

USO Y ABUSO DE LOS VIDEOJUEGOS

Xavier Vilella Miró *
Begoña Gros Salvat *

En los padres se detecta una gran preocupación sobre los efectos del uso de los videojuegos en sus hijos. Los niños y adolescentes pasan muchas horas delante de la pantalla y la mayoría de los padres miran este hecho con preocupación. En este artículo tratamos de reflexionar sobre este aspecto a partir de las diversas experiencias de trabajo que hemos tenido con padres y madres.

¿Dónde está el límite?¹

En los últimos años nuestro grupo de trabajo² ha detectado una preocupación mayor, en padres y madres, por la reflexión en torno a los efectos del uso y abuso de los videojuegos por parte de sus hijos. Hemos recibido invitaciones a participar en conferencias y coloquios sobre el tema, incluso en algunos medios de comunicación, sin que la preocupación por el tema de videojuegos se deba a una noticia luctuosa (asesinato “de rol”, ataque epiléptico, etc.) supuestamente relacionada con los videojuegos.

Saludamos este cambio, porque hasta tiempos muy recientes parecía que a las familias tanto les daba estar comprando para sus hijos esta especie de *armas virtuales* que algunos consideran que son los videojuegos. El mito de la relación estrecha ente “*jugar a matar*” y “*asesinar*” sigue teniendo una presencia muy amplia en nuestro entorno, de manera que personas generalmente bien informadas, que leen la prensa diariamente, que intentan estar al día de lo que acontece a nuestro alrededor, que tienen una base de pensamiento más o menos científica, reflexiva (y que tienen una edad por encima de los 45 años) caen fácilmente en el tópico. Afirman sin rubor que estos videojuegos violentos son una de las causas del comportamiento violento de los jóvenes. Violencia que, por cierto, creen que se encuentra en crecimiento exponencial en los últimos tiempos.

Paradojas

La verdad es que nos podríamos preguntar cómo es posible que un padre y una madre que piensan así, puedan comprarles una videoconsola y unos videojuegos a sus hijos, y les den posibilidades de navegar por Internet y poder bajarse lo que quieran de la red. No pueden argumentar su ignorancia, puesto que tienen una opinión clara y tajante respecto al tema. Porque toda esta tecnología y sus aplicaciones cuestan un dinero, y los niños y jóvenes no disponen de él.

Por lo tanto, hemos de concluir que, o bien las familias han perdido la razón y han decidido comprar *veneno mental* a sus hijos, o bien en realidad no acaban de creer

¹ Utilizamos el título de la jornada sobre la influencia de los medios digitales del día 26 de mayo que formaba parte del ciclo *Escola de Família* del curso 2004-2005, organizada en Palafrugell (Girona) por parte de las AMPAs y el Ayuntamiento de Palafrugell.

² Grup F9: seminario de investigación e innovación educativa coordinado por Begoña Gros (UB) y compuesto por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Juanjo Cárdenas y Xavier Vilella. Lleva 13 años trabajando en la línea Videojuegos y Educación.

que lo que se dice (¡incluso ellos mismos!) sea toda la verdad. Nosotros nos inclinamos a pensar que se trata de la segunda opción.

Pero las paradojas no acaban aquí. Veamos lo que ocurre con el profesorado. La opinión sobre los videojuegos, en general, también coincide con el tópico, añadiéndole que son un competidor para la dedicación al estudio. Y tienen mucha razón: ¡sus alumnos juegan más que estudian!

Resulta cuando menos paradójico que los profesionales de la educación sientan tan poco interés en conocer los secretos que hacen de los videojuegos un entretenimiento tan atractivo. Por otro lado, quizás usando videojuegos aprendan algunas cosas que sirvan para la escuela o el instituto, incluso para la vida, no todo se acaba en los juegos de acción de pantallas trepidantes y, aún éstos, quizás también enseñen alguna cosa útil. Los hay de muchos tipos, la mayoría muy útiles para educar en unos u otros aspectos: la reflexión, la resolución de problemas, el análisis de situaciones, la estrategia, la coordinación, la planificación, y muchos otros pueden completar la formación en asignaturas concretas, como sería el caso de la historia, la física, las matemáticas, la tecnología, ¡incluso el inglés! Pero todo esto no parece interesar a la inmensa mayoría del profesorado, que prefieren ver en los videojuegos un enemigo a combatir, combate que corresponde especialmente a la familia, claro está. Combate, dicho sea de paso, condenado a la más rotunda derrota para familia y profesorado.

