

Comprobar regularmente la APA es bueno para la salud

Pablo Mata Gámez

En 2015 el grupo de trabajo "APA (Asociación Americana de Psicológica) Task Force on Violent Media" publicó el " Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature ". Este grupo fue creado para "revisar la resolución de la APA sobre la violencia en videojuegos y medios interactivos, adoptada en 2005". En el informe hicieron un meta-análisis de la bibliografía existente y concluyeron que "la investigación demuestra una relación consistente entre el uso de videojuegos violentos y el aumento en comportamientos agresivos, cogniciones agresivas y sentimientos agresivos además de disminución en conductas pro-sociales, empatía y sensibilidad a la agresión." En este trabajo se revisará el informe realizado por la APA Task Force y se criticará su validez.

Siete miembros conforman el grupo de trabajo de la APA: Mark Appelbaum (Presidente), Sandra Calvert, Kenneth Dodge, Sandra Graham, Gordon Nagayama Hall, Sherry Hamby y Lawrence Hedges. Cuatro de ellos mostraron previamente una opinión específica sobre el tema de la violencia provocada por los videojuegos.

Sherry Hamby y Kenneth Dodge firmaron un *amicus curiae* para apoyar al estado California en el caso del Tribunal Supremo "Brown v. Entertainment Merchants Associations". En este escrito se decía:

Jugar a videojuegos violentos provoca un aumento en la probabilidad de comportamiento físico agresivo, pensamiento agresivo, sentimientos agresivos, excitación fisiológica y desensibilización/baja empatía," y " la industria, el público, padres, cuidadores y las organizaciones educativas tienen la responsabilidad de interceder en esta epidemia, [...].

Finalmente, en 2011, el Tribunal Supremo rechazó la afirmación de que los videojuegos violentos promueven la violencia en la vida real.

Sandra Calvert (1994) publicó una investigación que establece que:

A diferencia de la televisión, los videojuegos y la realidad virtual requieren acción directa para que el juego continúe. En el caso de contenido agresivo en el juego de realidad virtual utilizado en este estudio, una persona debe matar o ser asesinada en este símil de la realidad simulada por ordenador. En consecuencia, la acción agresiva se incorpora directamente al repertorio conductual de una persona cuando se juegan juegos de realidad virtual, [...].

En último lugar **Sandra Graham** también aprobó una declaración por el “Interdisciplinary Group on Preventing School and Community Violence” que redacta:

[...] la investigación ha establecido que la continua exposición a la violencia de los medios de comunicación (por ejemplo, TV, películas, videojuegos) puede aumentar la probabilidad de comportamiento agresivo físico y verbal, pensamientos agresivos y emociones agresivas." La conclusión de la declaración fue que "la investigación habla de una fuerte necesidad de revisar las políticas sobre la exposición de jóvenes a la violencia en los medios de comunicación."

Como podemos ver la mayoría de los miembros de la “APA Task Force” tenían una resolución previa de lo que podría mostrar la revisión que les fue encomendada. En 2013 82.153 personas estaban asociadas a la APA (en datos de la misma asociación). Viniendo de un grupo tan relevante decepciona ver que no revisen si quiera los trabajos previos de los seleccionados para evitar sesgos. Al final cuatro de los siete miembros seleccionados estaban condicionados de alguna manera, la falta de personal capacitado no es excusa porque otras cuatro personas cualquiera de los **82.146 otros miembros podrían haber sido seleccionadas**. Y por supuesto sin mencionar las diferentes formas como la metodología de “ciego” para evitar este tipo de sesgo.

Otro problema es que **este punto de vista representado por la mayoría del grupo puede haber sido transmitido a la minoría** ya que el informe clama:

En la primera reunión del grupo, los miembros pasaron un tiempo significativo revelando y discutiendo los posibles conflictos de intereses. Este proceso fue modelado a partir del procedimiento utilizado por la “National Academies of Sciences” para eliminar los posibles sesgos en el trabajo del grupo. En concreto, los miembros debían revelar y discutir cualquier interés financiero, científico o de otra índole que pudiese entrar en conflicto con su servicio en el grupo de trabajo si el interés pudiera significativamente afectar la objetividad de la persona o crear una ventaja injusta de cualquier persona u organización.

