como indica Martínez (2016), se dejan de lado aquellos factores contextuales y de relación que describirían el fenómeno de la violencia.

Es por esto que, la comprensión de la violencia exige entender los vínculos complejos que se producen entre cualquiera de sus formas de expresión, los factores que la producen y sus posibles consecuencias. De esta manera, algunos de los factores que se han abordado para clarificar actos de violencia han sido englobados en mediadores como la predisposición genética, la relación con el género, la edad, a partir del contexto académico, las relaciones familiares, la comunidad, los factores socioeconómicos y ambientales, la influencia de los medios de comunicación masiva y redes sociales, entre otros. No obstante, en este gran trayecto de investigación y cuestionamiento, existe un factor que no ha dejado de resaltarse en la época actual, generando constante polémica en cuanto a la explicación de la predisposición de conductas violentas en las personas. Se trata de los videojuegos.

Hoy en día, los videojuegos son considerados una de las actividades más predilectas por muchos jóvenes e incluso adultos, constituyendo el 54% del consumo de ocio audiovisual e interactivo, estando por delante del cine (23%), películas de video (13%) y música grabada (10%) (Etxeberria, 2008; citado en Suasnabas, Guevara y Schuldt, 2017). Del mismo modo, su evolución ha ido actualizándose conforme pasan los años, pero ello, también ha causado que su contenido siga manteniendo un debate interminable entre profesionales y no profesionales.

Varios estudios han señalado, en mayor o menor medida, la implicación que ha tenido el consumo por parte del usuario en la televisión, videojuegos, teléfonos celulares e

Internet, como promotores en la adquisición de problemas psicológicos de corte violento. Del mismo modo, han surgido diferentes teorías las cuales se han encargado de comprobar la hipótesis de si la predisposición a los problemas psicológicos violentos estaría determinada por los videojuegos (Martín, 2019, p. 3). Aunado a esto, también han sido elaborados un gran número de artículos que han defendido que los videojuegos aumentan las cogniciones, afectos y conductas agresivas, no obstante, otros más han defendido que los videojuegos violentos no tienen ningún impacto en la violencia y que, en su defecto, deberían ser considerados como el factor de menor riesgo en dichas manifestaciones, siendo así, una discusión que ha sido abordada a nivel mundial, pero sin llegar a un consenso claro y definitivo.

Es de esta manera, que disciplinas como la psicología, al igual que otras, se han aventurado en la controversia acerca de la bondad o malignidad del uso de los videojuegos (Pérez, Mampaso, Corbí y Martín-Moreno, 2014), lanzándose a una tarea que nunca ha terminado de ofrecer resultados claros. A esto, uno de los problemas más grandes de esta controversia es que su debate y exploración únicamente se ha encargado de desbordar la simple cuestión de si los videojuegos son <<buenos o malos>>, especialmente, cuando hablamos de las generaciones más jóvenes por ser consideradas como la población de mayor riesgo o que mayor predisposición pueden tener a cometer y/o desarrollar comportamientos violentos hacia los demás.

Este trabajo, pretende explicar la forma en como los problemas psicológicos de corte violento y antisocial en adolescentes no se explicarían únicamente por las características de un videojuego en sí, sino por una serie de variables mediadores de la manifestación de dichos comportamientos, especialmente en cuanto al carácter personal y/o

biológico, así como sus derivados contextuales. Para ello, abarcaremos este trabajo en cuatro apartados: Violencia y videojuegos; Factores internos como predisposición a la violencia; Factores externos como explicación a la conducta violenta y; Los videojuegos y sus implicaciones en el desarrollo. Al abordar cada uno de ellos con detenimiento, así como una vez concluidos, inevitablemente, nos llevarán a la explicación y a la respuesta acerca de la controversia vigente respecto a la relación entre los videojuegos y el desarrollo de problemas psicológicos violentos.

1. Violencia y videojuegos

En la actualidad, se ha mencionado que los videojuegos son los principales causantes de que una persona adquiera una serie de problemas y/o desordenes de carácter psicológico, sin embargo, esto podría considerarse como una postura un poco radical, en especial cuando se refieren a la manifestación de actos violentos e inhumanos en contra de las personas que nos rodean. Basándose en esto, se ha establecido que un videojuego puede llevar a una persona a ser violenta y que la población adolescente suele ser la principal en riesgo de presenciar y de llevar a cabo este tipo de acciones.

En este primer capítulo se pretende ahondar respecto a esta relación. Para ello, se considera pertinente que, antes de presentar las diferentes posturas y situaciones que han llevado a este debate, se tenga un espacio para hablar de manera independiente de estos conceptos: videojuegos y violencia. Una vez explicados, será posible hablar de las distintas perspectivas que este fenómeno ha traído consigo en la sociedad actual, así como el importante papel que han desempeñado los medios de difusión en este tema de gran controversia. Finalizaremos este capítulo con la presentación de algunos casos que exponen la relación de los videojuegos y la presentación de actos violentos en la población adolescente, pretendiendo dar respuesta a una de las preguntas más abordadas al respecto: ¿Son los videojuegos los causantes principales de tales comportamientos delictivos y de violencia?

1.1 ¿Qué es la violencia?

En primera instancia, debe resaltarse que, para hablar de violencia, ella requiere ser contemplada como un fenómeno complejo, multicausal y en el cual intervienen una serie de

factores como los individuales, socioeconómicos, culturales y ambientales, la cual ha estado presente en mayor o menor medida en todas las sociedades, teniendo así, múltiples implicaciones a escala global y al interior de cada país, comunidad, familia, escuela, entre otros grupos e instituciones.

Al paso del tiempo, el concepto violencia ha sido de interés en distintas ramas para una mejor comprensión (educación, ciencia, cultura, comunicación, etc.). Asimismo, autores han reconocido que sus efectos, entre otras características, “limitan la vida de las personas y el disfrute libre y selectivo de las actividades cotidianas y del establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas sobre la base del respeto a los derechos humanos” (Rodney, Bulgaro, Estévez, Llivina y Disla, 2020, p. 1).

Cuando se presenta una situación de violencia, usualmente las personas suelen atribuir que esa persona es violenta de nacimiento y, aunque existe evidencia correcta de esa posible explicación, no podemos inclinarnos siempre bajo la misma razón porque, de ese modo, estaríamos ignorando completamente la definición del término violencia en dichas situaciones. La violencia, tal como señala Rodney et. al. (2020), es considerada como una conducta humana basada en un esquema de poderes desiguales, cuya intención será someter y controlar a una persona o grupos de personas para obtener y lograr una serie de objetivos previamente establecidos. Otra definición, menciona Sarabia (2018, p. 1), la estableció la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1996, reconociendo a la violencia como el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectiva, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas posibilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. Teniendo esto en cuenta, podemos evidenciar que la violencia, tal

como indica Lizarazo, Benjamín, Dussel, Mier, Lazo y Castro (2012), siempre supone una acción sobre el otro, donde se establecen distintas facetas entre el vínculo con esa otredad, buscando la extinción y/o cancelación del mismo.

Ahora bien, de la integración de la serie de definiciones que han sido establecidas al paso de los años para darle claridad y comprensión a la violencia, ha sido posible rescatar algunos elementos que facilitan su identificación y, del mismo modo, corroborar los diferentes actos o cometidos violentos. Algunos de ellos nos los presentan Rodney et. al. (2020) a continuación:

- La violencia es un fenómeno social: Porque es generada por los seres humanos y es apoyada por patrones y modelos de relaciones sociales basados en el uso inadecuado de poder e interacción.
- La violencia es un fenómeno complejo: Por tratarse de un concepto que engloba múltiples dimensiones y componentes que explican desde su desarrollo hasta su manifestación. Se trata de un fenómeno cambiante que difiere de un esquema comportamental permanente y bien definido.
- La violencia es un fenómeno multifactorial: Son diversos los factores individuales, relacionales, sociales, políticos, económicos y culturales que originan su aparición en contextos concretos. Ello deja en evidencia que ningún factor por sí solo podría explicar porque algunas personas tienen comportamientos violentos hacia los demás.
- La violencia es intencional: Porque todo acto se destaca por el carácter deliberado de la estrategia utilizada para ocasionar daño.

Aunado a esto, con la presentación recurrente de actos de violencia, la cultura se ha encargado de predicar y enseñarnos a ver a la explotación, la represión y el castigo como algo normal y natural, posibilitando no solo su manifestación, sino también aspirando a un mundo donde las consecuencias de dichos actos no se sienten. De esta forma, la cultura ha posibilitado la legitimización de la violencia de forma directa o estructural, al grado de pasar desapercibidos este tipo de hechos. A consecuencia de esto, la violencia ha tenido diferentes formas de expresión que subyacen desde lo físico, lo psicológico, lo sexual, lo económico-patrimonial, entre otros.

1.2 Tipos de violencia

La violencia ha sido reconocida por tener la capacidad de expandirse en los diferentes contextos en los que cada una de las personas interactúa diariamente. Ello, principalmente, se debe a que este fenómeno puede tener incidencia y manifestación de diferentes formas, obteniendo como resultado efectos que afectan parcial o totalmente a las personas víctimas de ella. Con base en ello, Mayor y Salazar (2019), se han encargado no solo de clasificar, sino también de definir cada una de las formas de expresión de la violencia. Algunas de ellas son las siguientes:

- **Violencia física:** Constituye una invasión del espacio físico expresado mediante el contacto directo con el cuerpo a través de empujones, pellizcos, golpes y cualquier otro tipo de contacto físico no deseado. También, suele expresarse mediante la limitación de los movimientos de la persona víctima, así como causar lesiones con armas de fuego u otras.
- **Violencia Psicológica/ Emocional:** Se vincula a aquellas acciones u omisiones cuyo propósito sea degradar o controlar acciones, creencias y decisiones de las personas

con ayuda de amenazas, intimidaciones, así como actos que ataquen los sentimientos y las emociones como lo pueden ser las críticas, descalificaciones, chantajes, aislamiento, humillaciones, entre otras.

- **Violencia sexual:** Contempla la imposición de ideas y actos sexuales no deseados como tocamientos no consentidos, penetrar con objetos a la víctima, violación, obligar al uso o no de métodos anticonceptivos, tener relaciones sexuales cuando no se desea, criticar preferencias sexuales, etc.
- **Violencia económica:** Este tipo de violencia se caracteriza por el uso monetario como una forma de chantajear a las personas. Puede expresarse en formas como esconder el dinero, quitar el dinero o, incluso, obligar a la persona a cometer alguna acción no deseada para obtener o tener acceso a dichos ingresos. Se establece que, tal como indica Gallardo (2015, p. 18), la finalidad de negar los recursos existentes sea con la intención de controlar la conducta de la persona ya que, de esta forma, solo sería posible depender del agresor.

Aunado a lo anteriormente mencionado, al paso de los años se han venido presentando otras formas de expresión de la violencia que han sido resultado, en mayor medida, a la innovación y tecnología que se ha venido presentando en la época actual. Con ello, a pesar de que la era digital pueda verse en su sentido más reconocido como una forma de mejorar, también ha traído como consecuencias nuevas y diferentes formas en las que una persona puede expresarse de manera violenta con los demás. Del mismo modo, y a la par con la tecnología, otro tema de gran relevancia han sido aquellas relativas al género, orientación sexual y de identidad de género. Para comprender mejor estas nuevas formas de

expresión de violencia, Rodney et. al. (2020), nos definen cada una de ellas de la siguiente manera:

- **Violencia basada en el género:** Se sustenta en una estructura de relaciones sociales que responden a un orden patriarcal, es decir, que tienen como objetivo garantizar la dominación masculina. En esta forma de expresión, se pretende la negación de otras identidades.
- **El ciber acoso:** Consiste en la utilización y difusión de información de carácter lesivo mediante el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación. Su objetivo consiste en afectar psíquica y moralmente a la víctima.
- **Violencia basada en la orientación sexual o identidad/expresión de género:** Destaca aquellas expresiones de odio, rechazo o violencia hacia la diversidad sexual. Esta forma de violencia está dirigida principalmente a aquellas personas que se consideran lesbianas, gay, bisexuales y transgénero, así como otras cuya expresión de género no encaja con las normas binarias de género.

En adición a esto, estudios realizados en México, así como en escalas mundiales, reconocen e identifican las múltiples dañinas y doloras consecuencias que sufren las personas víctimas de la violencia, ello independientemente del tipo de violencia que sea manifestada, al igual que su contexto. En cuanto a la violencia física, pueden presentarse secuelas como moretones, heridas sangrantes, quebraduras, quemaduras, afecciones orgánicas, cefaleas, dolores de espalda, disfunciones respiratorias, hiperventilación, entre otras. Por su parte, Gallardo (2015), destaca que dentro de la violencia psicológica pueden presentarse otro tipo de efectos tras los hechos violentos como que la persona presente inseguridad, baja autoestima, dificultades para el aprendizaje, ausentismo escolar, social y

laboral, cuadros depresivos, crisis de angustia, presentación de enfermedades psicosomáticas, paralización temporal, soledad, vulnerabilidad, impotencia, etc. En contraparte, en la violencia sexual son presentadas secuelas como la distorsión de la imagen corporal, percepción desvalorizada de sí mismo y disfunciones sexuales. Finalmente, cabe destacar que, en todos los tipos de violencia, uno de los efectos o consecuencias más letales que pueden presentarse posterior a los actos cometidos pueden ser el llevar a la persona víctima al suicidio.

Claramente, y como lo menciona Gallardo (2015), los diferentes tipos y expresiones de violencia manifiestan también ciertos indicadores de que una persona está siendo víctima de dichos actos. Ello nos ayudaría a identificar a la población en riesgo y a llevar a cabo una intervención efectiva. La violencia física ha sido considerada como la más sencilla de reconocer debido a que es expresada en la agresión al cuerpo de la víctima, no obstante, también existen indicadores como lo pueden ser algunas conductas de temor ante el contacto físico. Para las víctimas de violencia psicológica, algunos indicadores pueden manifestarse en las dificultades en el rendimiento escolar o laboral, así como para establecer relaciones sociales, ausentismo, conductas de llamado de atención (auto o hetero agresivas), intentos de autoeliminación, entre otras. Otras formas que pueden ser indicadores para los demás tipos de violencia pueden englobar: desconfianza en personas adultas o figuras de autoridad, nerviosismo, evitación a los medios y redes sociales, evitar a personas y/o lugares, entre otras.

Teniendo claridad de la violencia como fenómeno social, así como de los diferentes tipos en los que ella puede ser manifestada, será posible reconocer e identificar mejor su incidencia, así como establecer las mejores rutas de intervención para disminuir sus efectos

y controlar su presencia en los diferentes escenarios de socialización a los que nos enfrentamos diariamente. No obstante, aún resulta necesario abordar un aspecto fundamental al momento de referirnos a la violencia, especialmente, porque su mención ha sido referida como sinónimo de otro concepto completamente diferente: la agresividad.

1.3 Diferencia entre violencia y agresividad

Uno de los problemas principales del estudio de la violencia ha sido la constante confusión correspondiente con el término agresividad, llevándola a ser un concepto que ha sido aplicado de manera equivocada en la mayoría de los casos. Esto, a pesar de que se tratan de conceptos con definiciones completamente diferentes.

Para hablar de agresividad y violencia, debemos comprender, en primera instancia, que la agresividad puede ser entendida más como una actitud, mientras que la violencia correspondería más al papel de una conducta. De esta manera, la agresividad es referida a aquellos comportamientos hostiles, nocivos y/o destructivos que son presentados ante situaciones amenazantes para el individuo, no obstante, tal como indica Sanmartín Esplugues (2007; citado en Gallardo, 2015, p. 7), una de sus características principales que la ayudan a diferenciarse de la violencia es que se trata de una conducta innata que se despliega automáticamente ante ciertos estímulos y que, del mismo modo, culmina ante la presentación de inhibidores específicos. Es así, que la agresividad se contempla más desde el carácter y el origen biológico (lo interno), siendo un componente normal que es expresado para satisfacer necesidades vitales, así como para eliminar o superar cualquier amenaza contra la integridad física y/o psicológica de la persona (Valzelli, 1983; citado en Sepúlveda y Moreno, 2017), destacándose como una actitud orientada a la conservación del individuo y de la especie.

Por su parte, al nosotros hablar de violencia vamos a comprenderla como una especie de agresividad, pero referida más al uso intencional de la fuerza en la búsqueda de imponer o modificar una manera de ser o el estado de determinadas cosas y, al igual que con la agresividad, una de sus características distintivas es que su manifestación, más allá de ser un aspecto biológico o innato, corresponde más por la acción de factores socioculturales que eliminan el carácter “automático” y la vuelven una conducta intencional y dañina, siendo algo más allá de lo “natural” y de un sentido adaptativo. De esta manera, tal como mencionan Rodney et al. (2020), la violencia se vería reconocida estrechamente por aquellos determinantes y relaciones sociales que se ven involucradas para que su manifestación tenga presencia (influencia de factores externos), además del carácter consciente del cual parte, es decir, su aplicación como un medio para conseguir un fin, comprendiéndose, como un problema de corte psicosocial.

Entonces, el término violencia lo estaríamos aplicando a las formas de agresión en las cuales el valor adaptativo se ha perdido y que, en algunos casos, suelen ser el reflejo de una disfunción de los mecanismos neurales relacionados con la expresión y el control de la conducta agresiva (Sepúlveda y Moreno, 2017) y, del mismo modo, cuando nos refiramos a la agresividad en el transcurso de este trabajo, vamos a entenderla desde su respuesta inmediata a un estímulo del medio ambiente, así como del carácter biológico de cual parte su incidencia. De esta manera, la agresión sería comprendida desde lo biológico y fisiológico que ayuda a la supervivencia del individuo, mientras que la violencia se encontraría influenciada por factores culturales, ambientales y sociales que modulan la manera concreta de expresar la conducta violenta. Entonces, el problema de todo esto, como indica Moreira y Párraga (2017), aparecerá cuando esta agresividad ya no se deba

solo a lo biológico, sino que se encuentren otro tipo de mediadores sociales, culturales y ambientales para que su aparición se dé de manera descontrolada e impulsiva, dejando de lado a los mecanismos adaptativos y de conservación.

Es evidente, que la agresión y la violencia no son ni deberían ser utilizados como sinónimos, especialmente porque una se trata más de un mecanismo adaptativo, mientras que el otro concepto es más una forma de agresión donde los valores de preservación no se encuentran presentes, siendo mediado más por factores sociales que modelan la conducta, poniendo en riesgo la vida de los individuos (Bolaños, Guzmán y Barrera, 2019).

Ahora bien, a pesar de que en este trabajo son empleados ambos términos, no debemos perder de vista el apartado en el que es señalado cada uno para no perder el correcto uso del término y lo que se pretende señalar tras su mención. De esta forma, será más claro comprender la finalidad de cada uno de los temas de abordaje. No obstante, para continuar y abrir el debate que compete a este trabajo, aún debemos poner sobre la mesa otro de los conceptos fundamentales para iniciar: los videojuegos y sus antecedentes.

1.4 Videojuegos y sus antecedentes

Actualmente, los videojuegos ya no son unos desconocidos como podría pensarse hace 25 años. Su extensión ha sido evidente al paso de los años y ha evolucionado de manera sorprendente a lo largo de todo el mundo. Claramente, con el desarrollo tecnológico y la innovación, los videojuegos han tenido que actualizar su definición con la llegada de estos cambios. No obstante, una definición puede ser la que nos otorga Buendía (2015), la cual nos menciona que “un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias

en la pantalla de un televisor, un ordenador u otro dispositivo” (p. 2). De este modo, aquellos dispositivos electrónicos como una máquina arcade, videoconsolas, teléfono móvil, entre otros, son considerados como plataformas para dicho entretenimiento.

