

Influencia del contenido violento en los videojuegos en la construcción social de la violencia

Influence of violent content in video games on the social construction of violence

Mora Romo, Victor Manuel (1)

Pertenencia institucional

(1) Centro de Innovación y Transferencia Tecnológica de Aguascalientes (CITTAA)
Aguascalientes, México

Resumen

El presente artículo analiza la relación entre el contenido violento en los videojuegos y la violencia social desde una perspectiva documental y estadística. A partir de la revisión de literatura científica en psicología, sociología y estudios culturales, así como del análisis de bases de datos globales sobre ventas de videojuegos y tasas de homicidios, se examina si el consumo de videojuegos con contenido violento se asocia con el incremento de la violencia real. Los resultados muestran que el crecimiento sostenido de la industria del videojuego no guarda correspondencia con el aumento de la violencia social. Por el contrario, las regiones con mayor penetración del mercado gamer presentan, en general, menores tasas de homicidios. Asimismo, el análisis temático evidencia que la proporción de videojuegos con contenido violento no se traduce en mayores niveles de violencia letal, lo que sugiere que ambos fenómenos responden a dinámicas independientes. Desde un enfoque sociocultural, la violencia en los videojuegos se interpreta como un recurso narrativo y simbólico, y no como un estímulo directo del comportamiento agresivo. En conjunto, los hallazgos refuerzan la necesidad de superar enfoques simplificados y moralizantes, y de comprender los videojuegos como parte de un ecosistema tecnológico y cultural más amplio.

Correspondencia

vmora@cio.mx

ORCID

Mora Romo
0009-0008-9328-4984

Palabras clave:

Videojuegos; Cultura digital; Contenido violento; Violencia social;
Alfabetización digital

Abstract

This article examines the relationship between violent content in video games and social violence through a documentary and statistical approach. Drawing on a review of scientific literature in psychology, sociology, and cultural studies, as well as the analysis of global datasets on video game sales and homicide rates, the study explores whether the consumption of violent video games is associated with increases in real-world violence. The results indicate that the sustained growth of the video game industry does not correspond with higher levels of social violence. On the contrary, regions with greater market penetration and access to video games generally exhibit lower homicide rates. The thematic analysis further shows that a higher proportion of violent video game content is not linked to increased levels of lethal violence, suggesting that both phenomena follow independent dynamics.

From a sociocultural perspective, violence in video games is interpreted as a symbolic and narrative resource rather than a direct driver of aggressive behavior. Overall, the findings challenge moralistic and simplified interpretations and support a broader understanding of video games as part of a complex technological and cultural ecosystem.

Key words:

Video games; Digital culture; Violent content; Social violence; Digital literacy

Influencia del contenido violento en los videojuegos en la construcción social de la violencia

Mora Romo, Víctor Manuel

Dr. en Ciencias de la Ingeniería

Centro de Innovación y Transferencia Tecnológica de Aguascalientes (CITTA),

Centro de Investigaciones en Óptica, A.C. (CIO),

Aguascalientes, México.

Resumen

El presente artículo analiza la relación entre el contenido violento en los videojuegos y la violencia social desde una perspectiva documental y estadística. A partir de la revisión de literatura científica en psicología, sociología y estudios culturales, así como del análisis de bases de datos globales sobre ventas de videojuegos y tasas de homicidios, se examina si el consumo de videojuegos con contenido violento se asocia con el incremento de la violencia real.

Los resultados muestran que el crecimiento sostenido de la industria del videojuego no guarda correspondencia con el aumento de la violencia social. Por el contrario, las regiones con mayor penetración del mercado gamer presentan, en general, menores tasas de homicidios. Asimismo, el análisis temático evidencia que la proporción de videojuegos con contenido violento no se traduce en mayores niveles de violencia letal, lo que sugiere que ambos fenómenos responden a dinámicas independientes.

Desde un enfoque sociocultural, la violencia en los videojuegos se interpreta como un recurso narrativo y simbólico, y no como un estímulo directo del comportamiento agresivo. En conjunto, los hallazgos refuerzan la necesidad de superar enfoques simplificados y moralizantes, y de comprender los videojuegos como parte de un ecosistema tecnológico y cultural más amplio. El estudio contribuye a la discusión sobre alfabetización digital y políticas públicas basadas en evidencia, destacando la importancia de integrar análisis técnico, cultural y social para una comprensión más informada del fenómeno.

Abstract

This article examines the relationship between violent content in video games and social violence through a documentary and statistical approach. Drawing on a review of scientific literature in psychology, sociology, and cultural studies, as well as the analysis of global datasets on video game sales and homicide rates, the study explores whether the consumption of violent video games is associated with increases in real-world violence.

The results indicate that the sustained growth of the video game industry does not correspond with higher levels of social violence. On the contrary, regions with greater market penetration and access to video games generally exhibit lower homicide rates. The thematic analysis further shows that a

higher proportion of violent video game content is not linked to increased levels of lethal violence, suggesting that both phenomena follow independent dynamics.

From a sociocultural perspective, violence in video games is interpreted as a symbolic and narrative resource rather than a direct driver of aggressive behavior. Overall, the findings challenge moralistic and simplified interpretations and support a broader understanding of video games as part of a complex technological and cultural ecosystem. The study highlights the need for evidence-based public discourse and policies, emphasizing the integration of technical, cultural, and social perspectives to better understand the relationship between video games and violence.

Palabras Clave

Videojuegos, Cultura digital, Contenido violento, Comportamiento social.

Introducción

El uso de videojuegos forma parte del entorno cotidiano de millones de personas en todo el mundo. Más allá del entretenimiento, los videojuegos se han convertido en espacios de interacción, competencia y aprendizaje. Su presencia en la cultura digital actual ha despertado un interés creciente por sus posibles efectos en el comportamiento humano. Dentro de este campo, uno de los temas más discutidos ha sido la relación entre los videojuegos con contenido violento y las conductas sociales asociadas a la violencia.

