

VIDEOJUEGOS: BUENOS O MALOS SEGÚN CÓMO Y CUÁNTO SE USEN

La clave está en el uso medido de este entretenimiento instalado sobre todo en las nuevas generaciones. Distintos especialistas ponen sobre la lupa los efectos positivos y negativos que provocan en el comportamiento de sus jugadores

Por Roberto H. Iglesias

Los videojuegos, omnipresentes entre los jóvenes, son hoy tema de las mismas críticas y ponderaciones que generaron en su momento la televisión, la radio e incluso la lectura en el siglo XIX. El sentido común ante cualquiera de estas innovaciones indica antes y ahora lo mismo: el uso racional y medido de los videojuegos será beneficioso, mientras que su empleo inadecuado o excesivo podría ser perjudicial.

El problema es cómo definir esos parámetros aplicados a casos concretos. En su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), un listado que publica periódicamente la Organización Mundial de la Salud (OMS), se ha agregado en su última edición el “trastorno del videojuego”.

El CIE lista cerca de 55.000 enfermedades, lesiones y causas de muerte. Sobre los videojuegos los clasifica como adicción cuando se produce “un patrón de conducta lúdica persistente o repetitiva que toma preeminencia sobre otros intereses de la vida”.

Concretamente, una persona tendrá una adicción patológica a los videojuegos si se dan varios supuestos. El primero es si no controla la inclinación a jugar en términos de “inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto”. Es decir, si no se es capaz de con-

trolar cuándo juega, dónde y por qué duración de tiempo.

Otro supuesto es que exista “un aumento de la prioridad asignada a los juegos frente a otros “intereses vitales y actividades diarias”, o sea si se prioriza sistemáticamente el juego sobre actividades sociales. La OMS proporciona un tercer punto: si estas actitudes se mantienen y profundizan con el tiempo, a pesar de que sus consecuencias negativas sean evidentes.

Sin embargo, estos síntomas pueden aplicarse a muchas cosas, desde el consumo de bebidas alcohólicas hasta el tiempo dedicado a ordenar la casa. Lo cierto es que la ciencia no considera de la misma forma a ambas actividades: una puede llevar a la muerte en forma directa y la otra podría ser más una forma de obsesión-compulsión. Por otro lado, la adicción a los videojuegos no debe confundirse con la del juego que involucra apuestas por dinero, que es un tema completamente distinto, a pesar de que a veces se efectúe en forma digital y con plataformas similares a los videojuegos.

Adicción: ¿sí o no?

La visión de los videojuegos como promotores de comportamientos adictivos es rechazada por el psicólogo clínico Anthony M. Bean y un grupo de colegas, en el artículo *Video Game addiction: The Push to Pathologize Video Games*, publicado en la revista de (APA).

El autor es periodista



Bean y su equipo expresaron que el concepto de adicción a los videojuegos está basado en la idea de abuso de sustancias y subraya que ese *approach* no necesariamente se puede transferir al consumo mediático, del cual los videojuegos serían una variante.

Dijeron también que el concepto no es una construcción sólida, ya que los prejuicios estrictamente clínicos podrían ser muy limitados. Por último, afirman que declarar una patología a las conductas de videojuegos cae fuera del ámbito estrictamente terapéutico. Por eso sostuvieron que las categorías de desorden adictivo aplicadas a los videos son prematuras”.

Sin embargo, queda también la cuestión de si los videojuegos estimulan o naturalizan la violencia. Esta visión emergió tras la masacre de Christchurch, en Nueva Zelanda, en la cual un sujeto asesinó a sangre fría con disparos de arma de fuego a casi medio centenar de personas. El hecho fue transmitido en vivo por el homicida serial a través de Facebook, con una cámara adosada a su vestimenta, la cual registró sus propios movimientos.

El atacante mencionó incluso a un videojuego de moda, el *Fortnite*. La lógica de este y otros juegos, como *Apex Legends* y el *Call of Duty*, ampliamente populares a nivel global, se parece notablemente a lo acontecido en la masacre: un combatiente (personificado por el usuario) tiene como objetivo ir eliminando a otras personas (ju-

Walter Martello, defensor del Pueblo Bonaerense, presentó recientemente un estudio que señala que el 37% de los usuarios de videojuegos consultados –personas de entre 12 y 43 años– pasa entre 4 y 6 horas por día frente a la pantalla, mientras que el 51% de los usuarios juega entre dos y tres horas diarias

gadores rivales o amenazas) a medida que sorteaba obstáculos y avanza. Mucho peor, el atacante llegó a decir: “*Fortnite me enseñó a ser un asesino*”.