Los videojuegos han llegado a extenderse de muchas maneras, al igual que sus usos, pues, como menciona Buendía (2015), han pasado desde un mero uso encaminado al ocio, hasta pasar por su uso académico, así como para un medio profesional. De esta manera, los videojuegos se han caracterizado, entre otros puntos, por ser una herramienta posible y válida entre los métodos didácticos, sin embargo, dicho uso no lo ha exentado de otro tipo de polémicas de diferentes sectores que opinan que se tratan de un método erróneo, de distracción e, incluso, hasta de riesgo.

Al inicio, los videojuegos no gozaron de popularidad alguna pues eran pocas las personas que podían tener acceso a ellos, además de concebirse, en un primer momento, como meros experimentos de Inteligencia Artificial (IA) destinados a mostrar el modo en que una computadora podía desarrollar determinadas tareas en el marco de la resolución de problemas, el procesamiento de la información y la interacción con el ser humano (Pérez, Mampaso, Corbí y Martín-Moreno, 2014, p. 51). No obstante, es en dicho contexto que nacería el concepto de <<juego electrónico>>, siendo un entretenimiento que pocas personas disfrutaban.

Fue en 1962, que un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT por sus siglas en inglés), Steve Russell (citado en Suasnabas, Guevara y Schuldt, 2017), creo un videojuego usando gráficos vectoriales, el cual sería concebido como el primer videojuego de todos los tiempos al contar con todos los elementos necesarios para el entretenimiento: *Spacewar!*. Este juego tomó tanta popularidad ya que significó una gran

innovación que cualquier videojugador en esa época podría desear. Los estudiantes del MIT realizaban filas completas para poder jugarlo, llevándolo a su comercialización. De esta manera, es como daría inicio el mundo de los videojuegos tal a como la conocemos hoy en día.

De este primer paso, llegó en 1972 Ralph Baer junto con Albert Maricon y Ted Dabney para desarrollar el primer sistema de una videoconsola doméstica bautizada con el nombre de Magnavox Odyssey, estableciéndose ahora como una nueva forma de entretenimiento que estaba al alcance de todas las familias (Pérez, Mampaso, Corbí y Martín-Moreno, 2014, p. 53). Asimismo, llegaron “los primeros artículos sobre videojuegos escritos por aficionados y entusiastas a los ordenadores donde algunos de ellos daban instrucciones para fabricar juegos electrónicos sencillos en casa” (Wolf y Perron, 2003; citado en Suasnabas, Guevara y Schuldt, 2017, p. 990).

Posterior a ello, y como era de esperarse, toda la elevada alfabetización en materia tecnológica trajo consigo la expansión de los videojuegos ya no solo para América, sino también para el medio Oriente. Japón, por ejemplo, no tardó mucho en sumarse a la naciente industria del videojuego, lo cual sucedió en 1978 gracias al juego *Space Invaders* creado por Tomohiro Nishikado, así como la aparición en 1985 de *Super Mario Bros* desarrollado por Nintendo. Ello, tal como indica Suasnabas, Guevara y Schuldt (2017), marcaría un estallido de creatividad ya que, por primera vez, un videojuego tenía un objetivo y un final.

Poco a poco, la industria de los videojuegos fue tomando mayor relevancia en niños, adolescentes y adultos; se crearon salones recreativos (arcades) y exclusivos para los hogares (videoconsolas). Sin embargo, en todo este desarrollo digital, se hicieron evidentes

algunas situaciones de gran controversia como lo fueron la llegada de algunos títulos polémicos que manifestaron inconformidad a todo aquel que disfrutaba de los videojuegos y de aquellos que no les generaba algún interés, principalmente, por la mención explícita a contenido violento en ellos: *Death Race* en 1976 y *Custer's Revenge* en 1982.

Con la creación de estas inconformidades, tal como señala Pérez et. al. (2014), se daría cuenta de que el mercado de los videojuegos estaba liberalizado a tal punto que eran las propias empresas creadoras y distribuidoras las responsables de calificar sus productos, así como de regular el contenido de los mismos. Pero, en atención a ello, fueron creadas asociaciones de autorregulación y clasificación para los videojuegos aplicados en diferentes continentes (Buendía, 2015), siendo el Entertainment Software Ratings Board (ESRB; 1994) para Norteamérica, PEGI para Europa, USK en Alemania, CERO en países orientales, ELSPA británico, entre otros. En ellos, se concentraron tres aspectos concretos del producto para atender a su calificación final y así servir de orientación a los consumidores y, del mismo modo, evitar que pueda afectar su contenido a los mismos: violencia física, contenido verbal y contenido sexual (Reyes, Sánchez, Toledo, U. Reyes, D. Reyes y U. Reyes, 2014, p. 75).

A partir de toda esta evolución, y con base al incremento de actos violentos cometidos en la población adolescente, se han realizado investigaciones sobre el impacto que tienen los videojuegos y su contenido en el desarrollo de problemas psicológicos en esta población. En ella, psicólogos y otros profesionales, se han aventurado en la controversia acerca de la bondad o malignidad del uso de los videojuegos, lanzándose a una tarea que no ha terminado de ofrecer resultados claros debido a la complejidad de este fenómeno. Los videojuegos son ya muy antiguos, sin embargo, su debate sigue sin terminar

de tomar una forma clara de los usos e implicaciones que pueden llegar a tener para una persona, para una comunidad y para el mundo en general. De esta forma, es como damos inicio al desarrollo del tema de sí la violencia es generada por el uso de los videojuegos.

1.5 Polémica entre los videojuegos y la violencia

Con la llegada de la era digital y la serie de fenómenos sociales que se han venido desatando en la actualidad en la población adolescente, es evidente el estado de debate acerca de la relación entre el uso de videojuegos y el desarrollo de la violencia. De hecho, desde ya tiempo atrás, se han venido realizando investigaciones acerca de los diferentes medios de comunicación y de entretenimiento y su impacto en las personas, no obstante, a pesar de sus tantos años e investigaciones, nunca se termina de ofrecer una claridad respecto a la determinante participación de ellos en la conducta humana, dejando sobre la mesa la siguiente pregunta: ¿Pueden los videojuegos volvernos violentos?

Uno de los puntos clave a partir del cual empezaron a estudiarse los efectos en la violencia de los videojuegos de forma más pronunciada, destaca Jiménez (2019), fue a partir del tiroteo sucedido en el *Columbine High School* en Littleton (Colorado, EE. UU.) en 1999. En dicho atentado, muchos culparon a los videojuegos de tener un papel muy importante para que fuera presentada esta tragedia. Otro caso similar tuvo presencia en el año 2007 en el *Virginia Tech*, donde el fiscal general del estado de Florida, Jack Thompson, culpó a los videojuegos de ser la causa principal de que se cometieran actos como estos. De esta forma, aquellas personas que, en un principio, “habían concluido que las películas y programas de televisión tenían efectos negativos, rápidamente concluyeron que los videojuegos también lo tenían” (Jiménez, 2019, p. 2).

El gran error de esta compleja discusión, menciona Martínez (2016), es que cuando sucede o es cometido algún acto de violencia, pareciera que el contexto en el que se presenta la misma fuera un contexto restringido espacial y temporalmente. Es decir, la visión del contexto suele quedar restringida tras observar únicamente la acción violenta, resaltando el hecho de la acción de alguien sobre otra persona y dejando al contexto como el mero escenario donde se ha presentado dicho acto. De esta manera, el único hecho relevante tras cometerse un acto de violencia es, claramente, el acto cometido por la persona.

Socialmente, las personas se centran más en el acto o en los hechos y no consideran el contexto en el cual pudo o ha sido desarrollado dicho evento, no obstante, eso destaca la postura más equivocada si lo que se quiere es comprender los problemas psicológicos y las conductas violentas cometidas por una persona. Debemos considerar que “antes de que alguien pueda comenzar la violencia, muchos otros ya han preparado el terreno” (Fredric Wertham; citado en Martínez, 2016, p. 12). Pareciera que el acto violento se origina y termina en el instante en que se produce, quedando únicamente los daños, el castigo y su reparación, al igual que la búsqueda más inmediata de las causas que lo provocaron, descuidando claro, su contexto histórico social. Por este motivo, surge este debate, por aquellos que atribuyen que la causa inmediata son los videojuegos por considerarse violentos y de aquellos otros que consideran que se necesita ir más allá de lo inmediato para ampliar la comprensión del fenómeno presentado.

Con este debate, ha habido un gran cuerpo de artículos que se han encargado de defender que los videojuegos violentos aumentan las cogniciones, afectos y conductas agresivas no solo para aquellas que gozan de este medio de entretenimiento, sino que

incluso aumenta la agresividad de aquellos que los rodean (Greitemeyer, 2018; citado en Jiménez, 2019, p. 4). No obstante, otros estudios han defendido que los videojuegos no tienen impacto alguno en la agresión (Adachi y Willoughby, 2016; Breuer, Vogelgesang, Quandt y Festl, 2015; Ferguson et. al., 2017; Jerabeck y Ferguson, 2013; citados en Jiménez, 2019, p. 4), o que no hay diferencias en la posible inclinación agresiva al tratarse de videojuegos violentos y videojuegos no violentos.

Aunado a esta situación, destacan Pérez et. al. (2014), la psicología se ha aventurado en la controversia acerca de la bondad o malignidad del uso de los videojuegos. Trabajos realizados en la década de 1980 y 1990, se adentraron a discernir si existía alguna clase de relación entre el uso sistemático de videojuegos y la psicopatología, concluyendo que la incidencia de patologías psíquicas no era mayor- o distinta- entre los jugadores habituales y aquellos que no jugaban. Por otra parte, Cooper y Mackie (1985; citado en Pérez et. al., 2014), encontraron que el uso de los videojuegos violentos no afectaba a la emocionalidad en los niños, pero que había cierto incremento en las niñas. Del mismo modo, Breuer et. al. (2015; citado en Jiménez, 2019, p. 5), pudieron encontrar en su estudio que los adolescentes con un elevado rasgo de ira tenían una alta preferencia a jugar videojuegos violentos, sin embargo, se destacó que, el hecho de jugar con videojuegos violentos no suponía un incremento de la violencia en los jóvenes.

La mayoría de las investigaciones, se han encargado de respaldar que las consecuencias violentas y similares de jugar videojuegos, independientemente de su clasificación, no se explicarían por las características del videojuego en sí, si no por una serie de variables mediadoras, no obstante, existen muchos otros trabajos y profesionales que mantienen la postura de que los videojuegos pueden considerarse como el factor de

mayor riesgo en el desarrollo de problemas psicológicos y de violencia. A ello, se suma la influencia que en la actualidad han tenido los medios de comunicación para la promoción de esta postura para la población en general.

Con esto en claro, algunos autores, señala Sarabia (2018), podrían afirmar que la relación bidireccional entre la salud mental y la violencia se encuentra claramente establecida, no obstante, debemos cuestionarnos: ¿Realmente es así?, ¿Qué tanto se ha profundizado con relación a la actual polémica de que un videojuego trae como efectos el desarrollo de problemas psicológicos violentos? Considero que el problema real de esto es que el debate únicamente desborda la simple cuestión de si los videojuegos son buenos o malos y, de manera personal, consideraría que los videojuegos no serían el detonante de dichos cometidos, sino otros tipos de factores, tanto internos como externos, que nos llevan al acto violento en sí mismo. De esta manera, estaríamos destacando que los videojuegos no tienen o tendrían la misma influencia sobre todos los individuos, sino que ésta se ve mediada por una amplia variedad de factores. No obstante, existen medios de difusión que se han encargado de manipular la información para que este tema sea visto de manera equivocada hacia los videojuegos en sí, así como de las personas quienes gozan de ellos.

1.6 La sociedad ante los videojuegos: Implicación de los medios de difusión

Hoy en día, no resulta extraño escuchar que los medios de comunicación masiva y de entretenimiento son considerados como aquellos determinantes en la educación de las personas, ya sea de una manera directa o indirecta. Especialmente, se les ha catalogado como elementos que producen efectos negativos, sobre todo, en las conductas de algunas personas de nuestra sociedad. De ello, con la llegada de las plataformas de streaming, los videojuegos y la nueva producción de películas con mayores efectos visuales, algunas

personas se han inclinado a la idea de que estos medios se han convertido en canales que promueven la violencia, principalmente, “porque resultan ser vehículos para la transmisión de patrones, de mensajes que influyen en la conducta de los consumidores de la información” (Blanco, 2001, p. 139; citado en Rodney et. al., 2019, p. 15). De esta forma, se ha establecido su influencia negativa al ser estos medios quienes estimulan la imitación de conductas violentas, incrementando la despreocupación hacia cometer este tipo de actos.

Del mismo modo, se ha visto como cada día es más amplio el repertorio acerca de la violencia que se han encargado de ofrecer los medios de comunicación al público en general, especialmente a niños, niñas y adolescentes. Hemos presentado un incremento de programas violentos, noticias, videos con contenido inadecuado, música, videojuegos, etc., no obstante, tal como menciona Sánchez (1998; citado en Castro y Morales, 2013, p. 232), esta violencia representada en estos medios no es necesariamente la misma violencia de la vida real, ya que los medios de comunicación suelen y pueden utilizar muchos recursos artificiales ya sea para aminorar o incrementar la gravedad de los hechos que son presentados para la comunidad. De esta manera, es como se abre camino a un nuevo punto de interés: los medios de comunicación como determinantes en la asignación de la gravedad y severidad de determinados factores para explicar fenómenos o hechos sociales violentos.

Usualmente, es común escuchar y leer medios como noticieros, revistas, podcast, entre otros, que procuran dar respuesta de si un factor es el que influye en el desarrollo de ciertos cometidos, o simplemente un factor más ante personas “fuera de control”. En la actualidad, este debate ha tomado gran importancia en la polémica de los videojuegos y su posible influencia negativa.

En México, así como en otros países de América y habla hispana, cuando se habla de los videojuegos y su relación con la violencia, primero se suelen referir a ellos como un medio digital cuyos fines u objetivos se centran en mayor medida a “matar personas”, siendo definido como un medio que enaltece el comportamiento criminal, formas para romper la ley, faltas de respeto a la autoridad, violencia de género y hasta el abuso de sustancias. Sin embargo, es poco frecuente que se hagan la premisa de si realmente la culpa recae solo en el videojuego o si existiese otro tipo de factores como la falta de valores, control tutelar, entre otros, lo que lleva a una persona a cruzar la línea entre lo bueno y lo malo. Del mismo modo, y a través de estos medios, se ha pasado por alto el hecho de que la ficción no rebasa a la realidad, sino que, por el contrario, son contados los casos en los que no ha sido posible explicar la razón por la que una persona cometa actos violentos o llegue a presentar algún problema psicológico, siendo los principales causantes aquellos factores internos y de personalidad, así como los factores externos, ambientales y de relación.

Otro ejemplo claro del desconocimiento de esta polémica es aquella que estableció la Secretaría de Seguridad Ciudadana en México (2021), quienes afirmaron que la delincuencia utiliza los juegos de video para dañar la paz en el país, centrándose exclusivamente al contenido de estos y llegar a la conclusión de que “si hay disparos, es de riesgo”. Con base en ello, se estableció un decálogo para jugar videojuegos donde, si leemos con detenimiento, podremos dar cuenta que, más allá de mostrar una serie de comportamientos que indiquen la posible perturbación que se genera tras jugar videojuegos, se trata de una serie de normas de supervisión por parte de los padres hacia sus hijos menores de edad ante determinados contenidos.

Claramente, han sido muchos los sectores que se han preocupado en determinar la concordancia existente entre los videojuegos y el desarrollo de problemas psicológicos violentos, especialmente porque la mayoría de los juegos más populares tienen un contenido violento que les puede generar una inclinación y/o preferencia a tales contenidos de manera más recurrente. No obstante, cabe agregar que, tal como indica Castro y Morales (2013, p. 234), si bien puede existir una dependencia en la práctica de los videojuegos, cabe preguntarse si, efectivamente, los videojuegos generan violencia o, por el contrario, son las personas violentas y/o con problemas psicológicos aquellas quienes experimentan una gran atracción por los videojuegos con contenidos violentos.

En contraste, investigadores universitarios (Galicia, 2020), han encontrado que los videojuegos pueden ser usados como herramientas que promuevan los buenos hábitos, destacando que una persona no puede hacerse violenta por ver una película con contenido de dicha categoría, sino que todo ello tiene que ver mucho más con el aspecto de los valores, formación familiar, entre otros factores. Asimismo, Tisseron (2006; citado en Castro y Morales, 2013, p. 234), refuerza dicho comentario al mencionar que el efecto negativo de los videojuegos no está vinculado a los juegos mismos, sino al aprendizaje que ha tenido el niño o niña en su entorno para resolver las situaciones conflictivas. De esta manera, tenemos una mayor comprensión respecto al tema de los videojuegos y sus efectos, dejando de lado aquellas fuentes que, al contrario de estas, desinforman a las personas respecto a lo que debería de entenderse al hablar de los videojuegos y sus implicaciones en el desarrollo del individuo.

Los videojuegos impactan de manera positiva como lo ha sido en el área intelectual, de socialización, en la salud, laboralmente, entre otras, no obstante, los medios de

comunicación se han encargado únicamente resaltar lo negativo de ellos, siendo sus bases parcial o totalmente equivocadas respecto a la realidad de este fenómeno actual de gran debate. De hecho, ellos han sido algunos de los principales en atribuir que estos medios de entretenimiento sean el factor culminante ante cualquier situación social de violencia que se presente hoy en día. Esto es más evidente en el apartado siguiente.

1.7 Casos de relación entre los videojuegos y las conductas violentas en jóvenes

Anteriormente, fueron mencionados algunos casos por los cuales empezaron a estudiarse de manera pronunciada los efectos de los videojuegos en el desarrollo y manifestación de actos violentos, tal como lo fue el tiroteo en el *Columbine High School* en Littleton en 1999 y el caso de violencia suscitado en el *Virginia Tech* en 2007. A ello, también se sumaron otros atentados como fueron los tiroteos en la escuela elemental *Sandy Hook* en 2012 y, de los más recientes, el caso de un joven que, en mayo del 2022, asesinó a 10 personas en un supermercado ubicado en la ciudad de Búfalo, transmitiendo dicho atentado en una plataforma en vivo (Twitch). Igualmente, podríamos sumar otro tipo de atentados como los presentados en Nueva Zelanda en 2019 y 2021: en el primero, murieron al menos 50 personas, mientras que, en el segundo el perpetrador apuñaló a 6 personas. Sin embargo, estos atentados no alcanzan su abordaje en este tema debido a que fueron calificados como ataques terroristas a manos de personas con ideologías extremistas.

Lo que nos compete ahora con base a dichos casos sería demostrar si, efectivamente, los videojuegos fueron aquella causa detonante en el cometimiento de tales actos violentos que tanto han causado polémica en el tema de los videojuegos. Para ello, comenzaremos explicando el caso de la escuela de *Sandy Hook*, donde, tal como señaló Jiménez (2019), los medios habían reportado que el perpetrador era un ávido jugador de

juegos violentos, sumándose algunas fuerzas políticas que solicitaban regulaciones más estrictas en cuanto al acceso a los videojuegos y sus categorías. No obstante, la Defensa del Menor en el estado de Connecticut (2013) pudo dar cuenta de que el sujeto tenía, en mayor medida, entre sus preferencias de videojuegos el *Dance Dance Revolution*, es decir, un videojuego de baile, lo que refutaría la falsedad de lo que habían confirmado los medios de comunicación, vendiendo unos efectos negativos de una causa que no era a una población ya ansiosa.

