

Vida familiar desde la experiencia de los videojuegos

ALEXANDRA RANZOLIN

El ensayo nos ofrece, en primer lugar, una reflexión sobre la relación que en el presente se da entre la familia y la experiencia de los videojuegos. Igualmente, el texto se enriquece con un conjunto de entrevistas a padres con hijos videojugadores, que fueron analizadas a la luz de los dominios cognitivos, motivacionales, emocionales, sociales y físicos. La autora siguió el método ver-juzgar-actuar como referencia para entender cómo se da esa correspondencia o vinculación entre la vida familiar y los videojuegos.

Familia es hogar y el lugar privilegiado en el que nace y crece la vida. Ofrece compañía, seguridad y estabilidad, en ella son los padres los primeros responsables en favorecer criterios para aproximarse a la realidad y educar a los hijos, con la finalidad de ofrecer certezas ante la incertidumbre. Uno de los objetivos esenciales de la familia es procurar felicidad, esa que conlleva el reconocer que se es persona y que es requisito valerse de la comunicación para conformar y aprender el sentido de hacer comunidad, para ello se aprende también la importancia de mantener relaciones constructivas y estar presto para brindar apoyo en la dificultad. La familia es, en gran medida, quien custodia el bienestar de quienes conviven en esta experiencia, sin embargo, los hijos no son propiedad de los padres o de otros miembros de la familia, ellos aprenden a ejercer su libertad, toman decisiones y actúan gracias a lo que han visto y en el ejercicio de su liber-

Nuestros hijos necesitan nuestro cariño con un abrazo o con un like. Y, al final, si dejamos de separar parcelas y entendemos que nos necesitan a nosotros en un mundo que ya no es solo analógico, estaremos dando el paso más importante

MARÍA ZABALA

tad. Tampoco existen recetas para educar a los hijos, pero la compañía prudente, tarde o temprano se agradece, son los acuerdos, las propuestas, el conocimiento, el aprecio... los que ayudan a comprender las dimensiones que definen a cada uno, así como aquello que le puede ayudar a descubrir las razones por las que se está en el mundo.

A esta concepción de familia se suman elementos que requieren aproximaciones, observación y análisis. Llorca (2006) señala:

DOSSIER

La infancia necesita enfrentarse con autonomía a las imágenes que le transmiten las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El análisis de los mecanismos sociales puestos en marcha para proteger a los menores de los posibles perjuicios que suponen los contenidos de algunos videojuegos, como parte fundamental del tiempo de ocio de los menores, evidencia la necesidad de una educación visual que les brinde la opción de acceder sin peligro a un universo mediático lleno de opciones para el Aprendizaje.

Los videojuegos son tecnologías interactivas, medios de comunicación y obras de arte. Nacieron para el entretenimiento y como alternativa para llenar las horas de ocio; son objeto de críticas por su capacidad de generar distorsiones en el crecimiento de los más jóvenes, así como elogios porque facilitan el desarrollo de habilidades de distinta naturaleza. La OMS (2018) calificó la adicción por videojuegos como trastorno mental y organizaciones como la Unesco afirman la importancia de alfabetizar en los medios de comunicación. Tecnología y familia tienen la corresponsabilidad de mirar con atención las necesidades y el uso debido en la conjunción de ambos. La tecnología es un instrumento creado por el ser humano para el ser humano, la fórmula contraria solo conlleva a distorsiones.

Además de la reflexión que se procuró en el presente artículo, se realizaron entrevistas a padres con hijos videojugadores, que fueron analizadas a la luz de los dominios cognitivos, motivacionales, emocionales, sociales y físicos expuestos por Granic *et al.* (2014), por otra parte, se tomó como referencia el método ver-juzgar-actuar como referencia para conocer las distintas aristas de cómo son percibidos los medios emergentes en el hogar.

Como señala Zabala (2022) la fórmula definitiva, en la relación con la tecnología, está en conocer a los hijos.

