

Los videojuegos violentos no afectan la empatía a largo plazo

Hasta ahora jugar a videojuegos violentos solía asociarse con comportamientos antisociales, mayor agresividad y menor empatía. Pero un nuevo estudio, que ha utilizado imágenes de resonancia magnética en jugadores a largo plazo, revela que los usuarios tienen la misma respuesta neural ante imágenes emocionalmente provocativas que los no jugadores.

SINC

8/3/2017 14:00 CEST



El estudio ha demostrado que los usuarios de videojuegos violentos tienen la misma respuesta neural ante imágenes emocionalmente provocativas que los no jugadores. / Rockstargames

El vínculo entre jugar videojuegos violentos y comportamientos antisociales, como el aumento de la agresividad y la disminución de la empatía, ha sido ampliamente debatido. Ahora, un equipo de investigadores de varias instituciones alemanas, lideradas por la Universidad de Hannover, ha utilizado imágenes de resonancia magnética funcional (fMRI) en jugadores que han sido usuarios durante mucho tiempo de este tipo de juegos.

Hasta ahora, muy pocos estudios habían
examinado los efectos a largo plazo de jugar
videojuegos violentos

Los resultados confirman que los jugadores tienen la misma respuesta neural ante imágenes emocionalmente provocativas que el resto de las personas. Este hallazgo, publicado en el último número de la revista *Frontiers in Psychology*, sugiere que la empatía no disminuye al jugar a estos videojuegos a largo plazo.

Trabajos previos habían indicado que los jugadores de videojuegos violentos pueden acabar perdiendo sensibilidad respecto a estímulos como la violencia y mostrar una menor empatía y un aumento de la agresividad. Sin embargo, una abrumadora mayoría de estos estudios solo investigó los efectos a corto plazo, analizando a los participantes inmediatamente antes o incluso durante el experimento.

“Ha habido muy pocas investigaciones que hayan examinado los efectos a largo plazo de jugar videojuegos violentos”, dice Gregor Szycik, autor principal del trabajo. “Nosotros nos planteamos hacerlo debido a la creciente popularidad y calidad de estos juegos y porque en nuestro trabajo clínico nos encontramos con cada vez más pacientes que hacen un uso problemático y compulsivo de ellos”, añade.

Los participantes en el estudio eran todos hombres, ya que el consumo de estos juegos y el comportamiento agresivo son más propios del género masculino, señalan los autores. Todos los voluntarios habían jugado a videojuegos de disparos en ‘primera persona’ como *Call of Duty* o *Counterstrike*, al menos dos horas diarias durante los cuatro años anteriores, aunque el participante medio había jugado un promedio de cuatro horas diarias.

Los jugadores se compararon con los sujetos de control que no tenían experiencia con videojuegos violentos y que no eran jugadores habituales. Para evitar los efectos a corto plazo, los participantes se abstuvieron de jugar durante un mínimo de tres horas antes de que comenzara el experimento, aunque la mayoría dejaró de jugar mucho más tiempo. Esto orientó el estudio hacia la búsqueda de los efectos a largo plazo.

Escáner y cuestionarios psicológicos

Los científicos sugieren que cualquier efecto negativo de los videojuegos violentos sobre la percepción o el comportamiento puede ser de corta duración

Con el objetivo de evaluar su capacidad de empatía y nivel de agresividad, los voluntarios respondieron a cuestionarios psicológicos. Luego, mientras se les escaneaba en una máquina de resonancia magnética (MRI), les fueron mostradas una serie de imágenes diseñadas para provocar una respuesta emocional y empática. Cuando las imágenes aparecieron, les pidieron que imaginaran cómo se sentirían en determinadas situaciones. Usando el escáner de MRI, los investigadores midieron la activación de regiones específicas del cerebro para comparar la respuesta neural de jugadores y no jugadores.

El cuestionario psicológico no reveló diferencias en las medidas de agresión y empatía entre jugadores y no jugadores. Este hallazgo fue respaldado por los datos de fMRI, que demostraron que tanto unos como otros tenían respuestas neurales similares ante imágenes emocionalmente provocativas. Estos resultados sorprendieron a los investigadores, ya que eran contrarios a su hipótesis inicial, y sugieren que cualquier efecto negativo de los videojuegos violentos sobre la percepción o el comportamiento puede ser de corta duración.

El equipo reconoce que es necesario investigar más este asunto. "Esperamos que el estudio anime a otros grupos a estudiar también los posibles efectos a largo plazo de los videojuegos sobre el comportamiento humano", concluye Szycik.

Referencia bibliográfica:

Gregor Szycik *et al.* "Lack of evidence that neural empathic responses are blunted in excessive users of violent video games: an fMRI study". *Frontiers in Psychology* (8 de marzo, 2017).

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

VIOLENTOS | GAMERS | VIDEOJUEGOS | EMPATÍA | IMÁGENES | ESCÁNER |
JUGADORES | MRI |

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)