Por su parte, en el caso del *Virginia Tech* se había resaltado que el fiscal general del estado de Florida, Jack Thompson, había culpado a los videojuegos de ser la causa principal de que se cometieran actos como esos y, por si fuera poco, etiquetó al perpetrador como un devoto a los videojuegos violentos. En este caso, y posterior a una revisión detallada por la misma universidad, pudo evidenciarse que la persona acusada en realidad no jugaba a ningún tipo de videojuegos (Virginia Tech Review Panel, 2007; citado en Jiménez, 2019, p. 3), demostrando la manera en como los medios, y aquellos que desconocen de las causas de determinados actos, suelen alterar la realidad de las cosas, confiriéndole la responsabilidad a una explicación que, más allá de brindar una respuesta clara, lleva a conclusiones generales sin evidencias que respalden sus posturas.

Finalmente, en el caso del supermercado en Búfalo cometido por Payton Grendon, un joven de 18 años, quien asesino a 10 personas y lo transmitió en vivo, muchas personas y medios se inclinaron a la idea de que los videojuegos violentos o de disparos fueron los que llevaron a que el perpetrador cometiera este acto inhumano en contra de las víctimas. Este hecho fue divulgado no solamente en países de Norteamérica, sino a lo largo de todo el continente americano e, incluso, hasta en países de Europa, donde medios, profesionales,

la sociedad en general y hasta aquellos miembros que se dedican a compartir contenido de videojuegos como medio de entretenimiento, comentaron al respecto. La división de posturas era evidente. No obstante, tras realizar una investigación pudo encontrarse cierta relación a la causa original de cometer ese acto ya que, el lugar del atentado se trataba de un supermercado frecuentado por ciudadanos negros, las víctimas asesinadas eran de color y, por último, la policía de Búfalo encontró una carta escrita por el perpetrador donde describe una teoría de conspiración conocida como “el gran reemplazo”, definiéndose el perpetrador como un supremacista blanco. De esta manera, y más allá de los videojuegos, el crimen fue catalogado como de odio por motivos raciales (Informativos Telecinco, 2022), siendo así, algo que iba más allá que un dispositivo o medio de entretenimiento.

Bajo lo que se ha expuesto, podemos destacar que la violencia y lo que lleva a cometer actos inhumanos, no es una sustancia o hecho aislado, totalmente terminado y asible en sí mismo, sino que se trata de relaciones sociales, histórico-contextuales y ambientales, así como de factores internos y de la personalidad. De hecho, tal como señala Martínez (2016), todo acto de violencia es presentado en un contexto específico, el cual tiene, a su vez, una historia que lo generó. Quizá, una de las verdaderas razones para hablar de los perjuicios que conlleva el jugar videojuegos, ya sea de manera mental o física, podría englobarse en el uso recurrente, o incluso adictivo, de este tipo de dispositivos y medios de entretenimiento, así como el aspecto competitivo al momento de su uso, pero no el hecho de que jugarlos puede afectar y llevarte al cometido de algún atentado contra la sociedad.

Quedando explicado este primer apartado, ahora nuestro camino estaría dirigido a la identificación de aquellos factores internos que, en efecto, predisponen al desarrollo de

problemas psicológicos y a una serie de comportamientos violentos. Ello lo abordaremos en nuestro siguiente capítulo.

2. Factores internos como predisposición a la violencia

Diversos son los enfoques (biológicos, psicológicos, ambientales, sociales, antropológicos y ecológicos) y los modelos que han tenido como objeto de estudio explicar las causas de la violencia como un fenómeno social actual. Sus diferentes propuestas han contribuido, claramente, a la comprensión de la violencia, complementándose a sí mismas, independientemente de las limitaciones que cada una de ellas propone. No obstante, al paso de los años, ha sido evidente como algunas de ellas van tomando mayor terreno de conocimiento respecto a las demás, especialmente aquellas que pueden explicar las causas de la violencia mediante procesos y factores de corte interno y de la personalidad, así como lo han sido algunos factores externos.

Con base en esto, en el presente capítulo se pretenden analizar las principales causas o factores que pueden generar, en mayor o menor medida, el desarrollo y manifestación de diferentes formas de violencia desde un enfoque biológico y neuropsicológico. Para ello, primeramente, se mencionarán algunas de las teorías y propuestas que han surgido con los años para darle explicación al origen de la violencia humana. Acto seguido, serán presentados algunos factores biológicos que explican la conducta humana (relativos al género, a la edad, entre otros), así como aquellos factores psicológicos de su desarrollo. Otro punto que considerar estará encaminado a la explicación fundamentada de la neuropsicología en cuanto a diferentes problemas psicológicos en los adolescentes en la actualidad.

2.1 Algunas teorías sobre la violencia humana

La violencia, tal como señala Montoya (2006), ha existido desde siempre. Desde la más remota antigüedad, los seres humanos se han enfrentado por diversos motivos, siendo diferente la causa de la violencia en cada uno de esos actos o cometidos (violencia para sobrevivir, violencia para controlar el poder, violencia para sublevarse contra la dominación, violencia física, violencia psíquica, etc.) y, como resultado a cada uno de estos acontecimientos, han sido diversos los autores quienes se han encargado de explicar los orígenes y las causas de la violencia, considerando desde aquellas propuestas que destacan que el ser viviente protege su propia vida destruyendo la vida ajena (teoría evolutiva), hasta algunas teorías más del aprendizaje social como modelo explicativo. Mencionaremos algunas de estas teorías con detenimiento, haciendo hincapié en el debate existente entre los videojuegos y la violencia.

Una de las primeras teorías que surgieron para explicar la violencia fue la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 2000; citado en Jiménez, 2019, p. 3), la cual expone que los seres humanos tenemos la motivación de satisfacer tres necesidades psicológicas fundamentales: la competencia, la autonomía y la relación social. De manera que, si alguna de estas necesidades se encuentra obstaculizada, ello generaría que los individuos tengan una mayor predisposición a actuar de forma violenta. Es decir, que el desarrollo de actos violentos y de agresión se debería no a impedir la consecución de la meta si no a impedir la satisfacción de una necesidad fundamental.

Por otra parte, el modelo general de la agresión (GAM; Anderson y Bushman, 2002; citado en Jiménez, 2019) ha sido utilizado en investigaciones relacionadas con el debate de los videojuegos, incluyendo tanto factores personales (sexo, creencias, actitudes, valores)

como situacionales (disconformidad, dolor, consumo de sustancias, etc.). En él, se establece que la manifestación de la agresión surgiría a partir de la interacción entre las características individuales y los factores situacionales, influenciando de esta manera en su conducta final. Del mismo modo, en otra línea de teorías, el modelo catalista (Ferguson et. al., 2008; citado en Jiménez, 2019) sugiere que una personalidad agresiva y violenta es desarrollada largamente a través de una predisposición genética donde los factores ambientales, como la familia, moderan el impacto de la biología, sugiriendo así, que otro tipo de factores como los videojuegos violentos no tendrían un efecto directamente causal en la violencia.

En línea con esto, también se encontraría resaltada la teoría descrita, primeramente, por Aristóteles y más tarde reformulada por Freud (catarsis), aplicada a los videojuegos (Gentile, 2013; citado en Jiménez, 2019), la cual expone que actuar de forma violenta a través de un videojuego reduciría la probabilidad de una futura violencia debido a que las personas verían colmadas aquellas necesidades relacionadas con la agresividad y la violencia. No obstante, han sido muchos los autores, así como no profesionales, a quienes les ha sido difícil aceptar esta propuesta. Otra teoría es la de los recursos de Goode (1971; Fabián, Vilcas y Alberto, 2018, p. 82), la cual expone que aquellas personas que disponen de mayores recursos no se encontrarían en la necesidad de usar la fuerza, destacándose de esa manera la situación socioeconómica como determinante en la predisposición a comportamientos violentos.

Por parte de la Psicología, también han sido diversos los autores y sus enfoques quienes se han dado a la tarea de explicar la violencia en la conducta humana. Por una parte, los psicoanalistas, tal como observamos en el párrafo anterior, han considerado que

“la violencia es producto de los mismos hombres, por ser desde un principio seres instintivos, motivados por deseos que son el resultado de apetencias salvajes y primitivas” (Montoya, 2006). En contraparte, Jean- Jacques Rousseau (citado en Montoya, 2006) sostenía la teoría de que el hombre era bueno por naturaleza, pero que la sociedad sería aquella que corrompería dicha bondad, es decir, reconoció que la persona no nacía perversa, sino que se hacía perversa, destacando la influencia de los factores externos para explicar los comportamientos humanos.

Igualmente, Alberto Bandura (1975; citado en Aroca, Bellver y Alba, 2012), rechazó la concepción innata de la agresividad humana y la base genética del temperamento o la personalidad, trasladando el origen de la violencia al aprendizaje por el modelado que se produce en las relaciones interpersonales. A ello, se sumaron Burgess y Akers (1966; citado en Aroca et al., 2012), al formular una teoría sobre el aprendizaje social de las conductas antisociales y delictivas donde explicaban en qué medida los individuos aprendían a comportarse de modo violento a través de la observación. Asimismo, Akers (2006; citado en Aroca et al., 2012, p. 493), estableció algunos factores que hacen más probable que una persona sea violenta y cometa actos delictivos: asociación, refuerzo diferencial, imitación y, por último, deseo o justificación. Finalmente, se destacaría la teoría sociocultural de Vygotsky (citado en Fabián, Vilcas y Alberto, 2018, p. 85), al considerar al ser humano como producto del proceso histórico, ambiental, social y cultural. Aquí se postuló que las vivencias que experimenta el ser humano repercuten de manera directa en sus condiciones internas (ideas, pensamientos y reflexiones), condicionando o predisponiendo el desarrollo de ciertos comportamientos posteriores.

Con base en esto, se tiene mayor certeza de las diferentes propuestas que han sido desarrolladas para explicar la violencia humana, sirviendo como una base para no caer nuevamente en meras posturas, sin bases y simplistas, de aquellos factores que predisponen a que una persona cometa un acto violento. Tenemos así, diferentes propuestas que explican la agresividad como un mecanismo de supervivencia, hasta aquellas que postulan al medio social como el determinante para tales manifestaciones y que, si bien, las raíces de la agresividad y la violencia se pueden buscar en la historia evolutiva, también ha sido posible encontrarla en los factores biológicos, psicológicos y neuropsicológicos que presentaremos a continuación.

2.2 Factores biológicos de la conducta violenta

Hoy en día, señalan Sepúlveda y Moreno (2017), se han considerado a los procesos psicobiológicos no solo como posibles causas, sino también como posibles consecuencias de algún comportamiento específico, así como en el desarrollo de problemas psicológicos y, como hemos observado, son diversas las teorías explicativas del desarrollo de la violencia. De ello, un informe reciente de la Organización Mundial de la Salud (citado en Siever, 2014) ha proporcionado una estimación mundial de que al año mueren a causa de la violencia cerca de 1,43 millones de personas, representándose la mayoría en una expresión de agresión impulsiva, lo que ha llevado a muchas investigaciones abordar la implicación de los factores biológicos en la manifestación violenta.

Desde la perspectiva de la psicobiología, se ha considerado la actividad de la serotonina como un factor biológico importante para determinar el umbral de la violencia ya que, personas con antecedentes de conducta agresiva, impulsiva y de suicidio, han presentado concentraciones bajas de serotonina en el cerebro. Igualmente, se ha reconocido

que la reducción de dicho transmisor mediante la dieta se encuentra asociada, tal como indican Sepúlveda y Moreno (2017), a la conducta agresiva e impulsiva, manifestando estímulos nocivos, amenazantes o provocadores en la persona misma y hacia los demás. Para ello, debemos recordar que la serotonina tiene un papel importante en muchos aspectos relacionados con el cuerpo, desde el estado de ánimo, la memoria, el ciclo de sueño e, incluso, el deseo sexual, mejorando nuestro estado mental y motivacional. De modo que una reducción de él destacaría en un desequilibrio emocional y, por tanto, violento.

Del mismo modo, se ha destacado la heredabilidad del comportamiento antisocial para explicar los actos de las personas violentas (Moffitt, 2006; citado en Sepúlveda y Moreno, 2017). De hecho, en un metanálisis de más de 20 estudios sobre gemelos y familiares (Miles y Carey, 1997; Coccaro y Siever, 1995; citado en Siever, 2014), se ha sugerido que la agresión, en especial aquella de corte irritable/impulsiva, tiene una heredabilidad sustancial en un margen del 44 al 72%, destacando el papel importante de las interacciones gen-ambiente en el desarrollo de la agresión y comportamientos antisociales. Basado en ello, también se ha encontrado que uno de los genes que mayor se relaciona con la agresión y la violencia es aquel que codifica para la enzima *monoaminoxidasa A* (MAOA), obteniendo un polimorfismo para la baja expresión de MAOA (MAOA-L), así como otra para la alta expresión de MAOA (MAOA-H). Al respecto, se ha demostrado que aquellas personas con un grupo con polimorfismo MAOA-L tiene una mayor tendencia a ser arrestado, presentar desordenes de conducta y mayor predisposición agresiva. De esta manera, se destaca la importancia de esta enzima para explicar los problemas de la conducta antisocial.

Asimismo, para que un estímulo emocionalmente provocativo o desafiante que sirva como desencadenante del evento agresivo tenga lugar, se ha destacado la importancia del proceso auditivo, visual y otros sensoriales ya que, como menciona Siever (2014), déficits sensoriales como la discapacidad auditiva o visual, pueden dar lugar a impresiones sensoriales incompletas o distorsionadas, lo que podría favorecer o aumentar la probabilidad de que un estímulo o evento sea percibido como amenazante o provocativo, pasando de esta manera a regiones de asociación superiores como la corteza prefrontal, temporal y parietal, y cayendo, como resultado, en una externalización de comportamientos agresivos. Así, discapacidades de corte biológico a nivel sensorial también son considerados importantes para incrementar o decrementar la presencia de comportamientos antisociales y de violencia.

Finalmente, otro factor de gran relevancia para la biología para explicar las conductas antisociales ha sido la proteína 5-HTT, demostrando que las personas quienes muestran una menor síntesis de 5-HTT, son más ansiosas, depresivas, hostiles y agresivas que aquellas que demuestran mayor síntesis de la proteína (Takahashi, Quadros, de Almeida y Miczek, 2011; Teodorovic y Uzelac, 2015; citado en Sepúlveda y Moreno, 2017). Del mismo modo, la corteza prefrontal, estructuras subcorticales, así como la amígdala, han sido considerados como relevantes en la explicación biológica del comportamiento antisocial y violento. No obstante, también existen otros factores que han sido considerados desde el campo de la biología como son el género y la edad para explicar estos problemas psicológicos y sociales.

2.2.1 Relativos al género

Entre niñas, niños y adolescentes, investigaciones han apuntado que los varones utilizan con mayor frecuencia la agresión y la violencia. Algunos de ellos, han establecido que ello se debe, principalmente, a la construcción social de la masculinidad. No obstante, dicha explicación va más allá de estos idealismos sociales ya que, se ha reconocido que las hormonas masculinas y femeninas, influyen de manera dominante en el desarrollo de comportamientos agresivos.

Muñoz (2012), ha señalado que, al igual que los factores biológicos, cerebrales y genéticos que predisponen a las conductas, la testosterona y/o las encefalinas también estimulan la agresividad de manera importante. De hecho, tal como indica Rebollo, Polderman y Moya (2010), como la violencia es mayor en hombres que en mujeres en todas las sociedades, algunos autores comenzaron a cuestionarse sobre si los genes responsables de la violencia deberían estar ubicados en los cromosomas X y los cromosomas Y, llegando a la conclusión de que tener cromosomas X, no podría considerarse a sí misma como una protección para el desarrollo de conductas agresivas y violentas, sin embargo, si guarda cierta importancia cuando hablamos de la hormona masculina.

La testosterona, hormona producida en los testículos, ha demostrado influir de manera importante en el comportamiento agresivo, siendo, quizá, la razón de la castración en muchas especies animales. Autores como Sepúlveda y Moreno (2017), reconocen que “a mayor concentración de testosterona en la sangre, más propensos son los individuos a responder violentamente ante cualquier provocación” (p. 160). Por su parte, Sánchez Martín (2000; citado en Sepúlveda y Moreno, 2017, p. 158), ha demostrado que en hombres y mujeres existe una correlación directa entre la testosterona y la incidencia del

comportamiento agresivo en las interacciones sociales, llegando a calificar a la testosterona como un marcador biológico para la manifestación de la agresividad y la violencia especialmente en hombres. De esta forma, es como se establece que los hombres poseen mayor predisposición a la violencia que las mujeres, no obstante, ello no descarta, como hemos observado en nuestra época actual, que una mujer pueda manifestar mayores comportamientos agresivos que un hombre.

2.2.2 Relativos a la edad

Por su parte, el factor de la edad como explicación para los comportamientos violentos ha sido muy breve en cuanto a la evidencia que señala dicha relación entre ambas variables. Algunos autores, destacan Rodney et al. (2020), apuntan a que la violencia es más prevalente en edades tempranas que en jóvenes que cursan niveles superiores. Ello tiene mucho sentido si tratamos de comprenderlo desde la postura de que los niños, con base a su forma de crianza, fueron adquiriendo distintas maneras de comportarse y de relacionarse, así como si nos sujetamos a la idea de que ellos no distinguen en primera instancia lo que es adecuado o no realizar hacia los demás, es decir, lo correcto y lo incorrecto. Sin embargo, otros autores han señalado que la tendencia de que una persona se convierta en agresora o perpetradora de algún acto violento, se ve aumentada en la medida en que incrementa tanto la edad como el nivel educativo de los mismos. Asimismo, algunos estudios internacionales han encontrado que los jóvenes tienen significativamente más probabilidades que los adultos de engancharse en actos violentos, delincuenciales e ilegales (McLaughlin y Newburn, 2010; Puzzanchera y Adams, 2011; citado en Mancha y Ayala, 2018).

Aunado a esto, y para evidenciar la implicación de esta variable, existe la teoría de los rangos de edad de Fagan (2013; citado en Mancha y Ayala, 2018), la cual considera que factores estructurales como el nivel de ingresos, familias disfuncionales, desarrollo de la ciudad, entre otros, así como la fuerza de los lazos sociales, están asociados a las probabilidades de que un individuo exhiba un comportamiento violento o delictivo. En otras palabras, lo que trata de exponer esta teoría es que, si un niño, joven o adulto aprenden y exponen un comportamiento violento hacia los demás, además de considerar el rango de edad, se requiere de la contemplación abierta de la interacción con otras personas, así como variables situacionales para que su relación sea probable.

