



Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo

© Fernando García Fernández. 2005
(fgarcia@irabia.org)

VIDEOJUEGOS: Un análisis desde el punto de vista educativo

- 1. Breve historia de los videojuegos**
- 2. Tipos de videojuegos**
- 3. Algunos datos de interés**
- 4. Videojuegos: el lado humano**
 - 4.1. Luces y sombras**
 - 4.2. Videojuegos: las razones del éxito**
 - 4.3. Videojuegos, educación y desarrollo intelectual**
 - 4.4. ¿Aislamiento o sociabilidad?**
 - 4.5. Videojuegos y violencia**
 - 4.6. Videojuegos y adicción**
 - 4.7. Videojuegos y sexismo**
- 5. El caso “GTA San Andreas”**
- 6. El caso “Los Sims 2”**
- 7. Los juegos en Red y los MUD’s**
- 8. Ideas madre a modo de conclusión**
- 9. Para saber más**

1. Breve historia de los videojuegos

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

Como apunta Ortega (2001), su estructura narrativa es muy variada. Así, encontramos argumentos basados en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos iniciáticos o los juegos de rol.

Aunque hemos dicho que su origen es lúdico, hoy en día se han ampliado y sobrepasado los límites del entretenimiento, porque se han abierto posibilidades de aplicación en el ámbito educativo.

Podríamos situar el origen de esta modalidad de entretenimiento digital en el primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos. Nos encontrábamos en los años cuarenta del pasado siglo.

Otros escritos apuntan a que el primer videojuego fue “SpaceWar”, muy parecido al posteriormente famoso “Asteroids”. Al parecer fue creado en 1961 (1962, según otros documentos) por Steve Rusell, un joven estudiante, en un ordenador del tamaño de un armario que contaba con una pequeña pantalla de rayos catódicos, como la de un televisor o un monitor de ordenador. Aunque fue muy popular en las universidades, cuando intentó comercializarse fue un absoluto fracaso.

Incluso hay quienes ubican el nacimiento de estos juegos a comienzos de los setenta, momento en el que los grandes ordenadores –atendiendo al enorme tamaño de sus procesadores- se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles, gracias al nacimiento del microprocesador.

En 1972 se desarrolla el primer videojuego, llamado PONG, que consiste en una simplificada partida de ping-pong virtual.

En cuanto a la preocupación por el efecto de estos artilugios en la conducta infantil, las primeras luces de alarma se encienden en 1977, fecha en la que la firma Atari colocó en el mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho para ordenador, que alcanzó un notable éxito comercial en EEUU. También empiezan a proliferar en los establecimientos de ocio –bares, salones recreativos,...- máquinas electrónicas que permiten jugar al “comecocos” (*Pacman*) o matar “marcianos” (*Space Invaders*), por citar algún ejemplo. Su éxito es tal que desplazan por completo a billares, futbolines o máquinas de petacos.

Con la generalización del uso de los ordenadores personales en las dos últimas décadas del siglo XX, comienzan a aparecer las primeras empresas dedicadas

a liderar el emergente y prometedor mercado de los videojuegos. Este esfuerzo por captar clientes hace que los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor calidad gráfica y sonora, con enorme realismo y una gran interactividad.

Los videojuegos hoy son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación y un fenómeno social.

2. Tipos de videojuegos

El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que pueden observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

- Juegos de Arcade
 - Plataformas
 - Laberintos
 - Deportivos
 - “Dispara y olvida”
- Juegos de simulación
 - Simuladores instrumentales
 - Simuladores deportivos
 - “Simuladores de Dios”
- Juegos de estrategia
 - Aventuras gráficas
 - Juegos de Rol
- Juegos de mesa

Analicemos con un poco más de detalle cada uno de estos tipos.

2.1. Juegos de Arcade

El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto.

Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:

Plataformas: El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y longitudinales. Puede que el ejemplo más conocido sea *Super Mario BROS*

Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es *Pacman*

Deportivos: El núcleo argumental es un deporte. Seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernos, que clasificaremos en otra categoría distinta.

Dispara y olvida: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber “matado” a cierto número de enemigos. El clásico *Space Invaders* –marcianitos- sería el representante más famoso de esta subcategoría.

2.2. Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicados aparatos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías.

Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. El más conocido sería el *Fligh Simulator*.

Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie *Fifa2000* y *pico* pertenecería a esta subcategoría.

“Simuladores de Dios”: El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie *The Sims* entraría dentro de este apartado.

2.3. Juegos de estrategia

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas. Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque últimamente suele ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el

más conocido sea *Tomb Raider*, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida *Lara Croft*.

Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia, etcétera. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al ordenador, que asume el papel de director del cotarro.

2.4. Juegos de mesa

Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que éste puede ser el propio ordenador. De esta manera se puede jugar al ajedrez, a las damas, al *monopoly* o al *trivial pursuit*.

3. Algunos datos de interés

3.1. Datos socioeconómicos¹

La industria del software de entretenimiento -así se denomina técnicamente a los videojuegos- tiene en nuestro país una gran importancia económica. Durante el pasado año 2004 generó un consumo de casi 800 millones de euros, es decir, unos 20 euros por español, superando en más de 100 millones lo recaudado por todas las salas de cine del estado. En ese mismo periodo de tiempo, se vendieron en España algo más de un millón setecientas mil consolas.

La importancia de estos datos se acrecienta si efectuamos una comparación con lo consumido en nuestros países vecinos. Así, mientras ocupamos el décimo lugar de la Unión Europea en renta per cápita, somos los quintos si el parámetro que analizamos es el gasto por habitante en videojuegos. En este mismo concepto, duplicamos a Italia o Portugal y cuadruplicamos a Irlanda.

Por otro lado, en España hay más de ocho millones de jugadores, lo que supone un 20% de la población, porcentaje que aumenta considerablemente si consideramos únicamente a los jóvenes, es decir, a los menores de 34 años, ya que casi siete millones de los jugadores se encuentran en esta franja de edad. En cuanto a los menores de edad, más de tres millones de individuos con menos de 18 años se apuntan a esta modalidad de entretenimiento.

3.2. Radiografía de los jugadores españoles menores de edad²

¹ Datos extraídos del instituto nacional de estadística (www.ine.es), del eurostat (<http://epp.eurostat.cec.eu.int>) y de la asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento (www.adese.es).

² Datos extraídos del estudio "niños y pantallas" llevado a cabo por el centro de investigación vértice (www.civertice.com).