Los alumnos no solamente juegan, también *chatean*. Lo hacen casi todas las tardes, se citan en la escuela o el instituto a qué hora se conectarán, y mantienen conversaciones virtuales largas y muy entretenidas a tres, cuatro o cinco voces. ¡Algunas veces incluso hablan de los deberes que les han puesto en clase! Y mediante los mensajes SMS mantienen animadas charlas con pocas palabras, incluso pocas letras, en un ejercicio de síntesis nunca visto en las clases de lengua.

Ya ven, pues, que tanto las familias como el profesorado tienen una opinión sesgada de los videojuegos, viendo en ellos un enemigo a batir, y sin querer ver ninguna virtud para la educación de hijos y alumnos.

Realidades

La realidad es que la facturación de las empresas de juegos electrónicos va aumentando, que cada vez son mayores los jugadores. En cantidad pero también en edad ya que nos encontramos con niños de 5 años hasta adultos que dedican parte de su actividad de ocio al juego.

Complejidad, incertidumbre

Los tiempos están cambiando: esto no es solamente el título de una canción, es una realidad en nuestro momento presente. Nos encontramos en un mundo muy complejo, dominado por dos principios que pueden tener algo de contradictorios: la incertidumbre y la tecnología, lo cual produce efectos sociales negativos. La incertidumbre en la que nos encontramos inmersos provoca que dispongamos de pocas referencias absolutas, y nos hallemos a menudo ante dilemas morales y éticos de difícil solución. A su vez, los avances científicos y sus aplicaciones tecnológicas tienen una gran repercusión mediática y ello produce en el entrono social unas expectativas de aplicación inmediata que casi nunca pueden satisfacerse.

Por otro lado, el mundo fuertemente tecnológico crea nuevas divisiones sociales, ahora que, al menos en el primer mundo, se había logrado erradicar casi por completo el analfabetismo, aparecen los analfabetos digitales, personas incapaces de ser hábiles en

el manejo de calculadoras, ordenadores, teléfonos móviles, etc. En estos tiempos en los que el respeto por las personas mayores, de la llamada tercera edad, había caído en picado, debemos añadir este factor que les afecta especialmente. Aunque nunca existe una absoluta homogeneidad en ninguna franja ni sector social, debemos admitir que muchos de los pobres y los viejos, una vez más, se ven al margen de la novedad digital.

Como si todo esto no fuera suficiente, debemos contemplar cómo los capitales viajan a toda velocidad saltando fronteras, incluso para recalar en paraísos fiscales mientras las personas son vigiladas, detenidas en las fronteras y retornadas al origen cuando pretenden llegar a los países ricos.

Competitividad, conocimiento, globalización

La complejidad de la sociedad postindustrial actual se basa en la productividad y la competitividad, la información y el conocimiento, la globalización y la interconexión. Una sociedad en la que las distancias se acortan, la interacción se da en tiempo real, y el cambio tecnológico, antaño generacional, se ha convertido en constante.

En esta sociedad, ¿alguien puede dudar de que los conocimientos tengan fecha de caducidad? Por lo tanto, la idea de la sociedad industrial de que una formación inicial potente aseguraba un futuro brillante para todo aprendiz, ha dejado paso a la de la formación continua para un presente y un futuro incierto y muy cambiante: el reino de la adaptación.

Pero las limitaciones al movimiento de las personas entre países no es la única repercusión social negativa, hay más: el incremento de las medidas de control sobre la ciudadanía, la distancia ente países ricos y pobres aumenta, la exclusión de quienes no son competentes en el mundo digital (textos, audio, vídeo, redes virtuales, etc.) que, a su vez, produce una división cultural puesto que la falta de competencia en lo digital provoca fallos en la búsqueda de la información que se necesita, en cómo buscarla, en cómo gestionarla y cómo usarla una vez encontrada.