VIDEOJUEGOS: UNA REALIDAD INMERSIVA

Los videojuegos, como ya se señaló, pueden considerarse tecnologías interactivas, medios de comunicación y manifestaciones artísticas,

entre otros, sin embargo, su origen se encuentra en la generación de entretenimiento y la conformación de una industria que mueve a uno de los sectores económicos de mayor interés. Los impulsa la tecnología –*software* y *hardware*– experiencias como el *trasmidia* –que conjuga los contenidos mediáticos a través de distintas posibilidades que brindan diversos medios– o la realidad de los torneos de videojuegos conocidos como los *esports*, como espacios configurados para la competencia, bajo reglas claramente definidas y validados por federaciones deportivas.

De acuerdo con lo anterior, la interactividad se vuelve motor cada vez más sofisticado y atractivo, esto se manifiesta en la tentación de inmersión que involucra, esta experiencia no corresponde necesariamente a un momento lúdico descontrolado, también puede significar quedar aferrado y consciente del consumo de los contenidos emanados a través de los medios.

Según Ryan, Rigby, y Przybylski (2006) existen varios tipos de jugadores que pueden ser clasificados desde sus diferentes tipos de comportamiento, enfocados en el logro, aspectos sociales y de inmersión:

Los jugadores enfocados en el logro buscan el dominio del juego, la competencia y ganar poder dentro del juego. Los jugadores sociales quieren interactuar con otros y desarrollar relaciones en el juego. Jugadores de inmersión que tienen el deseo de escapar de los problemas de la vida real, participar en el juego de roles y “ser parte de la historia. (pp. 344-360)

Lo planteado por los autores guarda relación con el “experimentar sin consecuencias” señalado por Rubio (2012) y que bien describe esta experiencia emergente como espacio impregnado de oportunidades para la elección y el juicio, así como para la intervención en mundos fantásticos, pero, indudablemente, atadas a algún elemento de la realidad, así, nada puede describir el significado positivo que tiene para el ser humano la posibilidad de encontrarse, razonablemente, con el mundo a través de aquello que le habla sin rodeos.

La sociedad se encuentra, como en otras épocas, frente a cambios abismales. Así como se espera ser tratado en tono personal, por nombre y apellido, igualmente resuena la necesidad de identificarse con grupos etarios más apegados al dominio tecnológico. Se observan las etiquetas y los estereotipos, sin embargo, muchas veces falta profundidad en el reconocimiento de la importancia que tienen las múltiples y diversas formas de medios y formas de comunicarse: el privilegio del cara a cara, la videoconferencia, las redes, los videojuegos, lo escrito, lo oral, entre otros.

Afirma Gardner (2014) “Al igual que Jacques Ellul, nuestra intención es capturar la dimensión cognitiva, social, emocional e incluso ética de lo que supone ser joven en la actualidad” (p. 63). Desde estos términos clave es posible diseñar el entramado de las bondades y debilidades de medios emergentes como los videojuegos, así como analizar el dominio formal y transferible de los conocimientos y habilidades propias de esta experiencia. Resulta necesario, entonces, reconocer a una generación que se mueve por la emoción, dimensión que se potencia a través de los videojuegos y los medios emergentes en general, cuyo nivel de atención es cada vez más reducido y prefieren, sin lugar a dudas, la imagen frente a la letra.

Conviene retomar, entonces, una advertencia de Bauman (2003) sobre la virtualidad:

Pareciera ser que el logro fundamental de la proximidad virtual es haber diferenciado a las comunicaciones de las relaciones. A diferencia de la antigua proximidad topográfica, no requiere lazos preestablecidos ni los genera necesariamente. ‘Estar conectado’ es más económico que ‘estar relacionado’, pero también bastante menos provechoso en la construcción de vínculos y su conservación. (p. 56)

Estas relaciones pasan por los medios próximos, es la comunicación la que impera como proceso y pilar de la conformación de comunidades comprometidas “con”, espacios privilegiados para el conocimiento, el pensamiento, la creatividad y el actuar sobre el entorno. Pensar en videojuegos requiere alcanzarlos en su contexto y su evolución.