Para analizar el perfil de los jugadores menores de edad, presentaremos algunos datos extraídos de un estudio realizado por civertice.com durante el último trimestre de 2004 y el primero de 2005. En este periodo se entrevistó a casi 4000 escolares de todo el país, de ambos sexos y con edades comprendidas entre 10 y 18 años.

Interrogados sobre si prefieren la televisión o los videojuegos, se aprecia una diferencia significativa en función del sexo y de la edad. Los chicos se decantan mayoritariamente por los juegos, un 54% los elegiría mientras que uno de cada tres elegiría la televisión. Por el contrario, las chicas lo hacen por la tele, tres de cada cuatro así lo declaran. En ambos casos la preferencia por los videojuegos disminuye con la edad. Por ejemplo, un 66% de los varones los prefiere a los 10-12 años, porcentaje que desciende hasta el 40% a los 16-18 años.

Encontramos que el 85% de los chicos de estas edades suele jugar con la consola o el ordenador, mientras que sólo la mitad de las chicas lo hace. Además, en el caso de los chicos, los porcentajes prácticamente permanecen invariables con la edad. Las chicas, sin embargo, disminuyen la frecuencia de juego al crecer, pasando de un 68% a los 12 años al 30% cuando alcanzan la mayoría de edad.

El consumo aumenta durante el fin de semana y es mayor en los chicos. Durante la semana, nueve de cada diez chicas y ocho de cada diez chicos juega menos de una hora al día. Al llegar el fin de semana, sólo uno de cada diez chicos supera las cuatro horas de juego, porcentaje que es testimonial en el caso de las chicas. Estos datos no están apenas influenciados por la edad de los individuos. A la vista de estos números, parece apuntarse un consumo muy comedido, afirmación que basamos en que, por ejemplo, en otros estudios se ha cifrado que los niños consumen entre dos y tres horas diarias de televisión.

En cuanto a si juegan solos o acompañados, casi la mitad de los varones declaran jugar algunas veces con hermanos o amigos, mientras que, sorprendentemente, sólo una de cada tres chicas comparte momentos de juego. Estos datos se corroboran al analizar la cuestión de si prefieren jugar solos o en compañía, la mitad de los chicos y una de cada tres chicas prefieren compartir el juego. Sin embargo, también es más frecuente encontrar chicos jugando en solitario pues dos de cada tres varones y una de cada tres mujeres así lo declaran.

Los progenitores juegan muy poco, sólo un 10% de los padres y un 4% de las madres juega con videojuegos. Como cabía esperar, estos datos están influenciados por la edad de los hijos, así encontramos que a medida que aumenta la edad de los retoños disminuye entre dos y tres veces el porcentaje de padres y madres que juegan. Como curiosidad, uno de cada cien abuelos juega con sus nietos.

Si atendemos a las discusiones que se originan en el hogar a cuenta de los videojuegos, encontramos que discuten apreciablemente más los chicos y que la controversia más frecuente se origina por el tiempo que pasan jugando, cuatro de cada diez así lo reconoce. Sólo uno de cada diez discute por el tipo de juego que utiliza, es decir, los contenidos no parecen preocupar demasiado a los progenitores. Además, se observa que casi el 40% de los padres no discute por nada, por lo que aparentemente no efectúa ninguna mediación educativa. En todos los casos la variable edad no parece representativa.

Si analizamos lo que contestan acerca de la influencia que los videojuegos ejercen sobre su vida, la tercera parte cree que le quitan tiempo para estudiar; la cuarta parte, tiempo para estar con la familia; la quinta parte, tiempo para estar con los amigos.

La percepción de estar “enganchado” a los videojuegos disminuye con la edad y es mayor en los varones. Así, el 28% de los niños de 10-12 años creen estar “enganchados”, porcentaje que se reduce a la mitad al alcanzar la mayoría de edad. Si les preguntamos si conocen a alguien que esté “enganchado”, tres de cada diez chicos responden afirmativamente, además esta percepción no cambia con la edad.

Para finalizar, el 20% de los niños más pequeños declara que los videojuegos pueden hacerles más violentos, porcentaje que desciende cuatro veces en el caso de los más mayores.

4. Videojuegos: el lado humano

4.1. Luces y sombras

En cuanto nos sumergimos en la literatura sobre videojuegos, indagamos en lo aireado por los medios de comunicación o pulsamos la opinión entre la ciudadanía, nos topamos con la controversia más absoluta: existen acérrimos defensores del potencial educativo de esa modalidad de entretenimiento y enconados detractores, que proclaman a los cuatro vientos los efectos perniciosos que esta práctica tiene en la salud física y psíquica de nuestros niños. Pero, ¿qué hay de cierto en todo ello?, ¿se trata tan sólo de un conjunto de rumores?, ¿no estaremos ante una colección de leyendas?

Lo cierto es que, por un lado, mucho de esta polémica está basado más en opiniones y especulaciones que en conocimiento científico. Por otro, los propios investigadores encuentran resultados que podrían servir a ambos bandos, lo cual alimenta aún más el dilema. Quizá, como apuntó *Mc Luhan* en 1973, el afán puesto en el empleo de la técnica no nos ha dejado tiempo para considerar sus implicaciones. Nos hemos convertido en consumidores de tecnologías que cambian tan rápidamente que nos resulta imposible pararnos a pensar en lo que nos están haciendo. Por ello es muy frecuente que nos quedamos en la superficialidad de los titulares de prensa más sensacionalistas.

Además, dada la novedad de este producto, es imposible disponer de estudios dilatados en el tiempo de manera que puedan verificarse muchas de las hipótesis existentes en la actualidad; incluso, podrían descubrirse otros efectos no previstos a día de hoy, si estos no se manifestaran de manera inmediata sino tras cierto periodo de exposición. A todo esto debemos añadir que la mayor parte de la investigación realizada se ha desarrollado en el contexto de los salones recreativos y lo cierto es que en la actualidad estos han perdido su apogeo y el lugar de juego habitual es el hogar.

