Tópicos sobre los videojuegos: ¿qué hay de verdad y de mentira?

Bideojokoen edo berauen erabilerak dakartzan arriskuen inguruan mito asko daude. 1970eko hamarkadan hasi ziren zabaltzen bideojokoak eta ordutik hona jendearen artean horiei buruzko gutxiespen-iritzia zabaldu da etengabe. Gutxiespen-iritzi hori eratzeko funtsezkoak izan dira hedabideek, gehienetan inolako oinarri zientifikorik gabe, zabaldutako mezuak. Horiek horrela, guraso eta hezitzaileok alertan jarri gara jendearen artean oso zabalduta dagoen fenomeno honen aurrean. Horrela bada, mesfidantza agertzen dugu edo, are gehiago, errefusatu egiten ditugu, beste barik, bidejokoak. Beste alde batetik, jakin badakigu arrakasta handia duen jolas-mota dela; eta hori neskato eta mutikoen artean ez ezik, gazteen eta helduen artean ere bai. Hortik abiatuta, Juan Alberto Estallo eta beste batzuk ikuspuntu zientifiko batetik aztertu dute gaia, bideojokoen inguruan zabaldutako mitoei dagokienez, zer den egia eta zer ez, eta hezitzaileek joko horiek modu egokian zelan erabil ditzaketen argitzeko.Izan ere, besteak beste, bideojokoak motibaziorako eta autoestimarako onakdira eta, modu egokian erabilita, ikasteko oso lagungarriak izan daitezke.Arestian esan bezala, aisialdian bideojokoekin jolastearen inguruanaurreiritzi asko daude. Hori dela eta, ondoren bideojokoen erabilerariburuzko topiko zabalduenak aztertuko ditugu, egindako azken ikerketekinalderatuz.

Tópicos más frecuentes

"¿Afectan al desarrollo intelectual?"

Todos los estudios realizados hasta la fecha coinciden en **la ausencia de efectos adversos derivados del juego con videojuegos en la esfera intelectual**.

Afectan positivamente en:

- La coordinación óculo–manual
- El procesamiento paralelo de la información, es decir, se entrena la capacidad de recibir y asimilar diferentes estímulos simultáneamente, favoreciendo así el razonamiento abstracto.
- Un mayor desarrollo del proceso deductivo, ya que en la mayor parte de los videojuegos el jugador o jugadora sólo conoce unas pocas reglas cuando lleva a cabo su primera partida.
- El desarrollo de la atención selectiva, es decir, la capacidad para discriminar entre múltiples estímulos.

"¿Modifican el carácter?"

Las investigaciones realizadas establecen que **no existe relación alguna entre el juego frecuente y el desarrollo de trastornos psicopatológicos**.

Por el contrario, se ha demostrado que:

- Adecuadamente utilizados pueden ayudar a mejorar a jóvenes y adolescentes, con conductas patológicas o desadaptadas.
- Los jugadores de videojuegos muestran niveles de extroversión significativamente mayores que los no jugadores.
- El uso de videojuegos en niños y adolescentes en general, no disminuye el consumo de otras actividades como los deportes, las actividades sociales, las actividades de ocio o los estudios.

"¿Fomentan conductas violentas?"

Este parece ser el aspecto más controvertido de los estudiados acerca del uso de los videojuegos**. No existen resultados unánimes al respecto.** Unas opiniones señalan que repercuten negativamente sobre el comportamiento de niños y adolescentes. Otras opiniones afirman que en lugar de fomentar la violencia lo que hacen es encauzarla; y en otros casos aseveran que la violencia representada no es mayor a la que se ha representado en los cuentos, el cine, los cómics o la televisión.

Parece que el videojuego de carácter violento es el que más éxito comercial tiene, y que es el que los medios de comunicación acostumbran a destacar, sin embargo, sólo una parte de los videojuegos proyectan situaciones de violencia. Existen infinidad de videojuegos en el mercado que no son de carácter violento.

