

Videjuegos aplicados a la informática



Fecha: 12 de Noviembre de 2001

Índice

1.- Introducción

2.- Videjuegos y tercera edad

3.- La violencia en los juegos informáticos

4.- Historia de los juegos

5.- Tipos de juegos

6.- Los videjuegos diferentes

7.- Cuánto tiempo juegan los usuarios

8.- La influencia negativa de los videjuegos

9.- Bibliografía

10.- Índice de contenidos

1.- Introducción

Desde hace aproximadamente una década hemos asistido al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de ocio; los videjuegos. Esta reciente forma de entretenimiento no tiene otros antecedentes, puesto que resulta una derivación del auge de la tecnología informática y especialmente de la difusión entre el gran público, que ha tenido en los últimos años. Desde las primitivas consolas de TV, donde no existía mas que una representación ideográfica de la realidad, pasando por los juegos derivados del microprocesador Z80, hasta llegar a los actuales paquetes de Software lúdico, se ha recorrido un largo camino en poco menos de una década.

Volver al índice

2.- Videojuegos y tercera edad

En 1984 se efectuó un trabajo por cortesía de McGuire en el que estudió los efectos de los videojuegos sobre una población de residentes ancianos. Este trabajo se basó en los efectos deteriorantes de la vida en un ambiente no estimulante como sería la residencia para cuidados a largo plazo, que incluye consecuencias psíquicas no deseables, ajuste pobre, atrofia de las habilidades y aceleración del proceso de envejecimiento. La reducción de habilidades se acompaña de prolongados períodos de tiempo empleados en no hacer nada. La existencia de estos dos fenómenos (baja actividad con algún sentido y el exceso de tiempo sin actividad) apuntarían hacia el uso de uno para remediar el otro. En esta misma línea Kahana, Liang y Felton (1980) examinaron la moral de los residentes de tres residencias de la 3ª edad y concluyeron que los programas que añaden estimulación al ambiente institucional pueden ser efectivos para aumentar la moral de los residentes. El trabajo de Czikszentmihalyi (1975) también da soporte al potencial beneficio de la estimulación en la mejoría de la calidad de vida. Este autor depravó a adultos de una actividad no instrumental por 1 día, al final de este período se demostró que existía un deterioro del estado psíquico y mental de los sujetos. Estas descripciones son muy similares a las que Crandall realizó en 1980 acerca de los residentes a largo plazo, los cuales aparecían como pobremente ajustados, depresivos, desorientados, infelices, inválidos, alienados, dependientes, sumisos, aislados y con una baja autoestima. Investigaciones realizadas han demostrado las características que debería poseer la actividad no instrumental dirigida a residentes de la tercera edad. Estas serían: ser adaptable y de fácil manejo individual, con diferentes niveles de funcionamiento, así como, niveles de habilidades. Debería ser móvil, para ser transportable hasta aquellos residentes encamados. Debería ser repetitiva para los individuos con bajos niveles de habilidad y manipulable, para poder ser incrementada y poder introducir niveles cada vez mayores de dificultad. Finalmente, debería ser esta actividad, manejable con pocos cuidados y supervisión por parte del equipo técnico. Evidentemente los videojuegos cumplen todos estos requerimientos y podrían ser particularmente adecuados como programas de actividad para los residentes a largo término. Se midieron dos atributos específicos: felicidad y autoestima, como indicadores de la calidad de vida. El análisis de los datos del pretest indicaron que el grupo tratado y el grupo control eran estadísticamente equivalentes en afecto y autoestima. El grupo control no mostró un cambio significativo en ninguna medida tanto de afecto como autoestima, después de las 8 semanas de este estudio. En cambio, el grupo tratado con los videojuegos demostró un significativo y positivo cambio en ambos: afecto y autoestima a lo largo de este estudio. Los hallazgos de este estudio indican que los videojuegos son efectivos en mejorar atributos de la calidad de vida para residentes a largo plazo. En un período de 8 semanas fueron observadas mejoras significativas en "afecto" y "autoestima", en aquellos individuos que fueron expuestos a los videojuegos. Estos resultados confirman el uso de los videojuegos como una actividad no instrumental para mejorar la calidad de vida de los residentes. Pero deben ser interpretados con precaución. Podría ser que una actividad nueva hubiera obtenido los mismos o similares resultados. Los videojuegos podrían no haber sido los responsables de los cambios observados tanto como la introducción de una novedad y el incremento de la atención que este comporta. De todas formas, los juegos estuvieron unidos tanto directa como indirectamente a resultados positivos. Este estudio confirma el uso de actividades de ocio para conseguir cambios psicológicos, si se confirma alguna diferencia entre los videojuegos y otras actividades de ocio se dispondrá de una herramienta efectiva, sencilla y asequible para mejorar la calidad de vida de las residencias de ancianos.