En cualquier caso, de todo lo leído, visto o escuchado, podemos extraer una serie de tópicos referentes a los beneficios y los perjuicios que hipotéticamente causaría la utilización de esta alternativa de ocio digital. Argumentos que, tanto por una parte como por la otra, se repiten constantemente y que podemos resumir en:

- Partidarios:
 - Tienen un importante potencial educativo ya que estimulan la capacidad lógica, el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas, la perseverancia en aras a conseguir una meta y la tolerancia ante el fracaso.
 - Permiten desarrollar la coordinación visual-manual, la capacidad de concentrarse en una tarea y de mantener la atención sobre ella.
 - Favorecen el contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades comunes.
 - Además de entretener, son una introducción a la informática y a las Nuevas Tecnologías.
- Detractores:
 - Producen aislamiento y adicción.
 - Fomentan conductas violentas y sexistas.
 - Promueven una visión simplificada del mundo, dividiéndolo en buenos y malos, proponiendo de manera habitual soluciones entre dos únicas alternativas, sin términos medios.
 - Limitan la imaginación y afectan de manera negativa al rendimiento académico.
 - Tienen efectos nocivos sobre la salud ya que pueden desencadenar ataques epilépticos, atrofia del cerebro, pérdida de visión o dolores de cabeza, espalda y extremidades superiores.

Centrémonos en algunos de estos supuestos beneficios o en sus hipotéticos perjuicios, con el objetivo de desentrañar lo que haya de cierto detrás de ellos. Pero antes, intentemos responder a la siguiente pregunta: ¿por qué les gustan tanto los videojuegos?

4.2. Videojuegos: las razones del éxito

Antes de analizar cuáles son las causas que pueden explicar el espectacular éxito de los videojuegos, intentemos responder a una cuestión: **¿son los videojuegos un juego?** Para ello definamos previamente qué es el juego.

Hay ciertas actividades humanas que pueden encontrarse en todas las civilizaciones y en todos los tiempos. Una de ellas es el juego. No es posible conocer con exactitud en qué momento de la historia el hombre comienza a jugar, aunque no sería demasiado arriesgado decir que el juego es intrínseco a él y, por tanto, tiene su misma antigüedad. Además, a todas las personas, tengan las características que tengan les gusta jugar. No hay razones de sexo, raza, edad, religión o cualquier otra que impida al hombre enfrascarse en los más diversos tipos de actividad lúdica.

Huizinga (1996) define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. Si desmenuzamos esta definición podemos encontrar una serie de peculiaridades intrínsecas que permiten caracterizar una actividad para que pueda ser considerada como un juego; así, debe tratarse de una actividad libre, cuya finalidad esté en sí misma, que produzca placer, que sea ficticia, que tenga límites espaciotemporales concretos y, por último, que esté regulada por unas normas muy precisas.

Por otro lado, toda actividad lúdica conlleva una serie de potenciales que afectan a cuatro dimensiones fundamentales en la maduración del ser humano; a saber, el desarrollo motor, el intelectual, el afectivo y el social. Tanto es así que numerosas investigaciones han concluido que los juegos tienen un enorme potencial educativo ya que con ellos pueden aprenderse conceptos, desarrollarse destrezas y adquirirse hábitos. Sobre ello hablaremos en el siguiente apartado.

En conclusión, los videojuegos son juegos si la actividad desarrollada con ellos tiene las características y los potenciales mencionados en los anteriores párrafos. Si es así, además de entretener permitirán ciertos aprendizajes; esta idea la condensó De Kerckhove (1999) en el neologismo “edutenimiento”. De lo contrario, es posible que el individuo esté utilizando un dispositivo digital que quizá reciba el nombre de videojuego, sin embargo, no estará jugando, sino realizando algo distinto y no necesariamente formativo.

Respondida la primera cuestión, pasemos a analizar otro interrogante: **¿por qué gustan tanto los videojuegos?**

Para contestar a esta pregunta podemos recurrir tanto a aspectos formales como a otros de mayor profundidad psicológica. Intentaremos explicar en los siguientes párrafos algunos de los más relevantes.

Los videojuegos despiertan interés porque van indefectiblemente unidos a las últimas tecnologías y esto es del agrado de las nuevas generaciones. A esto se une que, por un lado, dada la ignorancia manifiesta de los adultos y su poca destreza en el manejo de estos artilugios, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse un

superioridad evidente de los hijos sobre los padres, y esto es del agrado de los más pequeños. Por otro, si los mayores no se involucran, los más jóvenes se encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros muchos aspectos de su vida diaria.

Recordemos también que los niños de este comienzo del tercer milenio prefieren los videojuegos porque desean controlar en lugar de ser controlados; no les gusta recibir pasivamente lo que les pongan en la pantalla, quieren ser ellos los que deciden lo que entra por ella en su habitación. La primera consecuencia es que estos nuevos medios han generado una mayor sensación de poder (empowerment), en contraposición a la que tenían generaciones anteriores, cuyos medios de entretenimiento más tradicionales fueron la televisión o el libro.

Además, los videojuegos están fantásticamente realizados, los diseños son de altísima calidad, la recreación de entornos reales o ficticios es maravillosa, sus guiones son de gran originalidad, y en muchas ocasiones suelen estar vinculados a películas de cine o personajes míticos. Por todo ello, generan una cultura propia, un tema de intercambio y de relación a partir de los símbolos, los personajes o las marcas. La conclusión es que poseen un gran atractivo para niños y jóvenes.

Podemos añadir a lo anterior que la publicidad también ejerce una notable influencia a la hora de animar al consumo de estos productos, no en vano está muy bien diseñada y se vincula a los programas o publicaciones con más audiencia juvenil.

Por último, la temática de los videojuegos suele promover una serie de valores y actitudes coincidentes con los que imperan en la sociedad que nos ha tocado vivir. Nos estamos refiriendo al consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo y el sexo, la agresividad o incluso la violencia.

4.3. Videojuegos, educación y desarrollo intelectual

A pesar de que no puede hablarse de investigaciones definitivas, la mayoría del trabajo experimental realizado, tanto cualitativo como cuantitativo, indica que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas destrezas que ayudan al desarrollo intelectual de la persona. Es decir, que la inteligencia, contrariamente a lo que se ha podido afirmar en alguna ocasión, no parece deteriorarse al utilizar este tipo de entretenimiento digital. Más bien al contrario, parece que favorecen el desarrollo de determinados aspectos de ella, en especial los de carácter espacial. Incluso hay quienes afirman que los jugadores suelen ser individuos más inteligentes, aunque no parece existir ninguna relación entre ambos aspectos. En todo caso, se apunta que quizá los individuos con mayor inteligencia se verán más atraídos por este tipo de entretenimiento.

