

PONGA UN VIDEOJUEGO EN CASA POR NAVIDAD...

M^a Teresa Simón Lancis

«Los estudios indican que los contenidos de los videojuegos son violentos, sexistas y maniqueos»

"A principios de los 70 nos invadieron las máquinas matamarcianos. Más tarde, mejorando técnicas y argumentos, aparecieron las primeras consolas domésticas. Eran caras y con programas muy sencillos. A mediados de los 80 alcanzaron el éxito: *Sega* y *Nintendo*, las empresas japonesas, coparon el mercado y con ello transformaron los hábitos lúdicos de los más jóvenes."

La Navidad llegará pronto. La feria mundial del comercio del juguete acaba de abrir sus puertas. La tele nos bombardea con anuncios. Sólo se vende lo que es anunciado. Los niños quisieran tener todos los artilugios que devoran con los ojos sin ningún tipo de control o censura. Entre ellos, en lugar bien destacado, los videojuegos. Enseguida padres y educadores comenzarán a manifestar su malestar y preocupación. La agria cantinela de siempre: "ya estamos otra vez con los videojuegos", "¡qué barbaridad de programas!...y ¡qué precios!" Los videojuegos nos llevan mucho más allá de ellos mismos...

Influencias de los videojuegos

Las supuestas consecuencias negativas, la ponderación de sus aspectos positivos, los rasgos psicológicos de los jugadores, la incidencia según los sexos, etc. son algunos de los aspectos más estudiados de estos juegos. Según tales estudios, la mayoría de los videojuegos tienen

contenidos de naturaleza violenta, implican a los participantes en actos de destrucción simulada, muerte o violencia y, tienen un marcado carácter sexista con abundancia de héroes masculinos.

Sus contenidos producen la progresiva interiorización por parte de los niños de una cosmovisión apoyada, la mayoría de las veces, en preceptos sexistas, violentos y maniqueos.

Educan porque son utilizados por personas en edad de formación pero lo hacen en contra de las más elementales normas de educación. Conceptos como convivencia, respeto, igualdad no aparecen en los videojuegos, cuando sí que están presentes en la realidad social cotidiana. Muestran una realidad deformada, obtusa, sesgada, ofreciendo los aspectos más negativos de la misma. Lo peor, sin embargo, es que el niño puede acabar identificándose con unos personajes faltos de los más elementales contenidos éticos, que se toman la justicia por su mano, que resuelven los conflictos derribando a balazos



cuánto se les pone por delante, y cuyo único objetivo es sobrevivir en un mundo lleno de trampas y peligros.

Aspectos psicosociales

¿Quién no ha echado una partidita a las máquinas? Niños, jóvenes y algún que otro padre talludito juegan o han jugado más de una vez con estas maquinitas. Sin embargo, son los adolescentes varones los que mayor uso hacen de ellas.

Las explicaciones son múltiples y diversas. Una de ellas es que los videojuegos están *diseñados por hombres y para hombres*. Si analizamos los contenidos observamos que muchos de ellos tienen imágenes exclusivamente masculinas.

Otra obedece a factores sociales, ya que mientras los chicos juegan *para competir y dominar* en el juego, las chicas se inclinan hacia juegos con más dosis de fantasía que de agresividad. Históricamente tiene su explicación, ya que siempre se ha estimulado a las chicas para que no exterioricen su agresividad.

En tercer lugar, aparece el factor *habilidad*. Tradicionalmente se ha



considerado que los chicos son más hábiles que las chicas en la percepción de la profundidad y en el manejo de las imágenes. Esta afirmación, no obstante, está hoy fuertemente contestada.

Uno de los aspectos más relevantes a tener en cuenta por padres y educadores es el peligro existente de que el joven se aisle, utilizando todo su tiempo de ocio intentando ganar a la maquinita. Los jugadores solitarios emplean más tiempo en sus juegos que aquellos que lo hacen en grupo. El grupo se convierte en punto de referencia central en la vida del adolescente. Cualquier actividad que cer-

cene esta posibilidad de socialización no será, a la larga, positiva para una correcta evolución personal.

Las palabras *uso*, *abuso* y *dependencia*, en el sentido más estricto, pueden resultar algo exagerado aplicarlas a este tema. Pero podemos considerarlas de forma gradual: el *uso* como actividad aceptable, el *abuso* como actividad de riesgo y la *dependencia* como patología.

Uso: cuando el consumo no es continuado. El niño es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que se le solicite o que

Lo positivo del videojuego



- + Hace crecer en el niño la confianza en sí mismo y las habilidades para el manejo de máquinas electrónicas.
- + Facilita la posibilidad de aprender a la vez que se divierte.
- + Descarga el estrés de una forma no destructiva.
- + Mejora las habilidades cognitivas.
- + Proporciona sensación de dominio y de control.
- + Incrementa los procesos de atención.



Lo negativo del videojuego

- Creación de límites a la imaginación del jugador.
- Incremento de comportamientos agresivos.
- Aparición de conductas desadaptativas y compulsivas cuando se abusa de ellos.
- Presentación de una cosmovisión de la vida maniquea, sexista y violenta.
- Favorece el aislamiento.



Síntomas típicos del niño adicto al videojuego



- No puede controlar el momento en el que debe dejar de jugar.
- Sacrifica alguna actividad social o recreativa para poder jugar.
- Gasta todo su dinero en la compra de accesorios y complementos para la consola, llegando a mentir o robar.
- Dedica todo su tiempo libre a jugar con la consola.
- Se muestra irritable si no puede jugar.
- Tiende a aislarse del mundo real.

él mismo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto. **Abuso** cuando el consumo es desadaptativo. El niño dedica tanto tiempo como le es posible a jugar con el videojuego, y es probable que abandone otras actividades que antes le gustaban para dedicarse exclusivamente a este juego. **Dependencia** cuando el consumo es reiterativo. El niño ha ido adaptando sus necesidades a

la máquina y suple su necesidad de emoción, compañía, reto, superación, distracción, etc., con el videojuego.

Sin embargo, no todo es negativo en este fascinante mundo del videojuego. Cuando son utilizados con fines educativos, terapéuticos o de interacción social se convierten en medios adecuados para un objetivo educativo. Aumentan la confianza en sí mismos, poten-

cian la habilidad frente a las máquinas electrónicas, descargan estrés en forma no destructiva, mejoran las habilidades cognitivas e incrementan la atención. No obstante, son los padres y educadores quienes deben orientar y controlar un material que está ahí y que exigirá un prudente discernimiento. Como siempre, un uso sin abuso sería lo más recomendable.

no

Lo que no hay que hacer

- ✗ Prohibir, sin criterios, que jueguen con el videojuego pensando que de esa manera acabamos con el problema de raíz.
- ✗ Jamás incitar a que participen los niños en nuestros juegos de apuestas.
- ✗ Permanecer pasivos ante ciertas conductas de los niños. Los padres son los responsables de mostrarles todas las alternativas y los que tienen más influencia a la hora de animar a los chicos a que prueben nuevas actividades.

Lo que se puede hacer

sí

- ✓ Controlar el tiempo y el lugar de juego.
- ✓ Supervisar los contenidos de los videojuegos.
- ✓ Negociar con el niño, con un sistema de fichas por ejemplo, el cambio progresivo de conducta.
- ✓ Ser asertivo, es decir, ser capaces de decir no a peticiones del niño sobre el videojuego.
- ✓ Potenciar otras actividades lúdicas y de ocio, fomentando los juguetes más simples y los entretenimientos al aire libre para compensar tanto hora de pantalla (video, ordenador, videojuego).