"¿Crean adicción?"

Todos los juegos crean una cierta adicción, de hecho es una de las claves de éxito de cualquier actividad de ocio. Por ejemplo ¿cuántas veces nos hemos quedado hasta altas horas de la madrugada "atrapados" por el interés de una lectura, aún sabiendo que al día siguiente había que madrugar?. Todos hemos experimentado en alguna ocasión ganas de aparcar los problemas y sumergirnos en otras actividades de evasión y en ello no consideramos que exista ningún peligro, más bien una necesidad, una terapia. Todo ello depende del control que ejerzamos sobre estas prácticas. ADESE en el *Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos*, que ha publicado en febrero de 2005, concluye que el porcentaje de uso de los videojuegos es menor a otras actividades de la vida cotidiana como son salir o jugar con amigos, escuchar música, ver la televisión, leer libros o hacer deporte. Probablemente se ha hablado de adicción sin considerar las connotaciones estrictamente clínicas de este término, y quienes lo hacen se refieren al extraordinario efecto motivador que estos tienen. **En la actualidad, no hay ningún dato riguroso que haga suponer que jugar con videojuegos provoque un trastorno adictivo**. La razón de su adhesión (no adicción) hemos de buscarla en el videojuego. Es un atractivo y motivante expendedor de refuerzos positivos, se presenta en forma de múltiples niveles de dificultad creciente, lo que sigue introduciendo estímulos y provocando curiosidad, tanta como para perseverar en el juego. No obstante cuando se supera el límite más alto del juego el atractivo decrece. Por eso facilitan una elevada tasa de respuesta los primeros días y una vez que se dominan se pierde interés.

"¿Favorecen el individualismo?"

La mayoría de las investigaciones han encontrado que los videojuegos, lejos de ser un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, hace que sus jugadores sean más extrovertidos, tengan una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización. Es decir, jugar con videojuegos no favorece el individualismo, sino que **ha generado nuevos modelos de socialización** por la manera de jugar, ya que se comparten anécdotas, trucos, el juego en si y por el contenido de muchos juegos, ya que nos muestran situaciones que deben solucionarse en equipo.

recomendaciones para padres

- **Elegir juntos**. Al igual que seleccionamos un juguete, una película o la programación de televisión, debemos seleccionar con nuestros hijos los videojuegos con los que queremos que jueguen.
- **Jugar juntos y supervisar los contenidos**. Ya sabemos lo importante que es que compartamos el tiempo con nuestros hijos, y si además se trata de un momento de juego resulta más gratificante. De este modo, además podremos supervisar los contenidos de los videojuegos que les gustan o de aquellos no hayan sido adquirido con nosotros. Es habitual que entre amigos se intercambien videojuegos o participen en juegos on-line. En el caso de que nos encontremos con contenidos indeseables, es nuestra oportunidad para compartir el juego, hacer una crítica constructiva y un análisis de los valores representados en el juego.
- **El tiempo de dedicación al videojuego**. No existe unanimidad acerca del tiempo que debe dejarse jugar. Un sistema de control muy severo o la prohibición de jugar con videojuegos generará una mayor ansiedad y hará más atractivo su uso. Es cierto que hay que poner límites, pero de la misma forma que se hace con otro tipo de actividades. Lo ideal es llegar a un consenso para distribuir el tiempo de juego. Si se percibiera una manifiesta y persistente incapacidad para compaginar el videojuego con otras obligaciones y actividades de tiempo libre, deberían plantearse medidas restrictivas. No obstante es importante tener en cuenta que, tras la adquisición de un nuevo juego aparece un periodo de intensa actividad, que posteriormente disminuirá hasta situarse en niveles aceptables.

Isabel Rubio Florido
Cátedra Ocio y Conocimiento patrocinada por el Grupo Santander
Instituto de Estudios de Ocio
Universidad de Deusto