Desde el punto de vista educativo los videojuegos, permiten una enseñanza eficaz, en bastantes ocasiones mucho mejor que el actual sistema escolar. No

en vano, desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje social³, algunos de los factores que fomentan la motivación son intrínsecos a los videojuegos. A modo de ejemplo, sin ánimo de ser exhaustivos, podemos mencionar los siguientes:

- Carácter lúdico de los aprendizajes.
- Dificultad creciente y progresiva de las habilidades, pero adaptada al ritmo de cada uno, posibilidad de repetir y corregir los errores.
- Recompensa inmediata, que además responde a un plan predeterminado y conocido.
- Reconocimiento social de los logros adquiridos, inscripción personalizada de las puntuaciones alcanzadas o los niveles superados.
- Estimulación simultánea a múltiples niveles: visual, auditivo, etcétera.
- Identificación con héroes o personajes que fomentan la imitación.

A la vista está que, habitualmente, ni la escuela ni la familia, agentes educativos por excelencia, proponen aprendizajes que conlleven estas características, o al menos no de una manera tan perseverante e intensa.

Greenfield (2000) investigó el aprendizaje producido en niños y niñas de 12 a 16 años que utilizaron videojuegos de aventuras. Las principales conclusiones obtenidas fueron que:

- Aumentaban las estrategias de lectura visual de imágenes y de lectura del espacio tridimensional.
- Ayudaban a trabajar el aprendizaje por observación y la verificación de hipótesis.
- Facilitaban la comprensión de simulaciones científicas.
- Incrementaban las estrategias para recibir y procesar información recibida de varias fuentes simultáneamente (procesamiento en paralelo)

McFarlane (2002) reconoce que los videojuegos allanan la adquisición y el desarrollo de ciertas estrategias fundamentales para el aprendizaje: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo y la memorización. También, simplifican la realización de trabajos en grupo de tipo cooperativo o en colaboración y el aprendizaje basado en la resolución de tareas.

4.4. ¿Aislamiento o sociabilidad?

Es muy frecuente escuchar que los videojuegos cambian el carácter, lo que se asocia indefectiblemente con que lo cambia para mal. Así, se dice que aísla a los jugadores y los convierte en individuos introvertidos y desinteresados por todo lo que ocurre a su alrededor; estando abocados, por ello, a la depresión y

³ Según esta teoría, el aprendizaje de conductas se produce siempre en un marco social. Esto implica que, además de aprender las normas de conducta por medio de las reacciones que los demás tienen ante sus actos, los niños adquieren los modelos de comportamiento adecuados por observación, viendo a los otros actuar. Este último medio de aprendizaje se ha llamado también imitación o modelado, ya que los niños copian el comportamiento de aquellas personas que, por su aceptación social, lugar importante en su mundo, etc., se convierten en modelos de conducta apropiada

a todo un elenco de patologías psiquiátricas. Claro que si esto fuera así, no se explica como no hay muchos más hospitales psiquiátricos, porque los que existen en la actualidad no deberían dar abasto si tenemos en cuenta que una mayoría de la población o juega o ha jugado con videojuegos.

Lo cierto es que hoy por hoy podemos asegurar que, en general, la práctica de esta forma de diversión no supone especiales modificaciones en la conducta, el carácter o la personalidad de sus practicantes. Si acaso, se detecta una mayor extraversión en los jugadores que en los que no lo hacen. Estas afirmaciones vienen avaladas por los resultados obtenidos en diversos estudios científicos. Así *Funk* en 1992 escribe que “[...] a pesar del temor relacionado con los hipotéticos problemas que los videojuegos pudieran generar, la actual investigación no puede establecer relación alguna entre el juego frecuente y el desarrollo de verdadera psicopatología”. O, un año más tarde, *Estallo* constató que “los jugadores de videojuegos muestran niveles de extroversión significativamente mayores que los no jugadores, a la vez que no fue posible establecer diferencias en cuanto al número de conductas antisociales y delictivas entre jugadores y no jugadores”. Por último, Provenzo, autor de lo que en España se llamó “Informe Harvard” escribió que “[...] parece razonable asumir que el videojuego no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios, de hecho puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo [...]”

Resumiendo, todos los estudios científicos realizados no han encontrado ninguna relación significativa entre el uso de videojuegos y la autodegradación, la desviación psicopática, la conformidad social, la hostilidad o el nivel de conflictos sociales, por citar algunos de los rasgos analizados.

Por otro lado, los jugadores no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, de ocio o culturales, que suelen calificarse como más constructivas o beneficiosas. Más bien al contrario, se observa que los practicantes de ocio digital suelen superar en estas actividades a los que no juegan.

Lo cierto es que los datos parecen apuntar que los videojuegos no tienen porqué suponer el aislamiento del individuo, más bien al contrario, hay una mayoría que prefiere jugar acompañado. Además, no hay que olvidar que muchos de los temas de conversación y relación entre los más jóvenes tienen que ver con este tipo de juegos, por lo que su uso facilitaría la socialización del individuo.

Para terminar, hay investigadores que indican que existe un público que se siente más atraído por este tipo de juegos. Se trata de individuos con tendencia a la impulsividad, a los que el videojuego satisfaría su necesidad de estimulación. También hablan de sujetos con baja autoestima, a los que además se atribuye una tendencia a jugar solos, porque tienden a ver estos juegos como una manera de aumentar su autoestima. Para ilustrar esta afirmación se cita el testimonio de un jugador “[...] cuando empiezas piensas

que eres un perdedor. Cuando has conseguido 4000 puntos en *Space invaders* no serás nunca más un perdedor [...]”.

4.5. Videojuegos y violencia

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguran que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más éxito entre la chavalería, el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día. De hecho, esta preocupación ha provocado que este sea uno de los aspectos más investigado y estudiado en la literatura especializada.

No es mal punto de partida a la hora de discutir este asunto suscribir la siguiente frase, escrita por Diego Levis en 1996, “la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud”.

Ahora bien, ¿podemos afirmar que sólo se trata de una inquietud o hay alguna realidad científicamente demostrable que nos lleve a asegurar que existe una relación directa entre el uso de videojuegos con temática violenta y el desarrollo de este tipo de conductas en la vida real?

Los resultados encontrados en las investigaciones realizadas son bastante inciertos, lo que no evita que desde este mismo instante hagamos una valoración muy negativa de este tipo de juegos desde el punto de vista ético. Como indican Gutiérrez et al (2001), “es cierto que a la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos, ¿por qué no concluir que algunos videojuegos diseñados con la única finalidad comercial de obtener rentabilidad económica educan en contra de las normas elementales de la educación?, ¿por qué no añadir además que educan en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos?”