Un procedimiento "modelado" de una manera que no se explica en el documento, ni tampoco se referencia el original al final del documento. Pero una cosa que menciona la “**National Academies of Sciences**” de seguro es que:

“Una persona puede haberse comprometido con una posición fija en un tema en particular a través de declaraciones públicas (por ejemplo, testimonios, discursos, entrevistas, etc.), a

través de publicaciones (por ejemplo, artículos, libros, etc.), a través de una identificación cercana o asociación con Posiciones o perspectivas de un grupo en particular, o a través de otras actividades personales o profesionales. Esto normalmente constituiría una fuente potencial de sesgo ... "

Con toda esta información y sin una contraparte que tuviera la opinión contraria en el "APA Task Force" podemos concluir que **el equipo seleccionado para la revisión estaba sin duda lleno de sesgos potenciales** que podrían haber cambiado totalmente la interpretación de los resultados. Pero sobre esta interpretación hablaremos más adelante.

En primer lugar voy a hablar sobre los tiroteos que se mencionan en el informe. Esos terribles tiroteos son generalmente el principal motivo de preocupación, algunos **investigadores y los medios de comunicación tienden a especular** sobre las causas y culpan fácilmente a los videojuegos como chivo expiatorio. Sin embargo los videojuegos no son sólo obra de los jóvenes. En una investigación en el año 2015, Maeve Duggan muestra **que 49% de los adultos estadounidenses también juegan a videojuegos**. Incluso más importante en el análisis del "Informe de Mercado de Juegos Global" hecho por Newzoo en 2016 está expuesto que el **61% de la población de Japón también juega a videojuegos**. En el informe de los datos del "Centro Nacional de Prevención y Control de Lesiones y la Organización Mundial de la Salud" podemos comparar las muertes por arma de fuego de Estados Unidos y Japón. **Las muertes por armas de fuego en Estados Unidos fueron 33.599** (10,54 por cada 100.000 habitantes) **en 2014 en comparación con los 28 de Japón** (0,02 por cada 100.000 habitantes) en el mismo año (por cada 100.000 habitantes 527 veces más muertes en EEUU que en Japón). Para concluir podemos prestar atención a Ferguson (2008) donde se muestra que **no se ha demostrado ninguna relación significativa entre la exposición de videojuegos violentos y los incidentes de** en la literatura científica existente.

Hablando otra vez de los prejuicios y los problemas metodológicos es importante saber que previamente a la publicación del informe de la Task Force, **230 expertos, psicólogos y criminólogos apoyaron una carta abierta oponiéndose a las declaraciones de política actual de la Asociación Americana de Psicología sobre violencia en los medios de comunicación que incluía a los videojuegos**. Este documento señala que la evidencia científica es incoherente y que la APA debe adoptar una postura neutral en lugar de mantener declaraciones políticas.

Una de las afirmaciones de la carta era que las medidas de laboratorio no son suficientes para generalizar a los comportamientos reales. Incluso que la falta de estandarización y "ad hoc" de muchas de estas medidas pueden crear falsos positivos. En palabras de Peter Gray (psicólogo infantil y profesor investigador en el Boston College que también firma la carta): *Los únicos estudios correlacionales que buscan violencia en el mundo real generalmente presentan una correlación muy baja o inexistente.*

Otro era el sesgo existente en la literatura, como expuesto por Ferguson (2007a y 2007b) para estudios experimentales de comportamiento agresivo, así como para estudios no experimentales de comportamiento agresivo y pensamientos agresivos.

Otra es la de género, debido a que los varones consumen más violencia y son más agresivos, pequeñas correlaciones pueden reflejar efectos de género y no resultados propiamente.

Finalmente la carta abierta lee:

Lamentablemente, es nuestra observación, comunicar los resultados al público en general, académicos y la política anterior de APA han tendido a centrarse en los tamaños del efecto bivariado, que puede ser engañoso más que informativo. Del mismo modo somos escépticos al enfoque de "el efecto promedio gana" del acercamiento del meta-análisis, que podrían ser utilizados para suavizar las inconsistencias y repeticiones fallidas.

De todos los estudios realizados desde el año 2009, la "Task Force" terminó eligiendo 31 como cumplidores de sus criterios de elección. Newsweek recoge la opinión de **Christopher Ferguson**, Presidente del Departamento de psicología en la Universidad de Stetson, que argumentó "hay muchos estudios que se han realizado sobre el tema en los años que aparecen satisfacer todos los seis criterios, pero no fueron considerados «de suficiente utilidad" por la Task Force. Para aquellos que realmente miraron de cerca, **parece que casi sistemáticamente excluyen la mayoría de los estudios nulos** " (estudios que no encontraron asociación entre la exposición de videojuegos violentos y actos violentos).

