

## **USO Y ABUSO DE LOS VIDEOJUEGOS** **¿DÓNDE ESTÁ EL LÍMITE?** **COMPLEJIDAD E INCERTIDUMBRE**

Recientemente han aparecido en la prensa grandes titulares notificando las cifras de recaudación que mueve la industria de los videojuegos, ésta supera con creces lo recaudado en otras industrias del entretenimiento como son el cine, el vídeo y la música. La realidad es que los videojuegos son una práctica tan generalizada que, tanto si esta controlada como si no, constituye una nueva cultura. La generación de los 30 años ya es una generación de jugadores de videojuegos y, nos guste o no, para algunas profesiones constituye una ventaja haber sido un jugador habitual ya que se observa que éstas han adquirido destrezas y estrategias difíciles de proporcionar por otros canales.

Aún así, continúan las paradojas que a menudo dejan en evidencia una doble moralidad. Por un lado, la preocupación de padres y educadores por la atracción que los videojuegos ejercen sobre niños y adolescentes y el tiempo que pasan ante las pantallas; por el otro, incluso con la promoción negativa que siguen haciendo algunos medios, nadie puede negar que los videojuegos y las consolas se convierten una vez más en el regalo estrella, especialmente cuando se acercan estas fechas. Lo cierto es que se critica el uso que se hace de los mismos, pero se financia su adquisición.

En las aportaciones a este monográfico se analizan, desde distintos puntos de vista, los aspectos más controvertidos que acompañan a los videojuegos, dado que sobre este tema, todo el mundo tiene derecho a opinar y, aunque las voces provengan de profesionales, casi nunca se fundamentan en datos extraídos de investigaciones rigurosas. El exceso de información, a menudo equívoca, genera inseguridad para actuar. Con objeto de paliar algunas opiniones y, atendiendo a la preocupación que a menudo se nos ha manifestado desde las familias, a través de los siguientes artículos mostramos otras formas de abordar el tema y damos a conocer, como es habitual en esta revista, nuestra opinión como educadores, basándonos en el resultado de nuestro trabajo, tras años de experiencia en la utilización de los videojuegos para desarrollar actividades curriculares.

A través de una exploración de los mitos más comunes que habitualmente acompañan a los videojuegos, uno de los autores aporta cifras y datos de diversos estudios e investigaciones, de tal manera que consigue contrarrestar los aspectos más controvertidos y desmitificar algunas imágenes mal fundadas. Otro autor reflexiona sobre algunas paradojas, cómo siendo el pasatiempo preferido de un sector de población, es también el que sugiere más polémica, cómo controlarlo, ¿puede haber un control en el espacio privado de una habitación de adolescente? Bajo su punto de vista, este es hoy uno de los escenarios donde se construye la identidad personal y social de los adolescentes, el lugar físico y virtual desde el cual se abren al mundo o se encierran en sí mismos.

Cómo encontrar un equilibrio entre su uso o abuso. Recogiendo las inquietudes de los padres: ¿donde está el límite? Cómo afrontar una realidad que se cifra en un 95,2% de

jóvenes entre 14 y 18 años que juega habitualmente a videojuegos. Desde la escuela, atendiendo a argumentos que se contradicen, cómo utilizar los videojuegos para iniciar el acceso a la alfabetización digital, saber moverse en el entorno virtual, aprender nuevos lenguajes, acceder a la información. Cómo seleccionar el videojuego adecuado, qué variables se repiten en la forma de jugar, ya sea en casa o en la escuela, qué nos aportan en el aula, qué se puede aprender, cómo regular su uso y por último cuales son los peligros reales de los videojuegos.

La realidad es que las generaciones actuales se incorporan a las nuevas tecnologías a partir de los videojuegos; son la puerta de entrada al mundo digital para niños y adolescentes, ya sea jugando con videoconsolas o navegando para encontrar el juego buscado en la red de Internet. Y, aunque socialmente los medios difusores del conocimiento les den la espalda, siguen siendo un instrumento importante en el aprendizaje tecnológico y un material válido desde el punto de vista educativo porque a través de los videojuegos se adquieren competencias de información difíciles de igualar con otros medios.

**Antònia Bernat**