Existen dos teorías contrapuestas a la hora de explicar la relación entre este tipo de entretenimiento y el desarrollo de comportamientos violentos. La de la estimulación y la de la catarsis. La primera de ellas, sustentada en la teoría del aprendizaje social, indica que jugar videojuegos agresivos estimula este tipo de conductas, esperándose, por tanto, un incremento en la probabilidad de que estos individuos cometan actos violentos en su vida cotidiana. Por el contrario, la de la catarsis explica que el jugar con estos videojuegos tiene un efecto de

relax al canalizar la agresividad latente, por lo que tendría un efecto positivo sobre la conducta del niño o del adolescente disminuyendo la probabilidad de que cometa actos violentos.

Al parecer jugar con videojuegos no es ni la amenaza que pronostican muchos de sus críticos ni una actividad que esté absolutamente libre de producir efectos negativos. Si bien los expertos parecen decantarse hacia una preponderancia de los efectos perniciosos. Así, en el caso de los varones – principales consumidores de estos productos- se ha relacionado el uso de juegos violentos con un menor rendimiento escolar y un mayor número de actos llenos de agresividad. Los resultados obtenidos permitieron afirmar que estos videojuegos afectaban al estado emocional del jugador, produciéndole efectos negativos a corto plazo, encontrándose un aumento significativo en la hostilidad y la ansiedad con respecto a los individuos que no utilizaban este tipo de juegos. Recordaremos que en la encuesta realizada por civertice.com, comentada en el tercer apartado de este artículo, dos de cada diez niños de 10 a 12 años opinaba que los videojuegos le pueden volver más violento.

Conviene señalar en este punto que la mayor peligrosidad podemos encontrarla en aquellos juegos que representan figuras humanas en situaciones violentas, ya que se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo imitativo. Además, el modelo se refuerza por tratarse del protagonista de la historia. Este peligro se acrecienta si, como apunta Begoña Gros, en el videojuego la violencia además de gratuita permite un regodeo y un deleite en las acciones violentas, proporcionando un disfrute en el hecho de eliminar al enemigo de una manera brutal, en consecuencia muy alejada de aquella violencia primigenia que consistía en eliminar marcianitos.

La magnífica revisión bibliográfica realizada por Elena Rodríguez en su estudio “Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos”, le lleva a afirmar que los resultados obtenidos hasta el momento no permiten establecer relaciones causales consistentes en el impacto de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva de los jugadores. Indica también que no es posible esclarecer si la posible relación entre videojuegos y violencia es producto de la influencia del videojuego o tal vez sea una consecuencia de que los sujetos más atraídos por este tipo de juegos sean los que ya de por sí tienen un carácter más violento.

En cualquier caso, este relativismo en torno a los resultados de las investigaciones nos debe llevar tanto a ser prudentes al afirmar que los videojuegos produzcan comportamientos agresivos como a no perder de vista la realidad del carácter extremadamente violento de muchos videojuegos y las recomendaciones de prudencia y control en su uso que se están haciendo desde muchas instancias.

Además, hay que considerar el valor añadido que supone que en los videojuegos -al contrario de lo que ocurre con la televisión u otras formas

tradicionales de acceso de los niños a contenidos violentos- la actitud del usuario es activa y ejerce un control absoluto sobre la acción. Si bien también es cierto que la violencia es ficticia y simbólica, no real.

Todo lo expuesto en las anteriores líneas es de importancia capital en el caso de los sujetos de menor edad. No en vano, tanto en la infancia como en las primeras etapas de la adolescencia, el desarrollo de la personalidad está influido, entre otras factores, por modelos o estereotipos que el individuo encuentra en estos juegos y que pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas.

4.6. Videojuegos y adicción

Al igual que ocurre con la violencia, la posibilidad de que los chicos acaben siendo adictos a los videojuegos ha sido noticia destacada en los más variados medios de comunicación; lo que, sin duda, ha conducido a que muchos padres y madres piensen que se trata de una de las principales amenazas para sus retoños. Sin embargo, las investigaciones al respecto cuestionan con bastante rotundidad la existencia de datos fiables que hagan suponer trastornos adictivos en la inmensa mayoría de las personas que juegan con estos productos.

La prueba más evidente de la anterior afirmación es que tras más de dos décadas jugando con ellos, no existen afectados por este supuesto síndrome adictivo. O si los hay, su porcentaje es despreciable frente al de las personas que habiendo consumido este tipo de productos son hoy en día adultos absolutamente normales.

Lo que es indudable es que esta actividad lúdica suele demandar una importante cantidad de tiempo, lo que puede conducir al abuso, y este abuso puede confundirse con la adicción. Pero, para que pudiéramos catalogar a un individuo como adicto deberían derivarse del consumo de este entretenimiento digital una serie de consecuencias negativas que hasta el momento no han podido establecerse. Por ejemplo: optimismo irracional, pensamiento mágico, sentimientos de culpa, autocompasión y síndrome de abstinencia.

Por otro lado, lo habitual es que el abuso de esta actividad ocurra durante los primeros días tras la adquisición del videojuego, y tras este periodo inicial el jugador se sitúa en unos niveles de uso normales. Esto es así por la propia dinámica del producto, al principio todo son novedades, niveles de dificultad creciente que a medida que se van superando reducen su interés, pero que las primeras veces introducen un importante estímulo para perseverar en el juego. Dicho de otra forma, el interés por un determinado videojuego se mantiene mientras suponga un reto a la capacidad del jugador, y mientras dura esta circunstancia puede producirse un uso abusivo.

Ya en 1986 se estudiaron los efectos de los videojuegos sobre las actividades cotidianas de los niños. Así, se compararon tres grupos de ellos; el primero constituido por individuos que acababan de adquirir su videoconsola, el

segundo formado por los que la poseían desde hace tiempo y el último integrado por los que no tenían sistema de juego alguno. Con los resultados obtenidos concluyeron que tras un incremento en las primeras semanas de la actividad relacionada con los videojuegos se producía una brusca caída en su consumo. Además, ni las actividades escolares ni la interacción con los amigos ni las actividades al aire libre se vieron afectadas. Lo único que se constató es que en esas primeras semanas se redujo el consumo de televisión entre los que estrenaban la videoconsola.

Más recientemente, en 1993, un estudio similar realizado por el departamento de psicología del instituto psiquiátrico de Barcelona, concluyó que la utilización de videojuegos seguía un curso descendente a lo largo de un periodo de cinco meses, constatándose la existencia de un pico de utilización durante el primer mes que se acompaña de una brusca y sostenida disminución.