Ejemplos son las investigaciones realizadas por Adachi y Willoughby en 2011 y una más desarrollada en 2013, donde el resultado muestra que es la competición y no la violencia lo que lleva a la agresión. También utilizan la investigación de Anderson et al. (2010) pero no la realizada por Ferguson & Kilburn (2010) que desmontó la primera paso a paso, mostrando que tal estudio, y otros similares, tendían a inflar los resultados y sobreestimar las conclusiones, y que cuanto más precisa era la medida de la agresión y violencia menores eran los resultados.

Teniendo todo en cuenta, es el momento de echar un vistazo al informe técnico completo del grupo de trabajo de APA. Lo primero es exponer estos fragmentos del documento que estamos criticando:

Página 2: *Los cuatro meta-análisis informaron de un efecto adverso del uso videojuegos violentos en comportamientos agresivos, con un tamaño de efecto mayor que cero y un rango estrecho de tamaños de efectos no ajustados (.14 – .29). Sin embargo, las interpretaciones de los autores de estos resultados variaron considerablemente.*

Página 3: Sin embargo, los meta-análisis que revisamos incluyeron muy pocos estudios longitudinales, y ninguno de los que se incluyeron consideró el tiempo suficiente para examinar la trayectoria de desarrollo del uso violento de videojuegos y los resultados asociados.

Incluir a las mujeres en las muestras de participantes sin analizar los efectos potenciales de género puede distorsionar los resultados de grupo. Los meta-análisis revisados no consideran las diferencias de género en los resultados o se derrumbaron en género después de un primer análisis de las diferencias de base.

La mayoría de estos factores no fueron probados en los meta-análisis que revisamos porque el número de estudios que habían incluido estos otros factores de riesgo de agresión era insuficiente.

Página 7: Aunque los medios de comunicación y el público a menudo preguntan sobre la asociación entre el uso de videojuegos violentos y la delincuencia o la violencia, sólo uno de los 31 estudios revisados incluyeron la delincuencia o la violencia como un resultado. Por lo tanto, muy poca investigación ha abordado estos resultados para llegar a una conclusión.

Tomados en conjunto, la evidencia en la literatura reciente de una relación entre el uso de videojuegos violentos y los resultados neurológicos o fisiológicos es insuficiente para apoyar una conclusión.

Página 16: Nuestra sociedad regularmente actúa para limitar daños antes de la aplicación de sanciones legales y de que la salud pública actúe. Los resultados registrados aquí deben ser considerados científicamente. El siguiente paso es para que los interesados (p. ej., sistema jurídico, salud pública y otros profesionales médicos, la industria del videojuego, padres) decidan qué acciones deben tomarse teniendo en cuenta el efecto y los costos y beneficios de cada opción. Un curso de acción del APA que este grupo de trabajo apoya por unanimidad es proveer educación pública sobre los resultados de la investigación científica en este campo para que diferentes organismos puedan tomar decisiones informadas.

Incluso con un "**variabilidad considerable**" en las interpretaciones de los autores de su propio trabajo; incluso **no encontrando una trayectoria del desarrollo** de efectos o el curso posible de la vulnerabilidad a los potenciales efectos negativos, incluso siendo **incapaz de considerar las diferencias de género**; incluso **sin tener en cuenta otros factores de riesgo**; incluso sin **ninguna conclusión debido a la falta de estudios revisados sobre delincuencia** o violencia y aun **sin resultados fisiológicos y neurológicos**, la "APA Task Force on Media Violence" es capaz de concluir que "*la investigación demuestra un relación consistente entre el uso de videojuegos violentos y aumentos en comportamiento agresivo, cogniciones agresivos y sentimientos agresivos y disminuciones en comportamiento prosocial, la empatía y la sensibilidad a la agresión.*"

Si alguna duda existe todavía, en la investigación de Simmons, Nelson y Simonsohn (2011) muestra que a pesar del respaldo de los psicólogos empíricos de una baja tasa de resultados falsos positivos (≤ 0.05), en recolección de datos, análisis y presentación de informes aumenta dramáticamente las tasas de falsos positivos. Como ya he mencionado antes este problema (así como la misma investigación) quedó expuesto en la carta abierta a la APA.

Al final de este absurdo Appelbaum concede que la correlación "no es muy grande" y compara la regulación de juegos de video violentos a tomar aspirina para evitar enfermedades del corazón. *"Es un efecto pequeño. Pero si vas a prevenir un ataque cardíaco, eso es grande, el resultado es grande y el costo de tomar la aspirina es muy pequeño. El tamaño del efecto solamente no nos dice realmente si algo es importante."* Esto enlaza con el último párrafo del informe técnico en la página 16. El párrafo citado en esta crítica hace un momento es una clara demostración de con qué intención fue hecha la revisión de la "APA Task Force". La revisión no sólo concluye unos resultados si no que pide una regulación y la acción de grupos implicados.