En muchos contextos, este tema se ha tratado desde una postura alarmista. Diversos sectores sociales y políticos han planteado que los videojuegos violentos pueden generar actitudes agresivas, pérdida de empatía o comportamientos antisociales. Estas ideas suelen amplificarse por los medios de comunicación, especialmente después de sucesos violentos protagonizados por jóvenes. Sin embargo, la investigación científica disponible no respalda la existencia de una relación causal directa entre jugar videojuegos violentos y ejercer violencia en la vida real. Lo que sí existe es una variedad de factores sociales, psicológicos y culturales que influyen en la manera en que las personas interpretan la violencia digital.

En las primeras investigaciones del tema se propuso que la exposición constante a contenido violento podía aumentar la agresividad (Anderson & Dill, 2000). Este planteamiento se basaba en la teoría del aprendizaje social, que señala que la observación y la imitación de conductas pueden trasladarse a la realidad (Bandura, 1977). Con el tiempo, nuevos estudios comenzaron a cuestionar esa relación. Los efectos detectados fueron pequeños y poco consistentes (Ferguson, 2015). Investigaciones posteriores no encontraron evidencia de que los videojuegos violentos incrementen la violencia social o criminal (Przybylski & Weinstein, 2019). Estos resultados indican que el problema no radica en los videojuegos por sí mismos, sino en los contextos en los que se consumen y en cómo la sociedad interpreta sus mensajes.

Otros estudios muestran que los efectos observados dependen del entorno social y del perfil del jugador. En una investigación con adolescentes chinos, se encontró que el tiempo de juego prolongado puede relacionarse con síntomas de ansiedad o depresión, pero no con comportamientos agresivos (Li et al., 2022). En otro estudio se reportó que el exceso de horas frente a la pantalla puede asociarse con menor actividad física o hábitos poco saludables, sin que exista un vínculo con conductas violentas (Puolitaival et al., 2020). Estos trabajos refuerzan la idea de que los

videojuegos forman parte de un ecosistema de medios y hábitos, donde los efectos no se explican solo por el contenido, sino por factores como la educación, la salud mental, la supervisión familiar o el contexto social.

Desde la perspectiva de los estudios culturales, los videojuegos no deben interpretarse únicamente como posibles causas de conductas en el mundo real, sino como formas de representación cultural (Jenkins, 2006). En este marco, la violencia digital funciona principalmente como un recurso narrativo, utilizado para construir historias, generar tensión o representar conflictos, y no como una promoción de la agresión. La diferencia radica en que el jugador participa en una simulación interactiva, donde puede explorar consecuencias, límites y estrategias dentro de un entorno virtual, en lugar de reproducir comportamientos violentos en la realidad.

La discusión sobre la violencia en los videojuegos suele omitir este aspecto simbólico. En países como México, donde los problemas de violencia estructural tienen raíces sociales y económicas, se tiende a culpar a los medios digitales de conductas que en realidad se explican por la desigualdad, la falta de oportunidades o la desintegración social. La violencia no solo es un hecho físico, sino una construcción social, un significado compartido que se forma a través de discursos y representaciones (Berger & Luckmann, 1966). En esa lógica, los videojuegos participan en la construcción cultural de lo que se entiende por violencia, pero no son responsables de su existencia o incremento.

Estudios recientes en psicología y comunicación han mostrado que los videojuegos pueden incluso tener efectos positivos en la autorregulación emocional, la cooperación y la resolución de problemas (Ballou et al., 2024). El impacto final depende de cómo se juega, con quién se juega y en qué condiciones. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de analizar el fenómeno con una visión amplia, que considere tanto los posibles riesgos como los beneficios.

Hablar de violencia en los videojuegos requiere distinguir entre tres niveles: la violencia representada en el juego, la violencia simbólica que los jugadores interpretan y la violencia real que ocurre en la sociedad. Confundir estos niveles conduce a conclusiones erróneas y a políticas públicas poco efectivas. La representación de la violencia en un videojuego no implica necesariamente una validación moral, de la misma forma que una película bélica o una obra literaria no promueve directamente la guerra. Los videojuegos operan en el plano simbólico y cultural, donde la experiencia de juego depende del sentido que le otorga cada usuario.

Por ello, el presente trabajo aborda la influencia del contenido violento en los videojuegos desde un enfoque científico y social. El propósito no es justificar ni condonar su uso, sino analizar de manera crítica cómo estas representaciones participan en la construcción social del concepto de violencia. Para ello, se recurre a una revisión documental de investigaciones recientes en psicología, sociología y comunicación, con el fin de identificar las coincidencias, contrastes y vacíos existentes entre la evidencia científica y la percepción pública.

El estudio parte de que la relación entre videojuegos y violencia no puede entenderse como una simple causa-efecto, sino como un fenómeno cultural mediado por el contexto. Los videojuegos no determinan el comportamiento, pero sí forman parte del entorno social donde se definen los significados y límites de la violencia.

Planteamiento del problema

A pesar de la expansión global del conocimiento sobre videojuegos, su estudio sigue fragmentado entre campos disciplinares que raramente dialogan entre sí. Mientras las ciencias del comportamiento analizan el impacto psicológico del contenido violento y los medios masivos debaten su influencia moral, las áreas tecnológicas y de ingeniería han sido relegadas a un papel secundario en la comprensión del fenómeno. Esta separación entre enfoques ha generado un vacío metodológico: no existen marcos integrales que vinculen la evidencia científica con la dimensión técnica, cultural y social del videojuego como sistema interactivo.

En el ámbito latinoamericano, esta brecha es aún más evidente. La investigación sobre videojuegos suele limitarse a dos vertientes: la psicológica, centrada en medir conductas individuales, y la comunicacional, enfocada en analizar su representación mediática. Sin embargo, son escasos los estudios que aborden el videojuego como un producto de ingeniería social y cultural —es decir, como una tecnología compleja que combina programación, diseño, narrativa, respuesta sensorial y toma de decisiones en tiempo real. Esta ausencia impide construir modelos de análisis que expliquen cómo las interacciones humanas con entornos virtuales producen significados, aprendizajes o interpretaciones simbólicas.