También podemos leer algún argumento a favor de la posibilidad de que estos juegos creen algún tipo de dependencia. Así, Ortega y Romero (2001) escriben que “la esencia psicoemocional de este tipo de historias, la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad que permiten al jugador y el enorme poder seductor de las imágenes y sonidos tridimensionales, explican su gran capacidad de crear adicción”.

Si pensamos ahora en la ludopatía relacionada con los juegos de azar veremos que existe una diferencia esencial entre estos y los videojuegos. ¿Podemos imaginar que un adicto a las máquinas tragaperras deje de jugar en cuanto consiga ganar el premio máximo, que se supone que es el máximo logro que puede alcanzar con esa actividad? ¿Alguien cree que un consumado jugador de póker dejará de jugar porque conoce a la perfección todas las reglas y artimañas de este juego de naipes?

Como apunta Juan Alberto Estallo, “por una parte el jugador de videojuegos trata de satisfacer el reto de cumplir con una misión difícil o de superar una puntuación, lo que supone una orientación al logro, al poder o a una actitud competitiva. Sin embargo el jugador de juegos de azar trata de obtener un beneficio económico inmediato y asociado al hecho de jugar”.

Para terminar, una de las preguntas que más frecuentemente realizan los padres es, ¿cuánto tiempo es bueno que jueguen los niños con estos dispositivos? Y lo cierto es que no puede hablarse de un tiempo óptimo porque este viene determinado por diversos factores. Por ejemplo: la madurez del niño, el tipo de juego, si juega sólo o en grupo, la edad del jugador y otras circunstancias variables como la climatología, si hay exámenes o si se han realizado los deberes escolares, si es fin de semana o estamos en un periodo vacacional... Si en lugar de hablar de videojuegos estuviéramos haciéndolo de deporte o lectura, ¿alguien se atreve a proponer un tiempo óptimo para desarrollar dichas prácticas? Como casi siempre en educación, debería ser el sentido común el que mandara. En cualquier caso, volveremos sobre este punto en el apartado dedicado a los consejos.

4.7. Videojuegos y sexismo

Todas las investigaciones reseñadas en la literatura, desde la realizada por Provenzo en 1991 hasta la que llevaron a cabo Urbina et al en 2002, concluyen que en los videojuegos existen estereotipos en cuanto a la figura del hombre y de la mujer, en claro perjuicio de las féminas. Si bien es cierto que ambos sexos aparecen distorsionados por una simplificación en sus roles. De la figura masculina se ensalzan valores como la fuerza, la valentía, el poder, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio o el orgullo; en resumidas cuentas, la dominación. Para la mujer se reservan la fragilidad, la pasividad, la cobardía o el conformismo; en definitiva, la sumisión.

En muy pocos juegos las mujeres son heroínas que se enfrentan a los peligros con arrojo y salen vencedoras. Más bien suelen ser princesas o víctimas a rescatar. En casi todos los casos se muestran con cuerpos voluptuosos, dotadas de grandes senos y cinturas de avispa, debido sin duda a que frecuentemente se las presenta como meros objetos sexuales, idealización de modelos extraídos del cómic o de la pornografía.

Si bien es cierto que últimamente, debido a las numerosas críticas recibidas, los fabricantes han empezado a incorporar chicas que asumen el rol de protagonista, también lo es que, en esencia, reproducen los comportamientos del “macho”, excepto en que se les dota de una innegable carga erótica al diseñarlas de tal manera que dejan entrever un cuerpo exageradamente escultural entre todo el arsenal armamentístico que portan.

En cuanto a las peculiaridades del jugador masculino o femenino, es evidente que existen unas connotaciones que explican por qué motivo, tal y como muestran todas las encuestas, juegan mucho más ellos que ellas. Así, el patrón habitual indica que a las chicas les gustan los juegos de características eminentemente sociales, mientras que a los varones les encantan más los que implican la superación personal. Hoy por hoy, la mayoría de los videojuegos están más cercanos a las pautas masculinas que a las de la mujer. Sin embargo, las empresas se han dado cuenta del mercado potencial que existe entre ellas y ya ha comenzado a elaborar productos dirigidos al público femenino, por lo que cada vez juegan más.

5. El caso “GTA San Andreas”

Quizá la mejor forma de describir este videojuego sea reproducir textualmente unas líneas del comentario que sobre él firma Víctor Martínez en el portal de terra.

“Tanto GTA 3 como Vice City [los predecesores del GTA San Andreas] trajeron consigo dos clases de críticas diferentes. La primera, la de la prensa, fue muy positiva casi por unanimidad. Las críticas negativas no venían de boca de nadie que tuviese un conocimiento mínimamente extenso sobre los videojuegos, y simplemente se encargaron de poner el grito en el cielo contra el exceso de violencia gratuita que emanaban tan grandes obras de arte.

Por suerte, parece ser que la política de Rockstar [la empresa que lo fabrica y comercializa] ha venido definida por el refrán "a palabras necias, oídos sordos", y ha seguido en su línea de "perversión lúdica" demostrando que tanto la violencia como el lenguaje soez pueden ser divertidos dentro de la irrealidad que supone un mundo virtual.

GTA San Andreas no es un juego para niños (aunque lo van a jugar de todas maneras), y los mayores inconformistas estamos muy agradecidos por ello, sobretodo en esta época en la que parece que lo políticamente incorrecto no tiene cabida.

Sí, San Andreas es el más violento, malhablado y explícito de la saga. Y sí, también es el más divertido."

Lo cierto es que tiene bastante razón. Por un lado, el juego está maravillosamente realizado en el plano técnico. Por otro, ya nos advierten en la carátula de que es para mayores de edad. Por último, es verdad que hay muchos miles de niños jugando con él.

Resumiendo:

- Se trata de un juego calificado para mayores de 18 años por los propios fabricantes debido a su cruda violencia, su fuerte contenido sexual y su lenguaje soez y blasfemo.
- Es el videojuego más vendido en España durante el pasado 2004, eso que salió al mercado en octubre. En sólo dos meses generó más ingresos que la película más taquillera del año Shrek 2 (32,5 millones de €)
- Si en España, hay más de tres millones de menores de edad jugando con videojuegos, es fácilmente deducible que deben utilizar el mencionado título en sus ratos de ocio. De hecho, en una encuesta que hemos realizado a cincuenta niños menores de 12 años escogidos al azar, la mitad ha jugado con dicha "joya".
- Lo que más les gusta de él es la posibilidad de conducir vehículos de lo más variado –motos, coches, bicis, etcétera- a toda velocidad y haciendo el loco, las peleas y la libertad de movimientos y acciones que permite. Lo que menos, el exceso de violencia y que si haces algo malo viene la policía.
- En muchos establecimientos comerciales cualquiera puede adquirirlo, aunque sea menor de edad, porque no hay una legislación clara que regule su venta. A lo más, el comerciante puede aconsejar sobre su no conveniencia.