Este mismo factor de la edad ha sido observado incluso en adultos mayores, donde algunos autores han pretendido dar respuesta a si la conducta violenta incrementa, disminuye y/o continua durante la edad adulta. A ello, Quinsey, Skilling, Lalimiere y Craig (2004; citado en Aguilar, 2012), manifiestan que la continuidad en el desarrollo de conductas violentas no queda asentada exclusivamente en el hogar o con un grupo de iguales, sino que la manifestación de actos antisociales comienza a tener cabida en otro tipo de escenarios, no obstante, también se destaca que comportamientos de corte delictivo tienden a abandonarse conforme incrementa el rango de edad o se pasa por la adultez temprana. A ello, también agrega Howitt (2002; citado en Aguilar, 2012), la importancia de las experiencias en la infancia temprana para el desarrollo del comportamiento antisocial y de violencia en la adultez.

Basándonos en ello, no podríamos reconocer a la edad en sí misma como un factor de riesgo y/o predominante en la presentación de problemas psicológicos y de violencia sin la necesidad de mencionar otros factores de carácter situacional, individual y contextuales

que destaquen a la edad como un aspecto a considerar. Aun así, no estaría de más considerarlo al realizar una valoración de factores que han llevado a que alguien cometa algún acto violento. En contraparte con esto, si ha sido posible obtener mayores evidencias respecto al campo de la neuropsicología para explicar el fenómeno social de la violencia, siendo una nueva ruta para comprender su incidencia.

2.3 La Neuropsicología como explicación a los problemas psicológicos en adolescentes

En la última década, han sido evidentes los avances en el campo de la genética neurocomportamental para explicar la agresión y la violencia en el ser humano. El campo de la neuropsicología, señala Bolaños, Guzmán y Barrera (2019), ha buscado relacionar las funciones cognitivas con las estructuras cerebrales, llegando a encontrar resultados significativos en este campo.

En cuanto al Sistema Nervioso Autónomo (SNA), autores han designado que su activación puede contribuir a una violencia de tipo impulsivo a diferencia de otras funciones cerebrales y déficits (Jiménez, 2019). Otros, por su parte, han señalado a estructuras cerebrales subcorticales como la amígdala como fundamental en el desarrollo de enfermedades relacionadas con la psicopatía, específicamente porque su deterioro impide que el individuo aprenda a asociar sus acciones lesivas con el dolor y el sufrimiento de los demás, así como decrementar la atención a estímulos emocionales que facilitarían la empatía con alguien que está siendo víctima. De hecho, tal como señala Jiménez (2019), lo mismo sucede con la disfunción hipocámpica, dando lugar a una desregulación del afecto, falta de condicionamiento al miedo contextual e, incluso, insensibilidad a indicios que predicen el apresamiento.

Por su parte, otras investigaciones han encontrado evidencia de que “las personas que presentan lesiones en la corteza prefrontal, específicamente en el área orbito frontal y medial, son más propensas a la agresión y la violencia” (Bolaños et al., 2019). Para ello, debemos recordar que la corteza orbitofrontal (COF) es aquella que participa activamente en la regulación de las emociones y las conductas afectivas, así como estar asociada con la anticipación del castigo y la recompensa. Con base en esto, estudios sobre lesiones en la COF han podido demostrar que, con frecuencia, se originan mentiras patológicas, irresponsabilidad, conducta sexual promiscua, aplanamiento del afecto y falta de culpa o de remordimientos por parte de quienes padecen de una lesión sobre esta área (Jiménez, 2019). Estas lesiones, tal como indica Siever (2014), pueden ser el resultado de traumatismos, tumores o incluso alteraciones metabólicas que afectan a la corteza prefrontal. Un ejemplo de ello lo evidencia el caso de Phineas Gage (Damasio, Grabowski, Frank, Galaburda y Damasio, 1994; citado en Siever, 2014), un trabajador ferroviario quien, después de haber sido herido accidentalmente por una barra de apisonamiento que penetró su cráneo, incluida la corteza frontal orbital, comenzó a presentar enojo, irritabilidad y poco juicio social tras la lesión.

Del mismo modo, el lóbulo temporal también se encuentra implicado en la susceptibilidad a la violencia y la agresión. Asimismo, otras regiones de la corteza cerebral prefrontal a considerar, destaca Manes et al. (2002; citado en Jiménez, 2019), son las ventrales y dorsales ya que participan en la habilidad para tomar decisiones racionales y evitar situaciones de riesgo. A ello, Ross y Stewart (1981; citado en Jiménez, 2019), agregan el daño en el área ventral medial, principalmente por causar apatía y/o abulia (forma grave de apatía) en el individuo.

Igualmente, como mencioné al inicio de este apartado, una anomalía crítica más encontrada en este campo en el desarrollo de la agresión y la violencia ha sido la hiperactividad del sistema límbico, donde se incluyen estructuras como la amígdala en respuesta a estímulos negativos o provocadores, en especial aquellos que provocan la ira. A ello, Herpetz, Dietrich, Wenning, Krings, Eberich, Willmes, Thorn y Sass (2001; citado en Siever, 2014), exponen que la activación de estos sistemas y estructuras subcorticales pueden conducir a la ira y la agresión desinhibidas. También, ha sido posible evidenciar respuestas hiperreactivas de la amígdala en relación con guiones traumáticos en pacientes con trastorno límite de la personalidad, demostrando la importancia de este sistema al momento de manifestar una conducta agresivo/violenta.

Todas estas funciones y las lesiones presentadas en el cerebro, también se encontrarían relacionadas con la falta de control inhibitorio, el déficit intelectual y, como es evidente, en un inadecuado funcionamiento cognitivo, ocasionando fallas en la regulación de la actividad voluntaria y caracterizándose, como consecuencia, por un patrón de impulsividad y de violencia acompañados de una disminución de sensibilidad a los indicios de amenazas (Jiménez, 2019). De hecho, en una revisión sobre estudios experimentales que vinculan la evaluación neuropsicológica con la violencia establecida por Bolaños et al. (2019), pudo encontrarse como las personas que presentan algún déficit a partir de una evaluación neuropsicológica, presentan una forma de pensamiento concreta y poco flexible, así como otro tipo de alteraciones en su funcionamiento ejecutivo.

Claramente, en los últimos años se ha estado produciendo un sorprendente avance en el conocimiento de las contribuciones de la neuropsicología relacionadas en la conducta agresiva, violenta y antisocial. No obstante, debo decir que aunque existe evidencia de la

correlación entre las lesiones cerebrales y el aumento de la agresión en un alto porcentaje de estudios, también resulta necesario señalar que, aunque no existan lesiones cerebrales a nivel estructural, existen características neuropsicológicas que diferencian a la población violenta de la no violenta, destacándose estas diferencias generalmente en características individuales correlacionadas a otro tipo de factores como lo pueden ser el estilo de vida, la exposición al maltrato, abuso de sustancias, entre otros. Pero, a nivel neuropsicológico, las principales fallas son presentadas en las funciones ejecutivas, traducándose así a una dificultad para el control y la regulación de las conductas.

Asimismo, las alteraciones neuropsicológicas han demostrado su importancia en la manifestación y desarrollo de personalidades violentas y antisociales y, con ello, queda claro que ninguna parte del cerebro actúa de manera aislada para producir un tipo de conducta, de modo que las conductas agresivas, como menciona Gil-Verona y otros (2002; citado en Sepúlveda y Moreno, 2017), reflejarían el resultado entre el equilibrio e inhibición de diferentes zonas cerebrales en momentos específicos, pero acompañados, igualmente, de otro tipo de determinantes causales.

2.4 Factores psicológicos en la violencia

Hemos observado como la violencia, al ser un problema psicosocial, afecta a todo el mundo en los diferentes contextos existentes, encontrándose así, infinidad de variables que ayudan a comprender su manifestación en las personas. Por parte de la psicología, Olivares (2018; citado en Atalaya, 2022, p. 6), encuentra como factor en las actitudes y creencias sobre la violencia a lo cognitivo, así como sucede con el factor emocional en el que una persona presenta dificultades para gestionar la empatía, la culpa y la vergüenza,

implicándose, de esta manera, en el desarrollo de ciertos problemas psicológicos y de diferentes procesos violentos.

Asimismo, desde la disciplina psicológica, han existido diversos enfoques los cuales permiten entender porque las personas cometen ciertos comportamientos de una manera específica. Uno de ellos ha sido el enfoque Cognitivo Conductual, el cual tienen como finalidad explicar cómo la conducta de las personas se encuentra predispuesta por la percepción, la experiencia previa y sus cogniciones. De esta manera, se establecería cómo es que una persona se percibe a sí misma, cómo percibe el entorno y cómo evalúa y actúa ante diferentes situaciones o eventos (Morales, Valdés y Cazares, 2018; citado en Atalaya, 2022).

Algunos de los factores psicológicos asociados a la violencia que han sido posibles encontrar son los obtenidos gracias a las investigaciones de diferentes autores. A continuación, Atalaya (2022), elabora un listado de algunos de ellos:

- Rasgos y trastornos de la personalidad (Rey, 2017)
- Baja tolerancia a la frustración y baja autoestima (Olivares, 2017)
- Falta de habilidades para la resolución de conflictos y autocontrol (Reyes, Foshee, Chen y Ennett, 2017)
- Problemas de conducta y conducta antisocial
- Falta de estabilidad emocional (ira, hostilidad, depresión, entre otras)

De estos factores, es posible evidenciar la relación que guarda cada uno de ellos respecto a la carencia de la capacidad para la regulación emocional al igual que la poca capacidad para resolver situaciones de conflicto, la presentación de ideas y pensamientos

erróneos y, finalmente, algunas lesiones y/o alteraciones mentales. De esto, autores como Deal y Wampler (1986; citados en Rubio, Carrasco, Amor y López, 2015), han reconocido como factor de riesgo la baja autoestima al presentar, en la mayoría de sus investigaciones, situaciones que llevan, inevitablemente, a la agresión hacia los demás. Asimismo, Siever (2014), reconoce que la susceptibilidad a la agresión puede ocurrir de manera más pronunciada en individuos que padecen de un estado de ánimo alterado o de ansiedad, implicándose la sensibilidad emocional extrema y la desregulación que llevaría a la persona a la agresión impulsiva o reactiva en los diferentes contextos interpersonales con los que convive. Teniendo esto en cuenta, es posible establecer un punto de partida y de comprensión para tener mayor entendimiento de los factores psicológicos que se encuentran involucrados al abordar casos donde se llevó a cabo la violencia.

Ahora bien, con lo que ha sido presentado en este capítulo, queda completamente clara la existencia de numerosas variables que han sido posibles relacionar con el paso de los años en cuanto al abordaje de la violencia como un problema mundial, donde cada una de ellas podría ejercer un papel precipitante, facilitador, mediador/modulador o inhibidor/protector para su manifestación. No obstante, apenas hemos concluido con la mención de aquellos factores psicológicos, biológicos y de la personalidad (internos) que han y deberán ser considerados para comprender tanto al acto de violencia como a la persona perpetradora de tales comportamientos.

Aún nos quedan variables y/o factores por abordar como lo serían aquellos de corte externo, abarcando desde lo contextual, lo ambiental, las relaciones, los grupos sociales, entre otros. Pero esto será algo que será profundizado de mejor manera en nuestro siguiente capítulo.

3. Factores externos como explicación a la conducta violenta

Hemos entendido que la violencia, así como algunos problemas psicológicos, no son un hecho aislado solamente, sino que se tratan de fenómenos donde los factores biológicos y neuropsicológicos tienen su grado de importancia para comprender su manifestación, no obstante, lo mismo sucede al hablar de los factores externos. Bajo esta consideración, no queda a discusión que entender el contexto en el que se presentan relaciones de violencia puede ser de ayuda para comprender mejor la presencia de estos eventos.

De esta manera, es como destaco la implicación que tienen las raíces sociohistóricas, las causas contextuales y los grupos de relación como algunos de los niveles principales para explicar una manifestación de problemas psicológicos y de violencia en los diferentes escenarios en los que participamos día con día. Este capítulo, pretende evidenciar la importancia de las variables externas para explicar comportamientos antisociales y de violencia en la sociedad. Para ello, hablaremos un poco respecto al papel de las relaciones sociales y su relación con los problemas psicológicos. Posterior a ello, abordaremos con detenimiento algunos de los contextos sociales donde se participa mayormente a lo largo de nuestra vida, así como algunos de los factores que tienen cierta participación disparadora en este tipo de problemas psicológicos y sociales, abordando así, al entorno familiar, las instituciones educativas, los factores socioeconómicos y, finalmente, los factores ambientales. Por último, y para evidenciar un poco la consideración de los factores externos como el camino más próximo, sin demeritar a los factores internos, para que se desarrollen comportamientos antisociales y de violencia, así como otro tipo de

problemas psicológicos, se presentarán algunos casos que explican su desarrollo ante determinados contextos.

Una vez que hayamos destacado los diferentes factores que han desatado hechos de violencia, quedaría completamente claro algunos de los determinantes que pueden incrementar, en mayor medida, las manifestaciones de este tipo de problemas.

3.1 Las relaciones sociales y los problemas psicológicos (agresividad y violencia)

Al considerar a la violencia como parte de una relación social, podemos destacar el papel participativo que tienen los distintos sujetos al momento de una interacción con la persona. De esta forma, menciona Martínez (2016), la violencia ya no quedaría confinada solamente al acto cometido por un agente, sino que ahora también se atiende y se comprende a las características que mediaron socialmente su cometido. Asimismo, el contexto ya no queda excluido como el telón de fondo donde ocurre un acto de violencia, sino que se ahora sirve de base para entender las características de ciertas violencias, así como de la persona que la cometió, que en ocasiones podrían no dar sentido a su explicación.

Con este señalamiento, debemos prestar atención al cuadro histórico y social en el que son ubicadas las relaciones de violencia y que, todo acto de violencia, además de algún tipo de alteración o lesiones biológicas, están sujetos a un gran sistema de relaciones interpersonales donde las emociones, los sentimientos y los aspectos cognitivos se encuentran presentes en ellos, configurando parte del comportamiento social.

Al paso del tiempo, han existido diferentes factores psicosociales que, en palabras de Moreira y Párraga (2017), nos han indicado algunas de las condiciones que se

encuentran presentes en alguna situación, problema o entorno de interés, las cuales también nos muestran directamente la relación que tienen en la afectación de nuestro bienestar y nuestra salud (física, psíquica o social). De hecho, y como sabemos, la cotidianidad de los seres humanos se ha encontrado sujeta a un gran número de factores y sucesos que poco a poco van conformando una historia de éxitos y fracasos en nuestra vida (González y Guzmán, 2015; citado en Moreira y Párraga, 2017, p. 1330), sin embargo, en algunas ocasiones, no resulta sencillo llevar a cabo tales funciones o acciones, reflejando una serie de problemáticas que, poco a poco, afectan nuestro estado emocional y de relación. A ello, también debemos agregar algunos de los sucesos o acontecimientos que son presentados a partir de los diferentes grupos sociales, familiares y culturales con los que interactuamos diariamente.

Es evidente, que el comportamiento violento complica las relaciones sociales que va estableciendo el ser humano a lo largo de su desarrollo, dificultando así su correcta integración en cualquier contexto en el que participe, siendo los adolescentes quienes se encuentran en mayor riesgo para el desarrollo de conductas antisociales y de violencia, así como en el desarrollo de algunos problemas de corte psicológico. Esto sucede, especialmente, porque son el grupo que mayor expuesto se ve al maltrato tras observarlo en sus grupos de relación más cercanos, así como tener mayor acercamiento hacia el consumo y abuso de sustancias. Es en esta línea, como indican Moreira y Párraga (2017), donde factores externos y contextuales como el estilo de crianza, la supervisión, la interacción social, el ambiente escolar y familiar, pueden influir en el desarrollo de comportamientos de violencia, reconociendo a estos factores como los más importantes para presenciar o cometer violencia en algún futuro inmediato.

Aunado a esto, tal como sucedió en el primer capítulo con la explicación de algunas teorías que exponen el desarrollo de la violencia, algunos autores desarrollaron su propio modelo basándose, especialmente y con mayor énfasis, en los factores externos que explicarían este tipo de problemas psicosociales. Tal fue el caso del modelo ecológico desarrollado por Bronffebrenner (1979; citado en Trucco y Ullmann, 2015, p. 118), siendo el más útil para comprender este fenómeno de múltiples correlaciones, permitiendo analizar los factores que influyen en este tipo de comportamiento (o que aumenten el riesgo a cometerlo o padecer de sus actos). Para ello, clasificó a los factores en cuatro niveles que, posteriormente, explicarían el porqué del desarrollo de comportamientos y problemas psicológicos violentos. Los niveles fueron:

- Factores biológicos y de la historia personal que influyen en el comportamiento de los individuos.
- Relaciones más cercanas como la familiar, los amigos, la pareja, los compañeros de clase, entre otros.
- Contextos comunitarios donde se desarrollan las relaciones sociales como la escuela, el lugar de trabajo y el vecindario, intentando identificar las características de estos ámbitos.
- Factores de carácter general relativos a la estructura de la sociedad que contribuyen a crear un clima donde se aliente o inhiba la violencia (posibilidad de conseguir armas, normas sociales y culturales, etc.)

De cada uno de estos niveles, Bronffebrenner (1979; citado en Trucco y Ullmann, 2015), si bien pretendía establecer como el desarrollo de comportamientos violentos debe contemplar la suma de una serie de factores, ello nos acercaría mayoritariamente a alguno

de estos para determinar el aumento de riesgo que tiene para la presencia de este tipo de problemas en un caso específico, reconociendo siempre la multidimensionalidad de la violencia y sus factores de riesgo asociados.

De lo mencionado anteriormente, es cierto que existen estudios diferentes sobre factores que aumentan o disminuyen la probabilidad de que alguien se convierta en una persona violenta, teniendo así, tres principales líneas de factores de riesgo: los individuales, los contextuales y los estructurales. No podemos, como menciona Mancha y Ayala (2018), determinar, de manera inmediata, si alguien es violento o no, pero si podemos identificar sus conductas y factores que podrían estar asociados al desarrollo de algunas conductas y a haber actuado de determinada manera ante una situación. Es por esta razón que considere pertinente abordar con detenimiento este tipo de factores externos para que nos ayuden a comprender el porqué de ciertos actos, pero no está de más decir que apenas estamos comenzando con este abordaje.

3.2 Contextos sociales en la predisposición violenta

Hemos destacado que, para entender mejor cual ha sido el detonante o disparador de un caso de violencia, debemos prestar suma atención al cuadro histórico y social en el que se encuentra ubicado dicho evento. Claramente, podríamos considerar al acto de violencia como parte de un espiral de acción-reacción y de reforzamiento, como indica Martínez (2016), donde la manifestación de la violencia produciría ciertos resultados que incentivan otro tipo de manifestación antisocial y de violencia, no obstante, para llegar a tales conclusiones, inevitablemente, debemos de considerar los entornos de participación en los que es desarrollada, así como las relaciones sociales que se han establecido y que han promovido, o no, tales problemas psicosociales.

Es cierto que “la violencia es precisamente uno de esos comportamientos que tiene gran capacidad de expandirse” (Mayor y Salazar, 2019), motivo por el cual su abordaje desde el campo de lo contextual resulta sumamente importante para realizar la evaluación y la intervención más adecuada a los casos que se nos presentan en la actualidad. Además, su carácter multidimensional, indica Trucco y Ullmann (2015), hace que su análisis nos lleve a la consideración de una serie de múltiples factores de riesgo que se encuentran asociados tanto en lo que respectaría al perpetrador como al acto de violencia generada.