En este sentido, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) señala que “...el mercado global de videojuegos se encuentra encabezado por China, Estados Unidos, Japón y Corea del Sur. Solo los veinte países que generan más ingresos representan el 90% del total de la facturación mundial” (Asociación Española de Videojuegos, 2016). Por su parte, Newzoo (2022) estima que en 2022 “...el principal impulsor del crecimiento del mercado en todo el mundo es móvil, que generará ingresos de \$ 103.5 mil millones este año”.

Resulta necesario, entonces, reconocer a una generación que se mueve por la emoción, dimensión que se potencia a través de los videojuegos y los medios emergentes en general, cuyo nivel de atención es cada vez más reducido y prefieren, sin lugar a dudas, la imagen frente a la letra.

¿Por qué enganchan tanto los videojuegos? La respuesta va de la mano de entender que las audiencias son ágiles en sus elecciones, interpretaciones y motivaciones, con el objetivo de satisfacer necesidades de distinta índole (González-Vázquez e Igartúa, 2018) así, el videojuego es el estandarte del ocio con el que se satisfacen demandas y se evaden otras.

Por otra parte, estas necesidades que las audiencias exigen sean satisfechas por parte de los medios, en el caso de los videojuegos, cuenta con una oferta que pueden aprovechar los usuarios y se clasifican en acción, plataforma, aventura, estrategia, deportes, simulación y rol, entre otros. Se entiende que las características de estos géneros marcan una diferencia en la experiencia y requerimientos del videojugador.

De acuerdo con lo anterior, vale la pena destacar los avances que se han obtenido, desde el mundo de la ciencia, en relación con el comportamiento fisiológico de la persona frente al consumo de videojuegos. La neurocientífica Bavelier (2012) señala que el promedio de edad de videojugadores es de 33 años y, por otra parte, no considera conveniente que se esté frente a la consola día tras día, sin otra opción para des-

DOSSIER

ahogar las horas de ocio. Sus reflexiones definitivas pasan por experiencias en el laboratorio, bajo la metodología cuantitativa, advirtiendo la evidencia de fenómenos como el *multitasking*. Existe, por ejemplo, la idea de que usar videojuegos a lo largo de varias horas seguidas puede afectar la vista; esto, según la investigadora, no es cierto, al contrario, quienes tienen exposición permanente a los videojuegos logran ver detalles con mayor precisión y mayor diferencia entre grises.

Los esports son competencias de videojuegos que se iniciaron a partir de la iniciativa de aficionados y se han convertido en un negocio que mueve más de 900 millones de dólares y que genera trabajo a miles de personas. Los esports requieren, para sus jugadores, entrenamiento físico, atención médica y psicológica, entre otros, al igual que los juegos tradicionales.

¿Cuáles son las características de los videojuegos hoy? De acuerdo con algunos de los datos suministrados por la Entertainment Software Association (ESA, 2019) el 90 % de los padres prestan atención a los videojuegos que utilizan sus hijos, así como el 63 % de videojugadores prefieren jugar con otro y no de manera aislada. Por otra parte, los estadounidenses viven, por lo menos, con un familiar considerado videojugador, así como también, desde el punto de vista de la utilización del tiempo de ocio, distinta a la generada por el uso de videojuegos, el 56 % se interesa más por entretenimiento en el área de la creatividad y el 32 % en la música. Finalmente, 59 % de los videojugadores son política y cívicamente activos.

En otro orden de ideas, Entertainment Software Association (ESA, 2019) señala que el 65 % corresponde a adultos como principales videojugadores. El 60 % utiliza el teléfono inteligente, el 71 % prefiere videojuegos de género casual, el 53 % de acción y el 47 % de disparo en primera persona; por otra parte, el 52 % de los videojugadores posee un título académico. Resalta que el 79 % de los videojugadores cree

que los juegos de video proporcionan estimulación mental, así como también el 78 % considera que alivian el estrés.

