

## VIDEOJUEGOS I

(Un análisis crítico)

En una nueva ola de publicidad, la industria del videojuego, respaldada por muchos profesores universitarios, alega que los videojuegos son muy educativos. De hecho, los videojuegos promueven el pensamiento hiperracional y le roban a los jóvenes las oportunidades para interactuar con personas reales en el mundo real.

Una novedad reciente en la controversia acerca de los niños y su uso de la tecnología es el intento por rehabilitar la imagen de los videojuegos. Durante algún tiempo los videojuegos han sido criticados por tener contenidos violentos y por monopolizar el tiempo libre de los niños; ahora se les defiende diciendo que ofrecen entretenimiento que no es dañino y que además brindan experiencias educativas positivas. Esta defensa nos llega de la industria de los videojuegos, de los que los usan y también de algunos profesores universitarios. Como resultado las revistas y periódicos están publicando artículos donde se tranquiliza a los padres asegurándoles que los videojuegos que antes se consideraban poco sanos para los niños en realidad son buenos para ellos. Hay libros titulados *Cómo los videojuegos ayudan a aprender* y *No me molestes mamá, estoy aprendiendo* que van más allá y muestran los videojuegos como un modelo esencial de aprendizaje relevante para la juventud del siglo 21. También es típico que estas aseveraciones no vengán acompañadas por un análisis crítico. Este ensayo es un intento de proveer dicho análisis.

El uso y abuso de los videojuegos De acuerdo con un estudio realizado por la Fundación Kaiser en el 2005 en los Estados Unidos, los jóvenes de 8 a 18 años consumen en promedio 6.5 horas de medios electrónicos con pantalla por día. Sólo hay una actividad que consume más su tiempo: dormir. De esas 6.5 horas poco más de 1 hora la pasan jugando videojuegos. Hay otros estimados que dicen que se consumen videojuegos durante más tiempo aún. Es muy probable que los jóvenes consuman alrededor de 2 horas de videojuegos diarios (Roberts, Foehr y Rideout 2005). Incluso niños más pequeños pasan tiempo considerable jugando juegos frente a la pantalla. En un día típico el 83% de los niños a partir de los 6 años usan algún tipo de aparato con pantalla. Los niños de los 4 a los 6 años también juegan videojuegos durante más de una hora diaria, casi los mismos que los niños mayores (Rideout y Hamel 2006). Aunque el tiempo que los niños pasan jugando videojuegos es

considerablemente menor que el que pasan viendo la televisión, los niños no ven menos televisión (Roberts, Foehr y Rideout 2005). Entonces surge la pregunta importante: ¿qué actividad están sacrificando los niños para poder jugar videojuegos?

Por ejemplo, el estudio Kaiser mostró que los jóvenes hoy no leen más de 3/4 de hora al día (Roberts, Foehr y Rideout 2005). También es una realidad que el tiempo que los niños pasan al aire libre se ha reducido dramáticamente en las últimas dos décadas (Juster, Ono y Stafford 2004). Obviamente estas pérdidas no son simplemente causadas por jugar videojuegos, pero es importante recordar que los niños tienen el tiempo contado cada día, no más. Cada actividad que escogen hacer les quita tiempo de realizar otra. Por esto es difícil discutir con escritores como Richard Louv (2005) que consideran el aumento en el uso de videojuegos directamente responsable de la pérdida del juego al aire libre (y lo que Louv llama “desorden de déficit de naturaleza”).

Hasta aquellos en pro de los videojuegos admiten que son “coladeras de tiempo”. Tanto niños como adultos admiten que pierden la noción del tiempo cuando juegan videojuegos. La adicción a los videojuegos era un término que se consideraba mal utilizado para definir una ligera obsesión con jugar videojuegos, ahora se reconoce como una patología seria, no sólo en Estados Unidos sino en todo el mundo. Ha causado tanto ruido en la comunidad médica que en junio del 2007 la Asociación Médica Americana consideró declarar la adicción a videojuegos como un diagnóstico real. Sin embargo, se echó para atrás y le pasó el paquete a la Asociación Americana de Psiquiatría. Ellos también pasaron diciendo que el Manual de Enfermedades Mentales de 1998 no incluía el término videojuegos, por lo que no se podía diagnosticar, pero agregaron que es posible que se tome en cuenta para la edición del manual del 2012.

Otros países no son tan tímidos a la hora de admitir que la adicción a los videojuegos es una condición mental real. En Corea del Sur 10 personas murieron debido a los efectos de jugar videojuegos compulsivamente (la mayoría por circulación sanguínea interrumpida, causada por estar sentado demasiado tiempo en una sola postura) y el gobierno ya ha establecido una línea telefónica para adictos a los videojuegos (Faiola 2006). También se han creado cientos de unidades de atención en hospitales y clínicas psiquiátricas para ayudar a curar el problema. China, Japón, Los Países Bajos, Canadá y Gran Bretaña son naciones que han reconocido que la adicción a los videojuegos es un problema real de salud. En Estados Unidos los doctores han estado tratando la adicción a los videojuegos desde por lo menos

1996, cuando la doctora Maressa Hecht Orzack abrió una clínica para adictos a los videojuegos, asociada al hospital McLean en Belmont, Massachusetts (Marriott 1998).

La mayoría de los investigadores piensan que la adicción a los videojuegos sigue el mismo patrón que las adicciones, que son el resultado de un desorden del control de impulsos, como el juego con apuesta o la adicción a la pornografía. Pero un estudio reciente hecho por investigadores de la Universidad de Bolton en Gran Bretaña, sugiere que las características de los adictos a los videojuegos se parecen más al síndrome de Asperger, del espectro autista (“La adicción a los videojuegos es como consumir drogas” 2008). Esto es preocupante dada la cantidad de niños ya diagnosticados con desórdenes del espectro autista. El síndrome de Asperger ha sido llamado el síndrome de los ñoños y se ha manifestado en cifras epidémicas en Silicon Valley (Siberman 2001). Nadie está diciendo que los videojuegos o el uso excesivo de la computadora causan síndrome de Asperger, pero los resultados del estudio británico sugieren que jugar videojuegos puede amplificar una leve tendencia a padecer el síndrome.

Falta mucho por aprender acerca de la adicción a los videojuegos. Lo que es clarísimo es que miles, sino es que millones de personas están viendo sus vidas afectadas de manera negativa por no poder controlarse a la hora de jugar videojuegos. Claro, esto en sí mismo no es causa para prohibir esta actividad. El alcohol, la pornografía y el juego con apuesta no está prohibido, aunque tengan cualidades adictivas, pero si están prohibidos para los niños. Las probabilidades de desarrollar una adicción aumentan dramáticamente cuanto más joven se es. Por lo tanto, cualquier actividad conectada a comportamientos adictivos es una seria amenaza para la salud para los niños.

*Lowell Monke es miembro fundador y miembro de la mesa directiva de La Alianza por de la Niñez, es Profesor asociado de Educación de la Universidad de Wittenberg, OH. Ha escrito varios artículos sobre el papel de la tecnología en la educación y es coautor (junto con R.W. Burniske de Breaking Down the Digital Walls (Rompiendo las barreras digitales) SUNY Press, 2001.*

Aportación de Corina Lostanar

Artículo en <http://waldorflibrary.org/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-ii/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-iii/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-iv/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-v/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-vi/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-vii/>