Además hay un montón de investigaciones que contradicen el informe técnico. Algunas de las más relevantes son:

Przybylski y Weinstein (2019) investigaron hasta qué punto los adolescentes que pasan tiempo jugando videojuegos violentos muestran niveles más altos de comportamiento agresivo en comparación con aquellos que no lo hacen. No hubo evidencia de un punto crítico de inflexión que relacione el comportamiento violento en el juego con el comportamiento agresivo.

Kühn et al (2018) investigan en videojuegos violentos a largo plazo y no observaron cambios, ni cuando comparan al grupo que juega un videojuego violento con un grupo que juega a un juego no violento, ni a un grupo de control pasivo. Además, no se observaron efectos entre la línea de base y la prueba posterior directamente después de la intervención, ni entre la línea de base y una evaluación de seguimiento 2 meses después de finalizado el período de intervención.

Markey y Ferguson (2017). En este ensayo acumulan los resultados de años de investigaciones que exhiben que no existe prueba científica sólida que relacione los videojuegos con los crímenes violentos. Aportan cuatro conclusiones: 1-La violencia ha descendido en el mismo periodo que los videojuegos se volvían populares. 2- En los periodos posteriores a la salida de un videojuego AAA (videojuegos de gran presupuesto) la violencia desciende. 3- Aquellos países con mayor consumo de videojuego son los más seguros. 4-Las personas que perpetúan los tiroteos juegan un tercio del tiempo de la media para su edad.

Ferguson et al (2008) donde dos estudios examinaron la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión o violencia en el laboratorio y en la vida real. Los resultados indicaron que la agresividad rasgo, la violencia familiar y el género masculino eran predictores de delitos violentos, pero la exposición a juegos violentos no lo era. Los modelos de ecuaciones estructurales sugirieron que la violencia familiar y la agresión innata como predictores de delitos violentos encajaban mejor con los datos que la exposición a la violencia de los videojuegos.

También:

Ferguson et al (2014) cuyos resultados indicaron que la agresividad rasgo y el nivel de estrés predijeron el comportamiento delincuente y de acoso. La exposición a los videojuegos violentos no resultó predictiva de la delincuencia o el acoso escolar, ni tampoco el nivel de participación de los padres.

Ferguson (2011a) Los resultados indicaron que los niveles actuales de síntomas depresivos fueron un fuerte predictor de agresión grave y violencia en la mayoría de las medidas de los resultado. Los síntomas depresivos también interactuaron con rasgos antisociales, de modo que los individuos antisociales con síntomas depresivos se inclinaban más hacia la violencia juvenil. Ni la exposición a la violencia de los videojuegos, ni la exposición a la violencia en la televisión, fueron predictores prospectivos de actos graves de agresión o violencia juvenil. Estos resultados se ubican en el contexto de datos criminológicos sobre actos graves de violencia entre jóvenes.

Los resultados de **Ferguson (2007)** indicaron que el sesgo de publicación fue un problema para los estudios tanto de comportamiento agresivo como de cognición visoespacial. Una vez corregido el sesgo de publicación, los estudios sobre la violencia en los videojuegos no apoyaron la hipótesis de que el juego violento de videojuegos está asociado con una mayor agresión. Sin embargo, los videojuegos violentos se mantuvieron relacionados con la cognición visoespacial superior ($r = 0,36$).

Ferguson et al (2012) Los resultados indicaron que la exposición a la violencia de los videojuegos no se relacionó con ninguno de los resultados negativos. La depresión, los rasgos de personalidad antisociales, la exposición a la violencia familiar y las influencias fueron los mejores indicadores de resultados relacionados con la agresión

Cunningham et al (2011) Investiga la relación entre la prevalencia de los videojuegos violentos y los delitos violentos. En general, los videojuegos violentos conducen a una disminución de los delitos violentos.

Los videojuegos son, por supuesto, parte del mundo contemporáneo y deben verse como una herramienta nueva y útil para mejorar nuestro entorno. Pruebas de esto son los estudios de:

Gong et al (2015) donde muestran **cómo los videojuegos mejoraron la conectividad funcional y aumentaron el volumen de materia gris de la ínsula.**

Rosser et al (2007) donde **los videojuegos se utilizan para entrenar cirujanos.**

Kral et al (2018) donde **entrenan la empatía en adolescentes con un videojuego.**

Para concluir, me gustaría volver a citar a Ferguson, quien (desde mi punto de vista) resume muy bien el problema principal del Grupo de trabajo de APA en Newsweek:

La gente tiene que recordar que grupos como la Asociación Americana de Psicología, de la cual soy miembro, por cierto, son gremios. No existen para proporcionar a las personas hechos objetivos. Existen para promocionar la profesión. Es una ventaja para ellos identificar los problemas que los psicólogos pueden encontrar y solucionar. No les conviene decir "no sabemos" o "la evidencia está en todas partes" o "no hay nada que podamos hacer para ayudar".