Violencia y videojuegos: *no relationship*

Pese a este dramático episodio, un estudio reciente del departamento de psicología experimental de la Universidad de Oxford sobre Internet, publicado en la revista de la Royal Society señala que “no hay relación” entre conductas agresivas y los montos de tiempo dedicado a videojuegos violentos.

Este estudio, dado a conocer hace pocos meses, dice que la exposición a videojuegos violentos no debe asociarse con la conducta agresiva de adolescentes.

“La idea de que los videojuegos violentos llevan a la agresión en el mundo real es popular, pero no ha sido comprobada desde que comenzó el uso de este entretenimiento”, dijo Andrew Przybylski, director de investigación en el citado departamento. “Pese al interés demostrado por padres y formuladores de políticas, la investigación mostró que no hay motivos para preocuparse”, señaló.

Se considera que el estudio es uno de los más contundentes hasta el momento, ya que utiliza una combinación de datos objetivos y subjetivos. Al contrario de investigaciones previas, no se basa tanto en datos de los mismos adolescentes, sino en informaciones suministradas por padres, encargados y docentes quienes juzgan el nivel de conducta agresiva de los menores con los que tratan.

Eso no quiere decir, precisó Przybylski, que en ciertos casos la mecánica de los juegos no pro-

Los pediatras sugieren a los padres controlar tanto los contenidos como el tiempo que los niños y adolescentes destinan al uso de los videojuegos y emplearlos como premio (cuando se acaba la tarea o por ayudar en la casa)

voque sentimientos o reacciones de enojo en algunos usuarios. Entre estas reacciones se citan el vocabulario agresivo, la competitividad exacerbada o el *trolling* hacia sus pares.

Finalmente, el especialista concluye que hay otras variables como el contexto de recepción y las características propias de la persona: una aseveración muy familiar para los especialistas en recepción de la comunicación.

Opinión de pediatras

Por su parte, el departamento de Pediatría de la Clínica de la Universidad de Navarra ha compaginado en un documento público lo que considera los efectos positivos y negativos de los videojuegos. La visión podría parecer ecléctica, pero para estos pediatras las consecuencias perjudiciales parecen superar los beneficios.

Entre los efectos positivos citan:

Refuerzo social: el intercambio colaborativo de los videojuegos favorece el contacto social y el trabajo en equipo.

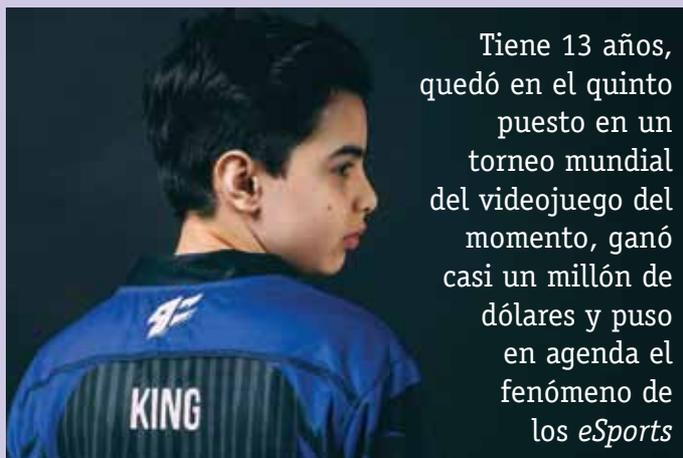
Esfuerzo: perseguir los objetivos de un videojuego afianza una cultura del esfuerzo y, si se pierde, se aprende a tolerar el fracaso. Se potencia también la capacidad de tomar decisiones.

Memoria y habilidades: se favorece la coordinación visual y motriz, y la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos y la identificación de colores.