Vale la pena delinear el concepto de *esports* (Spartanhack, s.f) tendencia mundial que se inició en la década de los 70, siendo la competencia más importante la de 1972 en la Universidad de Stanford. Los *esports* son competencias de videojuegos que se iniciaron a partir de la iniciativa de aficionados y se han convertido en un negocio que mueve más de 900 millones de dólares y que genera trabajo a miles de personas. Los *esports* requieren, para sus jugadores, entrenamiento físico, atención médica y psicológica, entre otros, al igual que los juegos tradicionales. Los videojuegos indispensables deben ser de competencia, como el reconocido *League of Legends* (LOL) y los principales representantes y promotores son China y Corea. Finalmente, "...el Comité Olímpico Internacional (COI) ha declarado que los deportes electrónicos, es decir, los videojuegos competitivos, pueden considerarse una actividad deportiva" (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2018), por lo que se entiende que los *esports* ofrecen un marco de acción de interés para quienes desean competir, así como poner a prueba sus habilidades en el campo de los videojuegos electrónicos. Finalmente, existe un aspecto de interés en la relación *gamers* que tiene que ver con la oportunidad de obtener ingresos a partir de su práctica o considerar esta como fuente de empleo.

FAMILIA Y ENCUENTRO

Es clásica, seguramente por verdadera, la expresión "La familia es estructura esencial de la sociedad" precedida por la etapa de noviazgo y matrimonio (Burgos, 2003). Es así como Burgos (2003: p. 307) señala que el matrimonio se complementa con el nacimiento de los hijos.

En la familia se origina la vida y se perpetúa la sociedad, es el lugar en el que se forma la identidad y el contexto en el que se generan las más esenciales relaciones humanas (Burgos, 2003: p. 308). En familia se forma la persona a la que se proveen los más básicos elementos para su cuidado, es el lugar privilegiado para el

crecimiento humano desde todas las perspectivas. Así también, la familia se convierte en responsable de favorecer el desarrollo de los procesos de socialización y asimilación de pautas para insertarse en el mundo.

En cuanto a la formación de la identidad “...se entiende aquí no solo la personalidad (carácter), sino una estructura más profunda del sujeto que significa lo que es, cómo se ve y cómo ve al mundo” (Burgos, 2003: p. 312).

De acuerdo con lo anterior, es posible percibir que la familia es el lugar de las raíces personales y el centro afectivo (Burgos, 2003: p. 312).

En este recorrido vale la pena sustraer la realidad del consumo mediático en el seno familiar y las preocupaciones que normalmente surgen a partir de este contacto. Como señala Orozco (1997 citado por Hernández, 2007), las mediaciones sociales son influencias (cognitivas, institucionales, videotecnológicas, situacionales y referenciales) en el desarrollo del aprendizaje, así como la manera de percibir el mundo. Entonces, es posible hacer conciencia sobre las categorías cognitivas (en interrelación con otras categorías) que configuran a la persona y cómo influyen en el modo de entender e interactuar con el contenido de un videojuego.

Así mismo, conviene tomar en cuenta que:

Desde una perspectiva comunicacional, las audiencias son sujetos comunicantes, capaces de realizar escuchas, lecturas y (tele, cine) videncias inteligentes, críticas y productivas, aunque también –como sugiere Kaplún (1996)– capaces de ‘enchufarse al televisor para desenchufarse del mundo’ y de ‘colgarse al walkman para aislarse del entorno y entrar en una especie de autismo’. (Orozco, 1997: p. 27)

Los medios interactivos y emergentes, como los videojuegos, son puntos de encuentro desde la tecnología, así, jugar con videojuegos se sostiene en la base de lo que Huizinga (1987) entiende como juego o espacio lúdico. Para el autor significa realizar una acción libre y con una finalidad, definir límites temporales y espaciales, con reglas obligatorias, pero libremente aceptadas, que genera tensión y alegría (Huizinga, 1987).