[Volver al índice](#)

3.- La violencia en los juegos informáticos

La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la 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.

La violencia gratuita es cada vez más el signo distintivo de muchos juegos para ordenador y videoconsolas. Fabricantes y editores de consolas y juegos no tienen reparo en resaltar la violencia realista de los programas. Incluso las revistas especializadas, dirigidas a un público formado mayoritariamente por niños y adolescentes, acostumbran establecer una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad :

Mortal Kombat II, título genial, es una exaltación de la violencia más absoluta que jamás hayamos podido imaginar (...) Un cartucho único que con el tiempo será vital para entender la esencia de los videojuegos" (Super Juegos, nº29, 1994)

No se trata sólo de ensalzar la violencia de los juegos. Existe también una marcada tendencia a menospreciar con jactancia todas las voces críticas:

"No hay historia que contar. Todo será acción muerte, destrucción y adicción sin límites (...) Resultará curioso comprobar como, una vez que el juego aparezca, se tachará de extremadamente violento, se acusará a la compañía y a la prensa de promover actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando" (Micromanía, tercera época, nº1, 1995)

La ausencia de estudios serios sobre la recepción impide establecer los efectos que tienen en niños y jóvenes los excesos de violencia y sadismo de los juegos informáticos, los modelos de comportamiento que proponen o la visión del mundo que trasmite. En tal sentido, se suele establecer un paralelismo entre los videojuegos y la televisión o el cine. Sin embargo, los videojuegos, a diferencia de estos medios, no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega mediante un doble proceso de simulación sin el cual nada de lo que sucede en la pantalla tendría lugar.. El acto violento en el videojuego es una parodia que finge ser lo que no es. La imagen en el videojuego no oculta nada, la acción no modifica el espacio.

Los juegos informáticos son micro-mundos cerrados en los cuales el jugador ingresa y, en cierta medida, es algo en lo que se transforma, pues desaparece la distinción entre actor y espectador. De este modo, el usuario de un videojuego participa activamente en la escena que está mirando. El jugador hace algo más que identificarse con el personaje de la pantalla, debe actuar por él. Quizás, justamente, en esto radique su mayor atractivo. Se trata de una ficción que se vive intensamente , que permite a quien juega transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo. En relación a esto, cabe preguntarse si no es un peligro para el niño que en el uso de los mundos irreales pueda creer en una omnipotencia realizable en la realidad social, en un momento en su desarrollo físico, debe justamente renunciar a su omnipotencia imaginaria infantil para someterse al principio de realidad.

En los videojuegos no hay lugar para el amor ni tampoco para el odio. Se mata y se destruye maquinalmente, por puro instinto de supervivencia. La interiorización de la violencia como algo divertido y banal a la que parecen conducir muchos juegos informáticos puede llevar, a la larga, a una mutilación afectiva del individuo y a una incapacidad para asumir la responsabilidad de vivir en libertad. Nada puede justificar educar en la violencia, educar para matar.

