

Videojuegos: ¿amigos o enemigos?

by Yixander Yero Tarancon - lunes, enero 14, 2013

<https://vinculando.org/beta/videojuegos-amigos-o-enemigos.html>

En un mundo donde los niños crecen viendo una televisión extremadamente agresiva, cuando al ver como promedio 28 horas de televisión a la semana al cumplir los 18 años ya han visto alrededor de 16 000 simulacros de asesinato y más de 200 000 actos de violencia, es obvio que se debe trabajar con el impacto de las nuevas tecnologías en la formación de las nuevas generaciones.

Durante el 2011 varias estadísticas arrojan luz sobre el impacto social de los videojuegos.

En países como los Estados Unidos en el 65% de los hogares vive al menos un jugador.

Contrariamente al enfoque simplista que muchos acostumbran a seguir y que plantea que los videojuegos son para los niños, actualmente solo el 25% de los usuarios de estos difundidos programas son menores de 18 años, alrededor de la mitad de los jugadores son adultos jóvenes entre 19 y 45 años. Mientras la edad con que más adeptos cuentan son los 32 años.

Otro enfoque tradicional plantea que los hombres, al madurar desde el punto de vista fisiológico más tardíamente que las mujeres, son mucho más propensos a convertirse en seguidores de los videojuegos; sin embargo, aunque con cierta razón, estadísticamente no es abismal la diferencia, pues las mujeres constituyen más del 40% de los jugadores. Básicamente no es solo la madurez el factor que determina esta diferencia, sino que influyen otros como la maternidad y el machismo que en muchas sociedades condenan a la mujer a asumir sola las tareas del hogar.

Si tenemos en cuenta la situación cubana desde el punto de vista tecnológico, producto a nuestra condición de país tercermundista, agravada obviamente por el bloqueo comercial y financiero impuesto por más de medio siglo por los Estados Unidos, no podemos afirmar que la difusión de los videojuegos sea muy alta en los hogares de nuestro país. Sin embargo si se analizara la proporción de hogares con computadoras por ejemplo contra hogares donde se emplean estas como medio de entretenimiento, mediante videojuegos; el asunto adquiere otros matices.

El porcentaje de hogares informatizados, por así decirlo, que emplean los equipos de cómputo para jugar videojuegos sobrepasaría el 90% casi sin lugar a dudas. Además la Oficina Nacional de Estadísticas e Información indicó recientemente que el número de usuarios de Internet en Cuba se incrementó en 45 por ciento en 2011 comparado con el año anterior, al totalizar dos millones 610 mil, o sea más de una 5ta parte de la población cubana. Los beneficiarios por cada mil habitantes pasaron de 159 a 232, de acuerdo con la publicación Tecnología de las TIC en Cifras. Cuba 2011, que informó sobre el crecimiento de las líneas móviles y en menor medida del total de computadoras.

Un ejemplo fehaciente, de la inclinación natural del cubano por el entretenimiento con computadoras, son los joven club de computación difundidos por todo el país y en los cuales el porcentaje más alto del tiempo de máquina es empleado en la distracción de niños y adolescentes mediante videojuegos.

En las universidades existe un número muy elevado de equipos por persona si comparamos con el resto de las instituciones. Entonces cabe hacernos la pregunta, ¿Son los videojuegos parte de la vida cotidiana de nuestros estudiantes? La experiencia nos ha demostrado que sí. Baste remitirse a los sitios locales y se podrán observar sesiones de estos portales dedicadas a los videojuegos.

Por otra parte las numerosas quejas de profesores en diferentes ámbitos por el hecho de que sus estudiantes malgastan el tiempo en videojuegos y que estos inciden en su bajo rendimiento académico denotan una situación claramente fuera de control.

Cualquier medida para cortarle el paso a los videojuegos en la universidad es insuficiente, estos proliferan, como lo hacen en todo el mundo y no parece haber una solución a corto plazo que ponga coto a sus adeptos.

Las dos caras de la moneda:

Cabe hacernos una pregunta: ¿Es todo malo alrededor de los videojuegos?

¿Votos a favor?

En realidad existen muchos aspectos positivos en los videojuegos que podrían ser ampliamente aprovechados en cualquier institución educativa.

La principal ventaja de los videojuegos es que consiguen algo que la educación tradicional ha dejado de hacer: llamar la atención. El factor motivación es fundamental en todo proceso educativo y los desarrolladores de videojuegos son especialistas en este sentido.

Ventajas de los videojuegos de manera general se pueden mencionar muchas otras, en casi todos los casos, vinculadas al factor motivacional mencionado antes:

Mejoran las habilidades en el empleo de las TICs integralmente. Manejo del mouse, tecleo y empleo de periféricos que usualmente no se emplean durante la formación tradicional de los estudiantes.

