

LA PASIÓN POR LOS VIDEOJUEGOS

Extraído del CNICE [Escuela de padres](#)

El boom de las consolas ha irrumpido en nuestra sociedad desde hace algún tiempo con gran fuerza, pero realmente preocupa en las familias el uso y abuso que se hace de las mismas por parte de sus miembros y en especial de los hijos.

Los videojuegos suponen la actividad de ocio preferida por los niños por encima de toda una larga lista. Incluiremos en este artículo unos datos interesantes de un reciente estudio realizado por Microsoft y publicado en la prensa en febrero de 2003 sobre el uso, ventas, perfil, etc., aspectos todos relacionados con este mundo de los videojuegos.

Suponen también parte de lo cotidiano en la vida del niño y acaparan la atención en la conversación. Existen **opiniones** para todos los gustos sobre la conveniencia o no de las consolas y videojuegos. Unas están a favor, otras argumentan en contra y en medio se encuentran los padres que no sacan una conclusión clara.

El primer argumento en contra es su elevado precio (aunque tienden a abarataarse), pero hay otro, tal vez mayor, que preocupa a los padres y educadores: los altercados en el hogar por su causa. Este tipo de problemas llega cuando “los consoleros” necesitan la pantalla de la televisión mientras otros miembros de la familia quieren ver algún programa.

Menos problemático es su uso en ordenador, aunque menos aceptado entre los más jóvenes debido a que no consiguen la misma calidad de imagen ni es fácil siempre adaptar los controladores y accesorios en la televisión. También debemos tener en cuenta la proliferación de consolas portátiles, las “gameboys”, que funcionan a pilas y tienen una pantallita que permite al jugador su uso en cualquier sitio y sin molestar ni permiso de nadie. El reto de hallar nuevos trucos para ser más hábiles provoca un enganche para seguir jugando.

Entre algunas de sus **ventajas** podemos citar las siguientes:

- Favorecen la organización espacio-temporal.
- Coordinación oculomotora.
- Desarrollo de destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria.
- Puesta en práctica de estrategias.
- Desarrollan el instinto de superación
- Algunos permiten mejorar y acrecentar la rapidez de razonamiento
- Estimulan la concentración, por lo que pueden ser muy adecuados para niños hiperactivos o con déficit de atención.

El uso de los videojuegos también cuenta con **inconvenientes** que en general son:

- Pueden producir nerviosismo y ansiedad.
- Pueden transmitir valores inadecuados.
- Pueden provocar un cierto retraso en el proceso de socialización e incluso un aislamiento.
- La excesiva estimulación de concentración puede llegar a provocar falta de atención hacia su entorno.

Pero el verdadero argumento en contra de este tipo de juegos es la **adicción** que provocan. Existen opiniones de psicólogos infantiles que argumentan que “los niños que pasan demasiado tiempo delante de la pantalla tienen problemas de agresividad o timidez”; mientras que otros profesionales opinan que no fomentan la agresividad por matar marcianos sino que “ayudan a concentrarse, a prestar atención y a tener reflejos”

Patricia Marks Greenfield en su libro “El niño y los medios de comunicación” (Ed. Morata 1985) dice que en estos juegos “intervienen más elementos que la coordinación ojo-mano. Algo muy importante en sí mismo. De hecho, no solo son complejos, sino que incorporan tipos de complejidad imposibles en los juegos convencionales”

Hay psicólogos que afirman que es bueno acostumbrarse a estas máquinas porque los niños vivirán en un mundo electrónico donde el ordenador es un gran arma de trabajo. Tenemos que convivir con estos nuevos “electrodomésticos” y lo mejor sería integrarlos también de forma inteligente: jugando con nuestros hijos, ofreciéndoles jugar con sus amigos y además, iniciarlos en otro tipo de diversiones y experiencias en otros campos.

La mejor de las **estrategias** a seguir por parte de los padres es apelar al sentido común basándose en el conocimiento exhaustivo que tienen de su propio hijo.

Algunas otras pautas que pueden servir a los padres para controlar un uso racional de los videojuegos:

- En primer lugar debemos hacer propuestas alternativas de ocio puesto que depende de los padres que los hijos se interesen por otras actividades.
- Otra sería interesarnos por todo lo que rodea al videojuego y acompañar al chico en algunos momentos de juego..., es la mejor manera de compartir intereses con él, de conocer su mundo y sus inquietudes. Como padres nos podemos asomar también a este mundo que desborda la imaginación; nosotros también viviremos con nuestros hijos aventuras, trazaremos estrategias, adoptaremos distintas personalidades y desarrollaremos habilidades en este mundo fascinante. Sólo así sabremos qué es lo que atrae a nuestros hijos, les emociona y ¿por qué nos preocupa a nosotros?

- De los padres depende así mismo la **selección** de estos juegos, eligiendo aquellos que no contengan tintes sexistas, violentos o insolidarios. Los hay de estrategia como: el ajedrez o los deportivos; de aventuras fantásticas (muy solicitados) y educativos (la mayoría para ordenadores).