Volver al índice

4.-Historia de los juegos

Los clásicos nunca mueren, y si no que se lo pregunten a la Atari 2.600. Veterana como ninguna, se mantuvo unos treces años en el mercado, hasta que la llegada de sistemas relativamente baratos y muy superiores, como la Nintendo y la Master System, le cavaron la fosa. El Elvis de los videojuegos, el incombustible Rey, fue sin duda el Pac-Man. Otro gran éxito de la Atari fue el Space Invader, que inauguró uno de los grandes géneros del entretenimiento informático, el de los matamarcianos. Y otro tanto puede decirse del Mario Bros, ese personajillo que tenía que subir un andamio esquivando los toneles que le lanzaba un gran gorila. Aquel juego se convirtió en el padre de otro gran género, el de los juegos de plataformas. Otros títulos legendarios

fueron el Asteroid, una conversión de la máquina recreativa de mismo nombre, el Adventure, que fue el primer embrión de los juegos de acción, el Centiped, el Pitfall...

Los ochenta fueron la época dorada de los ordenadores personales: Commodore, CPC Amstrad, Spectrum y, más tarde y sólo los que tenían papás adinerados, el Amiga. Fue sin duda un periodo de máxima creatividad, en la que se crearon grandiosas obras maestras. Tenemos en la memoria títulos como el Renegade, el Exploding Fist, la Abadía del Crimen, Green Beret, Arkanoid, Némesis, The Hobbit, Army Movie... Pero esos juegos compartían el defecto de usar el cassette como soporte lógico, exceptuando los pocos afortunados que disponían de disquetera de 5 ½, con las interminables tiempos de carga que ello suponía. Además, un ordenador no estaba al alcance de cualquier bolsillo, y nuestros padres se pensaban dos veces el comprarnos un juguete tan caro. El boom de los videojuegos estaba aún por llegar.

Mientras tanto, empresas como Taito, SNK o Capcom, se volcaban en el desarrollo de máquinas recreativas. El periodo de máximo esplendor de estas máquinas fueron el año 87 y el 88, coincidiendo con lanzamientos tan legendarios como el Street Fighter, el Golden Age y el genial Tetris. Los herederos del Space Invader campaban a sus anchas, caso de 1942 y sus secuelas o, usando una innovadora perspectiva, el Afterburner. También destacaban los juegos de carreras, como los inolvidables Out Road y el Hang On o el más tardío SCI, en el que teníamos que perseguir al coche de los malos. Fueron también los años en que la moda por todo lo ninja estaba en lo más alto. Casi todos nuestros héroes sabían kárate o lanzaban shuriken, caso del Shinobi, el Vigilante, el Dragón Ninja, las Tortugas Ninja, los Caverman Ninja y otros muchos que acaban en "Ninja". Se hicieron también muy populares los juegos de acción y plataformas, caso del Ghost 'n' Goblins, Altered Beast o Wonder Boy.

También empezaban a asomar juegos del que tomaron muchas ideas los juegos de rol de hoy en día, como el Golden Axe o el excelente Dark Seal. Y por supuesto, a raíz del tremendo impacto que causó el Street Fighter, empezaron a crecer clones basados en el mismo concepto hasta debajo de las alfombras, grandes sagas como los Fatal Fury, los Samurai Shodown o los King of Fighters. También se popularizaron los shoot'em'up en vista más o menos subjetiva, como el Cabal, el Nam 1975, el Rambo III, y más tarde el Terminator II. También había juegos muy originales, con un estilo propio, como el Bubble Bobble o el Snow Bros, que triunfaron de tal manera que aún es posible encontrarlos en muchos bares y locales, incluyendo el ya mencionado Tetris. Más recientemente, y de la mano de SNK, hemos podido disfrutar de una genialidad llamada Metal Slug.

El mercado de los juegos estaba en alza, y sólo faltaba que una compañía consiguiera ofrecer al público un sistema que fuera asequible, y con la calidad suficiente para estimular al comprador. Con esa idea, Nintendo sacó la consola del mismo nombre. Fue un triunfo para la empresa, y toda una revolución en el mundo de los videojuegos aunque, como siempre, aquí en España tardamos algún tiempo en darnos por enterado. Sobre todo porque muchos eran reacios a abandonar sus queridos y carísimos ordenadores a favor de aquel desconocido y sospechoso trasto. Sin lugar a dudas, el éxito más rotundo de todo el catálogo de Nintendo fue el Super Mario Bros, un adictivo juego de plataformas. Hubo también otras maravillas, entre las que destacan Metroid, Castlevania, las dos partes del Zelda, o el Kirby's Adventure. Dentro del mundo de las consolas de 8 bit, el otro gran competidor era la Sega Master System, con títulos no menos legendarios como la saga Sonic, el Phantasy Star, el Alex Kidd o la conversión de aquel curioso juego de compatible PC que tanto arrasaba en aquellas fechas, el Lemmings.

