

Videojuegos

Por: Álvaro Posada Díaz

Los juegos de video, que son aquellos que utilizan una consola que se conecta con la pantalla de televisión o similares, datan de finales del decenio del sesenta, cuando apareció el *tebolito*. Las consolas y los recursos lúdicos se perfeccionan para pasar al *atari* y después al *nintendo* (marcas comerciales que por arte de metonimia han pasado a ser el nombre del objeto). Estos juegos, todavía de gran uso por niños y adolescentes en América latina, se consiguen en versiones de bolsillo (mini) y en las llamadas *maquinitas* (negocios dedicados a estos juegos).

Los juegos de video fueron perfeccionados y trasladados a la computadora personal, la cual ya utiliza la interacción mediante efectos multimedia (combinación de texto, sonido y video animado) y las redes informáticas como internet, y son en la actualidad un medio de comunicación en el cual ocupan una buena parte del tiempo los niños y los adolescentes.

En los últimos tiempos hay una gran tendencia de niños y adolescentes hacia el uso de esta tecnología, lo que ha producido preocupación de los padres por la influencia dañina que pueden ejercer. Como en todos los casos, hay influencias positivas y negativas.

Efectos positivos de los videojuegos

Es clara la influencia positiva en la adquisición de destrezas en el control dinámico de los dedos de las manos y en la capacidad de adquirir y perfeccionar el pensamiento concreto (seguir instrucciones, poner atención y solucionar los problemas que van ocurriendo), así como en el control de la tensión generada por los obstáculos del juego. Además, los videojuegos se utilizan como juegos didácticos para enseñar toda clase de cosas: matemáticas, ciencias, historia...

Efectos negativos de los videojuegos

Una de las consideraciones de los puericultores sobre el uso de videojuegos por niños y adolescentes es la de que dada la gran afición por ellos y sus supuestos beneficios se dé la posibilidad de que los cuidadores descuiden su responsabilidad en aras de la entretención, con el consiguiente daño que esta decisión causa. Además, en estos casos se puede dar que este desplazamiento de la entretención se use como chantaje para conseguir, por

ejemplo, resultados académicos, práctica de crianza a todas luces inconveniente.

En Japón, uno de los países en los que hay más estudios al respecto, las autoridades no tienen dudas acerca de la relación entre el uso de los videojuegos y el deterioro de la salud: se ha encontrado que en el período de auge de esta tecnología hay más adolescentes de diez a diecisiete años con disminución de la agudeza visual, así como de la resistencia y fuerzas físicas, por el sedentarismo al que se llega por la práctica exagerada de estos juegos.

En general, los videojuegos usados en exceso son señalados como entorpecedores del desarrollo, pues consumen mucho del tiempo de los niños y los adolescentes, con lo cual disminuye el que se debe dedicar a los deberes escolares, al juego y a la lectura; asimismo, muchos de los videojuegos están cargados de violencia, lo que podría interferir con el desarrollo si los usuarios no tienen buen alfabetismo al respecto.

La mayoría de los estudios sobre influencia de los videojuegos se refieren al abuso y a la adicción, la cual está en relación inversa con la edad de comienzo, pues cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos.

Al contrario que internet y televisión, los videojuegos sí pueden producir verdadera adicción, esto es, un hábito repetitivo difícil de controlar que afecta la salud y la vida social de quien la padece o llevar a conductas reforzantes de la capacidad de producir dependencia, que como ya se dijo, consiste en la aparición en algunos niños o adolescentes de manifestaciones secundarias de problemas primarios.

Independientemente de si se tiene adicción o uso abusivo o patológico de los videojuegos se ha encontrado que el problema es más frecuente en los varones y que casi siempre está mediado por necesidades de escape de situaciones relacionales que de otro modo no se pueden controlar.

Parece que la motivación inicial de los niños y adolescentes es fundamentalmente mejorar la autoestima y consideración ajena apareciendo ante los demás como expertos, pero no son pocos los que se aficianan a ellos en encuentros con amigos, por aburrimiento o como un reto personal.

Todos estos son más tarde los factores que inducen en la continuidad en la adicción y provocan la imposibilidad de dejarla. Entre los efectos negativos propios de la adicción a los videojuegos está la agresividad,

además de los comunes, tales como bajo rendimiento o fracaso escolar, ensimismamiento con aislamiento progresivo familiar y social y trastornos de conducta en la esfera relacional.

La relación con las máquinas, si bien puede favorecer el desarrollo de cierto tipo de inteligencia, deja de lado el intercambio entre compañeros y los consecuentes amores, odios, rivalidades y reconciliaciones propios del encuentro interpersonal. Otra consecuencia de la permanencia prolongada en compañía de aparatos es el empobrecimiento del vocabulario para comunicarse con otros humanos mediante el lenguaje hablado.

Recomendaciones

Dado que es imposible negar la posibilidad de que los niños y adolescentes utilicen videojuegos es necesario tener en cuenta lo siguiente para evitar entorpecimientos en la crianza:

- Reducir al mínimo posible el uso de estos aparatos, de tal modo que no interfieran con otras actividades, como comer, jugar otros juegos, leer, dibujar, conversar...
- Procurar que los que se utilicen no sean violentos ni de uso exclusivamente individual
- Ante la presión de los hijos, plantear otras formas razonables de entretención que también provean los beneficios que se le imputan a los videojuegos, como los juegos de mesa, que además, permiten la interacción con otras personas
- Por ningún motivo permitir que reemplacen el cuidado y acompañamiento de los adultos o de otros niños y adolescentes

Crédito:

Tomado del artículo- La Crianza y los medios de comunicación social electrónicos-

Álvaro Posada Díaz – Pediatra puericultor – Profesor de la Universidad de Antioquia