La falta de un enfoque interdisciplinario también ha afectado la manera en que se comunican los hallazgos científicos. Mientras la literatura internacional ha demostrado que no existe una relación causal directa entre videojuegos violentos y conductas agresivas (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019), gran parte del discurso social continúa replicando interpretaciones simplificadas. La distancia entre los resultados de la investigación y su difusión pública revela una debilidad estructural en la comunicación científica: el conocimiento técnico no logra integrarse en la discusión social, y la evidencia empírica no se traduce en políticas informadas.

Otro vacío importante se encuentra en la falta de metodologías que vinculen los estudios técnicos con los análisis culturales. Las investigaciones sobre el diseño de videojuegos, los motores de simulación o la inteligencia artificial aplicada al entretenimiento no suelen considerarse en los debates sobre sus implicaciones sociales. Del mismo modo, las ciencias sociales tienden a ignorar las características técnicas del medio —su arquitectura de programación, su capacidad de inmersión o su interactividad—, lo que genera interpretaciones parciales del fenómeno. Este aislamiento disciplinar obstaculiza la construcción de una visión integral que permita entender los videojuegos como un producto tecnológico que participa activamente en la cultura contemporánea.

Desde el punto de vista científico y educativo, esta fragmentación tiene consecuencias tangibles. La ausencia de modelos teóricos integrados impide desarrollar herramientas de alfabetización digital, programas de investigación tecnológica o estrategias de comunicación social basadas en evidencia. Como resultado, las políticas públicas tienden a reproducir prejuicios culturales antes que diagnósticos técnicos. En lugar de promover la investigación sobre los usos educativos o sociales de los videojuegos, los esfuerzos institucionales suelen orientarse hacia la regulación o la restricción de contenidos. Esta situación no solo refleja una desconfianza hacia la tecnología, sino también una subutilización de su potencial como medio de innovación, aprendizaje y divulgación científica.

El problema central que surge de este panorama es la desarticulación entre conocimiento científico, práctica tecnológica y percepción social. Las investigaciones existentes responden a objetivos

distintos (evaluar riesgos, medir impactos, analizar discursos), pero rara vez buscan integrar sus resultados para generar un modelo coherente de comprensión. Esta desconexión genera dos consecuencias: por un lado, un vacío teórico que impide explicar la construcción social de la violencia desde un enfoque tecnológico; por otro, una falta de transferencia del conocimiento hacia la sociedad, que perpetúa mitos y percepciones erróneas.

En síntesis, el planteamiento del problema se puede expresar de la siguiente manera:

La relación entre videojuegos y violencia continúa abordándose desde enfoques parciales y aislados entre disciplinas. Aunque la evidencia científica no respalda una relación directa, persiste la falta de modelos integradores que articulen las dimensiones técnica, cultural y social del videojuego. Esta ausencia limita la comprensión del fenómeno y favorece la permanencia de percepciones sociales distorsionadas.

Problemática social y científica

La falta de integración entre los ámbitos científico, técnico y social ha condicionado la forma en que los videojuegos son comprendidos y gestionados públicamente. Aunque la evidencia científica indica que los videojuegos violentos no generan conductas agresivas de manera directa (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019), las decisiones políticas, mediáticas y educativas continúan basándose en percepciones más que en datos. Esta desconexión entre ciencia y sociedad limita el aprovechamiento del potencial tecnológico del videojuego y dificulta la construcción de una cultura digital informada.

En el plano político y educativo, la ausencia de enlaces entre investigación y toma de decisiones ha favorecido posturas orientadas a la restricción, en lugar de la comprensión técnica del fenómeno. En México y otros países latinoamericanos, los videojuegos suelen abordarse como un riesgo social, sin considerar su complejidad tecnológica ni su posible valor educativo. Como consecuencia, se desaprovechan sus capacidades como herramientas de aprendizaje, simulación e innovación, a pesar de la evidencia que respalda su utilidad en el desarrollo cognitivo y la toma de decisiones (Baranowski et al., 2016; Lyubenova et al., 2021).

Desde la perspectiva de la innovación, la señal que vincula videojuegos y violencia también frena la investigación aplicada y la transferencia tecnológica. La dificultad para comunicar sus usos en educación, salud o industria revela que el problema no es tecnológico, sino comunicacional. La falta de modelos interdisciplinarios y de una divulgación científica efectiva ha contribuido a mantener interpretaciones simplificadas, debilitando la confianza social en la ciencia y reforzando una visión de la tecnología como amenaza más que como recurso para el desarrollo.

La grieta entre conocimiento técnico y percepción social ha generado políticas, creencias y prácticas que se basan en el prejuicio y no en la evidencia. Esta desconexión obstaculiza la innovación, limita la alfabetización digital y perpetúa una comprensión distorsionada del papel de los videojuegos en la sociedad contemporánea.

Antecedentes y contexto teórico

El estudio de los videojuegos con contenido violento se desarrolla dentro de un campo interdisciplinario que integra aportes de la psicología, la sociología y las tecnologías digitales. Desde finales del siglo XX, los videojuegos han evolucionado de simples formas de entretenimiento a entornos interactivos donde las personas aprenden, toman decisiones y experimentan situaciones simuladas. Por ello, su análisis requiere considerar tanto el diseño tecnológico como los significados culturales que se construyen durante el juego.

Las primeras investigaciones se centraron en evaluar si la violencia representada en los videojuegos influía en el comportamiento de los jugadores. Algunos estudios iniciales sugirieron una posible relación con actitudes agresivas (Anderson & Dill, 2000), pero trabajos posteriores mostraron que estos efectos eran débiles y poco consistentes (Ferguson, 2015). Investigaciones más recientes concluyen que no existe evidencia sólida de que los videojuegos violentos generen violencia en la vida real, y que su impacto depende principalmente del contexto social y personal del jugador (Przybylski & Weinstein, 2019).

Desde una perspectiva cultural, los videojuegos pueden entenderse como espacios de representación y aprendizaje. Autores como Jenkins (2006) y Gee (2007) señalan que los jugadores interactúan con reglas, narrativas y decisiones dentro de mundos simbólicos, donde la violencia funciona como un recurso narrativo más que como un incentivo a la agresión. El significado de estas experiencias surge de la interacción entre el jugador, el diseño del juego y su contexto social.