Tomando en cuenta las características señaladas por Huizinga (1987) en relación con el juego, Granic *et al.* (2014) presentan los beneficios de jugar videojuegos, tomando en cuenta que las apreciaciones sobre estas tecnologías pueden tener la tendencia a centrarse más en los prejuicios que en las oportunidades que pueden generar, por la matriz de opinión propia de distintas experiencias de violencia y adicción. Granic *et al.* (2014) apuntan por una perspectiva más equilibrada. Para ellos es necesario llegar a dominios entre los que se encuentran el cognitivo, motivacional, emocional y social; a partir del presente artículo se considera necesario incorporar el dominio físico. Desde esta perspectiva “Erikson (1977) propuso que los contextos de juego permiten a los niños experimentar con experiencias sociales y simular consecuencias emocionales alternativas, lo que a su vez puede generar sentimientos de resolución fuera del contexto de juego” (Granic *et al.*, 2014). Para Granic *et al.* (2014) un videojuego se define por su cualidad interactiva.

En relación con los dominios antes mencionados, que apuntan a la observación positiva de los videojuegos en el desarrollo de la persona, puede estimarse el dominio cognitivo a partir de la siguiente cita: “...los videojuegos son regímenes de entrenamiento controlados que se imparten en contextos de comportamiento altamente motivadores, porque los cambios de comportamiento surgen de los cambios del cerebro” (Bavelier *et al.*, 2011, citado por Granic *et al.*, 2014). Los videojuegos no tienen por qué sedar a quien los utiliza. Las autoras exponen que los videojuegos del género disparo en primera persona promueven, en mayor medida, el desarrollo cognitivo, sin embargo, en el estudio de Granic *et al.* (2014) no se tratan explícitamente las consecuencias éticas del uso de este género. Entre los beneficios cognitivos del uso de los videojuegos se encuentran el desarrollo de la habilidad espacial, la resolución de problemas y la creatividad, todo esto medido a través del sistema neuronal; por otra parte, se considera posible que las habilidades adquiridas a través del uso de los videojuegos, se transfieran a otros contextos de la vida (Bavelier *et al.*, 2011, citado por Granic *et al.*, 2014).

DOSSIER

En cuanto a los beneficios motivacionales, se entienden como el compromiso que se genera con el videojuego, dentro y fuera de los contextos de juego (Granic *et al.*, 2014). Afirman los autores antes mencionados, que la motivación conjuga los momentos de reto y frustración, entendiendo este como la oportunidad para hacer más fuerte el compromiso y optimismo, a partir de lo cual se puede percibir la posibilidad de realizar acciones inimaginables. El reto debe ser diseñado para continuar con el compromiso de quien juega videojuegos, de lo contrario impulsa el aburrimiento.

Tomando en cuenta las características señaladas por Huizinga (1987) en relación con el juego, Granic *et al.* (2014) presentan los beneficios de jugar videojuegos, tomando en cuenta que las apreciaciones sobre estas tecnologías pueden tener la tendencia a centrarse más en los prejuicios que en las oportunidades que pueden generar, por la matriz de opinión propia de distintas experiencias de violencia y adicción.

A favor de las características emocionales Granic *et al.* (2014) se fundamentan en la teoría de las gratificaciones en el área de las comunicaciones:

Entre las principales razones que los individuos citan para utilizar diversas formas de medios de comunicación son para manejar sus estados de ánimo y mejorar sus estados emocionales. Los juegos pueden ser uno de los medios más eficaces para que los niños y los jóvenes generen sentimientos positivos. Diversos estudios han demostrado una relación causal entre el uso de los videojuegos preferidos y la mejora del estado de ánimo o el aumento de las emociones positivas. (Granic *et al.*, 2014)

Los beneficios sociales de los videojuegos se refieren a que el jugador promedio no permanece aislado o pasa el tiempo solo, al contrario, prefiere jugar con un amigo o en red, especialmente con videojuegos de competición que favorecen el desarrollo de habilidades proso-

ciales. “Las aptitudes sociales también se manifiestan en formas de compromiso cívico: la capacidad de organizar grupos y dirigir a personas de ideas afines en causas sociales” (Granic *et al.*, 2014).