Pero cuando de verdad pudimos ver parte de las maravillas de los salas recreativas en nuestras casas, fue con el nacimiento de la Megadrive. Toda una institución en el mundo de los videojuegos. Su catálogo alcanzó más de quinientos títulos, y sería imposible hacer un lista con aquellos que mererían figurar entre los mejores de la historia. El más llamativo fue, sin lugar a dudas, el Sonic. Jamás se había visto a un personaje moverse con tanta velocidad por la pantalla, el juego era frenético y adictivo, con unos gráficos asombrosos. El Sonic 2 llegó aún más lejos, tras los cual la saga comenzó a decaer y a deslucirse. Gracias al Sonic, los juegos de acción y plataformas se convirtieron en el género por excelencia del mundo de las consolas, como

demonstraron el Aladdin, el Earthworm Jim, el Rey León, Astérix, el Ristar o las adaptaciones de recreativas como el Wonder Boy, o el Ghost and Goblins. También se hicieron muy populares los juegos de pelea, del estilo "machaca y sigue andando", que tanto éxito tenían en las salas de máquina. Conversiones directas, como el Shinobi o el Golden Axe, y juegos originales como la genial saga de Streets of Rages. Por supuesto, la lucha "one vs. one" también acabó en el televisor, caso del aclamado Street Fighter, Samurai Showdown o la polémica saga de Mortal Kombat. Los juegos de rol también su más alto nivel, con juegos como el Phantasy Star IV, el Shining Force o el Soleil, cada uno genial dentro de su propio estilo. En el género de los matamarcianos, el rey indiscutible fue el Thunder Force IV, que en muchos aspectos superaba a sus hermanos mayores de recreativa. También el mundo de la estrategia en tiempo real, que tiempo después triunfaría con los PCs, tuvo su hueco con el Dune 2, una adaptación del clásico de compatibles con mejores gráficos y una jugabilidad remozada. También hubo títulos más o menos inclasificables, como el Syndicate, o el Ecco the Dolphin, que se encargaron de sellar para siempre la leyenda de esta consola. Dentro del catálogo del Mega CD y la 32X hay poco que destacar, salvando el Sonic CD, el Jurassic Park o el Doom, la adaptación del bombazo que aquel momento estaba revolucionando el panorama de los juegos para PCs.

Todo lo dicho sobre la Megadrive es perfectamente aplicable a su más directa competidora en el mundo de los 16 bit, la Super Nintendo. Ambas consolas compartieron grandes éxitos, como los ya mencionados Street Fighter, o juegos de plataformas tales como el Mikeymanía, Astérix o Aladdin.

Dentro del catálogo de la Super Nintendo destacan las reconversiones de sus antiguos éxitos de Nintendo, como el Super Mario Land, o juegos revolucionarios como el Donkey Kong Country, que presumía ser el primer cartucho de 32 Mbit. Pero en el terreno en el que sin duda destacó la Super Nintendo fue en el género del rol, aunque por desgracia muy pocos títulos fueron traducidos al inglés, y aún menos llegaron a importarse a España. Pese a todo, aquí tuvimos la oportunidad de disfrutar del Zelda, una obra maestra en su género, y de juegos no menos excepcionales como el Illusion of Time o el Secret of Mana.

