

image not found or type unknown



www.juventudrebelde.cu

image not found or type unknown



En los videojuegos actuales se ha producido un incremento significativo de la violencia. Autor: LAZ Publicado: 21/09/2017 | 05:26 pm

Del placer a la adicción

Si cada vez resulta más difícil negar el desarrollo alcanzado en materia tecnológica, especialmente en los videojuegos, también es necesario controlar la manipulación y malos hábitos que a través de estos se esparcen

Publicado: Miércoles 13 febrero 2013 | 07:56:33 pm.

Publicado por: Dúnnia Castillo Galán*

Jugar es una actividad de vital importancia para el ser humano, sobre todo en los primeros años de la vida. Durante la niñez se necesita de esta con la misma intensidad que se requiere dormir o alimentarse, si se aspira a un desarrollo psicomotor y afectivo equilibrado.

En los adultos, por el contrario, el juego implica distracción, entretenimiento, descanso, alivio y relajación; tomar distancia de sus preocupaciones y ocupaciones.

Hablar de tipos de juegos es tan diverso como hablar de épocas, edades, países, áreas geográficas, gustos o intereses, porque cada uno de estos factores expone disímiles actividades y formas. Sin embargo, el actual impulso tecnológico ha deslumbrado a muchos con la aparición de los videojuegos o entretenimientos electrónicos, los que ocupan un alto porcentaje del tiempo que pasan las personas frente a los ordenadores.

Los videojuegos han trascendido las barreras del puro entretenimiento o la socialización de conocimientos culturales para promover la conquista de las mentes, implantar ideas banales, violentas, el miedo como justificación de las guerras y los conflictos, especialmente en los más jóvenes, quienes habitan en un mundo donde la realidad y la fantasía en ocasiones suelen fusionarse.

Aunque algunos defensores de los videojuegos afirman que estos enseñan a resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad de los jugadores en su neurocinética, reflejos visuales y enfoque de múltiples puntos de visión, e incluso sostienen que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea, el problema no radica en la posibilidad de jugar mediante los artefactos tecnológicos, sino en los contenidos que muchas veces se propagan a través de los mismos.

Influencias en los jóvenes

Curiosamente, los videojuegos de otros tiempos no exhibían tanto terror como los de hoy, en los que cada vez son más demandados aquellos cuya violencia es significativa.

Estos constituyen el espacio donde es posible mentir, asesinar y como consecuencia se reciben premios: energía, tiempo y hasta vidas.

Mientras, hay otros casos como el Mortal Kombat, Doom, Carmaggeddon y Grand Theft Auto, que con las modificaciones San Andreas y Hot Coffee han introducido incluso escenas sexuales explícitas.

Refiriéndose al tema, el investigador español Enrique Javier Diez Gutiérrez grafica en su artículo Influencia de los videojuegos en los jóvenes, que estos alientan no solo la indiferencia ante los actos violentos más irracionales, sino que premian el asesinato más sanguinario disfrazándolo de «justicia vengadora».

Por supuesto, se trata de fomentar una justicia paralela a la legalmente establecida, que como van aprendiendo y asumiendo progresivamente es la que realmente es «eficaz», puesto que la legal siempre fracasa y «no sirve de nada».

Para nadie es un secreto que los adictos a los videojuegos pasan demasiado tiempo ante la pantalla, lo que provoca un proceso de enajenación que puede influir en el desarrollo emocional.

Al no necesitarse de otros jugadores para lograr la diversión se estimulan el aislamiento, la soledad, la ansiedad y la pérdida de valores como la solidaridad y el compañerismo.

A su vez, al pasar tanto tiempo sin apenas actividad física, los adictos a las nuevas tecnologías son proclives a la obesidad, que hoy constituye una epidemia mundial por la facilidad con que las personas suben de peso y las fatales consecuencias que esto representa.

Otro aspecto que no es posible obviar es cómo con este tipo de software es promovido el consumismo. Ya no es posible ver al hombre como un ser social, sino como un posible consumidor al que hay que crearle necesidades y desbordarlo con todos los elementos posibles en función de cautivar su atención.

Notables casos

El uso de los videojuegos comienza por cautivar, al principio, de forma esporádica, aunque por lo general la frecuencia va en aumento hasta hacerse casi diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose, según algunos autores, en un verdadero ludópata.