Es en esta línea, en la que investigadores se han centrado en analizar la asociación entre variables relacionadas con los factores contextuales (sociales, históricos y ambientales) y el desarrollo de problemas psicológicos violentos, abordando, de esta manera, una serie de escenarios y su predisposición con este fenómeno (Romero, Musitu, Callejas, Sánchez y Villareal, 2017). De hecho, según Fehon (2007; citado en Mancha y Ayala, 2018), las personas que han llevado a cabo comportamientos antisociales y de violencia han experimentado altos niveles de violencia ya sea en su comunidad, en su familia, en la escuela, entre otras, incrementando con ello el potencial de una respuesta agresiva, siendo así, algunos de los factores y escenarios a considerar al momento de valorar las conductas agresivas de una persona.

El vínculo entre la violencia y el contexto se alimenta y retroalimenta constantemente, de modo que los entornos sociales, territoriales y familiares pueden llegar a propiciar resoluciones violentas en los adolescentes y en la población en general (CEPAL/OIJ, 2008; citado en Trucco y Ullmann, 2015). Por ello, debe reconocerse la imposibilidad de hablar de violencia de manera aislada, tal como indica Ayala (2015), por lo que siempre será necesario establecer los nexos entre lo colectivo (relaciones) y lo que se

tiene de manera individual (lo biológico y de personalidad). Por ello, más adelante detallaré algunos de los factores de riesgo (o posibilitadores) externos más importantes que debemos considerar y que pueden llegar a motivar el desarrollo de problemas psicológicos de violencia, así como otro tipo de manifestaciones antisociales.

3.2.1 Las instituciones educativas

En la escuela, indican Rodney et al. (2020), podemos encontrar diversos factores que contribuyen a la aparición y reproducción de la violencia, favoreciendo en algunas ocasiones el aprendizaje de interacciones agresivas entre los miembros de la comunidad educativa debido a la observación e imitación de modelos agresivos y por refuerzo de la conducta misma, llevándolo posteriormente a otros escenarios de interacción. Con relación a las variables escolares, algunos autores han señalado que ciertos factores como el clima, los vínculos entre iguales, la calidad de la relación profesor-alumno, entre otras, tienen relación con las conductas disruptivas entre compañeros (Buelga et al., 2016; Villalta y Saavedra, 2012; citado en Romero et al., 2018, p. 31). Aunado a ello, resulta fundamental mencionar que un alto porcentaje de los jóvenes pasa gran parte de su vida cotidiana en los centros educativos, siendo así uno de los contextos sociales por excelencia para que se desarrollen, en alguno de los niveles escolares, comportamientos antisociales, de violencia, entre otros.

Sabemos que las manifestaciones de violencia en el espacio educativo son diversas y, por ello, tal como señala Trucco y Ullmann (2015), resulta importante comprenderlas dentro del conjunto de las relaciones interpersonales en que estas ocurren, ya sea entre pares, según la estigmatización docente, así como la presencia de casos de acoso escolar dentro de la institución. Respecto a la influencia entre pares, no está demás agregar que

“una persona puede cambiar sus actitudes y valores para ajustarse a las normas de un grupo” (Criollo, Moreno, Ramón y Cango, 2019, p. 629). De hecho, en las instituciones educativas, los jóvenes se han visto obligados a fumar, consumir sustancias psicotrópicas, mostrar comportamiento indisciplinado, solamente por la existencia de coerción de sus pares. De esta forma, estudios e investigaciones, han evidenciado como la influencia entre los pares resulta significativa al momento de animar o desanimar actitudes y comportamientos inadecuados en los jóvenes, especialmente hacia aquellos que muestran una baja autoestima. Para ello, resultaría fundamental que educadores y familiares trabajen para concientizar que, si bien los pares brindan una variedad de experiencias positivas, también, pueden tener una influencia negativa al generar el desarrollo de comportamientos que van más allá del límite entre lo que está permitido y lo que no.

Por otra parte, los maestros se han reconocido como uno de los factores externos más importantes para que sean presentados problemas psicológicos y comportamientos agresivos por parte de sus alumnos. Aquí, indican Criollo et al. (2019), el problema surge cuando algunos estudiantes presentan un bajo rendimiento o incumplimiento de tareas, en donde los maestros comienzan a estigmatizarlos con falsas etiquetas como que son “flojos” o “vagos”. Al evidenciar estas etiquetas, los alumnos los perciben como negativos, bajando aún más su desempeño y llevándoles a una desmotivación no solo por sus estudios, sino para establecer otro tipo de alternativas que les generen oportunidades de aprendizaje, lo que concluye en una indiferencia hacia su enseñanza y el desarrollo de comportamientos más de apatía y agresión hacia las demás personas con las que estarían conviviendo ya no solo en ese entorno, sino en los demás escenarios en los que puedan o podrán verse participes más adelante.

Finalmente, otro factor a considerar dentro de las instituciones educativas que promueven el desarrollo de problemas psicológicos violentos es la presencia del acoso escolar dentro de ellas, englobando todo tipo de actos violentos para intimidar, maltratar y agredir a los demás. Estas experiencias de intimidación inciden en el rendimiento académico de las víctimas de manera directa e indirecta, así como en los agresores (Juvonen, 2011; citado en Criollo et al., 2019), sin embargo, lo que resulta más impactante es la manera en que dichos comportamientos violentos son replicados, al paso de determinado tiempo, por aquellos que habían sido, en un primer instante, víctimas del acoso. A ello, la Secretaría de Educación Pública (2009; citado en Ayala, 2015), ha reconocido que algunos de los factores de riesgo para la presencia de violencia en los entornos educativos se deben a la falta de reglas y límites en la institución, minimizar la gravedad de las agresiones, la insuficiencia para dar respuesta o solución cuando se genera violencia, entre otro tipo de consideraciones.

Claramente, el contexto escolar debe verse como un escenario de interés para encontrar los causantes del desarrollo de problemas psicológicos y de violencia, no obstante, y como lo he venido mencionando, existen más escenarios de interacción que intervienen para que se presente un comportamiento violento en una persona como, por ejemplo, las relaciones familiares.

3.2.2 El entorno familiar

En correspondencia con los aportes axiomáticos de Ares (2014; citado en Criollo et al. 2019), la familia es concebida de la siguiente manera:

Es la unión de personas que comparten un proyecto vital de existencia común, en el que se generan fuertes sentimientos de pertenencia a dicho grupo, existe un compromiso personal entre sus miembros y se establecen intensas relaciones de intimidad, reciprocidad y dependencia (p. 57).

Con base en ello, podemos afirmar entonces que la familia es quien posee intereses, valores y emociones comunes que unen a cada uno de sus miembros, formando así, un fuerte sentido de pertenencia, respaldo mutuo, así como el compromiso y logro de diferentes proyectos en su vida. De esta manera, la familia, como destacan Criollo et al. (2019), es vista como el soporte sociopsicológico del individuo por ser la encargada de proveer bienestar a cada uno de sus miembros y, en este mismo sentido, en mantener cierto grado de implicación en cuanto a la educación y formas de comportarse de los sujetos que conforman al grupo.

En correspondencia a esto, es claro que se reconoce a la familia como una institución social encargada de reproducir los sistemas de valores y normas socialmente aceptadas. Por ello, también podemos destacar la manera en cómo este grupo tiene una gran influencia en buena parte de las actitudes y comportamientos que puedan tener sus hijos en diferentes contextos de socialización (Maccoby, 2000; citado en Cañas, 2017). De manera que, como señala Mayor y Salazar (2019), el ejercicio de la violencia en este contexto resultaría no solo una barrera para el ciclo de transmisión intergeneracional de valores humanos asociados al bienestar psicoemocional, sino también la posibilidad de replicar este tipo de comportamientos en otros contextos, así como el desarrollo de una serie de secuelas a nivel físico, psicológico y social tanto para quien la ejerce como para quien es dirigida.

En la familia, es donde aprendemos a reconocer y respetar o no los derechos de las demás personas (SEP-UNICEF, 2009; citado en Ayala, 2015). Es así que, desde los primeros años, a través de patrones de conductas en el hogar, el individuo aprende que la violencia es o no una forma para solución conflictos, dependiendo del estilo de enseñanza, las relaciones familiares y los modelos que le sirven de enseñanza para llegar a determinada conclusión, siendo los padres quienes se convierten en el factor de mayor riesgo que pueden llevar a desencadenar conductas agresivas en sus hijos (Delgado, 2012). También, la separación de los padres, rescata Criollo et al. (2019), puede desencadenar una serie de consecuencias negativas en sus hijos como lo puede ser una disminución en su rendimiento académico, caer en adicciones, delincuencia juvenil, llevar a cabo actos de violencia hacia los demás, apatía, entre otros.

Otro aspecto por considerar como fundamental en la promoción y desarrollo de la violencia dentro del contexto familiar ha sido el estilo de crianza o educación parental en la familia. De hecho, en un estudio elaborado por Raya, Pino y Herruzo (2009; citado en Moreira y Párraga, 2017, p. 1334), se concluyó que el apoyo por parte de los padres, el compromiso y su disciplina se encuentra correlacionada con niveles bajos de violencia en sus hijos y que, por el contrario, existía un aumento en el comportamiento violento y antisocial cuando los padres no presentan alguna muestra de apoyo y atención hacia sus hijos. Del mismo modo, Aguilar (2012), resalta que un estilo educativo permisivo o negligente por parte de los padres podría favorecer completamente en que sus hijos aprendieran patrones disfuncionales de comportamiento en su desarrollo, entre ellos, la violencia.

Asimismo, dentro de la línea de las relaciones entre los miembros de la familia, se determinó que la manifestación de la conducta violenta es generada, principalmente, por imitación, concluyendo que el 50% de las conductas violentas de los jóvenes tiene que ver con el medio familiar (Barrera, 2006; citado en Moreira y Párraga, 2017). En este sentido, Aguilar (2012), establece que la visualización del comportamiento antisocial y de violencia en los padres, sería un factor de riesgo que facilita la existencia posterior de un mismo resultado en sus hijos. A ello, también se suma Fehon (2007; citado en Mancha y Ayala, 2018), al reafirmar que la continua exposición a la violencia promueve la creencia de que comportamientos como estos son conductas aceptables y normales. Entonces, “cuando los hijos observan a sus padres utilizar la violencia, sea física o verbal, como forma de reaccionar ante los conflictos, puede llevarlos a desencadenar actitudes y comportamientos violentos en ellos” (Cañas, 2017, p. 8).

Es así que, algunas de las variables a considerar para el desarrollo de la violencia, así como de otro tipo de problemas psicológicos, reconocidos en el contexto familiar se englobarían a partir de lo siguiente: presencia de violencia familiar, divorcio, abuso en la infancia, deficiente control y supervisión de los hijos, ausencia de una relación afectiva y cálida, aptitudes poco eficaces en la formación de los hijos, presencia de armas en la casa, entre otras (Díaz, 2005; Ybarra y Mitchell, 2004; Rutter et al., 1998; Rigby, 1993; citados en Ayala, 2015). De esta forma, se deja en claro que el rol de la familia, y lo que subyace dentro de ella, es fundamental a la hora de la formación integral y de desarrollo de los niños, adolescentes y jóvenes, así como en el desarrollo de ciertas actitudes y comportamientos futuros, no obstante, en este contexto, también es posible agregar otro

tipo de factores que se encuentran estrechamente entrelazados con dichas manifestaciones y problemas psicológicos.

3.2.3 Factores económicos

Las condiciones socioeconómicas, señala Criollo et al. (2019), también repercuten no solo en la situación académica de los niños, y adolescentes, en el contexto familiar, sino también en su estado anímico, social y de relación, debido a que la escasez de recursos tiende a abrir camino a una serie de comportamientos agresivos, de tensión y de constante desequilibrio emocional. Asimismo, se establece que vivir en condiciones de bajos recursos puede incitar a los jóvenes a buscar la manera de solventar determinados gastos en el hogar o propios, acercándolos, en algunos casos, a cometer actos delictivos y de violencia social. Partiendo de ello, Orna (2013), reconoce a la pobreza y desigualdades como la punta del iceberg de la manifestación de violencia.

Bajo esta consideración, se establece que factores como la distribución excesivamente desigual de recursos, su acceso, así como el control de los mismos, desempeñan un papel importante en la aparición de la violencia no solo de manera interna en el contexto más cercano como lo es la familia, sino también en los diferentes contextos que existen y en los que se relaciona cada uno de los miembros de nuestra sociedad (OPS, 2003; citado en Rodney, 2020). Igualmente, la aparición de estos factores ha posibilitado que, en algunas familias, los hijos puedan ser vistos como una carga económica, generando poco a poco sentimientos de impotencia, resentimiento, ira, entre otros, que culminarían en la manifestación de problemas psicológicos graves e, incluso, en una serie de comportamientos agresivos y de violencia, ya sea en contra de la familia misma, de los

compañeros de clase, la pareja, o con algún otro grupo o escenario con el que la persona violenta tenga contacto.

Asimismo, la condición económica de una familia, podemos vincularla con otro tipo de factores dentro del grupo familiar como lo ha sido la separación o la pérdida de alguno de los padres, situación en la cual solo el padre o la madre tiene que trabajar el doble para sostener el hogar, dejando a los hijos sin la atención y el apoyo emocional que tanto necesitan en determinadas situaciones. Tomando en cuenta ello, es evidente la implicación y la importancia que tiene el factor económico en el desarrollo de comportamientos agresivos en algún futuro por parte de quienes sufren de este bajo nivel de ingresos.

Sin duda, los factores económicos en conjunto con otro tipo de factores como los individuales, familiares, culturales y sociales, influyen en la vida y en el comportamiento de las personas, generando diferentes formas de comportamiento violento y, de igual manera, contribuyendo a debilitar o destruir las redes de apoyo familiares y comunitarias. Es por ello, que toda sociedad, como mencionan Rodney et al. (2020), debe tenerlos en cuenta para diseñar y desarrollar acciones de prevención, corrección y compensación o, en otros casos, llegar a su identificación como un factor de riesgo al momento de valorar problemas psicológicos violentos en nuestra población. Pero, como señalamos, la causalidad de la violencia requiere de una comprensión de los múltiples factores que subyacen en su aparición, siendo los factores ambientales y culturales otros de ellos a considerar.

3.2.4 Factores ambientales y culturales

Se han identificado diversos factores para el desarrollo de problemas psicológicos y de violencia, sin embargo, aún debemos englobar como parte de los factores externos a

aquellos que subyacen del ambiente y de la cultura en la que cada una de las personas forma parte ya que, existen espacios sociales, elementos de su escenario, así como una serie de normas y creencias, que han fomentado la promoción de la violencia en el mundo.

Claramente, las normas socioculturales, los valores y los estándares de una sociedad que el sujeto internaliza en el proceso de socialización diario, señala Garaigordobil (2014), han mediatizado que en el seno de nuestra cultura algunos miembros tengan conductas prosociales o de violencia respecto a sus congéneres, destacando como existe una implicación del condicionamiento social que tiene cada cultura para promover conductas específicas en sus miembros, ya sean positivas o negativas. De esta manera, lo que se observa a partir del entorno donde nos encontramos, nos llevaría a la imitación de determinados comportamientos, así como la insensibilización a los mismos.

Es de esta manera, que la influencia de los factores ambientales y culturales forman especial relevancia al ubicar situaciones de violencia. A ello, podemos agregar otro tipo de factores implicados en la promoción de estos comportamientos como los que resalta Godwin y Helms a continuación (2002; citado en Aguilar, 2012):

- El fácil acceso a portar armas
- La disponibilidad y alcance a drogas o alcohol
- Vivir en condiciones de pobreza
- Encontrarse en una zona geográfica que se encuentra en sitios con altas tasas de vandalismo

Asimismo, otro tipo de prácticas culturales aceptadas en la sociedad mexicana y que promueven a la violencia como un medio para solucionar conflictos ha sido el castigo

corporal hacia los hijos, al igual que el predominio de una cultura machista donde el esposo controla a su pareja. De hecho, uno de los resultados más reiterados en estudios ha evidenciado como los hombres son quienes utilizan con mayor frecuencia la violencia (Rutter et al., 1998; citado en Ayala, 2015) y ello, se ha relacionado directamente con los estereotipos masculinos tradicionales que la sociedad ha impuesto sobre las personas, promoviendo, de manera inconsciente, la violencia como un estilo de vida.

Otro aspecto importante, destaca Ayala (2015), ha sido la violencia social que se vive en México, siendo uno más de los factores que intervienen en la violencia, especialmente porque actualmente se pasa por un periodo agresivo dentro de las mismas comunidades y en las calles, habiendo narcotráfico, delincuencia organizada, asaltos, robos, entre otro tipo de situaciones desagradables que nos hacen, de cierta manera, aprender a vivir con violencia o, en el peor de los casos, a utilizarla como una forma de vida para poder vivir de la manera más tranquila posible.

Por otra parte, la secuela de conflictos civiles, así como la presencia de catástrofes nacionales o mundiales, han contribuido al desarrollo de la violencia. Por ejemplo, una situación de guerra, evidentemente, puede crear una cultura de violencia entre la población en cuanto se considere a la violencia como una tendencia a depender de ella para solucionar problemas (Trucco y Ullmann, 2015). Lo mismo sucedió en varios países con la llegada del virus SARS CoV-2 (Covid), pues personas que apenas llegaban a convivir en su hogar, ahora tenían que verse implicados en convivir por más de 2 años con los miembros de su familia, llevándoles a momentos de tensión, ansiedad, temor, impotencia, inestabilidad, desarrollar pensamientos irracionales, entre otras consideraciones, culminando en agresión física, verbal y/o psicológica.

Mentiría, si dijera que los factores ambientales, culturales y contextuales, no han venido incrementando el desarrollo de problemas psicológicos y de comportamientos violentos, implicando en el bienestar de las personas que han sido víctimas de estos actos de violencia, así como en aquellos que la han llevado a su práctica constante. Aunque, si la evidencia teórica no resulta lo suficientemente aceptable para considerar todos estos factores a la hora de valorar un acto de violencia y de otro tipo de problemas psicológicos graves, entonces procederé a presentar algunos casos reales que evidencien la estrecha e innegable relación de estos factores con su manifestación.

3.3 Casos explicativos del desarrollo de conductas violentas en diferentes contextos sociales

Hemos expuesto algunos de los factores externos que han de ser considerados para explicar los posibles detonantes de problemas psicológicos y de violencia en las personas. Algunos de ellos, como vimos, guardan una estrecha relación con varios de los escenarios, así como de los elementos que subyacen en cada uno de ellos, para que la violencia tenga su presencia, destacándose así, la multicausalidad de este fenómeno en particular. No obstante, a pesar de haber sido presentados cada uno de estos factores a considerar, resulta necesaria su evidencia a partir de casos reales sobre violencia y la implicación de los diferentes factores para que haya surgido este tipo de problema tan polémico en nuestra sociedad. Entonces, pretendiendo ilustrar el carácter causal multifactorial de la violencia, abordaremos tres casos de cómo es que fue desarrollada la conducta y sus derivados problemas psicosociales.

Al paso de los años, es frecuente encontrar títulos referidos a la violencia en los medios masivos de comunicación como “Hombre ataca a su pareja con tijeras y lo envían a

prisión” (Correo del Sur, 2017), “Mujer quema las manos de su hija por traviesa” (La Estrella del Oriente, 2017), “Balacera en centro educativo deja sin vida a 6 personas”, entre otros (Corzo, 2018), pero, difícilmente se observa en dichos medios lo que ha llevado a tales acciones por parte de los perpetradores, ignorando los posibles detonantes que hayan promovido dichos eventos. No obstante, existen estudios e investigaciones que se han encargado de presentar los diferentes factores de riesgo que han llevado al cometido de la violencia como medio de respuesta.