La mayoría contribuye al aumento de la creatividad, al enfrentar a los jugadores a problemas complejos. Situaciones en las que el usuario debe razonar, planificar y gestionar sus medios para obtener un resultado esperado.

Son útiles para simular (realidad virtual) eventos que en la vida real pudieran resultar peligrosos. Son de innegable impacto para facilitar el dominio de habilidades en la conducción, desde los simuladores de vuelo hasta los más sencillos juegos de autos.

Fomentan la colaboración entre usuarios, lo que desarrolla de forma acelerada capacidades de trabajo en equipo. Existen juegos que logran la excelencia en este sentido, conocidos como los juegos de rol (MMORPG, masive multiplayer online rol-playing games) que exigen de los jugadores la coordinación del trabajo simultáneo de decenas de compañeros.

Al estar desarrollados mayoritariamente en idioma inglés, contribuyen al aprendizaje de esta lengua tan necesaria para los profesionales. Al motivar a los jugadores a entender el contenido del juego, estos estudian inglés con una intensidad que es difícil de conseguir con un programa educativo estándar.

¿Votos en contra?

Obviamente no todo es color de rosa, muchos videojuegos tienen efectos negativos.

El primero y más obvio es la adicción, no todos los individuos responden igual ante un experimento determinado y ese es el caso de los videojuegos. Si bien algunas personas son completamente indiferentes y no les gustan para

nada, otras los encuentran fascinantes. En este segundo grupo existe una división también: Las personas que, a pesar de disfrutar profundamente de los videojuegos, son perfectamente capaces de continuar su vida y cumplir con sus responsabilidades sociales y laborales. Y un segundo grupo compuesto por individuos que se convierten en adictos a los videojuegos y terminan relegando su vida real a un segundo plano, para enfocarse en su desempeño en un espacio virtual.

De manera general, casi todos contribuyen al sedentarismo, pues invertir las horas de ocio frente a un ordenador siempre va a ser problemático desde el punto de vista físico.

Por otra parte muchos videojuegos, debido a su contenido, no fomentan en ningún sentido valores positivos en los jugadores. Muchos promueven la violencia ciega y sobre todo la irresponsabilidad.

Descruzando los brazos:

Si quieres hacer las paces con tu enemigo, tienes que trabajar con tu enemigo. Entonces él se vuelve tu compañero.

Nelson Mandela

A lo largo de la historia, los más grandes maestros de las artes marciales y las estrategias militares, han demostrado que emplear la fuerza del enemigo para beneficio de la causa propia es la forma más expedita y menos costosa de alcanzar el éxito.

Sería altamente beneficioso para todos, dejar de ignorar los videojuegos y sus efectos.

Muchos de los beneficios que estos aportan pudieran ser aplicados a las diferentes asignaturas durante la formación de los estudiantes.

Por otra parte es responsabilidad de la institución ayudar a palear los efectos negativos que inciden sin lugar a dudas en nuestros estudiantes.

Medidas como la impartición de talleres sobre las consecuencias de la adicción y técnicas para salir de situaciones de este tipo. La orientación de tratamiento psicológico a casos agudos identificados, serían más eficiente que la toma de medidas disciplinarias desde el punto de vista de la corrección del problema en el joven.

Otras medidas que deberían ser consideradas, giran alrededor del fomento de la actividad física masiva y controlada, una característica que define a muchas empresas e instituciones educativas eficientes en el mundo.

La regulación legal a nivel nacional, similar al caso de China, de los videojuegos permitidos en general, los permitidos en instituciones educativas y para menores de edad; sería una herramienta excelente para la promoción de videojuegos con características formativas en su contenido y una vía para evitar la mala influencia de videojuegos violentos y deformadores de valores en niños, jóvenes y población en general.

A nivel institucional si se habilita la posibilidad de ocio mediante videojuegos seleccionados que incidan positivamente en la formación de los educandos, se desviaría la atención hacia estos evitando en cierta medida que se jugasen otros.

Es un principio similar a la construcción de embalses, no se trata de cortar permanentemente el curso de un río, sino de controlar su caudal, aprovechando el agua acumulada y protegiendo contra fuertes inundaciones la rivera. Debe ser ese y no otro el papel de las instituciones educativas, si le dan la espalda a las nuevas tecnologías se condenan a sí mismas, si no regulan su uso condenan a sus estudiantes.

Sobre los autores:

- Ing. Yoamel Acosta Morales, Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba, yamoraes@uci.cu.
- Ing. Yixander Yero Tarancón, Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba, yyero@uci.cu.