Por otra parte, la retroalimentación inmediata y concreta en los videojuegos (por ejemplo, a través de puntos, monedas, callejones sin salida en los rompecabezas) sirve para recompensar el esfuerzo continuo y mantener a los jugadores dentro de lo que Vygotsky (1978: p. 86) acuñó como “zona de desarrollo proximal” (Granic, *et al.*, 2014).

Finalmente, los aspectos de desarrollo físico a partir del uso de videojuegos guardan relación, por ejemplo, con el alcanzar destrezas en la motricidad fina y gruesa, así como perjuicios como el sedentarismo y adicciones.

Se destaca que lo descrito en los párrafos anteriores se enfrenta a detractores. Así, en 2022 se concretó lo que la Organización Mundial de la Salud (OMS) denominó el Trastorno de uso de videojuegos, entendido como un comportamiento adictivo.

El trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (‘juegos digitales’ o ‘videojuegos’), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea. (OMS, 2022)

El trastorno se caracteriza por el poco dominio en el uso del videojuego, interfiere el juego a otras actividades importantes y aumento del videojuego independientemente de que tenga consecuencias negativas; finalmente, se hace evidente la angustia manifiesta de la familia ante el comportamiento. En este sentido, diagnosticar este trastorno requiere un año de los síntomas antes mencionados (OMS, 2022).

De cara a esta realidad, Zabala (2022) muestra el significado de ser padres en la era digital y explicita el hecho de verificar cómo en las familias desean tener fórmulas de horarios, tipo de juegos, etcétera, para que sus hijos utilicen los videojuegos o las redes, cuando lo realmente importante es conocer a los hijos, hablar con ellos y saber medianamente qué hace en los medios emergentes, tomando en cuenta que cada niño es único y somos diferentes desde el

punto de vista generacional. La primera formación en materia de tecnología es de los padres. Las familias son diferentes y complejas, Zabala (2022) señala, por ejemplo, que una casa en la que se trabaje permanentemente con tecnología, tendrá un uso totalmente distinto de esta a una familia en la que se prefiera la lectura.

Conviene aprovechar el método ver-juzgar-actuar propuesto por la Iglesia católica y que retoma Martínez-de-Toda (1998) en su tesis doctoral sobre educomunicación. Este método propone que los padres e hijos pueden aproximarse de una manera más consciente al significado y generación de contenidos mediáticos, “... ver, juzgar y actuar, desde la perspectiva de José Martínez de Toda, constituyen las aristas que dan vida al ejercicio pleno del pensamiento crítico: primero está seguro de lo que sabe y de lo que no, segundo analiza hasta tener evidencias suficientes y actúa con palabras”. El actuar se refiere a acciones específicas que pueden ser desde apagar la consola, hasta dialogar sobre la experiencia mediática. Las tres dimensiones favorecen el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento crítico y la creatividad, factores que pueden ser aprovechados por las familias para formarse en un consumo más gratificante del contenido apreciado a través de los medios de comunicación, especialmente, los emergentes.

UN ACERCAMIENTO A LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA FAMILIA

Con el fin de contrastar las distintas categorías presentadas hasta el momento, se vio la conveniencia de conocer de primera mano la experiencia de cinco padres con hijos videojugadores de distintas edades. En este sentido, se diseñó un cuestionario con tres preguntas generales, bajo la técnica de la entrevista semiestructurada. Este acercamiento implica, desde el punto de vista cualitativo, la posibilidad de explorar en las categorías que componen un problema de estudio. Se destaca que el ejercicio realizado para el siguiente artículo, constituye un sondeo entre padres o madres, profesionales, con estudios de quinto nivel y que tienen hijos que interactúan con videojuegos. En este

caso los hijos cuentan con edades entre 9 y 13 años.