Respecto a la violencia física entre cónyuges, existe un caso presentado por Espinal et al. (s.f; citado en Corzo, 2018), donde el testimonio de una mujer de 29 años que ha sido víctima de su esposo menciona que el día que se casó él empezaba a mostrar su verdadera cara, dejando de ser el hombre tierno que había conocido, siempre andaba enojado, llegaba tarde, salía, llegaba borracho y la golpeaba si es que ella se negaba a atenderlo. Asimismo, resaltaba que le daba miedo que él la dejara porque ella no trabajaba y no sabía qué hacer si eso sucedía ya que él era quien mantenía la casa y ella no tenía ningún trabajo, de modo que soportar las distintas formas de violencia que se vivían en su hogar era una de sus “mejores opciones”. Ahora bien, si nos detenemos a comprender el o los detonantes a considerar para que estos actos de violencia tuvieran presencia antes de llegar al punto en el que es mencionada la expansión del problema, ¿Qué podríamos considerar? En primera instancia, podemos rescatar fácilmente la presencia del alcohol como un factor asociado a la violencia física, así como la situación económica en la que se encuentra la pareja al ella depender de esos ingresos para poder vivir “moderadamente bien” en el hogar. De esta forma, podemos establecer que algunos de los factores a considerar y sus derivados se encuentran implicados en aquellos de corte ambiental (zona en la que se vive, desigualdad

económica, acceso y dependencia a sustancias psicotrópicas como alcohol, etc.), aquellas características personales y psicológicas de cada uno de los miembros de la pareja (temperamento y el mayor nivel de agresividad en el hombre, pasividad y baja autoestima de la mujer ante situaciones de violencia, dependencia emocional, alteraciones biológicas que promueven la conducta violencia, entre otras), así como otro tipo de factores culturales y de relación que podrían verse implicados en la situación del hogar (predominio de ideologías machistas).

Hablemos ahora de otro caso, pero suscitado en el contexto educativo (Ramajo, 2016). Se trata de Alejandro (nombre ficticio), un niño que tenía 12 años cuando empezó a experimentar una situación horrible de acoso en su escuela. El comenzó a cambiar su comportamiento de manera radical. En todos los colegios en los que acudía le decían a su padre que “se estaba metiendo en líos”. Su clase se había puesto en su contra, le insultaban en el recreo, pero los profesores negaban esto y lo culpaban a él. En una ocasión, su hijo llegó de una excursión con el labio partido y fue así que el colegio admitió que tres alumnos habían estado haciéndole la vida imposible a Alejandro desde hacía tiempo y que el resto de la clase les seguía el juego. En casa, antes era un niño sonriente y tranquilo, pero cuando comenzó a experimentar todo el acoso y violencia por parte de sus compañeros, comenzó a tener un mal comportamiento con sus padres y con sus hermanos, cosa que nunca había sido así. Una vez identificado el problema, se le puso a Alejandro un alumno-tutor y una profesora-vigilante, no obstante, a los acosadores no se les impuso castigo alguno. En este caso, es evidente que uno de los factores que favoreció la manifestación del acoso del niño fue la negligencia de las instituciones educativas para intervenir en este tipo de problemas de acoso, así como la relación que se establecía entre profesor-alumno y entre

los mismos compañeros. Asimismo, al adentrarse más en este caso, el padre de Alejandro define a uno de los padres de los acosadores como una persona “igual que sus hijos”, donde podemos rescatar como el estilo de crianza que se vive en el contexto familiar, el afecto, la atención y el trato con los hijos, influye radicalmente en que estos mismos puedan replicar comportamientos violentos en otros escenarios, tal como sucedió con uno de los agresores de Alejandro.

Por último, hablaremos de un caso donde factores ambientales como pasar por una situación mundial de pandemia y aislamiento, incrementaron los casos de violencia en varios de los miembros que viven en entornos familiares. A ello, se contempla que, el confinamiento provocado por el virus Covid-19, la restricción de movilidad, la incertidumbre, el estrés, la situación económica, la educación a distancia, entre otros factores, causaron situaciones difíciles para el grupo familiar en diferentes contextos, trayendo consigo situaciones de discusión o hasta de violencia entre uno o varios miembros de ella (Gómez y Sánchez, 2020), no obstante, para hablar de este caso en concreto, será necesario abordar de manera particular como algunos de los miembros de la familia fueron más vulnerables para experimentar eventos de violencia a partir del aislamiento dentro del contexto familiar. Tal fue el caso de niños, niñas y adolescentes ya que, al mantener una educación a distancia, debían adaptarse rápidamente a esta nueva forma de aprendizaje y a compartir un espacio específico de trabajo, donde sus energías se verían limitadas y observaban las conductas y comportamientos de sus padres, sean buenos o malos. Por su parte, las mujeres también fueron víctimas de este factor ambiental, especialmente, aquellas que desde tiempo atrás sufrían alguna forma de violencia, pero que ahora tenían que convivir más tiempo con el marido, llegando a presentar un alto porcentaje de lesiones

dolorosas y sin la posibilidad de salir del hogar, agravando estas experiencias durante el confinamiento. Lo mismo sucede si en el hogar había personas de la tercera edad pues, tal como demuestra Gómez y Sánchez (2020), las personas mayores de 60 años también sufrieron algún tipo de violencia debido al resguardo domiciliario. A esto, podemos sumar también otro tipo de factores involucrados más allá de la situación ambiental de la pandemia como aquellos factores internos y de personalidad que subyacen en cada uno de los miembros del hogar, así como los hábitos que cada uno mantiene diariamente para poder gozar de su día y de sus momentos de ocio, entre otro tipo de cuestiones multifactoriales.

Entonces, ya hemos visto como los factores externos han acentuado la presentación de diferentes problemas psicológicos graves, así como en el desarrollo de comportamientos violentos y antisociales, demostrando como contextos como el familiar, social, educativo, así como una serie de condiciones y elementos de subyacen del medio en donde las personas interactúan diariamente y de corte socioeconómico y cultural, guardan cierta implicación al momento de valorar cuestiones relacionadas con este fenómeno aún vigente en la actualidad. Asimismo, no podemos dejar de lado los factores abordados en el capítulo anterior relacionados a los aspectos y características biológicas, neuropsicológicas y de personalidad (factores internos) ya que, como podemos observar, aunque cada uno de ellos explica de manera particular como surge el desarrollo de diversos problemas y situaciones de violencia, cada uno podemos encontrarlo, en mayor o menor medida, al buscar la causalidad de determinados casos, dejando en claro que la violencia no es causa de un factor específico, sino el resultado de un conjunto de elementos que han promovido su manifestación al paso de los años.

Hay que considerar a la violencia como un fenómeno complejo y multicausal, sin ignorar todo aquello que pudo haber sido el detonante de que ella tuviera presencia en una situación específica por, simplemente, obtener un resultado inmediato sin analizar realmente aquellos elementos que verdaderamente tuvieron un papel importante para que se hayan presentado. No es cuestión de atribuirle a solo un factor, como lo ha sido en el caso de los videojuegos en relación a la violencia generada en jóvenes, la responsabilidad de que hayan sucedido tales actos, de ahí que se diera espacio para abordar cada uno de estos factores a considerar para explicar actos violentos y problemas psicológicos graves.

Ahora, la línea que nos compete seguir para finalizar con este abordaje de los videojuegos y su “relación” con el desarrollo de problemas psicológicos y de violencia, es evidenciar la contraparte que, difícilmente, se ha presentado acerca de este medio de entretenimiento, es decir, su implicación como un promotor del aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas en sus diferentes campos.

4. Los videojuegos y sus implicaciones en el desarrollo: La otra cara de la moneda

En este punto, ya están más que claros algunos factores que, efectivamente, han sido los facilitadores, mediadores y promotores que mayor relevancia tienen en cuanto a que se desarrollen problemas psicológicos graves, antisociales y de violencia en la población adolescente. Los videojuegos, como observamos al inicio de este trabajo, habían sido designados como el factor de mayor importancia al momento de valorar una situación o acto de violencia, no obstante, ha quedado claro que ellos, en efecto, podrían considerarse como un factor a considerar, pero especialmente si hablamos más de cuestiones referidas al tiempo exagerado de ocio que se les otorgan o, incluso, tratándose de una cuestión adictiva como sucede con las sustancias psicotrópicas. Por su parte, existen otro tipo de factores que realmente toman mayor relevancia al momento de analizar un acto de violencia, considerando así a los factores internos (biológicos, neurológicos y psicológicos) y externos (ambientales, culturales, contextuales, de relación, etc.) para que tales comportamientos tengan su manifestación.

Ahora, vayamos a presentar la contraparte que no se ha dicho respecto a los videojuegos y sus efectos en la sociedad, es decir, sus implicaciones que ellos han tenido en el desarrollo cognitivo en los diferentes ámbitos en los que se han aplicado. Para ello, este capítulo brindará, en primera instancia, aquellos avances tecnológicos que han surgido con el paso de los años en promoción al desarrollo cognitivo, siendo un primer apartado que nos ponga en camino con las diferentes aplicaciones que han tenido los videojuegos en nuestra época actual. Seguido de ello, hablaremos de los videojuegos como una alternativa para el aprendizaje, así como sus aplicaciones en diferentes campos para el mejoramiento y

desarrollo personal, contemplando áreas como la educativa, el campo social, el ámbito de la salud y, finalmente, desde el entrenamiento y la rehabilitación.

4.1 Avances tecnológicos en la promoción del desarrollo cognitivo

Hoy en día, tal como indica Aparicio (2018), ha sido evidente la exploración del uso de la tecnología como una herramienta para el desarrollo y el aprendizaje, más allá de un medio instruccional. Con esto en mente, el ser humano se ha encargado de desarrollar herramientas para facilitar y optimizar su trabajo físico y mental donde, en palabras de Jonassen (2000; citado en Aparicio, 2018), ahora evitamos caer en el enfoque de aprender de la tecnología, sino más bien a aprender con ella.

Es por esto que, al paso del tiempo, se ha propuesto el uso de los recursos tecnológicos mediados por computadores como herramientas cognitivas, potenciando así el pensamiento crítico, hacer más complejo el funcionamiento cognitivo y reestructurando el conocimiento que es generalizable en todo tipo de situaciones (Jonassen, 2000; citado en Aparicio, 2018). Con base en esto, es evidente la necesidad del aprendizaje con la tecnología para ampliar y reorganizar de manera permanente nuestro conocimiento, trascendiendo nuestras propias capacidades (Lajoie y Derry, 1993; citado en Aparicio, 2018), siendo dichas herramientas cognitivas las que favorecerían nuestros procesos mentales y de desarrollo.

Las herramientas cognitivas surgidas con el avance tecnológico han sido clasificadas con los años en función del tipo de actividad que promuevan. Para ello, Jonassen, Carr y Yueh (1998; citado en Aparicio, 2018), han representado la tipología de las herramientas cognitivas actuales de la siguiente forma:

- Herramientas para la interpretación de la información: Son herramientas de visualización que ayudan a representar modelos mentales en imágenes, pasando de lo abstracto a lo real. Han sido empleados en laboratorios virtuales y simuladores.
- Herramientas de modelado dinámico: Permiten la descripción de relaciones dinámicas entre objetos como representar información de manera cuantitativa, calculando, manipulando y reflexionando sobre ella. Algunos hacen mención a hojas de cálculo, sistemas expertos, simuladores de resolución de problemas, micromundos (Rieber, 1992; citado en Aparicio, 2018), entre otros.
- Herramientas de construcción del conocimiento: Son resultado de la integración de diversos medios electrónicos, principalmente texto, sonidos e imágenes. Gracias a ellos, las personas pueden diseñar, administrar, organizar y representar ideas propias. Herramientas como aplicaciones multimedia, editores de webs, así como programas y aplicaciones específicas como YouTube, Picasa, etc., son consideradas en este tipo de estrategias.
- Herramientas de comunicación y colaboración: Diseñadas con una naturaleza socioconstructivista, por lo que promueven el aprendizaje de manera colaborativa y a partir de la comunicación. Pueden ser herramientas en ambientes sincrónicos o asincrónicos. Algunos ejemplos destacan en el Chat de grupo, correos, grupos de discusión, etc.
- Herramientas de organización semántica: Puede usarse como una herramienta para analizar y organizar un objeto de estudio, permitiendo diseñar estructuras, clasificar información, así como filtrar la información para transformarla en conocimiento. Se

hace uso de bases de datos, esquemas, tablas, mapas mentales, entre otros para su aplicación.

Como es evidente, la incorporación y el avance tecnológico, ha generado una transformación en los diferentes entornos sociales en los que nos vemos participes (educativo, laboral, social, entre otros). Esto mismo, ha sido replicado en otro tipo de medios y/o dispositivos para lograr un desarrollo cognitivo considerable en gran parte de la población, surgiendo así tecnologías emergentes (Ramírez, 2014; citado en Massa, 2017), es decir, nuevas tecnologías e innovaciones basadas en la ciencia con la capacidad de crear una industria nueva o de transformar la ya existente, comprendiendo medios como las telecomunicaciones, dispositivos móviles, realidad aumentada, los videojuegos, el m-learning, entre otros.

Gracias a esto, en las últimas décadas, uno de los medios a destacar, además de ser el más difundido, ha sido el uso de los videojuegos más allá del entretenimiento y el ocio, es decir, como una herramienta cuyo propósito se basa en enseñar, aprender y desarrollar capacidades. Dichos avances en la tecnología, han convertido a los videojuegos como un medio cada vez más rico y complejo (González, 2018), cuyos beneficios no han parado de dimensionarse en una serie de entornos sociales. Asimismo, se ha reconocido que, tal como indica Zabaleta (2012), en muchos hogares, la televisión y los videojuegos son parte fundamental en la vida de los niños, adolescentes y jóvenes, pero hay algo que aún debemos preguntarnos: ¿Qué sucede cuando un medio de entretenimiento como los videojuegos es utilizado desde sus características del desarrollo y el aprendizaje?

4.2 Los videojuegos como una alternativa en el aprendizaje

Gracias a los avances tecnológicos, los videojuegos han ido implantándose de modo significativo, como señalan Sánchez y Esnaola (2014), en todas las áreas y ámbitos de la sociedad, así como en todas las edades. Asimismo, hoy en día, se pretende que el videojuego sirva para probar múltiples soluciones, explorar, descubrir información, al igual que nuevos conocimientos, sin el temor a equivocarse, pues en él, a pesar de que se toman decisiones, no hay consecuencias en la realidad. De esta manera, los videojuegos han sido señalados, mencionan Sánchez y Esnaola (2014), como una excelente herramienta para la enseñanza, la motivación y los procesos de aprendizaje, obteniendo un papel fundamental como facilitador en la formación.

Se ha comprobado, destacan Sánchez y Esnaola (2014), que los videojuegos favorecen el desarrollo de estrategias de pensamiento superior, la resolución de problemas, el establecimiento de relaciones causales, la toma de decisiones, así como en el análisis de valores y contravalores que subyacen en el mismo juego. Ya no es solo jugar contra máquinas, como podría verse en sus inicios, sino a través de ellas, permitiendo así el desarrollo de habilidades sociales (Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004), el rendimiento escolar, habilidades cognitivas y una evidente motivación en el aprendizaje (Rosas et al., 2003).

Con base en todo esto, los videojuegos han sido considerados como un medio para lograr grandes ventajas, como lo han sido posibilitar nuevos medios de interacción con el entorno y facilitar la introducción de tecnologías de la información y la comunicación (Hayes, 2007). Igualmente, Hayes (2007), ha reconocido las diferentes áreas de aprendizaje

en que los videojuegos han podido contribuir en su desarrollo, las cuales se detallan a continuación:

- **Desarrollo personal y social:** Entre sus características, destaca el interés y la motivación, así como en el mantenimiento de la atención y la concentración en las diferentes tareas y/o actividades que se pretendan ejecutar en la vida cotidiana.
- **Conocimiento y comprensión del mundo:** Incentiva el conocer cómo pasan algunas cosas en una sociedad, país o conflicto específico.
- **Lenguaje y alfabetización:** Animan a los jugadores a que externen lo que sucede en el juego mediante el uso del discurso para organizar, secuenciar y clarificar el pensamiento, ideas, sentimientos y eventos que subyacen tanto en él como en la realidad misma.
- **Desarrollo creativo:** Promueven la construcción de respuestas muy variadas, así como el uso de la imaginación a partir del diseño gráfico, la música y las narrativas en la historia del videojuego.
- **Desarrollo físico:** Correspondiente al control de la motricidad a partir del uso de mandos y la selección de objetos dentro de la pantalla.

Sin duda, los videojuegos ya han pasado de contemplarse simplemente como un elemento de distracción para convertirse en valiosas herramientas, demostrando, como señalan Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica y Bocanegra (2017), su papel protagónico en procesos relacionados con el aprendizaje, así como en otras áreas o ámbitos existentes. Su potencial, ha albergado infinidad de situaciones de aprendizaje y otras que se han ajustado a un nivel óptimo de desafío (Jackson, 2009; citado en Escobar y Buteler, 2018), llevando,

incluso, a la idea de que los videojuegos pueden ser transformados en un andamiaje real para el desarrollo.

Asimismo, el uso de los videojuegos no sólo permitiría que los sujetos puedan interiorizar esquemas y extrapolar acciones al mundo real, sino que Cheng y otros (2015; citado en Escobar y Buteler, 2018), también sostienen que los videojuegos son la metáfora perfecta de la mente humana debido a que la manera en la que nuestra mente trabaja es parecida a una simulación, por lo tanto, se ha contemplado que los videojuegos pueden ser una buena manera de alentar nuestro pensamiento, aprendizaje e incluso, volvernos más inteligentes.

Sabemos que el uso de los videojuegos representa un proceso de innovación en todos los campos y ámbitos de la sociedad actual, siendo testigos de las diversas herramientas digitales que han surgido para explotar las ventajas de este medio de acuerdo a las demandas y necesidades de la población. Es por este motivo, que es necesario abordar las diferentes aplicaciones que se han otorgado a los videojuegos en las diferentes áreas sociales que se han contemplado a nivel mundial.

4.3 Aplicación de los videojuegos en diferentes campos

A partir de la década del 2000, se han llegado a presenciar numerosos beneficios respecto a la aplicación de los videojuegos, ya no solo a nivel personal, sino en campos que abarcan desde la medicina, la psicología, la fisioterapia y rehabilitación, así como en el desarrollo de habilidades cognitivas y de socialización. Con ello, las primeras investigaciones, destaca Moscardi (2018), con datos empíricos sólidos, han ido

demostrando los efectos positivos relacionados con la participación de los videojuegos en diferentes ámbitos.

De la misma manera, investigadores como Fleming et al. (2017) y Griffiths (2002; citado en Moscardi, 2018), han estudiado el uso de los videojuegos en distintas aplicaciones, abarcando, en primera instancia, su uso en materia terapéutica en cuanto a los beneficios clínicos de utilizar juegos electrónicos, seguido del área educacional y la incidencia en competencias cognitivas. Asimismo, ha habido experimentos en áreas como la rehabilitación de funciones y estimulación cognitiva, el abordaje de lesiones cerebrales, dificultades en el aprendizaje, su uso como parte del acompañamiento en ámbitos hospitalarios, entre otras aplicaciones (Moscardi, 2018).