En años recientes, diversas investigaciones han mostrado que los videojuegos también pueden tener usos positivos en educación y salud. Los llamados *Games for Health* han demostrado beneficios en la promoción de hábitos saludables, la actividad física y la toma de decisiones (Baranowski et al., 2015). Asimismo, estudios en rehabilitación han reportado mejoras en la movilidad, el bienestar emocional y la calidad de vida de adultos mayores mediante videojuegos interactivos (Lyubenova et al., 2022).

Otras investigaciones indican que los efectos negativos asociados al uso de videojuegos se relacionan más con el tiempo de juego y los patrones de consumo que con el contenido violento. El uso excesivo puede vincularse con malestar emocional, pero no con comportamientos agresivos (Li et al., 2022). En este sentido, factores como la moderación, la supervisión familiar y el equilibrio entre actividades digitales y físicas resultan determinantes.

En el contexto latinoamericano, la investigación sobre videojuegos sigue siendo limitada y fragmentada. La falta de enfoques que integren aspectos tecnológicos, culturales y educativos ha contribuido a una brecha entre la innovación digital y la percepción social. En países como México, esta situación se refleja en políticas que priorizan la regulación del medio por encima de su aprovechamiento educativo y científico.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar la influencia del contenido violento en los videojuegos dentro de los procesos de construcción social de la violencia, considerando evidencia científica, datos estadísticos y diferencias regionales entre contextos globales y latinoamericanos.

Objetivos específicos

1. Revisar estudios científicos y bases de datos internacionales sobre videojuegos y violencia, para identificar correlaciones y tendencias estadísticas.
2. Comparar los patrones globales de consumo de videojuegos y tasas de violencia con los datos disponibles en América Latina y México.
3. Detectar la existencia o ausencia de información estadística regional sobre videojuegos y su relación con fenómenos sociales.
4. Visualizar la información mediante herramientas de análisis de datos (Python) que faciliten la interpretación científica y divulgativa.
5. Interpretar los resultados en relación con la percepción pública, identificando discrepancias entre evidencia empírica y discurso social.

Metodología de análisis

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque documental y estadístico mixto, combinando la revisión científica con el análisis de datos abiertos sobre el mercado global de videojuegos. El objetivo fue identificar tendencias verificables y contrastarlas con la percepción social en torno al contenido violento y su interpretación cultural.

Se realizó una revisión sistemática de literatura académica publicada entre 2000 y 2024, consultando bases como Scopus, PubMed, Redalyc, SciELO y Google Scholar. Los criterios de selección incluyeron estudios con enfoque empírico o comparativo sobre videojuegos, comportamiento social y cultura digital. La revisión permitió detectar coincidencias teóricas, vacíos regionales y la escasa presencia de investigaciones latinoamericanas con soporte técnico o estadístico.

De forma complementaria, se efectuó un análisis descriptivo de datos secundarios obtenidos de fuentes abiertas y verificables:

- Statista y Newzoo, por su cobertura económica y demográfica.
- RICYT, para indicadores de producción científica.
- INEGI (ENDUTIH), por su información nacional sobre hábitos de uso.
- OECD y UNESCO, para variables sobre alfabetización digital y acceso tecnológico.

Estas fuentes fueron elegidas por su credibilidad, actualización y compatibilidad con herramientas analíticas.

Los datos se procesaron aplicando técnicas básicas de limpieza, agrupación y visualización para identificar patrones en el consumo de videojuegos y en la producción científica asociada. El enfoque se mantuvo descriptivo y comparativo, evitando interpretaciones causales y priorizando la observación de tendencias regionales y globales.

Finalmente, los resultados fueron contrastados con la evidencia documental, integrando una lectura técnica y sociocultural del fenómeno. Este procedimiento permite sostener las conclusiones del estudio sobre bases empíricas, mostrando la distancia existente entre los datos verificables y las narrativas sociales que asocian los videojuegos con la violencia.

Análisis documental

El análisis documental se desarrolló a partir de la base de datos abierta Video Game Sales 1978–2024 (Gigasheet, 2024), que reúne información sobre más de 63 000 títulos publicados en el mercado global entre 1970 y 2024. La base integra variables como año, género, desarrollador y ventas regionales, lo que permite examinar las tendencias históricas de la industria y los patrones temáticos de los videojuegos durante casi cinco décadas.

La revisión cuantitativa revela una expansión sostenida del mercado. Entre las décadas de 1980 y 2000, las ventas globales aumentaron de 337 millones a más de 4 700 millones de copias, lo que coincide con la consolidación de las consolas domésticas, la aparición de los videojuegos en línea y la diversificación del público jugador. Este crecimiento confirma el tránsito del videojuego desde una práctica de nicho hacia un fenómeno cultural y económico de alcance global.

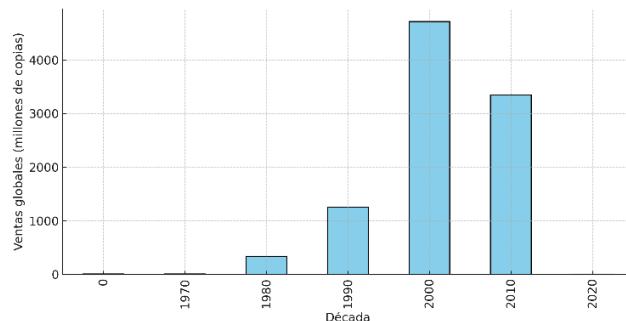


FIGURA 1: VENTAS GLOBALES DE VIDEOJUEGOS POR DÉCADA – GRÁFICA DE BARRAS O LÍNEA TEMPORAL.

En términos de distribución temática, los géneros más vendidos corresponden a Sports (1 465 millones de copias), Action (1 352 millones), Shooter (1 199 millones) y Role-Playing (1 013 millones). Otros géneros relevantes, como Platform, Simulation y Racing, mantienen también cifras significativas dentro del total acumulado.