Por tanto, estamos ante la aparición de nuevas capacidades que son necesarias para la vida diaria, el trabajo, el ocio, la relación con los demás.

Visión de la infancia

Incluso la visión que se tenía de la infancia está cambiando: generalmente se caracteriza al niño por lo que no sabe, por lo que no puede hacer; por su falta de control y de comprensión de las cosas que pasan y que le pasan. Pero, por otro lado, siempre se afirma que la infancia es aquella época idílica, de alegría y felicidad, de ignorancia e ingenuidad. La realidad es menos agradable de lo que queremos creer, sobre todo porque hay muchas infancias diferentes. Lo que podríamos denominar cultura infantil es ahora menos uniforme y homogénea que nunca. Hay casi tantas infancias como niños. Y cada una de ellas se ha desarrollado en su contexto, que tiene una gran influencia: las cosas que se hacen, las cosas que se tienen, el tiempo en que se vive. Estas infancias pueden estar llenas de pantallas: el televisor, la videoconsola, el ordenador, y algunas de ellas sirven a diferentes propósitos como cientos de cadenas de TV, el DVD, el CD, el vídeo... Buscar por nuestra parte referencias de la infancia en la que nosotros mismos vivimos hace muchos años no acostumbra a dar buenos resultados. Nuestros hijos e hijas nacen y crecen rodeados por medios electrónicos que forman parte de su infancia, y nosotros no debemos restringir estos medios hasta dejar tan sólo aquellos que a nosotros nos sirvieron para formarnos: los libros, por ejemplo. Ellos ahora, como nosotros antes, echamos mano de todo aquello del entorno que nos sirve para prepararnos mejor para afrontar el reto que representa vivir, crecer en nuestro mundo y,

de una forma más o menos consciente, utilizan los chats, los teléfonos móviles, los videojuegos, porque este conocimiento les será útil en su futuro inmediato.

Influencias en niños y jóvenes

Respecto de la influencia que tendrán los medios en los niños y jóvenes, hay división de opiniones. Por un lado, hay quien piensa que esto será el fin de la infancia. Ven los medios como enemigos y piensan que los padres y los educadores han de proteger a los débiles e indefensos jóvenes de ellos. Los medios digitales son malos, sin importar si educan para alguna cosa. Los libros, claro está, son considerados medios buenos, intrínsecamente buenos, no importa el uso que de ellos se haga. Creen que la generación digital está condenada al analfabetismo.

En el otro extremo están quienes creen que los medios actuales provocarán un gran desarrollo de la infancia. Tienen confianza ciega en las capacidades de los niños para afrontar los retos de la sociedad digital. Piensan que un medio, por el sólo hecho de ser interactivo y no pasivo como los de antes, asegura el éxito del joven que lo usa. Es una visión optimista, demasiado optimista, desde nuestro punto de vista.

Las dos posiciones nos resultan demasiado simplistas. La tecnología no es, en ella misma, ni una amenaza ni una liberación. Tampoco pensamos que los cambios que algunos atribuyen a la infancia en las últimas décadas, sean tan grandes como pregonan, ni en positivo ni en negativo. Para los adultos, los medios electrónicos son una influencia externa a nuestras vidas, llegados muy tarde, pero para la generación digital estos mismos medios forman parte de su infancia. Por tanto, no se trata tanto de proteger sino de conocer y formar a los niños para esta experiencia de su vida.