En general podemos apuntar las siguientes normas fundamentales:

- ✓ Debemos elegir un juego que permita grabar la parte del juego que ha sido realizada.
- ✓ Son recomendables aquellos juegos que permiten intervenir a más de un jugador.
- ✓ Los juegos que tienen un número interminable de pantallas generan ansiedad porque no se ve el momento de llegar al final.
- ✓ Los valores que aparecen implícitos deben ser de nuestro agrado.
- ✓ No son recomendables los juegos que incluyen violencia gratuita o que fomentan la destrucción.

Sandra García llega a hacer una interesante **clasificación** de los videojuegos de la siguiente forma:

Juegos de acción: Son los que más se venden y acostumbran a presentar fuertes dosis de violencia en el argumento y desarrollo de la acción. Se prestan mucho a provocar nerviosismo y ansiedad pero son también los que mejor funcionan para que el niño que ha acumulado tensiones se desprenda de ellas. Están indicados para niños a partir de 8-9 años y precisan de nuestra supervisión antes de autorizar su uso.

Juegos de estrategia: el niño participa de forma activa en la elaboración de una estrategia para alcanzar un objetivo. Estimulan el razonamiento lógico y la reflexión. Los hay para niños a partir de 8-9 años. **Juegos de aventuras:** el niño se convierte en el protagonista de su propia aventura y se sumerge en un mundo de fantasía. No presentan conflictos éticos y los contenidos suelen ser divertidos. Están indicados para niños a partir de 7-8 años.

Juegos de deportes: suelen reproducir canchas de juego y partidos de algunos deportes como el fútbol, baloncesto, etc. Los hay que están muy bien elaborados y alcanzan niveles de realismo asombrosos. Son por lo tanto complejos para los niños. Están destinados más bien a los adolescentes a partir de 14 años.

Juegos de simulación: son juegos en los que los niños adoptan un rol y en función de éste deben probar sus habilidades para alcanzar el objetivo. A menudo estos juegos plantean situaciones que en la vida real podrían resultar peligrosas. Indicados para adolescentes entre los 14 y los 15 años.

Juegos educativos: hay una gran variedad de juegos en el mercado que están pensados para incrementar o mejorar la psicomotricidad fina (destreza con las manos), el desarrollo del lenguaje (escrito y oral), las matemáticas, la orientación espacial y muchas otras habilidades y aspectos. Son especialmente recomendables. Hay una gran oferta de buena calidad y se dirigen a niños desde los 18 meses hasta los 16 años.

Los juegos tanto de consola como de PC, que más gustan a los aficionados españoles son los de deportes, acción y estrategia. El último lugar de la clasificación lo ocupan los videojuegos de Rol.

En cuanto a los **niveles de agresividad** hay que considerar que un cierto nivel de ella no es perjudicial, ya que sirve para canalizar su energía. Cuidado si la hay en exceso: puede provocar en el niño la identificación de **agresión con placer**, o que se asuste y aprenda a **reprimir negativamente su hostilidad**.

Una pregunta que también se plantean las familias a diario es **¿cuánto tiempo al día es recomendable su uso?** Según los expertos, dependiendo del uso que se haga de los videojuegos, los niños pueden incrementar la autoestima y desarrollar algunas habilidades con este tipo de ocio. Es imprescindible que los padres controlen el tiempo que sus hijos pasan delante de la pantalla. Un abuso es capaz de fomentar actitudes narcisistas y disminuir su sociabilidad. Este tipo de juegos, aunque se comparta, es un reto individual. Conviene marcar un límite de tiempo y ser estrictos en esta postura. No es cuestión de prohibirlo o restringirlo al fin de semana, sino de encontrar un punto medio y ofrecer nuevas alternativas. Según el psicólogo Estalló Martí, después de estudiar los efectos psicológicos de los videojuegos, asegura que su uso "no facilita la aparición de ningún tipo de psicopatología ni alteración de conducta específica"

Y es que en las familias ha llamado siempre la atención el atractivo que suponen para los hijos. Y nos hemos preguntado repetidamente **¿cuál es la clave de que los videojuegos enganchen a nuestros hijos?** Los videojuegos sirven a los niños como refuerzo de su personalidad, por el hecho de tener que alcanzar niveles cada vez más difíciles produciéndoles así satisfacción y seguridad. Además los juegos interactivos exigen alto grado de atención estimulando la actividad cerebral. Por tanto la clave estriba en lo siguiente: **"procuran placer a corto plazo con el mínimo coste"**

Si además se utiliza un ordenador se familiarizan con la informática mientras juegan. Y una vez que estamos con el ordenador cabe preguntarse si es fácil encontrar juegos para aprender con el ordenador y si éstos son buenos y aconsejables. Cada vez va siendo menos extraño que los chicos hagan sus tareas dándole al teclado. El programa de informatización de los centros educativos está experimentando un fuerte impulso en los últimos años en todas las Comunidades Autónomas de España.

Para terminar conviene citar algunos **datos** de un estudio reciente de Microsoft publicado en febrero de 2003 que pueden interesar y son realmente relevantes de lo que ocurre en relación con este mundo de los videojuegos. En principio hay que decir que en más del 32% de los hogares españoles que disponen de ordenador se juega. Se trata de un entretenimiento para niños y jóvenes, pero con el tiempo son cada vez más los adultos que matan el tiempo en casa delante de un videojuego: el 40% de los varones mayores de 35 años utiliza a menudo esta forma de ocio dentro y fuera de casa.