Sobran más comentarios.

6. El caso "Los Sims 2"

Se trata de un juego de simulación, de una modalidad denominada "simulador social, que nosotros incluimos en la subcategoría que hemos titulado "simuladores de Dios", porque permiten tanto crear como controlar las vidas de los más variados personajes. Es el producto más vendido en la historia de los

videojuegos para ordenador personal. Por su temática, lo juegan sobre todo las niñas.

A simple vista parece apto para todas las edades dado que no contiene escenas sangrientas o de violencia brutal, no se escuchan palabras malsonantes, porque los personajes se expresan en una jerga ininteligible, o no hay sexo explícito. Sin embargo, pueden permitir temáticas poco recomendables para niños y niñas que todavía no tienen formada una idea clara de las relaciones entre adultos.

Según los criterios del código PEGI vigente en nuestro país se clasifica para mayores de 7 años. Por el contrario, al otro lado del atlántico se recomienda que no jueguen con él los menores de 13 años. Las razones que alegan son de índole diversa, así apuntan que contiene humor basto, posibilita la violencia física como medio para resolver las controversias entre los distintos personajes y, sobre todo, permite cualquier variedad de sexo entre adultos, promiscuidad, adulterio u homosexualidad incluidos.

Además, tras unas primeras versiones bastante normales, las posteriores ampliaciones se han ido enriqueciendo con contenidos propios de un público más adulto. Así, de los sims se pasó a los sims 2, que como hemos comentado, tiene una temática bastante “adulta”. Después de ellos han venido los sims universitarios, los noctámbulos, los *deluxe*, etcétera, que se van “endureciendo” progresivamente.

7. Los juegos en red

Miles de personas de todas las edades, niveles culturales o socioeconómicos se encontrarán en este preciso instante jugando en Red; separados tan sólo por la mampara que delimita los espacios de cada ordenador en los locales destinados a esta nueva modalidad lúdica, o alejados miles de kilómetros, incluso separados por los más diversos mares u océanos, desde la habitación de su hogar. No en vano, cada vez existen más servidores de Internet dedicados exclusivamente a satisfacer esta modalidad del ocio moderno.

En el fondo, se trata de una innovación en el ámbito de los videojuegos de “toda la vida”, en los que el objetivo era enfrentarse y derrotar a la máquina. Ahora, los jugadores, solos o formando equipos, se enfrentan entre sí, compitiendo con seres de su inteligencia, habilidad o suerte.

Para encontrar los orígenes de los Juegos en Red hay que remontarse prácticamente hasta los inicios de la Internet. No cuesta mucho imaginar a científicos de diversos centros de investigación retándose a competir en los más diversos juegos. Claro que esas primeras escaramuzas consistían en simples mensajes de texto en los que, por ejemplo, se comunicaba al oponente el movimiento a realizar en la partida de ajedrez que estaba produciéndose simultáneamente en lugares separados geográficamente. En la actualidad, muchos de los juegos exigen el desarrollo de estrategias compartidas, el seguimiento de determinadas reglas sociales, la adopción de los más diversos

roles, para competir entre distintos clanes o comunidades virtuales, que habitan en toda una serie de universos virtuales.

Cuentan los estudiosos del tema que la auténtica eclosión de los Juegos en Red llegó con el *Doom*, clasificado en el tipo *Arcade* en tres dimensiones, en los primeros años de la última década del siglo XX. Mientras que su consolidación definitiva se produjo con el *Quake*, un heredero directo del anterior.

Para que se hagan una idea, el tema del primero de los juegos que he mencionado es el siguiente: las puertas del infierno se han abierto y las criaturas demoníacas que lo pueblan intentarán asolar la Tierra. El jugador es el único obstáculo para sus objetivos, pues se encarga de salvar a la humanidad de la destrucción más absoluta.

En la actualidad, estos juegos se cuentan por centenas, cada uno de ellos cuenta con su club de aficionados, se organizan torneos internacionales, *parties* –es decir, jornadas festivas dedicadas únicamente a jugar, que suelen reunir a miles de adeptos de los más inverosímiles lugares de la Tierra- e, incluso, hay jugadores que ya han hecho de esta diversión su modo de vida, pues suelen contar con el patrocinio de las empresas del sector.

Una variante ciertamente curiosa de los juegos en red la constituyen los MUDs, acrónimo obtenido con las palabras *multiusers dungeons* o *multiusers domains*, que pueden traducirse como “mazmorra o dominio para múltiples usuarios”. En esencia, se trata de un entorno interactivo que permite crear un mundo virtual, cuyas características dependen de la capacidad de imaginación o abstracción del creador. En él van a integrarse individuos de lo más variopinto, con la única condición de que dispongan de conexión a Internet y tengan ganas de participar en el “experimento”; personas de todo el mundo que formarán una comunidad que sólo existe en el ciberespacio y a la que se accede desde el ordenador de cada cual.

En un MUD cada participante crea uno o varios personajes, de los que especifica sus características físicas y psicológicas. El resto de los miembros de la comunidad tienen acceso a esta descripción y sólo a ésta, desconociendo todo lo referente a la personalidad real del creador del personaje.

Algunos tienen temas concretos, en otros es libre. En todos ellos, mediante sencillos lenguajes de programación, pueden crearse “salas” en el espacio de juego, en las que se define la apariencia y las normas que rigen.

Dicen los expertos que estos espacios virtuales constituyen una nueva forma de creación colectiva, que tiene mucho en común con la *performance* o el teatro de improvisación. Aunque los MUD son algo más, ya que los participantes no sólo son autores de un texto, sino que se construyen a sí mismos, su propia personalidad, que, muchas veces, no coincide con su “insatisfactoria” realidad personal.

Hay también quien los compara con los juegos de rol tradicionales, si bien en estos el participante se encuentra físicamente presente, mientras que en aquellos, como hemos indicado, el jugador vive una vida paralela, que, en ocasiones, puede llegar a confundirse con la real.