La generación digital

Las visiones maniqueas que quieren ponernos a todos en uno u otro bando, a favor o en contra de los medios digitales por su influencia en los niños debieran ser capaces de analizar esa influencia con mayor objetividad. La generación digital aprende y mejora muchos aspectos de su formación respecto de las generaciones anteriores. Aquí tenemos algunos de estos aspectos:

- Procesan la información a más velocidad que generaciones anteriores.
- Muestran una gran capacidad de procesar en paralelo: hacer diversas cosas a la vez.
- Para ellos, el texto acompaña la imagen, la completa.
- están acostumbrados al acceso a la información por medio no lineal: los hipertextos, la navegación por Internet introduce a los jóvenes en una forma de organizar la información diferente de la escritura.
- se encuentran a gusto en el mundo de la conectividad: para encontrar información y para relacionarse.
- Les gusta la acción constante, sin consulta de manual si no es del todo imprescindible y, incluso en ese caso, prefieren preguntártelo a ti.
- Más capacidad de resolución de problemas, usan especialmente la estrategia del ensayo – error, y el trabajo de los educadores es que optimicen el pensamiento, utilicen muchas otras estrategias, planifiquen y comprueben los resultados.
- Desean el *premio* inmediatamente, y saber para qué sirve lo que aprenden y lo que hacen, no en un sentido de utilidad práctica, sino para qué sirve a su vida.
- Tienen una visión positiva de la tecnología.

- Han creado una especie de lenguaje nuevo, que algunos denominan *Ciberlengua*. Estos cambios en el uso del lenguaje son interesantes porque tienen características especiales, entre la oralidad y la escritura. Los *chats* son un buen ejemplo.

Implicaciones en la educación

Así pues, las cosas están cambiando. Las generaciones digitales ni son como éramos nosotros a su edad, ni van a ser como nosotros somos ahora. Ni serán, ni necesitarán lo mismo que nosotros. Y van a formarse de forma continuada toda la vida. Estas conclusiones deberían hacernos replantear la educación, manteniendo lo que aún sirve y renovando lo que sea necesario. A veces parece que olvidamos que al fin y al cabo, la educación es suya, para ellos, para su uso y disfrute, no para satisfacernos a nosotros mismos.

Por ello deberíamos crear situaciones que permitan experiencias educativas próximas al mundo real, ricas en tecnología al servicio del estudiante, no simplemente cursos de usuario del paquete Office. Las metodologías de trabajo debieran estar basadas en el reto próximo, el descubrimiento y la reconstrucción del conocimiento, sin caer en la ingenuidad de creer que el alumno, por si solo, adquirirá todo el conocimiento que necesitará, sin nuestra ayuda. No compartimos las posiciones constructivistas radicales, seguimos pensando que los educadores tienen un papel esencial en la educación de niños y jóvenes.

La comunidad debe participar en la educación. Aunque siempre ha sido necesario - y así se ha sucedido de forma más o menos consciente a lo largo de los siglos -, ahora resulta poco menos que imposible educar correctamente solamente desde un ámbito social, sea éste la calle, la familia o el centro educativo. Podemos acercarnos a los objetivos que queremos conseguir solamente con la participación de todos.

Hay que plantearse la educación a lo largo de toda la vida, y no debemos engañar a los jóvenes con el tópico de lo que ahora estudias te va a servir para conseguir la felicidad en tu vida de adulto, porque no es toda la verdad. Debemos diseñar la educación obligatoria teniendo en cuenta que la formación continuará por muchos años más.

Los centros educativos deben implicarse en el mundo práctico que les rodea. Los muros de los patios ya no aíslan, si es que alguna vez lo hicieron. Los centros han de encontrar la manera de ser útiles a la comunidad a la que sirven, más allá del estricto cumplimiento de los horarios: en su acción educativa, en su función pedagógica, debe encontrar la manera de articularse con el entorno próximo.

Responsabilidades

Desde nuestro punto de vista, los niños y jóvenes de la generación digital no serán ni mejores ni peores por el hecho de utilizar videojuegos, participar en chats, usar teléfonos móviles. Van a ser mejores según lo buena que haya sido la educación que les habremos dado, los padres y las madres, el profesorado. No busquemos coartadas autocomplacientes en los videojuegos, los medios digitales, Internet... La responsabilidad, por tanto, y como no podía ser de otra manera, es nuestra.

*Xavier Vilella Miró

*Begoña Gros Salvat

Miembros del seminario Grup F9