

## Jugar o no jugar: el debate acerca de los videojuegos

13 de octubre de 2014



Más del **90 por ciento de la población infantil estadounidense practica algún videojuego** durante un promedio de dos horas diarias, lo cual genera preocupación en los padres de estos muchachos, pues quizás no sea una idea muy conveniente dejar que sus hijos los jueguen. En años recientes, los videojuegos, especialmente los violentos, **han causado tal preocupación** que el tema de si debe ser prohibida su venta o renta a niños y jóvenes

llegó hasta la Suprema Corte de esa nación.

Mientras varios estudios han comprobado que existe una conexión entre los juegos violentos y la agresión en adolescentes, una investigación publicada en el *Journal of Personality and Social Psychology* concluyó que los jóvenes que hacen uso de estos videojuegos también son más propensos a utilizar **drogas** e **ingerir alcohol**, conducir vehículos descuidadamente y adquirir conductas sexuales inapropiadas.

Los investigadores evaluaron más de 5.000 adolescentes de ambos sexos de entre 13 y 18 años durante un periodo de 4 años, descubriendo que aquellos que jugaban videojuegos violentos eran más rebeldes y ansiosos, siendo más propensos a tomar este tipo de riesgos.

En contraste, **otro estudio publicado en la revista *Pediatrics*** realizado con 5.000 niñas y niños de entre 10 y 15 años, reveló que aquellos que jugaron por lo menos una hora al día estaban mejor adaptados socialmente que los que no los juegan o los que lo hacen por 3 o más horas diarias. El estudio mostró que estos niños **tenían menos problemas emocionales y menos hiperactividad, además de ser más sociables**. La investigación sugiere que los videojuegos juegan un papel insignificante en la vida de los niños, comparados con la influencia que sobre ellos ejerce la familia, las relaciones interpersonales en la escuela y su condición económica.

Entonces, ¿son o no son perjudiciales los videojuegos para los infantes? *“Depende del contenido del juego y del grado de interés”* dice Marina Krmar, profesora asociada de comunicación en la Universidad Wake Forest, en Carolina del Norte. *“Se ha encontrado que los juegos violentos están asociados al comportamiento agresivo, a incrementar la hostilidad y a generar una condición cognitiva agresiva.”*

*“Otro problema es que nuestro comportamiento e interacciones diarias alteran nuestro cerebro, es por eso que alentamos a los niños a leer y estudiar”* comentó la especialista. En una investigación presentada durante la reunión anual de la Sociedad Radiológica de Norte América del año 2011, se examinó la actividad neurológica de un grupo de hombres que usualmente no jugaban videojuegos violentos, pero lo hicieron durante una semana como parte del estudio, mientras un grupo control no los jugó en ningún momento. Mediante un **escaneo de imagen por resonancia magnética**, se mostró que los sujetos que jugaron estos juegos tenían **menos actividad en las áreas del cerebro involucradas con el control de las emociones y el comportamiento agresivo**. El grupo control no mostró cambio cerebral alguno. *“Tengamos en cuenta que estas*

personas fueron seleccionadas al azar para jugar los juegos, no eran jugadores que lo hacen de manera activa” puntualiza Krcmar.

La desventaja de los videojuegos es que al jugarlos, se dejan de practicar otras actividades como leer o salir a jugar con los amigos; eso no quiere decir que todos los videojuegos sean malos, pues también tienen puntos positivos a considerar.

Un reporte publicado en la revista *American Psychologist* demuestra como los juegos de disparo, **promueven la toma rápida de decisiones, mejorando el desempeño cognitivo**, mientras que cualquier otro género de videojuegos mejoran la habilidad para resolver problemas. Contrario a la creencia de que es una actividad que aísla socialmente, el estudio muestra que más 70 por ciento de las personas que juegan videojuegos lo hacen con un amigo, ya sea de manera cooperativa o competitiva.

*“Los videojuegos son una maravillosa herramienta de enseñanza,”* dice Brad Bushman, profesor de comunicación y psicología en la Universidad Estatal de Ohio. Científicos computacionales de la Universidad de California en San Diego, recientemente revelaron que niños de entre 8 y 12 años que jugaron videojuegos desarrollaron la habilidad para escribir código a mano en Java durante 4 horas por 4 semanas o 10 horas a lo largo de siete días.

Por lo anterior, los padres deben monitorear el contenido y la cantidad de tiempo utilizado al practicar videojuegos, advierte Krcmar. Por su parte, Bushman alerta que no deben dejarse jugar videojuegos que no correspondan con la edad de los niños. *“Los videojuegos clasificados M para ‘mature’, cuya audiencia es para personas con 17 años o más, no deberían jugarlos adolescentes menores a ese tope de edad,”* dice el investigador. La American Academy of Pediatrics recomienda no más de dos horas de entretenimiento televisivo al día para niños de 2 a 17 años, y ninguno para infantes menores de 2 años. Esto aplica también para los videojuegos.