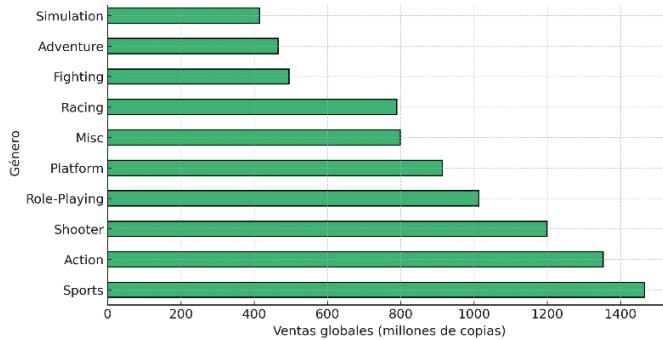


FIGURA 2: VENTAS GLOBALES POR GÉNERO – GRÁFICA DE BARRAS HORIZONTALES CON LOS DIEZ GÉNEROS PRINCIPALES.

Este patrón indica que la industria no se sostiene exclusivamente en los contenidos violentos, sino en una diversidad de experiencias interactivas. Aunque los géneros de acción y disparos mantienen alta visibilidad mediática, su peso económico se equilibra con títulos orientados a la competencia deportiva, la simulación o la exploración narrativa. El mercado global refleja así un ecosistema más amplio de intereses lúdicos que trasciende la violencia como eje central de consumo.

Con base en la clasificación temática, se identificó que el 38.2 % de los videojuegos pertenecen a categorías asociadas con la violencia (Action, Shooter, Fighting, Adventure), mientras que el 61.8 % corresponde a géneros no violentos (Sports, Puzzle, Simulation, Strategy, Platform, Racing, Music, entre otros).

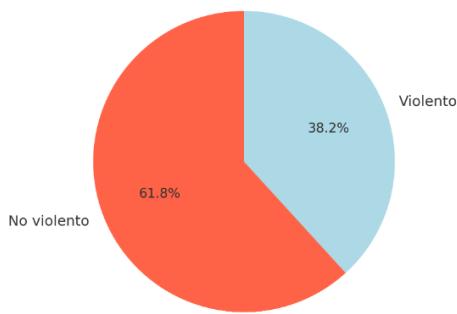


FIGURA 3: PROPORCIÓN DE GÉNEROS VIOLENTOS Y NO VIOLENTOS – GRÁFICA CIRCULAR O BARRAS COMPARATIVAS).

Esta proporción contradice la narrativa recurrente que asocia al videojuego con la agresividad o la desensibilización ante la violencia. La evidencia estadística sugiere que la mayoría de los títulos comercializados se centran en experiencias competitivas, recreativas o cognitivas, sin representación explícita de agresión física.

Para contextualizar los hallazgos del mercado y del contenido temático, se incorporó un análisis documental cuantitativo con datos de homicidios intencionales del Banco Mundial (indicador Intentional homicides, per 100,000 people). Se utilizaron los agregados regionales oficiales del organismo y el último año con cobertura suficiente en el dataset; adicionalmente, se reportan los países con mayor incidencia y la tendencia regional 2000–año más reciente.

La Figura 4 presenta la tasa de homicidios por región del Banco Mundial en el último año disponible. Se observan diferencias marcadas entre regiones: América Latina y el Caribe y África Subsahariana concentran niveles sustancialmente superiores a Europa y Asia Central, Asia Oriental y Pacífico y Norteamérica, que muestran valores bajos a moderados. Esta distribución regional permite ubicar geográficamente la violencia letal al margen de la magnitud del consumo de videojuegos.

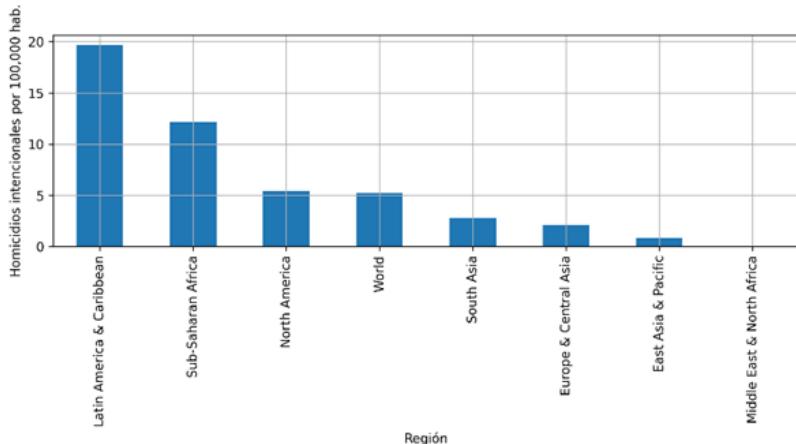


FIGURA 4: TASA DE HOMICIDIOS POR REGIÓN (BANCO MUNDIAL, 2023)

La Figura 5 muestra el Top 15 de países con mayor tasa de homicidios en el último año disponible. La concentración en un conjunto reducido de países confirma que la violencia letal extrema responde a condicionantes estructurales (desigualdad, debilidad institucional, economías ilícitas) y no a patrones globales de consumo cultural. Este resultado refuerza la necesidad de distinguir entre representaciones de la violencia (en los videojuegos) y violencia real (homicidios), evitando inferencias causales simplistas.