Hoy en día, sigue estudiándose la manera en que la exposición a juegos electrónicos, además de la posibilidad de generar efectos positivos a largo plazo, han podido favorecer habilidades en ambientes que subyacen fuera del juego (Moscardi, 2018). De ello, Spence y Feng (2010; citado en Moscardi, 2018), han sugerido la implicación que tienen los videojuegos en cuanto a las funciones sensoriales, perceptivas y cognitivas, como una manera de demostrar su efectividad en los diferentes campos en los que han sido aplicados y, siguiendo esta línea, tal como indica Sánchez y Esnaola (2014), usar los videojuegos como una herramienta más allá del entretenimiento y el ocio, se ha convertido en una realidad que, sin duda, no ha sido desaprovechada por profesionales en sus diferentes campos de actuación.

Aunado a esto, el uso de los videojuegos en otros campos ha implicado con ello la libertad de actuación, la necesidad de fijar metas y propósitos y encaminarse a conseguirlos, contribuyendo a que la persona se responsabilice ya no solo de perseguir una

historia digital, sino en búsqueda de su mejoramiento y desarrollo personal en áreas como la educativa, lo social, lo laboral, respecto a su salud e incluso, como estrategias para la rehabilitación. De hecho, cualquier videojuego (independientemente de su diseño), ya contiene características favorables desde un punto de vista constructivista (Annetta y otros, 2009; citado en Escobar y Buteler, 2018), no obstante, ahora resultaría conveniente explicar de qué manera es que han sido posibles sus aplicaciones y los logros y/o resultados que han sido alcanzados gracias a su incorporación en otros campos.

4.3.1 Área educativa

Desde los inicios del siglo XXI, ha sido desarrollado un cuerpo teórico sobre el uso de los videojuegos como parte del material curricular, resaltando la posibilidad de que ellos puedan convertirse en un material de esta índole si se utilizan con una finalidad pedagógica dentro de los contextos escolares (Gómez, Molina y Devís, 2018), demostrándose como herramientas eficaces a la hora de aprender. De esta manera, tal y como sostienen Del Moral y Fernández (2012; citado en Gómez, Molina y Devís, 2018), su uso pedagógico se centraría desde la propia herramienta, así como en las habilidades que son posibles de desarrollar con su uso.

En la actualidad, algunas universidades han modificado sus estrategias y procesos relacionados con el acceso y la generación del conocimiento (Zabala, 2017; citado en Salas 2017). Igualmente, otros centros educativos se han visto inmersos en replantear nuevas metodologías, estrategias de enseñanza y políticas educativas, con el fin de facilitar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes para que puedan encarar los nuevos retos a los que se verán involucrados en su futuro (Roncancio et al., 2017). Para ello, una de esas estrategias que ha surgido fue la implementación de los videojuegos como formador del

aprendizaje y medio para la enseñanza, reconociéndolos como herramientas que posibilitarían la circulación de diferentes contenidos en el ambiente formativo. Asimismo, Roncancio et al. (2017), han agregado que, al usar los videojuegos, no solo será posible traer de vuelta al aula aspectos clave en el desarrollo de los estudiantes como una forma de diversión y motivación, sino que, además, ayudarían al fortalecimiento de habilidades tanto mentales como motoras, tomando como principio fundamental el “aprender haciendo”.

De esta manera, la utilización de los videojuegos como material curricular se ha visto sustentada, principalmente, sobre la idea de que son realizadas actividades placenteras con un gran componente lúdico que “engancha” a los alumnos (Del Moral, 2004; citado en Gómez, Molina y Devís, 2018), donde ya no solo nos estaríamos limitando al uso comercial del videojuego, sino al aprovechamiento del propio proceso de los videojuegos mediante otro conocido como gamificación, es decir, la aplicación del juego dentro de las dinámicas de clase y en actividades que no tienen una intención originalmente lúdica. Todo esto, tal como mencionan Roncancio et al. (2017), surgió al observar la cantidad de tiempo que los jóvenes pasan interactuando con sus ordenadores, consolas y dispositivos móviles, llegando a la conclusión de que era posible aprovechar esos recursos y utilizarlos con una herramienta que permitiera a los estudiantes a mejorar su aprendizaje.

Gracias a esta nueva incorporación, y mediante el uso de las TIC, la utilización de los videojuegos en el contexto educativo ha representado una alternativa tecnológica para la construcción de espacios propicios para el desarrollo de diferentes competencias (Salas, 2017). Aunado a esto, docentes han podido crear clases más amenas, permitiendo explicar con facilidad temáticas complejas y asegurando la comprensión de sus estudiantes (Egenfeldt, 2011; citado en Roncancio et al., 2017). Incluso, algunos investigadores como

Ball (s.f; citado en Roncancio et al., 2017), analizaron el papel ejercido por el uso de los videojuegos, enfatizando un beneficio significativo en cuanto a destrezas intelectuales como la apropiación de conceptos numéricos, la interpretación y el estímulo de la lectura.

Asimismo, otro aspecto a considerar puede ser la pregunta sobre: ¿Qué tipo de videojuegos es posible aplicar para que se consiga el aprendizaje? Para esto, Rubio (2012, citado en Roncancio et al., 2017), no solo se ha encargado de realizar una clasificación respecto a los tipos de videojuegos en la educación, sino que, además, ha explicado como cierto tipo de videojuegos tienen impactos positivos en el desarrollo y el aprendizaje de los jóvenes al aplicarlos en el aula de clases. A continuación, se describen algunos de ellos:

- Videojuegos de acción (Arcades): Al incorporar videojuegos de acción en las aulas la atención mejora, lo que permite a los alumnos a dar respuestas más rápidas a objetivos. Se destaca que su aprendizaje es conseguido a partir de las acciones rápidas que aumentan la resolución de problemas en las actividades de clase.
- Videojuegos de aventura: Ayudan al estudiante a desarrollar el pensamiento lógico y acrecentando la necesidad de tomar decisiones de una manera más constante. Asimismo, su contenido puede ser utilizado por los docentes como material para ayudar a mejorar el desarrollo cognitivo.
- Videojuegos deportivos: Motivan al estudiante a tener una vida más activa. Han sido diseñados incluso videojuegos interactivos que le permiten al estudiante practicar deporte físico a través de los videojuegos, creando experiencias más realistas de un deporte e incentivando el movimiento corporal (Gómez et al., 2018).
- Videojuegos de simulación: En este tipo de videojuegos aplicados en el aula, los alumnos construyen su propio conocimiento en vez de recibirlo ya elaborado y el

aprendizaje es obtenido a partir de situaciones simuladas en las que hay que analizar estrategias de solución, siendo el propio estudiante quien decide y dirige.

- Videojuegos serios: Este tipo de videojuegos no tienen, en cierta medida, entretenimiento, disfrute o diversión como objetivo principal. Se basan en la idea de conectar un propósito serio a los conocimientos y tecnologías, es decir, su papel es desarrollar nuevo conocimiento o reforzar el ya aprendido. Su diseño se halla atravesado por principios pedagógicos que favorecen el aprendizaje a través de la experiencia de jugar (Greitzer y otros, 2007; citado en Escobar y Buteler, 2018).

Como hemos visto, todo este proceso del Edutainment (juego de palabras entre Educación y Entertainment/Entretenimiento), ha estado partiendo desde entonces con el supuesto de que, si la educación y el entretenimiento se combinan, los estudiantes pueden llegar a aprender algo sin siquiera “darse cuenta de que lo están haciendo” (Jarvin, 2015; citado en Escobar y Buteler, 2018), existiendo claramente una correspondencia y alineación entre los videojuegos y los objetivos de aprendizaje, además de un aumento en los procesos cognitivos tanto en el juego como en las tareas que se están aprendiendo a desarrollar.

Sin duda, el uso de los videojuegos ha venido siendo aceptado en las aulas de clase, principalmente, por los efectos positivos que tienen en cuanto al mejoramiento perceptivo, cognitivo, conductual, afectivo y motivacional, redundando en una mejora clara respecto a la circulación del conocimiento y la comprensión del contenido curricular de las instituciones (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainery y Boyle, 2012; citado en Roncancio et al., 2017). Incluso, estudiantes han corroborado sentirse atraídos por este medio de enseñanza en comparación con la metodología tradicional, debido a que despierta el interés de la clase, haciéndola más interesante y participativa, permitiendo comprender con

facilidad los temas, y logrando un impacto positivo en su aprendizaje (Eseryel, Law, Ge y Miller, 2014; citado en Roncancio et al., 2017). A este estado de ánimo, Csikszentmihalyi (1990; citado en Stella, 2017) lo ha denominado *estado flow*, el cual se caracteriza por la concentración enfocada y el elevado disfrute durante las actividades intrínsecamente interesantes al momento de aprender.

Los videojuegos, nos han introducido en un mundo interactivo. Se han convertido en un posible disparador de la aproximación de un tema, para fomentar el interés de un grupo, un problema o como parte de uno de los objetivos planteados dentro del aula (Massa, 2017), convirtiéndose ahora en herramientas didácticas que dan paso a la exploración y la investigación por parte de los estudiantes. Ellos pueden convertirse en esa oportunidad de aprendizaje para el estudiante si el docente apuesta por utilizarlos y, tal como indica Sadler y otros (2013; citado en Escobar y Buteler, 2018), existe un consenso generalizado sobre el hecho de que todos los videojuegos tienen el potencial de colaborar positivamente en el aprendizaje, sin embargo, no está de más agregar que ese no ha sido el único uso y aplicación que se les ha dado a los videojuegos con el paso de los años.

4.3.2 Campo social

Autores como Kiili (2005; citado en Escobar y Buteler, 2018), han resaltado que, mientras las personas se introducen y perfeccionan cada vez más en un videojuego, además del aprendizaje espontáneamente alcanzado y el conocimiento y las habilidades incrementadas, también ha existido un mayor desarrollo en cuanto a la interacción con los demás. Claro que, otros también han externado su postura respecto a que, al usar videojuegos, los jóvenes cada vez más se introducen en un mundo más imaginativo,

perdiendo su capacidad de interacción social (Zabaleta, 2012), no obstante, ello puede ser, desde cierto punto de vista, rotundamente incorrecto.

Se ha dicho, que los videojuegos “tienen la capacidad de albergar todos los instrumentos de mediación (semiótica, interpersonal, experiencias previas) necesarias para generar situaciones de aprendizaje” (Escobar y Buteler, 2018, p. 37) y que, por tanto, deberían suponer una buena vía para generar conocimiento. No obstante, también existen otras ventajas que son contempladas desde lo social con respecto a que una persona haga uso de un videojuego desde su hogar ya que, tal como indica Infante y otros (2010; citado en Escobar y Buteler, 2018), la interacción entre pares surgida, en este caso, a partir de los videojuegos, ha resultado fundamental para construir y modelar el conocimiento hacia las diferentes áreas en que se involucre la persona. De hecho, aprender en el aula de clases mediante la aplicación de videojuegos como herramienta curricular, es un claro ejemplo de ello, pues ha sido evidente como las experiencias con su uso han generado como resultado diversión y un aprendizaje significativo en el cual son los propios estudiantes quienes se encargan de guiarse y ayudarse para determinadas tareas dentro del videojuego y, una vez terminado, también fuera de él.

Recordemos que, hoy en día, los videojuegos, aparte de tener su propia historia con objetivos específicos, también ahora nos ha permitido jugar en tiempo real con otras personas mediante el juego online y multijugador, convirtiéndose, como señala Martínez (2018), en un medio social alternativo donde los jugadores hacen uso de él ya no solo por cuestiones de ocio, sino como medio de socialización. Es así que, gracias a esta dinámica, varios de ellos mantienen relaciones interpersonales, siendo evidente en los reportes anuales de la Entertainment Software Association del 2015 y 2017 (citado en Martínez,

2018) como un porcentaje mayor al 53% de jugadores suelen jugar con alguien más. Incluso, en dichos informes, fue contabilizado un promedio del 53.5% de jugadores que habían señalado que jugar videojuegos les ha ayudado a estar en mayor contacto con sus amistades. Asimismo, un promedio del 43.5% de estos, manifestaron que hacer uso de ellos también les había permitido pasar más tiempo con su familia, destacándose así, la implicación de los videojuegos en cuanto a la promoción de las interacciones sociales.

Si bien, algunas personas prefieren la interacción de manera directa con las personas con las que platican, existe un alto porcentaje que también ha destacado la importancia de los videojuegos para mantener contacto con personas que, de manera presencial, les resulta difícil de frecuentar por diferentes motivos. Asimismo, he de señalar que también existen algunas personas a quienes les resulta difícil establecer comunicación con los demás, siendo este tipo de comunidades virtuales una de las herramientas que les ha ayudado a establecer, fomentar y hasta mejorar, su comunicación con las demás personas en la sociedad. Ello tiene mucho mayor claridad al mencionar Frostling- Henningsson (2009; citado en Martínez, 2018), que la mayor parte de la comunicación que se establece en los ambientes de videojuegos online es generada usualmente por individuos quienes normalmente no socializarían con alguien más en el mundo real, siendo estos canales de comunicación elegida por ellos la que marcaría la facilidad con que son formadas las relaciones interpersonales.

La socialización mediada por los canales de los videojuegos ha creado una comunicación que no solo ha trascendido los espacios físicos, sino que, a la vez, les permite a los jugadores a intercambiar experiencias, compartir conocimientos y, claramente, a disfrutar de un momento agradable y de descanso con sus iguales. Igualmente, hay otros

ámbitos en los que los videojuegos han tenido gran incidencia respecto a la promoción y el mantenimiento del bienestar personal: el campo de la salud.

4.3.3 De la salud

Gracias a su fácil acceso, los videojuegos hoy pueden llegar a conseguir numerosos beneficios, siendo su evolución tecnológica la que ha permitido desarrollar juegos interactivos, con historias más complejas, con participación más activa del jugador y con una serie de aplicaciones sociales más allá del ocio (González, 2018). Con esto, han sido varios los autores que han procurado dar respuesta a la pregunta sobre ¿Cuáles son los beneficios que pueden aportar los videojuegos a las personas de cualquier edad en el ámbito de la salud?

Basados en ello, Riet, Crutzen y Shirong (2014; citados en González, 2018), realizaron un metaanálisis sobre revisiones bibliográficas, buscando la efectividad que los exergames (videojuegos cuya finalidad se basa en estimular la movilidad del cuerpo mediante el uso de ambientes interactivos) tienen en los niños, adolescentes y personas mayores, destacando que su uso ha sido más significativo, y con efectos positivos, en las personas de mayor edad, mostrando una eficacia para la promoción de la salud. En adición a ello, Hall, Chavarria, Maneeratana, Chaney y Bernhardt (2012; citado en González, 2018), también afirmaron como algunos de los beneficios para las personas mayores mediante el uso de los videojuegos es encontrado en la salud mental, así como en el ámbito físico y social.

Otros autores, han mostrado que los videojuegos, efectivamente, son posibles de utilizar en varios campos de la salud, siendo los más representativos aquellos utilizados

como herramientas para manejar el dolor, así como algunos usados como herramienta diagnóstica y/o educacional, a la vez de su importancia en otro tipo de ámbitos como la rehabilitación o en la prevención de la pérdida cognitiva (Rahmani y Boren, 2014; citado en González, 2018). Igualmente, siguiendo la línea de sus aplicaciones dentro de la salud, los videojuegos han mostrado resultados positivos con relación a la obesidad en alrededor de un 40%, destacándose como una herramienta útil para la atención a la salud pública de quienes tienen este tipo de excesos. A esto, la prevención de la obesidad infantil basada en los exergames ha sido considerada como uno de los programas por excelencia en atención a esta condición en niños, obteniendo como resultados mejorías en aspectos biométricos, en el conocimiento de los niños respecto a hábitos saludables y, de manera general, una motivación para aprender y realizar ejercicio físico de manera más recurrente o, incluso, a adoptarlo como parte de su estilo de vida (González, Gómez, Navarro, Cairós, Quirce y Toledo, 2018; citado en González, 2018).

Como se puede observar, la efectividad de los videojuegos, en la mayoría de los casos, ha sido evidente con la ayuda de los exergames para la promoción de la actividad física, no obstante, tal como indica González (2018), otro tipo de videojuegos más sedentarios también han demostrado ser una herramienta educacional significativa para los niños y adolescentes en el manejo del asma, diabetes y con respecto a hábitos alimenticios. Incluso, la aplicación de los videojuegos con pacientes oncológicos, especialmente en niños, ha demostrado también ser una estrategia de intervención muy eficaz para motivarlos y darles ánimo y esperanza (Govender, Bowen, German y Bulaj, 2015; citado en González, 2018). A esto último, debemos reconocer como el hecho de jugar videojuegos y obtener

recompensas genera cierto tipo de satisfacción personal, reconociéndose como un apoyo muy importante en la salud mental de los pacientes.

Evidentemente, y tal como lo exponen las diferentes investigaciones, ha sido posible obtener beneficios a través de los videojuegos en el área de la salud, destacando a los videojuegos activos o exergames como una herramienta prometedora para promocionar el ejercicio y la salud física de los pacientes, así como las implicaciones que tienen juegos de otras categorías como herramientas para liberar estrés, regular emociones, así como una herramienta motivacional y de control del dolor para los pacientes y sus diferentes enfermedades.

No cabe duda que los videojuegos son una herramienta potenciadora de la salud. Asimismo, y ligado a este campo, también han demostrado una gran efectividad en cuanto al entrenamiento y la rehabilitación, mostrando resultados sorprendentes de mejora y adherencia a las sesiones y tratamientos.

4.3.4 Entrenamiento y Rehabilitación

El uso de programas de entrenamiento y rehabilitación asistidos por computadora ha facilitado el abordaje del funcionamiento cognitivo de pacientes con una notoria precisión y consistencia. Hoy en día, tal como indica Leyva y Mayol (2019), este tipo de asistencia se ha basado en el uso de juegos serios de tecnologías web, realidad virtual y realidad aumentada, resaltando notorias implicaciones a partir de la interacción de estos dispositivos en varios tipos de pacientes.

Ya en un principio, existían programas computarizados denominados CACR para el tratamiento de déficits cognitivos, logrando nuevas posibilidades de ejercicios terapéuticos,

así como cumplir con la función de proveer una retroalimentación más directa e instantánea (Leyva y Mayol, 2019). No obstante, a pesar de su existencia, muchos otros autores también han optado por el empleo de otras variantes de juegos comerciales y juegos serios aplicados a las diferentes demandas de los pacientes, especialmente aquellos que engloban cuestiones relacionadas con la neurorehabilitación. Un ejemplo de ellos, han sido algunas aplicaciones de escritorio como RehaCom y Gradior, los cuales han sido utilizados por diversos centros de salud del mundo y obteniendo resultados completamente satisfactorios, facilitando la rehabilitación de funciones cognitivas como la atención, la percepción, la memoria, el cálculo y el lenguaje, a través de diversos ejercicios digitalizados (Leyva y Mayol, 2019).

Otro juego que también cumple dichas características ha sido el Cogmed, siendo un programa idealizado para el entrenamiento de la memoria de trabajo compuesto por tres categorías que se centran en una parte de la población a partir de su edad, es decir, niveles preescolares, niños y adolescentes y, por último, adultos. Cada uno de estas categorías, consiste en juegos con una variedad de tareas donde, tal como indica Leyva y Mayol (2019), cada nivel de dificultad se vería ajustado automáticamente de acuerdo al desempeño que el jugador tenga. Asimismo, la aplicación de estos juegos suele encontrarse apoyada por un coach (entrenador) responsable de proporcionar la motivación, asistencia y retroalimentación necesaria para lograr la totalidad de los objetivos del programa. De hecho, la aplicación de este tipo de videojuegos en personas con lesiones cerebrales “ha permitido lograr una mejoría significativa en la atención, las funciones ejecutivas, la memoria de trabajo y la fatiga” (Leyva y Mayol, 2019, p. 142), así como demostrar una

notoria efectividad en tratamientos del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y jóvenes.

