



¿Videojuegos o juegos tradicionales?

El fenómeno, a pesar de su expansión, ha sido poco estudiado y plantea nuevos retos para padres y maestros por sus consecuencias

Publicado: Jueves 09 agosto 2007 | 12:00:05 am.

Publicado por: Amaury E. del Valle

Foto: Albert Perera Castro Alejandro es feliz. Al fin logró el más anhelado regalo por sus 11 años. Después de varios meses, la familia compró lo deseado. La mirada aún incrédula busca en el fondo de la caja. Un cable aquí, otro allá, y ya está. No caben dudas, tal y como lo imaginó: ¡Un play station último modelo!

La casa se mantiene tranquila. Solo en la sala se escuchan gritos y risas. La pelota y las bolas han sido desplazadas por nuevos entretenimientos: Tortugas Ninjas y Power Rangers. Alejandro cambió. La madre analiza la situación. Una pregunta le «golpea» una y otra vez: ¿El nuevo juguete es para bien o para mal?

¿Ataris criollos?

En los últimos tiempos los videojuegos han sido tema de innumerables investigaciones a nivel internacional. Desde su aparición en 1952 con Oxo, las grandes industrias iniciaron una carrera ininterrumpida por producir más y mejores. Las décadas de los 70 y 80 marcaron pautas importantes en su avance. Con puntuales diferencias, el año 2006 distinguió la continuación de las nuevas generaciones con las corporaciones Sony y Nintendo al mando. Japón y Estados Unidos han impuesto diseños y propuestas, con gran aceptación en el mercado mundial.

Los videojuegos requieren de un soporte electrónico: computadoras, teléfonos móviles o los creados expresamente para ese fin como ataris, nintendos y play station. Los dispositivos se almacenan en dependencia del tipo de consola: cartucho, disco magnético, CD y DVD. A diferencia de los juegos tradicionales, las personas mantienen la interacción con el aparato y tienen el control de los entornos virtuales.

Cuba no queda aislada de este fenómeno. Asumir la ausencia en nuestro contexto constituye una creencia errónea. Tal vez esto supone no tener una clara idea de su magnitud y características.

Los videojuegos procedentes del exterior carecen, en su mayoría, de un contenido educativo y enriquecedor para el jugador. Muchos sugieren, directa o indirectamente, comportamientos violentos, individualismo y discriminación racial o de sexo.

En el plano nacional el fenómeno no es abordado frecuentemente. Los estudios realizados tienen un carácter aislado, y solo algunas instituciones, como el Grupo Nacional de Software Educativo, perteneciente al Ministerio de Educación, trabajan en proyectos para la creación de videojuegos instructivos.

Análisis puntual

El municipio de Sancti Spíritus fue escenario de la investigación de Omar Stainer Rivera y Patricia Rodríguez, recién graduados de Licenciatura en Psicología de la Universidad Central Marta Abreu, de Villa Clara, quienes intentaron determinar la percepción que tienen de los videojuegos los alumnos de sexto grado de las escuelas primarias Arselio Suárez y Obdulio Morales.

Los resultados de las cien entrevistas realizadas arrojaron datos interesantes y novedosos, pues un número considerable de adolescentes manifestó poseer alguna modalidad de videojuegos. De hecho, más de la mitad utilizan algún tipo todos los días, tres veces o al menos una vez por semana. Y contradictoriamente a lo que muchos piensan, su acceso no está relacionado estrictamente con la situación económica, lo cual presupone una mayor complejidad en el fenómeno.

Aunque muchos poseen algún tipo de consola, otros las utilizan en casas de alquiler, en el centro laboral de familiares o en la misma escuela. El tiempo dedicado por la mayoría al menos es de una hora.

Omar Stainer Rivera afirma: «Cuando indagamos en grupos etéreos diversos comprobamos cómo los videojuegos constituyen una actividad altamente motivante y que de alguna manera ha sustituido a los juegos tradicionales para niños y adolescentes cubanos».

Los investigadores también detectaron que los lugares que se dedican al alquiler de videojuegos son un fenómeno extendido y popular entre los adolescentes. «Existe una modalidad donde los usuarios juegan en la misma casa del que alquila, y el tiempo dedicado a la actividad no es tan significativo. Los padres no necesariamente conocen esta situación, por tratarse de casas cercanas», afirma Stainer.

«En la otra modalidad, los adolescentes pueden llevarse el equipo para su casa. Para ello necesitan una cantidad de dinero mayor y es improbable que los padres no estén al tanto. Este dinero, casi en la totalidad de los casos, proviene de la familia. El tiempo durante el cual se emplean los videojuegos es superior, pudiendo extenderse durante un día completo o el fin de semana.

«Los precios de las casas de alquiler oscilan entre un peso por cinco o diez minutos, y 20 ó 30 pesos por un día completo. En ocasiones, el dinero es una recompensa de los padres al comportamiento del adolescente».