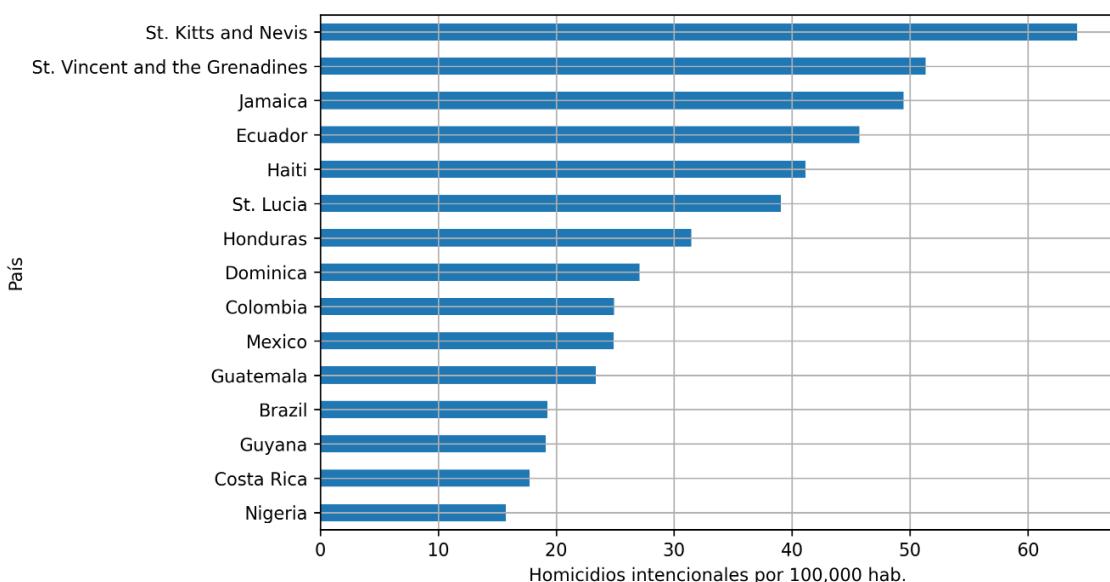


FIGURA 5: TOP 15 PAÍSES POR TASA DE HOMICIDIOS (BANCO MUNDIAL, 2023)

Finalmente, la Figura 6 grafica la tendencia regional (2000–último año) para cinco bloques: América Latina y el Caribe, Norteamérica, Europa y Asia Central, Asia Oriental y Pacífico y África Subsahariana. Las series muestran estabilidad o descenso en regiones con mayor penetración digital y persistencia de niveles altos en las regiones estructuralmente más vulnerables. En conjunto, estas trayectorias temporales corroboran que la violencia social y el consumo de videojuegos siguen dinámicas independientes, ancladas en variables socioeconómicas y de gobernanza más que en el uso de medios interactivos.

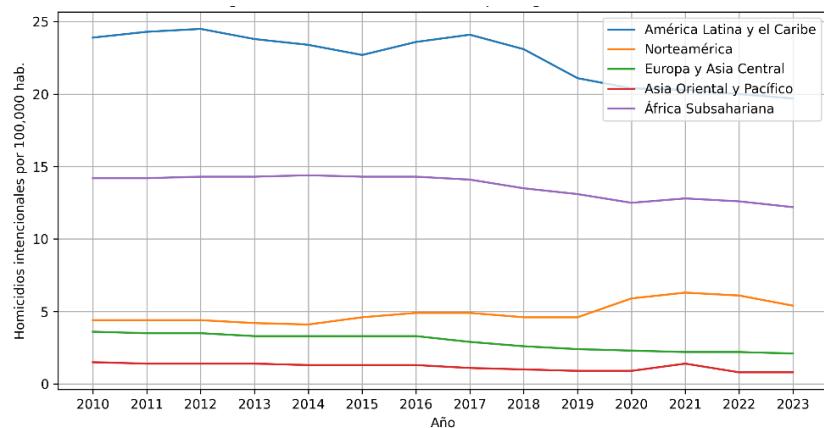


FIGURA 6: TENDENCIAS DE HOMICIDIOS POR REGIÓN (2000-2023)

Resultados

El análisis comparativo entre la base de datos Video Game Sales 1978–2024 (Gigasheet, 2024) y el conjunto estadístico del Banco Mundial sobre homicidios intencionales (Intentional homicides, per 100,000 people, 2024) permitió establecer una serie de contrastes entre el comportamiento económico y cultural del mercado de videojuegos y los indicadores de violencia real en el ámbito global. Las observaciones se agruparon en tres niveles de relación: estructural (por región), temática (por tipo de contenido) y temporal (evolución 2000–2024). Los resultados obtenidos muestran que el crecimiento sostenido de la industria del videojuego no guarda correspondencia con el incremento de la violencia social; por el contrario, los indicadores sugieren una correlación inversa o inexistente entre ambos fenómenos.

- **Relación estructural: mercado regional y violencia real**

A partir de la fusión de ambas bases, se cruzaron los promedios regionales de ventas globales y participación de mercado (Newzoo, 2025) con las tasas de homicidio por región del Banco Mundial para el año más reciente disponible. Los datos se integraron considerando los agregados continentales oficiales: Asia-Pacífico, Norteamérica, Europa, América Latina y África.

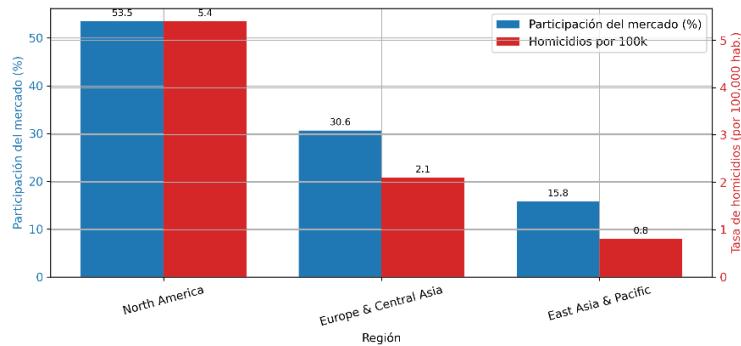


FIGURA 7: PARTICIPACIÓN DE MERCADO VS HOMICIDIOS POR REGIÓN

La Figura 7 muestra la relación entre la tasa de homicidios (por cada 100 000 habitantes) y la participación regional en el mercado global de videojuegos. Los resultados son consistentes con lo observado en estudios previos (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019): se observa una relación inversa entre la penetración gamer y la violencia social.

Las regiones con mayor participación en el mercado, Norteamérica (53.3 %) y Europa y Asia Central (30.6 %), presentan tasas bajas de homicidios (5.4 y 2.1 por cada 100 000 habitantes, respectivamente). En Asia Oriental y Pacífico, donde la participación del mercado alcanza 15.8 %, la tasa de homicidios es la más baja, con 0.8 por cada 100 000 habitantes.

El patrón resultante es claro: las regiones donde los videojuegos son más accesibles, diversos y económicamente rentables coinciden con los entornos sociales más seguros. A la inversa, las zonas con menor desarrollo tecnológico tienden a registrar mayores niveles de violencia estructural.

Este hallazgo refuerza la hipótesis de que el consumo de videojuegos no constituye un factor de riesgo social, sino que funciona como indicador del nivel de desarrollo tecnológico, educativo y económico de cada región.