Los efectos negativos componen una lista más larga:

Ludopatía: promueven un jugador obsesivo que ha perdido el control sobre el juego y

King, el campeón nacional de Fortnite



Tiene 13 años, quedó en el quinto puesto en un torneo mundial del videojuego del momento, ganó casi un millón de dólares y puso en agenda el fenómeno de los *eSports*

Thiago King Lapp, un chico argentino de 13 años, quedó en el quinto puesto en la final del Torneo Mundial de Fortnite –disputada en el estadio Arthur Ashe de Nueva York– y fue premiado con 900.000 dólares en julio pasado. El evento fue transmitido –vía *streaming*– a todo el mundo. El Fortnite es el videojuego del momento, pertenece a la categoría *battle royale*. King, como se lo conoce en el universo del juego, vive en Tigre, va a la escuela por la

mañana y, cuando no tiene educación física o talleres por la tarde, entrena el resto del día. En el futuro quiere dedicarse a los *eSports*. Tras su desempeño, Thiago tuvo su momento de fama en los medios masivos que descubrieron un mundo nuevo y fue felicitado por teléfono por el presidente, Mauricio Macri. En 2018, la industria del *gaming* facturó 137.000 millones de dólares y gana terreno en el creciente mundo del entretenimiento. En ese volumen de negocio, América latina representa el 3,6%, con México, Brasil y la Argentina repartiéndose principalmente y en ese orden los 234 millones de jugadores. Las cadenas de televisión, los clubes deportivos y las grandes marcas ya pusieron el ojo en el fenómeno, que ya cuenta con ligas y jugadores profesionales. En la Argentina ya existe una Liga Universitaria de Deportes Electrónicos (Ludens), algunos de cuyos participantes ya tuvieron desafíos internacionales con Brasil. Detrás del fenómeno hay desafíos sociales, educativos y tecnológicos que tienen que ver con el acceso a las herramientas de este tiempo, y el estudio de su impacto en la salud y el desarrollo de los adolescentes.

podría llegar a recurrir a mentiras o engaños para seguir jugando.

Individualismo: se rompe con la vida social y se antepone el uso del videojuego al contacto con amigos, el deporte u otras actividades. Esto lleva a un aislamiento social de malas consecuencias.

Pérdida de la noción de realidad: la práctica excesiva de estos juegos puede crear un entorno de mundo virtual que para el niño o adolescente constituya una sustitución del mundo real.

Depresión y ansiedad: la atención enfocada a los videojuegos lleva a un cansancio y agotamiento del sistema nervioso que desemboca en ansiedad y depresión. Esto produce también un deterioro en el rendimiento académico.

Comportamiento violento: al perderse el control de la voluntad pueden aparecer síntomas de abstinencia cuando no se juega, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

Sobrepeso: el sedentarismo que supone la práctica de los videojuegos, junto con el consumo de alimentos perjudiciales causa sobrepeso y obesidad.

Efectos negativos en contenidos: los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera y atropellos) o con contenido sexista o racista pueden derivar en problemas de personalidad, al introducir valores y pautas de comportamiento en un periodo de formación. También pueden incidir en crear conductas agresivas o menosprecio en los otros.

Efectos negativos económicos: Genera presión consumista sobre los niños y padres.

Los pediatras sugieren a los padres controlar tanto los contenidos como el tiempo que los niños y adolescentes destinan al uso de los videojuegos y emplearlos como premio (cuando se acaba la tarea o por ayudar en la casa).

La profesora de la Universidad de California en Irvine y titular de la ONG Higher Education Video Game Alliance, Constance Steinkuehler, dijo en declaraciones a *Los Angeles Times* que la mayoría de los investigadores postulan que, como balance, “[video] jugar es bueno”, es decir, que tiene efectos benéficos en cuanto al desarrollo y estímulo de la inteligencia y otras facultades.

No deja de reconocer que los videos juegos, al igual que las redes sociales, los *smartphones* y otras tecnologías modernas pueden tener capacidades adictivas.

Pantallas vs. realidad

La conocida especialista argentina en cultura juvenil —y doctora de Comunicación, Roxana Morduchowicz, dice en su libro *Ruidos en la web: Cómo se informan los adolescentes en la era digital* que “hace por lo menos dos décadas que los jóvenes van conociendo los libros, los diarios y las revistas, junto con las computadoras y los videojuegos”.

Esto la lleva a la siguiente reflexión: “las pantallas y el papel son para ellos, desde los primeros aprendizajes, escenas en interacción.