La elevada motivación por los videojuegos, incide en que en ocasiones el niño o adolescente busque por diferentes vías el dinero. «El desconocimiento de las instituciones sobre los lugares dedicados al alquiler, y sobre la calidad de los juegos, convierte el fenómeno en un tema de obligado análisis», refiere el investigador.

Además, a esto hay que agregar los reclamos de los maestros, quienes se enfrentan a alumnos que no hacen la tarea porque prefieren jugar en los play station; los médicos que tratan nuevos trastornos asociados al empleo de las consolas, o los psicólogos que intentan dar respuesta a las quejas de los padres sobre «comportamientos raros» de sus hijos.

Reacciones diversas

Los estudios sobre el impacto de los videojuegos coinciden en reconocer el tiempo dedicado a estos como uno de los aspectos responsables de las consecuencias negativas. Durante su empleo, los adolescentes se someten a una gran tensión psíquica y física. De acuerdo con el tiempo, el tipo de juego y a las características personales, se genera estrés, irritación y alteración.

Aunque algunos juegos pueden ser fuente de entretenimiento para emplear el tiempo libre, que a su vez incide positivamente en el adecuado desarrollo de los procesos cognitivos; otros pueden generar conductas nocivas y su abuso crear adicciones.

Los estudiosos del tema aseguran que los videojuegos benefician habilidades y destrezas importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues incorporan capacidades de organización y control, como las que aporta la correcta utilización del teclado. Además, avivan destrezas motoras como la coordinación óculo-manual, el sentido del dominio y la solución de problemas. Incluso jugadores con dificultades de adaptación refuerzan su autoestima.

En la Medicina, por ejemplo, su uso adecuado ha motivado a pacientes esquizofrénicos, mientras los videojuegos de bolsillo han sido empleados satisfactoriamente en el tratamiento de conductas compulsivas y autodestructivas. En Cuba, sin ir más lejos, se ha probado en varias ocasiones su uso terapéutico en el tratamiento de niños con Síndrome de Down u otros con retardo en el aprendizaje.

Sin embargo, las consecuencias positivas derivadas del empleo de los videojuegos dependerán, en gran medida, del tiempo de uso y de los contenidos. Algunos consejos provenientes de la experiencia diaria sugieren que esta no debe ser la forma para tener al adolescente entretenido. Deben establecerse reglas en cuanto a la hora, días y contenido.

Entre las consecuencias negativas reconocidas por los padres está la disminución del tiempo de los adolescentes para otras actividades de ocio o escolares. En cambio, pocos detectan que produce hipersensibilidad a nivel neurológico, causa de mayor nivel de hiperactividad motora, lo cual explica por qué algunos después de jugar se notan inquietos y sobreestimulados.

«Algo interesante es el riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo, el cual no pocas veces lo asociamos con el consumo de alimentos perjudiciales. Esto a su vez, puede desembocar en la aparición de sobrepeso y obesidad», afirman los jóvenes investigadores Omar Stainer Rivera y Patricia Rodríguez.

Igualmente, después de un marcado tiempo frente al soporte electrónico, niños y adolescentes sienten dolores de cabeza y molestias en los ojos por irritación, al no realizarse los movimientos de parpadeo que lubrican la córnea. Y debido a posturas adoptadas durante el juego pueden aparecer padecimientos musculares o vicios posturales, como tendinitis y cambios circulatorios.

En el caso de los videojuegos violentos, su abuso aumenta la excitación fisiológica y reducen de forma significativa la inclinación a ayudar a los demás, lo que puede propiciar comportamientos egocéntricos y falta de sensibilidad social.

Sin embargo, su uso dosificado también pudiera ayudar, pues según refleja Omar Stainer, «existen dos posiciones en cuanto a la violencia y los videojuegos: la que responsabiliza a los videojuegos de estimular comportamientos violentos; pero también la que considera que estos ejercen una influencia catártica, ofreciendo

la posibilidad de descargar la agresividad innata a toda persona».

Sin condena previa

La adolescencia es una etapa donde el criterio del grupo y la relación con los iguales adquiere gran significación, probablemente como nunca antes. Por eso, la aparición de los videojuegos como fenómeno popular atrapa a este grupo social con facilidad.

Los videojuegos en sí no constituyen el problema. Independientemente de las características del producto, lo realmente nocivo es el comportamiento arbitrario, sin controles ni restricciones, es decir, el abuso desmedido de estos.

Tanto en las escuelas cubanas como en los Joven Club de Computación y Electrónica, pueden utilizarse, sin pago, videojuegos educativos diversos, tanto para la enseñanza como en el tiempo libre. Si bien es verdad que todavía algunos de estos productos deben ganar más en calidad para competir con otros de factura extranjera, constituyen un comienzo positivo que debe seguir desarrollándose.

El debate sobre los videojuegos no debe quedar entre lo «bueno» y «malo», «esto sí» y «esto no». Es mejor informarse sobre cómo proceder, dosificar y controlar su uso, y no verlos simplemente como una forma para que el niño «esté tranquilo».

<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2007-08-09/videojuegos-o-juegos-tradicionales>