De igual manera, algunos de los videojuegos aplicados para el entrenamiento y rehabilitación han podido encontrarse en aplicaciones de teléfonos inteligentes o vía internet a través de un navegador web (Leyva y Mayol, 2019). Tal es el caso de Lumosity, un programa compuesto por mini juegos destinados al entrenamiento cerebral, la memoria, la atención, la velocidad, la flexibilidad y la resolución de problemas. Además, estos juegos también han formado parte de programas de rehabilitación cognitiva de funciones ejecutivas de niños con daño cerebral relacionados con el cáncer, mostrando un incremento significativo en la activación de la corteza prefrontal. NueronUP y Guttman NeuroPersonalTrainer, destaca Leyva y Mayol (2019), también han sido plataformas que presentan una gama alta de ejercicios y juegos serios enfocados a la mejora de las funciones cognitivas de infantes y adultos.

Ahora, sabemos que existen situaciones necesarias para la rehabilitación de un paciente y que no siempre es posible su representación en un centro de salud por las diferentes limitaciones que puedan presentarse. No obstante, ante estas situaciones, la Realidad Virtual ha permitido la simulación de éstas y otras situaciones para complementar las actividades terapéuticas de los pacientes (Leyva y Mayol, 2019). Un ejemplo de sus aplicaciones ha sido el juego serio Kitchen and Cooking, desarrollado para el entrenamiento cognitivo de personas que padecen Alzheimer. En él, los pacientes tendrían como tarea preparar comidas basadas en recetas buscando y seleccionando los ingredientes situados en la mesa, la nevera y la alacena virtual, ayudando a realizar retos cognitivos de manera entretenida y placentera. Otra de las herramientas muy empleadas para la

rehabilitación también ha sido la cámara de sensor de profundidad Kinect, permitiendo el control y la interacción con elementos virtuales sin tener contacto físico a través de una interfaz natural, demostrando ya no solo sus aplicaciones con respecto a pacientes que padecen de algún tipo de deterioro cognitivo, sino también en la rehabilitación de las funciones motoras para un mejoramiento más rápido y comprometido, usando el entretenimiento como herramienta fundamental del tratamiento (Leyva y Mayol, 2019).

Incluso, aún con estos nuevos modelos de entrenamiento y rehabilitación, los avances tecnológicos no se han detenido para brindar una mejor calidad en cuanto a los tratamientos que son posibles de ofrecer. Es por ello, que hoy también podemos hablar de los juegos serios de Realidad Aumentada, los cuales, tal como indica Leyva y Mayol (2019), han sido el medio en el cual la información virtual es combinada con el mundo real, obteniendo mediante un dispositivo de captura una escena enriquecida de elementos tridimensionales. Asimismo, este tipo de juegos permiten métodos de interacción basados en la interfaz tangible del usuario donde es posible manipular de manera directa e inmediata la información virtual por medio de objetos físicos convencionales, ayudando, entre otras funciones, a la rehabilitación cognitiva y motora de sus pacientes, así como en el ejercicio auditivo, visual y sensitivo. De esta manera, además de los anteriores métodos de entrenamiento, es como ha sido posible incentivar la motivación, favorecer la coordinación motora, la estimulación cerebral, entre otras.

Obviamente, resultaría difícil afirmar que todo este tipo de variedad contemplada en los juegos para entrenar y rehabilitar es adecuado para cualquier tipo de paciente, pues reconocemos que cada uno de ellos tiene una forma particular de adherirse a sus tratamientos, así como las características personales que cada uno de ellos posee como sus

gustos, su edad y sus habilidades. No obstante, lo que si podemos decir es que, tanto los juegos serios como los comerciales, han demostrado en un gran número de estudios y aplicaciones su aprobación por personas y centros de salud distintos, pasando a ser considerados como una herramienta muy efectiva en cuanto al entrenamiento y rehabilitación de los pacientes.

Finalmente, debe destacarse que la aplicación de los videojuegos para el entrenamiento y rehabilitación ha favorecido la motivación de los pacientes, minimizando el tiempo total de los tratamientos. Esto resulta importante ya que, tal como menciona Jaume, Varona, Moyá y Perales (2013), en procesos de rehabilitación, es habitual observar desmotivación en los pacientes debido a que sus ejercicios consisten solamente en repetir una y otra vez el mismo conjunto de acciones, volviéndose tediosas, aburridas y llevándolos al abandono del programa. De esta manera, mediante el uso de los juegos serios y derivados, las actividades cognitivas y motoras requeridas motivarían la atención de los pacientes, haciéndoles olvidar su participación en cada una de sus terapias e incrementando de manera progresiva una mejoría más significativa.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo, hemos observado diferentes posturas respecto a la relación que tienen los videojuegos en el desarrollo de problemas psicológicos violentos y antisociales, así como la presentación de los diferentes factores mediadores y facilitadores que predisponen al desarrollo de tales comportamientos. De esta manera, es como ha sido posible evidenciar que, al realizar una investigación sobre las causas de la violencia, independientemente de sus formas de expresión que son presentadas en la sociedad, es fundamental tomar en consideración a un sinnúmero de variables que destacan desde lo interno como lo externo. En ellas, han de contemplarse aspectos como el país, las características socioculturales de la población, el grado de escolaridad, el nivel socioeconómico, la personalidad, los estilos de vida, las relaciones interpersonales establecidas, así como otros reguladores que son contemplados desde lo biológico, neuropsicológico y la genética (edad, género, funciones cerebrales, lesiones, heredabilidad, entre otras).

Bajo esta dirección, hemos apostado a un cambio en la forma en la que se conciben los videojuegos ante la presencia de violencia en nuestra sociedad ya que, como pudo apreciarse, es frecuente que su relación sea establecida con este fenómeno de forma inmediata y sin las bases que fundamenten que, efectivamente, son los factores de riesgo a considerar al momento de valorar un caso o acto de violencia. Personalmente, destaco la postura de que no debemos clasificar a un solo factor como el determinante del desarrollo de determinadas conductas y comportamientos, sino que, en su manifestación, deben contemplarse aspectos de la persona misma para que ello haya sido presentado, así como la influencia externa que ha llevado a que una persona cometa tales actos violentos.

En defensa de ello, también fue posible evidenciar la otra cara de la moneda de la que pocos autores y personas hablan respecto a los videojuegos, es decir, su papel como una herramienta para la atención a las demandas sociales presentadas en los diferentes ámbitos en los que se requiera una nueva estrategia con fines específicos. De esta manera, los videojuegos hoy en día ya no son contemplados por muchos profesionales como meros dispositivos de ocio y entretenimiento, sino que, en la búsqueda de nuevas herramientas efectivas, han logrado explotar su potencial como recurso educativo, incrementando un crecimiento en el aprendizaje de manera destacada, así como tener una pronunciada participación en el área de la salud, el entrenamiento y la rehabilitación, a partir de tratamientos que contemplan el desarrollo de las funciones ejecutivas, destreza motora, memoria, desarrollo cognitivo, mejora en los sistemas audiovisuales, entre otras. De igual modo, ha sido posible observar el papel fundamental que tienen los videojuegos desde el ámbito social, promoviendo el establecimiento de lazos afectivos entre iguales, incentivando la motivación, incremento de autoestima, así como el intercambio de ideas, estrategias y, claro, de conocimiento.

Si bien, es cierto que por mucho tiempo la cultura y los medios de comunicación se han encargado de etiquetar la virtud y la malignidad de las cosas, predicando y enseñando únicamente lo negativo como ha sucedido con los videojuegos, hoy podemos dejar en claro que si hablamos de violencia, al igual que sucede con otros fenómenos y/o problemas sociales, ningún factor por si solo puede explicar el por qué las personas adoptan o desarrollan determinadas actitudes hacia los demás, sino que, por el contrario, su manifestación es, sin duda, resultado de una múltiple y compleja combinación de variables.

Hablar de violencia, no es un hecho aislado, alejado de sus diferentes enfoques que explican su manifestación (lo externo y lo interno). Se trata de un fenómeno que, si se quiere estudiar de manera adecuada, es necesario investigarlo atendiendo a la multitud de factores que se derivan de su presentación, teniendo cada uno de ellos, en mayor o menor medida, un papel más relevante en cuanto a su valoración e importancia. Asimismo, no debemos pasar por alto que los videojuegos nos han introducido en un mundo interactivo que va más allá de fines básicos a los que nos habíamos inclinado desde su creación. Hoy, el estudio de los videojuegos como una variable a considerar ya no será posible abordarla de la manera en la que la ciencia se venía desarrollando en su momento, es decir, fragmentadamente. Se requiere adoptar una postura amplia que contemple más de una perspectiva, es decir, a través de la combinación de lo sociocultural, lo cognitivo, lo biológico y lo psicológico.

Finalmente, he de destacar que la elaboración de este trabajo no hubiera sido posible sin las bases y fundamentos adquiridos a lo largo de mi formación académica en la carrera de Psicología. Su enseñanza en cuanto a redacción, búsqueda de información, así como en cuestionarse sobre lo que diferentes autores pueden aportar respecto a un mismo tema, me sirvió de mucho en el transcurso de este proyecto. Claro que, también, he de admitir de algunas limitaciones del plan de estudios como lo pudieran ser la exploración y el debate de fenómenos psicosociales en la actualidad y como estos han desarrollado cierto impacto en el mundo como lo conocemos hoy. Asimismo, se requiere de un abordaje detenido tanto a autores representativos como a las diferentes propuestas teóricas que cada uno de ellos brinda, de modo que no se observe un reconocimiento tan marcado en alguna de las perspectivas que se comparten en nuestra formación profesional.

Aunado a todo esto, este trabajo no se trató de un tema orientado a partir de una mención, un comentario, un pensamiento, etc., sino a partir de la experiencia personal y lo que he observado en la sociedad actual, pero, sin duda, es evidente que lo aprendido en la FES Iztacala fue lo que me abrió las puertas y la facilidad de poder cumplir con este escrito que, espero, sea de mucha ayuda e interés para futuros profesionales, académicos y para la población en general.

Referencias

- Aguilar, M. (2012). La influencia del contexto familiar en el desarrollo de conductas violentas durante la adolescencia: factores de riesgo y de protección. *Revista Criminalidad*, 54(2), 27-46.
- Aparicio, O. (2018). Las TIC como herramientas cognitivas. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 11(1), 67-80.
- Aroca, C., Bellver, M. y Alba, J. (2012). La teoría del aprendizaje social como modelo explicativo de la violencia filio-parental. *Revista Complutense de Educación*, 23(2), 487-511.
- Atalaya, E. (2022). *Factores psicosociales asociados a la violencia en el noviazgo en adolescentes. Una revisión sistemática* [Tesis de pregrado]. Universidad César Vallejo, Perú.
- Ayala, M. (2015). Violencia escolar: un problema complejo. *Ra Ximhai*, 11(4), 493-509.
- Bolaños, F., Guzmán, J. y Barrera, D. (2019). Factores neuropsicológicos de la violencia. Revisión teórica. *DIVULGARE*, 6(12), 7-12. Recuperado de: <https://doi.org/10.29057/esa.v6i12>
- Buendía, J. (2015). Videojuegos: Violencia y Educación. *Política Social. Historia, Investigación y Desarrollo*, 1(27).
- Cañas, E. (2017). Acoso escolar: características, factores de riesgo y consecuencias. *Revista Doctorado UMH*, 3(1), 1-11.

- Castro, M. y Morales M. (2013). Perspectiva de las personas menores de edad acerca de la violencia en los medios de comunicación: videojuegos, televisión y música. *Revista Electrónica Educare*, 17(3), 229-258. Recuperado de: <http://www.una.ac.cr/educare>
- Corzo, R. (2018). Casos de violencia física intrafamiliar. *Aportes a la investigación: Temas Sociales*, (42), 97-115.
- Criollo, M., Moreno, R., Ramón, B. y Cango, A. (2019). Factores familiares, comunitarios y escolares que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 5(1), 622-646. DOI: 10.23857/pc.v5i01.1241
- Delgado, G. (2012). Violencia en la escuela: actores involucrados. *Revista de Investigación*, 36(75), 53- 65.
- Dondi, C. Edvinsson, B. y Moretti, M. (2004). *Why choose a game for improving learning and teaching processes?* En: Pivec, M., Koubek, A. y Dondi, C. (ed.). *Guidelines for game-based learning*. Pabst Science Publ, Lengerich, 20.76.
- Escobar, M. y Buteler, L. (2018). Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos. *Revista de Enseñanza de la Física*, 30(1), 25-48.
- Fabián, E., Vilcas, L. y Alberto, Y. (2019). Factores de riesgo de violencia a la mujer de parte del cónyuge. *Revista Científica de Ciencias Sociales*, 3(1), 69-70. Recuperado de: <https://doi.org/10.31876/sl.v3i1.67>
- Gallardo, E. (2015). *Guía de Detección de Violencia Intrafamiliar*. Red CADEP Acacia, Colombia. pp. 1-43.

- Galicia, E. (24 enero de 2020). Videojuegos no generan violencia [video en línea]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=fAKnLKY6ZoU&list=PLM23huUzmEsK2ifB_TEBaEWeFfGsyZyn&index=6
- Garaigordobil, M. (2014). Conducta prosocial: el papel de la cultura, la familia, la escuela y la personalidad. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 6(2), 146-157.
- Gómez, C. y Sánchez, M. (2020). *Violencia familiar en tiempos de Covid*. Mirada Legislativa No. 187, Instituto Belisario Domínguez, Senado de la República, Ciudad de México.
- Gómez, F., Molina, P. y Devís, J. (2018). Los videojuegos como herramientas curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *Retos*, 34, 305-310.
- González, M. (2018). *Beneficios que pueden aportar los videojuegos a personas de cualquier edad en el ámbito de la salud*. Universidad de La Laguna, España.
- Hayes, E. (2007). Gendered identities at play: Case studies of two women playing Morrowind. *Games and culture*, 15(1), 164-171.
- Informativos TeleCinco. (2022, 15 de mayo). Un joven mata a tiros a diez personas en un supermercado de Búfalo y lo retransmite por Twitch. TeleCinco.
https://www.telecinco.es/informativos/internacional/20220525/salvador-ramos-autor-tiroteo-escuela-texas-grabado-entrada_18_06528346.html
- Jaume, A., Varona, J., Moyá, G. y Perales, F. (2013). Rehabilitación motivacional basada en la utilización de serious games. *Virtual Archaeology Review*, 4(9), 167-173.

- Jiménez, E. (2019). *Neuropsicología de la violencia y la psicopatía*. Colegio Libre de Estudios Universitarios, Oaxaca.
- Leyva, J. y Mayol, I. (2019). Los juegos serios en el entrenamiento y la rehabilitación cognitiva. *Revista Cubana de Informática Médica*, 11(2), 140-157.
- Lizarazo, D., Benjamín, W., Dussel, E., Mier, R., Lazo, P. y Castro, F. (2012). *Diálogos en torno a la reflexión de la violencia en Benjamín*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Mancha, G. y Ayala, E. (2018). Factores de riesgo asociados a la conducta violenta de los jóvenes en México. *Revista Desarrollo y Sociedad*, (81), 171-210.
- Martínez, A. (2016). La violencia: conceptualización y elementos para su estudio. *Política y Cultura*, 1(46), 7-31.
- Martínez, A. [2018, noviembre]. *El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica del Perú, Facultad de Artes y Ciencias de la Comunicación.
- Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje. *PROMETEICA. Revista de Filosofía y Ciencias*, 15, 50-58.
- Mayor, S. y Salazar, C. (2019). La violencia Intrafamiliar. Un problema de salud actual. *Gaceta Médica Espirituana*, 21(1), 96-105.
- Montoya, V. (2006). Teorías de la Violencia Humana. *Razón y Palabra*, 1(53). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520728015>

- Moreira, J. y Párraga, L. (2017). Observaciones acerca de los factores psicosociales en la agresividad y la conducta violenta en edades tempranas. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1327-1337.
- Moscardi, R. [2018]. *Videojuegos y habilidades cognitivas* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía.
- Muñoz, E. (2012). La agresión y la violencia. Una mirada multidisciplinaria. *Salud Mental*, 35(6), 539-540.
- Orna, O. (2013). *Factores Determinantes de la Violencia Familiar y sus Implicaciones: Análisis de los estudios estadísticos sobre la Violencia Familiar en el distrito de San Juan de Lurigancho (Lima), Callao y otras ciudades del país*. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú.
- Pérez, F., Mampaso, J., Corbí, B. y Martín-Moreno, C. (2014). Violencia, Psicología y Videojuegos: Historia de una relación controvertida. *Revista de Psicología y Educación*, 13(1), 49-73.
- Ramajo, J. (2016, 3 de mayo). Dos casos reales de acoso escolar. El Diario. https://www.eldiario.es/andalucia/padres-escolar-fundamental-colegioconflicto_1_4023693.html
- Rebollo, I. Polderman, T. y Moya, L. (2010). Genética de la violencia humana. *Revista de Neurología*, 50(9), 533-540.
- Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, M., Reyes, U., Reyes, D. y Reyes, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-88.

- Rodney, Y., Bulgado, D., Estévez, Y., Llivina, M. y Disla, P. (2020). *La violencia como fenómeno social*. EDUVARONA: Universidad Pedagógica Varona.
- Romero, A., Musitu, G., Callejas, J., Sánchez, J. y Villareal, M. (2018). Factores predictores de la violencia relacional en la adolescencia. *Liberabit*, 24(1), 29-43.
DOI: 10.24265/ liberabit.2018.v24n1.03
- Roncancio, A., Ortiz, M., Llano, H., Malpica, M. y Bocanegra, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2), 26-46.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M. y Flores, P. (2003). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers and Education*, 40(1), 71-94.
- Rubio, F., Carrasco, M., Amor, P. y López, M. (2015). Factores asociados a la violencia en el noviazgo entre adolescentes: una revisión crítica. *Anuario de Psicología Jurídica* 25, 47-56.
- Salas, R. (2017). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, 10, 163-178.
- Sánchez, F. y Esnaola, G. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia. Revista Digital de Comunicación*, 1, 21-26.
- Sarabia, S. (2018). Violencia: una prioridad de la salud pública. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 81(1), 1-2.

- Sepúlveda, E. y Moreno, J. (2017). Psicobiología de la agresión y violencia. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 10(2), 155-164.
- Siever, L. (2014). Neurobiology of Aggression and Violence. National Institutes of Health, 165(4), 429-442. DOI: 10.1176/appi.ajp.2008.07111774
- Suasnabas, L., Guevara, G. y Schuldt, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 1(4), 983-1000.
- Trucco, D. y Ullmann, H. (2015). *Juventud: realidades y retos para el desarrollo con igualdad*. Naciones Unidas, CEPAL.
- Zabaleta, S. (2012). Efecto del uso de dispositivos tecnológicos en niños pequeños. *Revista Kubernética*. Recuperado de: <https://www.kubernetica.com/2012/10/25/efectos-del-uso-de-dispositivos-tecnologicos-en-ninos-pequenos/>