Luego empezó la era de las consolas de 32 bit, cuyo declive estamos viviendo precisamente en estos días con el avance de nuevos sistemas como la Dreamcast o la prometida Playstation 2. Dos sistemas se antojaban ganadores en aquel periodo, la Playstation y la Saturn, y como ya sabemos, esta última se fue apagando por la culpa de su escasa oferta de títulos, muchos de los cuales apenas eran mediocres conversiones de juegos que habían triunfado en la Megadrive, pese a destellos de calidad como el Daytona. Los juegos que mayor impacto tuvieron de la PSX corresponden, sin lugar a dudas, a su primera época: Tekken, Ridge Racer, Wipeout, Battle Arena Thoshinden, Resident Evil. Aunque también hubo éxitos más tardíos, como el irrepetible Final Fantasy VII, el Resident Evil o el Metal Gear, posiblemente sea éste último el más sólido candidato el título de mejor juego jamás aparecido para la Playstation. Dentro del catálogo del tercero en discordia, la Nintendo 64, habría que destacar el Mario 64 y la que se considera la mejor parte de la saga Zelda.

En el mundo de los ordenadores el panorama era bastante tibio. Los compatibles de principios de los noventa no podían competir en absoluto con las consolas, y la mayoría de los juegos aparecidos en este formato iban dirigidos a un público más adulto y sosegado. Fue la era dorada de las aventuras conversacionales, la niñez de las aventuras gráficas, entre las cuales hay que destacar el Monkey Island, el Maniac Mansión, el Broken Sword o, mucho más cercano en el tiempo, el Blade Runner. También aparecieron numerosos juegos de estrategia, como el Dune, el Space Marine, o el Centurion 50 A.D. Y de aventuras, como Simon the Sorcerer o Little Big Adventure. Pero el juego que devolvió el interés de los videoadictos por los ordenadores fue, sin lugar a dudas, el Doom, y más concretamente su secuela, el Doom 2. Fue el nacimiento de uno de los géneros más aclamados y sólidos del panorama actual el de la acción en primera persona. El creador del Doom, John Carmack, revalidaría el género con el Quake, que poco más tarde, y ya aprovechando el potencial de las tarjetas aceleradoras, sería seguido por su no menos genial secuela. Otra obra maestra que haría abandonar a muchos jugadores el mundo del consola a favor del ordenador, fue el Warcraft, y su secuela, el Warcraft 2, la obra maestra responsable del auge y definitiva consagración del género de la estrategia en tiempo real.

Por primera vez, los ordenadores comenzaron a ponerse por delante de las consolas. Un género que también contribuyó mucho a tal éxito fue el de la simulación. Incluso en el viejo Atari era posible encontrar un primitivo simulador especial, y se vieron intentos más o menos acertados en los siguientes formatos, por ejemplo, el F22 de la Megadrive. Pero los aficionados tuvieron que esperar a que el hardware estuviera a la altura de sus expectativas, y con la llegada de los primeros Pentium, empezó la avalancha. Dentro del género de la simulación espacial y aérea habría que destacar el Euro Fighter 2000 y distintos títulos inspirados en la saga de la Guerra de las Galaxias, como los X-Wing. Y ya dentro del mundo del motor, los distintos simuladores dedicados al mundo de los rallies o de la Fórmula 1, de los que hemos visto tantos y tan buenos.

Volver al índice

5.- Tipos de juegos

Si bien el mercado de los videojuegos es algo en constante cambio, podemos decir que existen una serie de juegos que tienen características comunes y que permiten clasificar a los mismos en torno a las siguientes categorías:

TIPO DE JUEGO	CARÁCTERÍSTICAS	MODALIDADES
ARCADE	Ritmo rápido de juego Tiempo de reacción mínimo Atención focalizada Componente estratégico secundario	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
SIMULADORES	Baja influencia del tiempo de reacción Estrategias complejas y cambiantes Conocimientos específicos	Instrumentales Situacionales Deportivos
ESTRATEGIA	Se adopta una identidad específica Solo se conoce el objetivo final del juego Desarrollo mediante ordenes y objetos	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra
JUEGOS DE MESA	.	Trivial Cartas, ajedrez, etc.
OTROS JUEGOS		Ping pong, petacos, etc.