El jugador obsesivo es aquel que ha perdido el control sobre el juego. Según un estudio del Instituto Nacional de Medios y Familia de la Universidad de Iowa, EE.UU., los adictos a los videojuegos tienen comportamientos similares a los jugadores compulsivos por dinero.

De acuerdo con esta investigación, en promedio los varones destinan 16,4 horas semanales a los videojuegos, muy por encima de las mujeres, con 9,2 horas. Pero del 8,5 por ciento que presentó síntomas de dependencia, la cifra asciende a 24 horas semanales o tres horas y media diarias.

Varios autores señalan cómo la adicción a los videojuegos se ha extendido a grupos etarios de diferentes edades, incluso por encima de los 35 años. Los videojuegos demuestran un creciente grado de implantación social, particularmente perceptible en los países más desarrollados.

Conjuntamente con innovaciones como la televisión, Internet o la telefonía móvil, los juegos electrónicos están contribuyendo a modificar el tradicional proceso de acceso y transmisión del conocimiento, que pasa de basarse en la lectura del texto escrito a la contemplación de contenidos audiovisuales y multimediales.

Recientemente el diario mexicano Milenio socializó un video publicado en YouTube acerca de un abuelo norteamericano de 84 años adicto a videojuegos. En el video—compartido por el nieto con el propósito de mostrar qué videojuegos se pueden compartir con la familia sin importar la edad— se veía al abuelo gritando y gesticulando, muy exaltado.

En 2011 en Andalucía existían 23 centros de tratamiento ambulatorio de las adicciones sin sustancia, entre estas la adicción a las TIC. La patologías más frecuentes, explican los especialistas, son el uso abusivo del teléfono móvil, los videojuegos en segundo lugar y, en menor medida el abuso adictivo de Internet, por ejemplo de los chats o de las redes sociales. De los pacientes un 14 por ciento son menores de edad y un 55 por ciento tienen entre 18 y 35 años.

Otro caso muy singular ocurrió en 2009, cuando una niña de 12 años ingresó en un hospital de Ginebra con lesiones dolorosas en las palmas de las manos provocada por el uso excesivo de un mando de videoconsola al pasar horas jugando a escondidas de sus padres.

La nueva afección fue bautizada como Palmare Playstation Hidradenitis, y fue descrita en la revista British Journal of Dermatology por el profesor Vincent Piguet, del Hospital Universitario de Ginebra.

Piguet y su equipo llegaron a la conclusión de que la crispación de las manos en el mando y el hecho de apretar frenéticamente las teclas provocaron minúsculas heridas cutáneas, que podrían haberse agravado con la transpiración.

El nuevo rico

Amén de que el sector de los videojuegos es muy joven comparado con el resto de las industrias culturales, ya factura tanto dinero o más que otras industrias del entretenimiento, como la musical o la cinematográfica. Si antes era el hermano pobre, ahora es el nuevo rico.

En entrevista concedida por Alfonso Gómez, director de Fun&Serious Game Festival, para el sitio Finanza.com, este plantea que cuando se habla de videojuegos «a todo el mundo siempre viene esa imagen icónica del Pacman o el Mario Bros. Pero este sector no solo es videojuegos de ocio, sino los juegos serios o “serious

games”, aquellos proyectos que utilizan la tecnología lúdica del videojuego para otros ámbitos, como pueden ser la cultura, la formación, la sanidad o la simulación».

Aunque hoy la producción de juegos serios es más pequeña que la del ocio, al decir de los mismos desarrolladores, tiene unas previsiones de crecimiento espectaculares.

No obstante, el ranking de los videojuegos, según el Libro Guinness de Records, muestra entre los 25 mejores de la historia a Super Mario Kart, Tetris, Grand Theft Auto, Super Mario World, Zelda Ocarina of Time, Halo, Resident Evil IV, Final Fantasy XII, Street Fighter II, Golden Eye, Super Mario 64... Lamentablemente ninguno tiene corte instructivo ¿paradójico, verdad?

La solución no debe ser bajo ningún concepto desterrar las nuevas tecnologías y menos aún los videojuegos, sino aprovechar sus recursos para expandir conocimientos y valores y fomentar una cultura general, no banalizar al individuo.

***Periodista de la Universidad de las Ciencias Informáticas**

<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2013-02-13/del-placer-a-la-adiccion>

Juventud Rebelde | Diario de la juventud cubana
Copyright © 2017 Juventud Rebelde