8. Ideas madre a modo de conclusión

A lo largo de las páginas anteriores hemos intentado poner de relieve aquellos aspectos más alabados de los videojuegos, y también los más denostados. Este análisis lo hemos intentado llevar a cabo de la manera más objetiva posible, para ello hemos consultado diversas fuentes bibliográficas y hemos recurrido a datos cuantitativos actualizados sobre la actitud de los niños y jóvenes en cuanto a su relación con estos nuevos medios de entretenimiento. Ha llegado el momento de proponer, basándonos en toda la información recabada y expuesta, una serie de ideas madre que a la vez sirvan de conclusión a este trabajo.

Idea primera: control del tiempo y del momento

Como ya indicamos en el apartado que dedicamos a discutir sobre la hipotética adicción a los videojuegos, una de las preguntas que más frecuentemente realizan los padres es, ¿cuánto tiempo es recomendable que jueguen los niños con estos dispositivos? Y, como ya apuntábamos allí, no puede hablarse de un tiempo óptimo porque este viene determinado por factores tales como: la madurez del niño, el tipo de juego, si juega sólo o acompañado, la edad del jugador y otras circunstancias variables como la climatología, si hay exámenes o si se han realizado los deberes escolares, si es fin de semana o estamos en un periodo vacacional.

Tan importante como el tiempo de juego es el momento en que se juega, los videojuegos nunca deben ocupar el espacio destinado a otras actividades como el estudio, el trabajo, la relación familiar y social u otras actividades de ocio –deporte, lectura, cine,...-.

Es una buena práctica pactar con los hijos el tiempo y el momento de juego mediante la firma de un contrato consensuado y firmado por ambas partes. En él constará claramente lo que debe hacerse y las consecuencias que acarrearía su incumplimiento.

Idea segunda: control del tipo de videojuego utilizado

Seguro que la mayoría de los padres están preocupados por muchas actividades que realizan sus hijos y que pueden afectar a su desarrollo físico y psíquico, por ejemplo: con quién salen, qué beben, si fuman o no, qué tipo de películas ven, los libros que leen, etcétera. Por tanto, es de sentido común que también les preocupen los contenidos o la temática de los videojuegos que utiliza la prole.

Para conocer de qué van los videojuegos de moda en el hogar, lo ideal es que los propios padres jueguen alguna vez, mucho mejor si es con sus hijos, a

pesar del riesgo evidente de sufrir la más humillante de las derrotas. O, por lo menos, que estén presentes alguna de las veces que juegan los hijos.

También se puede recurrir a la información que sobre el juego en cuestión hallaremos en las revistas especializadas o en muchos sitios de Internet. Por supuesto, se consultará la valoración que hacen los propios fabricantes en virtud del código PEGI, de aplicación en muchos países de la Unión Europea (puede conocer sus peculiaridades en www.pegi.info). Incluso puede compararse con la que realiza su equivalente estadounidense (www.esrb.com).

Con toda la información en la mano y habiendo experimentado alguna vez este entretenimiento digital, tomar partido, con voz y voto, en la compra de videojuegos.

Idea tercera: fomentar otras actividades de ocio

En cierta ocasión escuchamos comentar que un padre de familia numerosa decía que a los hijos no había que prohibirles hacer cosas, lo que había que hacer era darles oportunidades de hacer muchas y muy variadas. Nos pareció un “modus operandi” realmente genial, eso sí, muy sacrificado para los progenitores que deberán negarse a sí mismos en muchas ocasiones.

Lo cierto es que muchos autores indican que el abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de un inadecuado clima familiar, que obliga a los hijos a llenar muchos vacíos existenciales con esta modalidad de entretenimiento. Un entorno familiar que ofrezca diversidad de actividades de ocio favorecerá que el uso de estos juegos se sitúe en su adecuado contexto. Ahora bien, esto será más difícil cuanto mayor sea el retoño, por lo que no hay tiempo que perder, cuanto antes empecemos, mejor.

Idea cuarta: detectar situaciones de riesgo

A los hijos se les debe observar todos los días, así podremos detectar cambios extraños en su conducta o en sus actitudes. Estas variaciones, pueden darnos alguna pista para sospechar si alguno de nuestros retoños está empezando a tener algún problema con los videojuegos. Algunos de estos detalles serían:

- Uso compulsivo, cifrado en que a la mínima oportunidad acude raudo y veloz a la consola o al ordenador y se pone a jugar.
- Bajones inesperados e inexplicables en su rendimiento escolar.
- Alteraciones raras en su carácter y en su comportamiento, cambios de humor difícilmente explicables, abandono de otras actividades e, incluso, de sus amigos habituales.

Ante una sospecha con cierto fundamento, debemos acudir a quién pueda ayudarnos: profesor, orientador, psicólogo, etcétera.

Para terminar dos citas...

“Cuando la familia controla y conoce la diversión de sus hijos y mantiene el diálogo con ellos, la experimentación del hachís es del 24%. Por el contrario, cuando los padres ejercen poco control y dialogan en escasas ocasiones con

ellos, el consumo de hachís asciende hasta el 42,9%". (Gonzalo Robles, delegado del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Abril 2003)

"Aquel niño que rodeado de un ambiente de cariño y seguridad, con intereses y amigos correctos, y dedicado a actividades saludables en sus horas de ocio, tiene una pequeña posibilidad de que la televisión le provoque efectos no deseados". (Primer estudio sobre la influencia de la TV y el vídeo en la infancia. EEUU. 1958)

9. Para saber más...

Estallo, J. A. (1997) "Psicopatología y videojuegos".
www.ub.es/personal/videoju.htm (Última visita, 3 de junio de 2005)

Etxeberria, F. "Videojuegos y educación".
http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberrria.htm
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Página web de "Electronic Arts" en España. Muy interesante su área educativa.
www.es.ea.com
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Un completísimo estudio titulado "Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos", realizado Elena Rodríguez para el injuve.
www.mtas.es/injuve (desde la página de inicio, pulsar en el margen derecho sobre "estudios y biblioteca" y luego sobre "estudios injuve")
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Páginas de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento. www.adese.es
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Urbina Ramírez. S. en al (2002) "El rol de la figura femenina en los videojuegos". <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santos.htm>
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Gros Salvat, B. (2000) "La dimensión socioeducativa de los videojuegos"
<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Ortega Carrillo, J. A. "Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal"
www.ugr.es/~sevimeco/documentos/iaplicadas/a_valores.doc
(Última visita, 3 de junio de 2005)

Lavilla Royo, F. J. "Los videojuegos y los niños".
<http://www.viatusalud.com/documento.asp?ID=7036&G=138>
(Última visita, 3 de junio de 2005)