

PATRICK MARKEY & CHRISTOPHER FERGUSON, MORAL COMBAT. WHY THE WAR ON VIOLENT VIDEO GAMES IS WRONG. DALLAS (TX): BENBELLA BOOKS, 2017, 248 PP., ISBN 9781942952985.

Reseñado por Cristian Mancilla / cristian.mancilla@umce.cl

No definiría el texto de Markey y Ferguson como un trabajo estrictamente de investigación o de difusión, sino como una discusión moral. Aun cuando el debate sobre la relación entre violencia y videojuegos está prácticamente zanjado (y lo estaba también cuando este libro fue publicado), todavía existe un gran número de normas que



Ilustración de portada

regulan la producción y compra-venta de videojuegos sobre la base de tal relación. En Chile, por ejemplo, la ley 20.756 fue publicada recién en 2014 y entró en vigencia en 2018. Por este motivo, el trabajo de Markey y Ferguson resulta importante incluso hoy día. De hecho, es relevante para la importante tarea, ya no de contener o neutralizar la legislación anti-videojuegos, sino de contrarrestarla y derogarla en su totalidad.

Cuando conocí la existencia de este debate, mi fuente principal de información fue el excelente blog «Videojuegos y Sociedad», escrito por Daniel Jiménez. El blog ya no está publicado, pero puede ser accedido por medio del «Internet Archive» buscando la dirección <videojuegosysociedad.com> en la «Wayback Machine». Los principales argumentos contra la regulación de los videojuegos pueden ser encontrados, pues, tanto en el blog de Jiménez cuanto en el libro de Markey y Ferguson, si bien las fuentes ofrecidas no son exactamente las mismas en su conjunto.

Las congruencias argumentales entre ellos son tres: 1) el pánico moral como fundamento para la

restricción de los videojuegos, 2) los problemas metodológicos de los estudios que relacionan videojuegos violentos con comportamientos violentos y 3) la investigación científica que desacredita esta relación. Estos son los pilares de la base argumental contra la legislación sobre videojuegos y cualquier documento que trate el asunto debería referirse a ellos, puesto que articularon el levantamiento, la mantención y la caída de las regulaciones establecidas desde los años ochenta hasta el día de hoy.

El libro de Markey y Ferguson hace tres adiciones de valor para este debate. En primer lugar, señala un dato relevante: que las horas de menor delincuencia coinciden con las horas de clases en los liceos (97-99), lo cual revela un dato importante acerca de los adolescentes como principales perpetradores a la vez que como principales víctimas de delitos. En segundo lugar, caracteriza a los participantes de tiroteos en liceos y pone énfasis sobre el hecho de que tienen una inclinación a utilizar videojuegos violentos muy inferior a la normal.

En tercer lugar, ofrece una caracterización psicológica precisa acerca de los adolescentes que han llegado a cometer tiroteos y transforma esta caracterización en una guía práctica (capítulo 9no) acerca de cómo los padres deben mediar sobre el uso que sus hijos hacen de los videojuegos y sobre su comportamiento potencialmente peligroso. Estos aportes otorgan tanto valor adicional cuanto visión de conjunto sobre el fenómeno discutido.

Los pilares argumentales de la posición defendida por Markey y Ferguson, aun cuando existen desde mucho antes de que ellos publicaran este libro, resultan actualizados y apropiadamente alimentados con datos recientes o contundentes. En cuanto al pánico moral como fundamento para la restricción de los videojuegos, abren el texto narrando la increíble historia de Marshfield (MA), donde los videojuegos estuvieron prohibidos desde 1982 hasta 2014. En cuanto a los problemas metodológicos de los estudios que relacionan videojuegos violentos con comportamientos violentos, señalan no solamente el hecho de que los delitos violentos han disminuido al tiempo que las ventas de videojuegos aumentan (un dato conocido desde hace tiempo), sino que los países con mayores ventas son más seguros que los países donde no se venden tantos videojuegos. En cuanto a la investigación científica que desacredita la relación de videojuegos violentos y comportamientos violentos, los autores no se limitan a desmentir la relación entre estos fenómenos, sino que también se concentran sobre la supuesta adicción a los videojuegos y la presunta relación entre obesidad y videojuegos.

Mientras el 1er capítulo (A Brief History of Violent Video Games) nos introduce en el tema general de los «videojuegos violentos», el 2do (Teaching Us to Fear) explica cómo el pánico moral aceleró la legislación restrictiva para los videojuegos. El capítulo 3ro (Science Wars) devela la metodología errada y parcializada de los estudios que respaldan la legislación anti-videojuegos y el 4to (The Grand Theft Fallacy) desmiente que la exposición de violencia explícita cause violencia real. Con este mismo espíritu, el capítulo 5to (The Big Lie about School Shootings) refuta la presunta relación entre videojuegos violentos y tiroteos escolares. El capítulo 6to (Video Game Addiction) caracteriza objetivamente una adicción a los videojuegos, en oposición a la caracterización imprecisa y sensacionalista que ofrece la prensa, mientras que el capítulo 7mo (Strong Morals and Fit Bodies) desmiente la deformación

moral o física de los videojugadores. El capítulo 8vo (Achievement Unlocked) destaca aspectos positivos de la práctica de videojuegos y el 9no (A Strategy Guide for Parents), por último, ofrece una guía práctica para que los padres medien sobre el uso de videojuegos en sus hijos.

El libro ofrece una lectura ligera y agradable y no exige una concentración especial para entender las interpretaciones que articula. Entrega, además, un resumen completo sobre el debate en torno a los videojuegos violentos, de manera que bastará con haber leído este volumen para estar al tanto de los argumentos principales y de la historia de esta discusión. No tan solo los argumentos ofrecidos resultan convincentes, sino que las recomendaciones incluidas son completamente sensatas.

Recursos WEB

Ilustración de portada (2017) Ilustración de portada por Feceout Studios, DereKThorton. Diseño de Portada por Sarah Dombrowsky. Imagen tomada de: www.benbellabooks.com.

Disponible:

<https://www.benbellabooks.com/shop/moral-combat/> [Consulta: 2020, Noviembre 10]