Hay que tener en cuenta que la clasificación que hacen las revistas especializadas difiere en cierto sentido de estas grandes categorías, variando además con bastante frecuencia. En la actualidad (*Hobby Consolas*, 1998), los especialistas en el tema distribuyen a los juegos con arreglo a varios parámetros, como el tipo de consola, nivel de dificultad, tipo de juego, etc. Según esto contamos con 5 tipos de consolas en el mercado español: Game Boy, Nintendo 64, PSX Platinun, Sega Return y PlayStation. A estos tipos de consolas hay que añadirles los juegos que tienen como soporte un ordenador personal.

Volver al índice

6.- Los videojuegos diferentes

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo. Los juegos preferidos por los adolescentes en 1990 fueron los siguientes:

De violencia fantástica	32%
Deportivos	29%

Temas generales	20%
De violencia humana	17%
Educativos	2%

Vemos, como primera nota destacable, que los juegos catalogados como "educativos" reciben una muy baja valoración por parte de los niños y adolescentes, mientras que quienes tienen como tema la violencia ocupan una primera situación con cerca de un 50 % del mercado.

[Volver al índice](#)

7.- Cuánto tiempo juegan los usuarios

Un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los videojuegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación.

Los constantes sondeos que se realizan indican una tendencia creciente en el número de horas que se dedican a los videojuegos y a la televisión en general. De año en año, el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla sigue en aumento.

En el estudio realizado por Funk (1993) se nos ofrece una clasificación de los usuarios en base al número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedad americana:

Horas/Semana	1 – 2 horas	3 – 6 horas	Más de 6 horas	Nada
Chicos	36%	29%	23%	12%
Chicas	42%	15%	6%	37%

En otro estudio realizado por Estallo (1995) se analizó una muestra de 278 sujetos entre 12 y 33 años, seleccionados al azar entre escolares y adultos en España. El número de mujeres era de 146 y el de varones de 132.

Clasificando a los sujetos en tres categorías, según su mayor o menor dedicación al juego, la distribución de la muestra fue la siguiente:

Anecdóticos (1 vez al mes o menos)	58%
Regulares (entre 3 veces al mes y 1 a la semana)	23%
Habituales (entre más de 1 vez a la semana y más de 1 vez al día)	19%

El reparto según el sexo se hace de la siguiente manera:

	Anecdóticos 58%	Regulares 23%	Habituales 19%
Chicos			
Chicos	36	37	27
Chicos			
Chicas	78	22	12

La frecuencia de juego en relación al sexo nos indica que los varones dedican más tiempo a los videojuegos y que su frecuencia de juego es mayor que en las mujeres. En casi todos los estudios que se realizan sobre este

tema hay coincidencia al asegurar que al hablar de diferencias en cuanto al sexo, los jugadores sobrepasan a las jugadoras en el número de horas que dedican al juego.

En este punto, uno de los problemas que suele plantearse respecto al uso de los videojuegos es el exceso de tiempo dedicado al mismo, la adicción o lo que en otros términos viene a llamarse ludopatía, o patología relacionada con una afición incontrolada por el juego. Pues bien, los usuarios a los videojuegos desarrollan también una ludopatía específica que, según la Asociación Navarra de Ludópatas, afecta a un 5 % de los niños. Según dicha asociación, estos adictos a los videojuegos corren un riesgo muy grande de que pasen a ser adultos ludópatas.

Por grupos de edad, la distribución de la muestra con respecto a la frecuencia de juego nos indica que los más jóvenes son quienes tienen una mayor inclinación a los videojuegos, mientras que los más mayores ven disminuir su afición.

	Anecdóticos 58%	Regulares 23%	Habituales 19%
Adolescentes	33	29	48
Jóvenes	29	20	23
Adultos	48	11	4

Es evidente que los jugadores son más habituales y le dedican más tiempo al videojuegos a medida que decrece su edad, siendo los jugadores de más edad quienes menos horas practican el juego.

Es importante anotar que, a estos datos, debemos añadir el número de horas diarias que dedican a ver la televisión los niños y adolescentes. Casi todos los estudios coinciden al afirmar que la media está comprendida entre 3 y 4 horas diarias.