Roxana Morduchowicz, especialista en cultura juvenil, asegura que “no existe una relación lineal de causa-efecto entre lo que la gente ve en las pantallas y su comportamiento en la vida real (...) y que variables como el contexto y las características propias de las personas son mucho más importantes



LABORATORIO ANÁLISIS CLÍNICOS

Atención a Obras Sociales

Prepagas • Pami • Particulares

EXTRACCIÓN A DOMICILIO Y URGENCIAS

CONSULTAS Y RESULTADOS DIGITALES

info@redlab.com.ar • redlab.com.ar

 11-67003631

Mons. Piaggio 1898 • 4ªA • Avellaneda

Extracciones de Lu. a Vi. a 7 a 10 hs.
Tel.: 4222-1622 • 4222-7419

Salta 302 • Sarandí

Extracciones de Lu. a Vi. a 7:30 a 10 hs.
Tel.: 4203-1670

ESTACIONAMIENTO GRATUITO

Más que entender la presencia de la cultura digital como sustitución de la cultura impresa, hay que mirar el papel y las pantallas como soportes que se alternan en los desempeños personales y en los vínculos con otros”.

Así, termina reafirmado la teoría de la recepción mediada, que desde hace tiempo es la más aceptada para explicar los “efectos” de la comunicación: todo tendría que ver con el complejo *contexto experiencias-naturaleza* de cada persona.

En declaraciones a chequeado.com, Morduchowicz dijo que “no existe una relación lineal de causa efecto entre lo que la gente ve en las pantallas y su comportamiento en la vida real (...) Hay otras variables mucho más importantes, como el contexto y las características propias de esa persona”.

Agregó que “si hubiese una relación lineal entre lo que se ve en la pantalla y los comportamientos en la vida real, todos los chicos que juegan a un determinado juego saldrían a la calle con una navaja o con un arma”.

En Estados Unidos, Scot Osterweil, director creativo del Education Arcade del MIT, observó que los delitos violentos en ese país disminuyeron en las tres décadas de existencia de los videojuegos este dato sirve para ilustrar lo afirmado por la experta argentina.

En 1991 hubo casi 25 mil homicidios en la nación del norte (récord histórico). Pero, en 2016 se registraron 17.250. “Si hubiera una correlación entre los videojuegos y la violencia, deberíamos verlo”, expuso Osterweil en declaraciones al principal diario de Los Ángeles.

“Los padres siempre deben estar atentos al comportamiento obsesivo», alertó, mientras cerró con una observación de sentido común: “Demasiado tiempo frente a una pantalla, en general, es malo para todos nosotros”.

Walter Martello, defensor del Pueblo Bonaerense, presentó recientemente un estudio que señala que el 37% de los usuarios de videojuegos consultados -personas de entre 12 y 43 años- pasa entre 4 y 6 horas por día frente a la pantalla, mientras que el 51% de los usuarios juega entre dos y tres horas diarias.

Los datos provinieron del informe *Videojuegos y adicciones: desafíos para la salud pública* del Observatorio de Adicciones y Consumos Proble-



A diferencia de lo que ocurre en otros países, la Argentina tiene una legislación poco abarcativa, desactualizada y totalmente insuficiente en lo que se refiere a la regulación de videojuegos

máticos de la citada defensoría, dado a conocer en marzo pasado.

Cuando se presentó el informe Martello contó que “a diferencia de lo que ocurre en otros países como España, la Argentina tiene una legislación poco abarcativa, desactualizada y totalmente insuficiente en lo que se refiere a la regulación de videojuegos.

Desde el Observatorio de Adicciones se elaboró una *Guía de Consumos Responsables*, herramienta destinada principalmente a niños, niñas y adolescentes, así como padres y docentes.

Por eso, se puede decir que analizar los *pro* y *contras* de los videojuegos es un planteo parcial, porque todo en este mundo tiene pro y contras y, además, siempre existirán las categorías “depende” y “¿para quién?”. No es lo mismo preguntarle a una asociación de fabricantes de software de videojuegos que a un funcionario de ideas tradicionalistas; ni a un usuario de 12 años que a un pedagogo o un psicólogo.

Analizando cada caso concreto se podrá dar una respuesta adecuada acerca de los tan mentados efectos. En suma, los videojuegos pueden ser perjudiciales o beneficiosos dependiendo de cómo se utilicen.

Si se trata de menores, los padres podrán determinarlo con una guía adecuada de expertos competentes. Y si hablamos de mayores es importante que la propia responsabilidad individual, la educación y las instancias sociales sirvan para obtener la información correcta y desarrollar una actitud adecuada. De esta forma, se contribuirá a que la práctica del *videojugar* tenga efectos benéficos y no se transforme en una adicción, compulsión o propulsora de conductas antisociales. [U](#)