- Relación temática: contenido violento y contexto social**

En un segundo nivel, se examinó la relación entre el contenido violento de los videojuegos clasificado a partir de la base GigaSheet en géneros tradicionalmente asociados con la agresión (Action, Shooter, Fighting, Adventure) y las tasas de homicidio promedio por región. El objetivo fue determinar si existe correspondencia entre una mayor proporción de títulos violentos y una mayor incidencia de violencia real.

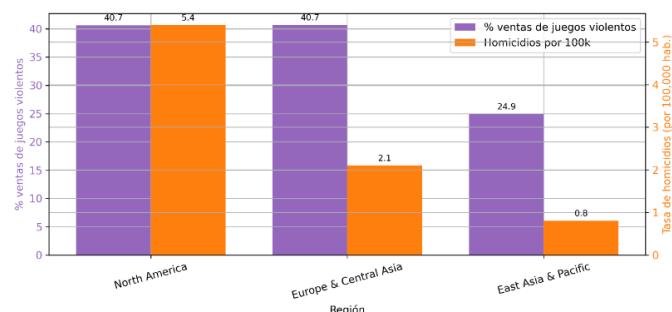


FIGURA 8: PORCENTAJE DE VENTA DE JUEGOS VIOLENTOS VS HOMICIDIOS POR REGIÓN

La Figura 8 presenta la comparación entre el porcentaje de ventas de videojuegos violentos por región y la tasa de homicidios correspondiente. Los resultados descartan una relación positiva: las regiones con mayor proporción de títulos violentos no presentan necesariamente tasas de homicidio elevadas.

Tanto Norteamérica (40.7 % de ventas violentas, 5.4 homicidios por 100 000 habitantes) como Europa y Asia Central (40.7 %, 2.1 homicidios) registran niveles bajos de violencia social. En cambio, Asia Oriental y Pacífico, con una proporción más reducida de títulos violentos (24.9 %), exhibe la tasa de homicidios más baja del conjunto (0.8 por cada 100 000 habitantes).

Estos resultados confirman que no existe un vínculo directo entre exposición a contenido violento y criminalidad. La violencia representada en los videojuegos debe entenderse como un recurso simbólico y narrativo, empleado para construir tensión dramática, desafío o competencia dentro del entorno lúdico.

- Relación temporal: evolución 2000–2024**

Finalmente, se analizó la evolución temporal de ambas variables —ventas globales de videojuegos y tasa mundial de homicidios— entre los años 2000 y 2023.

La información de ventas se obtuvo de la base GigaSheet (2024), agregada por año, mientras que las tasas de homicidio globales corresponden al agregado “World” del Banco Mundial (2024).

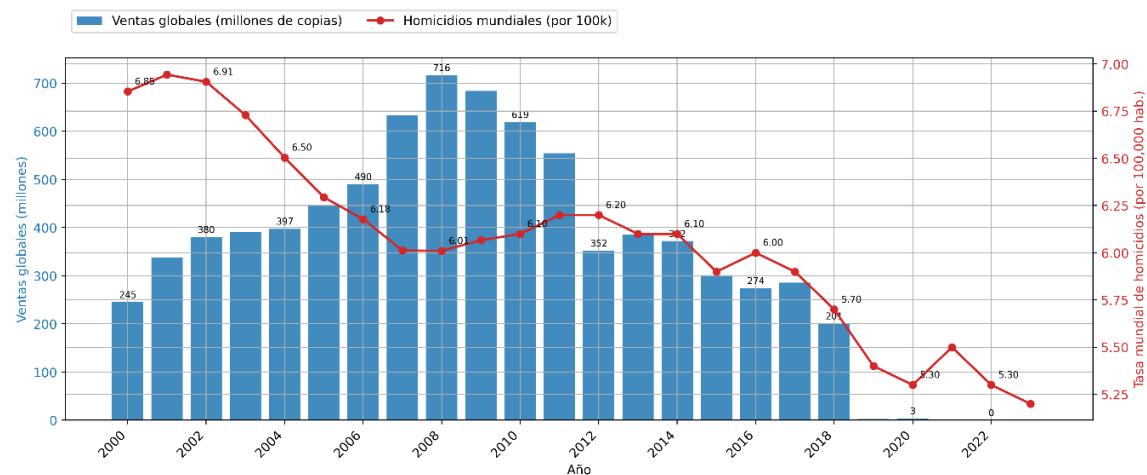


FIGURA 9. VENTAS GLOBALES VS TASA MUNDIAL DE HOMICIDIOS (2000–2023)

Durante las dos primeras décadas del siglo XXI, las ventas globales de videojuegos mostraron una tendencia claramente ascendente, mientras que la tasa mundial de homicidios se mantuvo estable y con una disminución gradual. Entre 2000 y 2009, las ventas crecieron de forma significativa con la expansión de las consolas domésticas, y posteriormente se estabilizaron en niveles altos gracias al desarrollo del juego en línea, las plataformas móviles y el streaming interactivo.

En contraste, los datos del Banco Mundial indican que la tasa mundial de homicidios descendió de 6.9 por cada 100 000 habitantes en 2001 a 5.2 en 2023. Esta divergencia temporal —ventas en

aumento y violencia letal en descenso— refuerza la evidencia de que el consumo de videojuegos no se asocia con un incremento de la violencia real, sino que ambos fenómenos responden a dinámicas distintas.

En conjunto, el análisis temporal respalda la hipótesis central del estudio: la violencia representada en los videojuegos y la violencia social siguen trayectorias independientes. El crecimiento de la cultura gamer se vincula con procesos de innovación tecnológica y digitalización, mientras que la violencia real depende de factores estructurales como la gobernanza, la desigualdad y la cohesión social.

Por el contrario, el videojuego parece insertarse en un proceso más amplio de modernización cultural y reducción de la violencia estructural, donde la interacción digital, la cooperación en línea y la alfabetización tecnológica se convierten en nuevos mecanismos de socialización y regulación simbólica del conflicto.