Bibliografía

Investigations:

Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence?. *Psychology of violence, 1*(4), 259-274.

Adachi, P. J., C., & Willoughby, T. (2013). Demolishing the competition: The longitudinal link between competitive video games, competitive gambling, and aggression. *Journal of Youth and Adolescence, 42*(7), 1090-104.

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society of Science*.

Calvert, S. L., & Tan, S. L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of applied developmental psychology, 15*(1), 125-139.

Cunningham, S., Engelstätter, B., & Ward, M. R. (2011). Understanding the effects of violent video games on violent crime.

Duggan, M. (2015). Gaming and Gamers. Pew Research Center: Internet. *Science & Tech. Retrieved November, 7, 2017*.

Ferguson, C. J. (2007a). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric quarterly, 78*(4), 309-316.

Ferguson, C. J. (2010). Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good?. *Review of general psychology, 14*(2), 68.

Ferguson, C. J. (2007b). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent behavior, 12*(4), 470-482.

Ferguson, C. J. (2011). Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of youth and adolescence, 40*(4), 377-391.

Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic?. *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling, 5*(1-2), 25-37.

Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010).

Ferguson, C. J., Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2014). Violent video games, catharsis seeking, bullying, and delinquency: A multivariate analysis of effects. *Crime & Delinquency, 60*(5), 764-784.

Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or by product of family violence and intrinsic violence motivation?. *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332.

Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of psychiatric research*, 46(2), 141-146.

Kral, T. R., Stodola, D. E., Birn, R. M., Mumford, J. A., Solis, E., Flook, L., & Davidson, R. J. (2018). Neural correlates of video game empathy training in adolescents: a randomized trial. *NPJ science of learning*, 3.

Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry*, 1.

Markey, P. M., & Ferguson, C. J. (2017). *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. BenBella Books, Inc.

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474.

Simmons, J. P., Nelson, L. D., & Simonsohn, U. (2011). False-positive psychology: Undisclosed flexibility in data collection and analysis allows presenting anything as significant. *Psychological science*, 22(11), 1359-1366.

Páginas web y otros datos mencionados:

Carta abierta a la APA:

Group of approximately 230 scholars. Scholar's Open Letter to the APA Task Force On Violent Media Opposing APA Policy Statements on Violent Media. Scribd. 08/02/2019:

https://es.scribd.com/doc/223284732/Scholar-s-Open-Letter-to-the-APA-Task-Force-On-Violent-Media-Opposing-APA-Policy-Statements-on-Violent-Media?campaign=SkimbitLtd&ad_group=87543X1557188X54dfbdae276bf95b896a2719e68f54f1&keyword=660149026&source=hp_affiliate&medium=affiliate

Membresía de la APA

American Psychology Association. APA Membership Statistics. 08/02/2019:

<https://www.apa.org/about/apa/archives/membership.aspx>

Muertes por armas de fuego en USA/Japan

CDC. 2017 'Injury Mortality Reports 1999 and Onwards (USA).' *Web-based Injury Statistics Query and Reporting System / CDC WISQARS*. Atlanta: National Center for Injury Prevention and Control, Centers for Disease Control and Prevention / CDC. 20 December

WHO. 2016 'Inter-country Comparison of Mortality for Selected Causes of Death.' WHO Mortality Data Base. Geneva: World Health Organisation. 1 December

NewZoo

NewZoo. The Japanese Games Market 2016. 08/02/2019:
<https://newzoo.com/insights/infographics/japanese-games-market-2016/>

Newsweek

Taylor Wofford. Newsweek Tech and Sciences. 08/02/2019: <https://www.newsweek.com/apa-video-games-violence-364394>

Sandra Graham

Sandra Graham et al. University of Virginia. A call for more effective prevention of violence. 08/02/2019: <https://curry.virginia.edu/news/call-more-effective-prevention-violence-sandy-hook-shooting>

Sherry Hamby

Counsel for Amicus Curiae. Brief of petitioner for Schwarzenegger, Gov of CA v. Entertainment Merchants Association. 08/02/2019:
https://www.americanbar.org/content/dam/aba/publishing/preview/publiced_preview_briefs_pdfs_09_10_08_1448_PetitionerAmCuLelandYee_AAP_CAandCAPsychAssn.authcheckdam.pdf