Estos datos nos indican que el conjunto de los videojuegos y la televisión ocupan más tiempo que el que se dedica a la escuela, el trayecto al colegio y la realización de las tareas escolares, tal y como se viene confirmando a lo largo de casi todos los estudios que se realizan sobre el tiempo empleado por los niños y adolescentes.

[Volver al índice](#)

8.- La influencia negativa de los videojuegos

Está muy extendida la creencia de que los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños. Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso de los videojuegos tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores.

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los niños por los Videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. Desde que en el año 1973 se creó el juego de Pong, simulando una rudimentaria partida de tenis, y después la creación de los Space Invaders (matamarcianos), Pac-Man (come-cocos), y otros similares, se ha comenzado una "carrera armamentística" que ha dado paso a juegos en los que el componente violento, bélico y agresivo ha ido adquiriendo cada vez más intensidad y más realismo. Los juguetes de guerra actuales son "casi reales", como el de la Guerra del Golfo; las peleas callejeras son casi humanas, en cuanto a sus movimientos y la sangre que se esparce por la pantalla; los combates entre humanos o entre seres de otros mundos son cada vez más brutales, tal como "Mortal Kombat", en el que la versión II supera en crueldad a la versión I. La versión actual de Mortal Kombat es la IV (1998).

Existe la opinión generalizada de que este tipo de juegos no puede aportar nada bueno en el desarrollo psicosocial, sobre todo en el caso de los más niños. Pero la verdad es que, muchas veces, las opiniones y los juicios vertidos se han hecho en base a consideraciones intuitivas y no en relación a investigaciones serias.

Del conjunto de las preocupaciones que el uso, y sobre todo el abuso, de los videojuegos provoca en los educadores destacamos los siguientes problemas:

La violencia

La mayoría de los autores y de los investigadores, así como padres y resto de personas opinan que los videojuegos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes.

En algunos casos se levantan voces sobre el papel catártico de los videojuegos violentos, añadiendo que en lugar de fomentar la violencia lo que hacen es encauzarla y darle salida.

No falta también quien piensa que la violencia de los nuevos juegos no es superior a la que se ha representado desde hace mucho tiempo a través de la literatura infantil universal, el cine, los comics, etc. El cuento del lobo, Blancanieves, Pulgarcito, y otra serie de clásicos vendrían a ser el antecedente de los actuales modos de jugar con los ordenadores.

El sexismo

Se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora.

El racismo

Se acusa a los videojuegos de fomentar los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes que no sean blancos.

La sociabilidad

Hay una tendencia a considerar que los usuarios de los videojuegos son personas poco sociales, que tienen dificultades de relación con gente de su edad y que se refugian en los juegos por esas dificultades.

La creatividad

También se afirma que el juego en las consolas o los ordenadores promueve la actividad repetitiva y poco imaginativa.

Los trastornos del carácter

En algunos casos, se llega a defender que la práctica de los videojuegos, en algunos casos llevada a su extremo, puede provocar grandes trastornos de la personalidad, como psicosis (o la hiperestesia, en el caso extensamente difundido de un niño italiano)

La inteligencia

En otros casos, se afirma que la inteligencia se embota, que la mente del niño queda bloqueada y que apenas

puede desarrollar sus actividades con normalidad.

[Volver al índice](#)

9.– Bibliografía

<http://www.arrakis.es/%7Edlevis/diecom/videojuegos.htm>

http://teleeduca.usal.es/teoriaeducacion/articulosnumeroactual/n2_art_etxeberria.htm

<http://www.ludics.com/games/hardware/historia1.htm>

<http://www.geocities.com/HotSprings/6416/revision.htm>

[Volver al índice](#)

10.– Índice de contenidos

Atrofia: Falta de desarrollo de cualquier parte del cuerpo.

Depravar: Viciar, adulterar, corromper.

Sadismo: Placer morboso en ver o hacer sufrir a otro. El sadismo es hoy considerado una desviación del instinto sexual.

Transgredir: Quebrantar, violar un precepto, ley o estatuto.

[Volver al índice](#)

[Volver al inicio](#)

Videojuegos

1