Discusión de resultados

Los resultados obtenidos a partir del análisis conjunto de las ventas globales de videojuegos y los indicadores de homicidios del Banco Mundial permiten replantear de manera objetiva la relación entre videojuegos y violencia social. A diferencia de los discursos mediáticos que asocian el consumo de videojuegos violentos con comportamientos agresivos, los datos muestran que ambas variables siguen trayectorias independientes.

En el análisis regional, se observa que las zonas con mayor participación en el mercado global de videojuegos como Norteamérica, Europa y Asia Oriental presentan las tasas más bajas de homicidios. Este patrón sugiere que el desarrollo de la industria del videojuego está asociado a contextos de mayor estabilidad social, acceso tecnológico y desarrollo educativo, más que a entornos de violencia estructural. En este sentido, el videojuego no aparece como un factor de riesgo, sino como un indicador indirecto de modernización y digitalización.

Desde el punto de vista temático, los resultados descartan una relación directa entre la proporción de videojuegos con contenido violento y los niveles de violencia real. Regiones con altos porcentajes de ventas en géneros como acción o disparos no presentan mayores tasas de homicidio que aquellas con menor presencia de estos contenidos. Esto refuerza la interpretación de la violencia en los videojuegos como un recurso narrativo y simbólico, utilizado para construir desafío, competencia o dramatización, y no como un estímulo para la agresión social.

El análisis temporal fortalece esta lectura. Mientras las ventas globales de videojuegos crecieron de manera sostenida entre 2000 y 2023, la tasa mundial de homicidios mostró una tendencia descendente. La divergencia entre ambas curvas evidencia que el aumento del consumo de videojuegos no se traduce en un incremento de la violencia letal. Por el contrario, la expansión de la cultura gamer coincide con procesos de innovación tecnológica, conectividad digital y transformación cultural.

En conjunto, estos hallazgos respaldan la idea de que la violencia representada en los videojuegos y la violencia social responden a lógicas distintas. La primera opera en el plano simbólico y cultural, mientras que la segunda está determinada por factores estructurales como la desigualdad, la

gobernanza y la cohesión social. Insistir en una relación directa entre ambas no solo carece de sustento empírico, sino que desvía la atención de los verdaderos determinantes de la violencia.

Conclusiones

El análisis desarrollado en este estudio permite afirmar que la relación entre videojuegos con contenido violento y violencia social no puede entenderse desde una lógica simple de influencia directa. La integración de datos del mercado global de videojuegos y de indicadores internacionales de homicidios muestra que ambos fenómenos siguen dinámicas independientes y responden a factores distintos.

Los resultados evidencian que el crecimiento sostenido de la industria del videojuego, así como la alta penetración del consumo gamer en ciertas regiones, no se asocian con mayores niveles de violencia real. Por el contrario, las regiones con mayor desarrollo tecnológico y mayor participación en el mercado de videojuegos presentan, en general, menores tasas de homicidios. Esto indica que el videojuego no constituye un factor de riesgo social, sino que se inserta en contextos caracterizados por estabilidad institucional, acceso educativo y digitalización.

Asimismo, el análisis temático descarta una relación directa entre la proporción de videojuegos con contenido violento y los niveles de violencia social. La violencia representada en los videojuegos funciona principalmente como un recurso narrativo y simbólico, utilizado para construir desafío, competencia o dramatización dentro de entornos lúdicos, y no como un incentivo para la agresión en la vida real.

Desde una perspectiva más amplia, los hallazgos confirmán que la violencia social depende de factores estructurales como la desigualdad, la gobernanza y la cohesión social, y no del consumo de productos culturales digitales. En este sentido, atribuir a los videojuegos un papel central en la generación de violencia desvía la atención de las causas reales del fenómeno y contribuye a la persistencia de discursos simplificados y moralizantes.

El estudio también pone en evidencia la necesidad de enfoques interdisciplinarios que integren análisis técnico, cultural y social para comprender el papel de los videojuegos en la sociedad contemporánea. La ausencia de estos enfoques ha limitado tanto la comunicación científica como la formulación de políticas públicas informadas.

Finalmente, los resultados invitan a replantear la relación entre tecnología y cultura desde una perspectiva basada en evidencia. Los videojuegos no deben entenderse como una amenaza social, sino como parte de un ecosistema digital complejo donde la violencia se representa de manera simbólica y controlada. Comprender este fenómeno es fundamental para promover alfabetización digital, políticas educativas más informadas y una relación más crítica y equilibrada con los medios interactivos.

Referencias bibliográficas

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Ballou, N., et al. (2024). How do video games affect mental health? A narrative review. Manuscript in preparation / preprint.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge. Anchor Books.
- Ferguson, C. J. (2015). Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at and when. *Journal of Communication*, 65(1), 193–212. <https://doi.org/10.1111/jcom.12129>
- Gigasheet. (2024). Video Game Sales 1978–2024 [Data set]. https://app.gigasheet.com/spreadsheet/video-game-sales-1978---2024/b3ac0e84_314a_4900_a79d_d2fd8dc49381
- International Telecommunication Union. (2024). ICT Statistics Hub: Individuals using the Internet (% of population). ITU Publications. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT). (2023). Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (INCCA 2023). IFT. <https://www.ift.org.mx/>
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) & Somos Audiencias. (2021). Estado del gaming en México 2021. IFT.<https://www.ift.org.mx/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2023). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH 2023). INEGI.<https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2023/>
- Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.
- Li, X., et al. (2022). The association between video game time and adolescent mental health. *Computers in Human Behavior*, 135, 107366. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107366>
- Newzoo. (2025). Global Games Market Report 2025 (Free version). Newzoo B.V.<https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report>
- Our World in Data. (2024). Intentional homicides (per 100,000 people). Global Change Data Lab. <https://ourworldindata.org/homicides>

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement and its effects on aggression: A longitudinal test of the General Aggression Model. *Psychological Science*, 30(5), 700–710. <https://doi.org/10.1177/095679761982968>

Puolitaival, J., et al. (2020). Health behaviours associated with video gaming in adolescent men: A cross-sectional study. *BMC Public Health*, 20, 627. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08778-0>

World Bank. (2024). Intentional homicides (per 100,000 people) [Data set]. <https://data.worldbank.org/indicator/VC.IHR.PSRC.P5>