

CÓMO AFECTAN LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD

Ortiz Bazaga, José Antonio
(josan7777@alu.uma.es)

En la actualidad los videojuegos se han convertido en una forma de extender la cultura típica de distintas regiones. En este sentido, entra a estudio su efecto en la globalización mundial en la que cada día nos vemos más y más inmersos y, dentro de éste, nos centraremos en cómo afecta a las personas.

Este tema no es una novedad, desde que apareciera, allá por enero de 2000, Los Sims, los psicólogos se dieron cuenta de que había videojuegos que podían ayudar, y mucho, a personas con problemas de integración social, estrés agudo, . Estos estudios no cayeron en saco roto y desde entonces hasta hoy son muchas las investigaciones publicadas acerca de cómo se pueden explotar ciertas ventajas que nos dan los videojuegos, qué actitudes se pueden llegar a desarrollar por seguir conductas aparecidas en ellos, etc.

Beneficios de los videojuegos

Una de las principales ventajas que podemos sacar del uso de los videojuegos es el hecho de su efecto pedagógico, es decir, hay una gran gama de estos que ayudan a que la sociedad aprenda ciertos valores, costumbres, idiomas o aficiones de las civilizaciones del mundo. En este sentido, desde la aparición de la Nintendo DS, han aparecido juegos para desarrollar habilidades (Brain Trainer, Brain Logic,...).



Figura 1: Ejemplos de juegos para desarrollar habilidades.

Pero no es esta la única ventaja de los videojuegos. Hay psicólogos que están de acuerdo en afirmar que los juegos online pueden favorecer a las relaciones de las personas, la colaboración para el día a día, el razonamiento, exponerse de una forma más positiva a problemas de la vida real o la precisión, entre otras cosas. En este punto podemos mencionar títulos como Lineaje II o World of Warcraft.

Perjuicios de los videojuegos

Hasta ahora hemos hablado de los efectos beneficiosos que pueden tener los videojuegos, pero también hay muchas características de los videojuegos que entran en controversia con una buena actitud cívica.

En este sentido, a todos nos viene a la memoria el caso del joven José Rabdan, quien en 2000 asesino a sus padres y a su hermana por sufrir un trastorno de personalidad. Y es que este chico creía ser un personaje del Final Fantasy, concretamente Squall, y se llegó a ver como el salvador de su familia, donde había problemas de salud y de unión familiar.

No obstante, no hay que llegar a tal extremo de violencia y tragedia, los videojuegos también añaden otros perjuicios que pueden llegar a convertirse en vicios. Véase, por ejemplo, la falta de trato con otras personas, el estrés al que se somete al jugador lo puede convertir en alguien conflictivo o fácilmente irritable, el sedentarismo puede causar problemas muy graves de salud, la tendencia hacer del juego un vicio, etc.

Soluciones de la industria del videojuego a estos problemas

Ahora bien, esto también lo saben las grandes industrias del sector. Es por ello, que en los últimos tiempos se están desarrollando videojuegos, donde el protagonista es el propio usuario y la victoria depende de ciertas actividades físicas individuales o en grupo. Para una satisfacción plena del jugador, también se han desarrollado consolas con una mejor usabilidad: Sony PlayStation 3, Nintendo Wii,..., donde los mandos son inalámbricos para un manejo más sencillo. Incluso se han creado complementos tales como el Eye Toy o el Xbox Live Vision. Así tenemos juegos como WiiSports, Yoga for Wii o Wii Fit para la Nintendo Wii; Eye Toy Play Sports o Eye Toy Play 3 para Sony PlayStation 2 y 3, respectivamente; o, como último ejemplo, Your In The Movies para Xbox 360.



Figura 2: Ejemplos de videojuegos donde el usuario necesita su actividad física para salir victorioso.

La mayoría de estos videojuegos premian tanto el esfuerzo físico como el trabajo en grupo, o sea, se cambia el concepto de “gana el que más puntos tiene”, por el de “gana quién es mejor compañero y se esfuerza más”.

Referencias bibliográficas/Webs

(Wikipedia, 2009) Los Sims. Acceso, 4 de Diciembre de 2009.

(Centro de Psicología Bilbao, 2009) Adicción Videojuegos. <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>. 2009

(Balerdi, 2000) Félix Etxeberria Balerdi: Videojuegos y educación. Ediciones Universidad de Salamanca. http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm. 2000

(Llenas, 2008) Marc Giner Llenas: Niños y videojuegos. <http://psicopedagogias.blogspot.com/2007/12/nios-y-videojuegos.html>. 2008

(Villalobos, 2008) José María Villalobos: Psicología y videojuegos: entrevista a Carlos González Tardón. <http://ecetia.com/2008/10/entrevista-a-carlos-gonzalez-tardon-en-redmensual>. 2008

(hoyTecnología, 2009) Los psicólogos estadounidenses defienden el valor pedagógico de los videojuegos. Acceso, 5 de Diciembre de 2009.

(OldSchoolGeneration, 2009) Un asesino que juega a Final Fantasy. Acceso, 5 de Diciembre de 2009.