La entrevista contó con las siguientes preguntas:

- ¿En qué piensas cuando digo la palabra videojuegos?
- ¿Y si reúno familia y videojuegos?
- ¿Cuáles son las ventajas o desventajas de contar con videojuegos en tu rutina familiar?

“...ver, juzgar y actuar, desde la perspectiva de José Martínez de Toda, constituyen las aristas que dan vida al ejercicio pleno del pensamiento crítico: primero está seguro de lo que sabe y de lo que no, segundo analiza hasta tener evidencias suficientes y actúa con palabras”. El actuar se refiere a acciones específicas que pueden ser desde apagar la consola, hasta dialogar sobre la experiencia mediática.

En cuanto a la pregunta a. se entiende que videojuegos es una palabra polisémica, sin embargo, coincide con el sentido general de entretenimiento observado en apartados anteriores, parece inevitable rememorar los años de infancia del adulto, frente a la experiencia actual del hijo. También se suma a esta primera descripción, la posibilidad de que generen distracción.

“Compartir” es otra característica que se suma a la percepción y definición de videojuegos. Resulta momento de reunión el que padres e hijos compartan los videojuegos. Hijos y padres participan independientemente de la edad, evidenciándose la dificultad del adulto frente al conocimiento instrumental del hijo, a pesar de que el adulto haya tenido experiencias como *gamer* en su adolescencia. Hablar de videojuegos implica también reconocer la oportunidad para desarrollar habilidades “es como manejar un carro sincrónico”.

Por otra parte, las percepciones de entretenimiento y compartir de los videojuegos, pueden cambiar en los padres cuando se vuelven testigos del tiempo que invierten los hijos o la distracción en la que los encuentran. En últimas,

DOSSIER

afirman que hay una alteración de su proceso normal de socialización. Dejan de tener importancia las actividades al aire libre, arte, lectura, además de lastimar algunos sentidos como la vista. Para estos padres su reflexión pasa por las grandes desventajas de estas tecnologías.

Sobre los equipos para jugar, son populares las consolas, sin embargo, uno de los padres señala que siempre tiene uno o dos juegos en su teléfono inteligente porque “le divierte”.

La pregunta b. reúne las palabras familia y videojuegos. Uno de los padres afirma que ambas son complementarias y tienen que ver con “diversión en familia”, rememorando los días en que él jugaba videojuegos con sus padres (Pac-Man), resulta de interés cuando señala que es la experiencia que procura tener con sus hijos, por ejemplo, que se organizan en red y juegan desde los teléfonos inteligentes, con tan solo esto se observa el poder de la diversión interactiva para reunirse en familia. En esta misma línea, surgen las palabras “hogar y risa”, la familia se configura desde un punto de vista más humano y se reúne automáticamente con el entretenimiento. En otras palabras, hay compatibilidad entre familia y videojuegos, así como también se ofrecen oportunidades para desarrollar estrategias o saltar obstáculos (resolver problemas). Vale la pena destacar la percepción de uno de los padres cuando señala que durante la pandemia originada por la COVID-19 se favoreció la relación familiar y la distracción de los hijos gracias a los videojuegos ante una situación inesperada y compleja, sin embargo, actualmente considera que los videojuegos son un “escollo”, porque se sustituye el tiempo en familia por la máquina. Finalmente, resulta de interés la mirada contrastante de videojuegos y videojuegos-familia, jugar individualmente genera una serie de gratificaciones, sin embargo, al tener la responsabilidad de los hijos y contar con estas tecnologías, se pueden escuchar “lamentos”. La experiencia inicial se genera por el deseo de hacer bien al contexto familiar, pero materializar estas buenas intenciones no siempre resulta en hechos concretos.

En relación con la tercera pregunta, se consideró de interés conocer las opiniones de los padres sobre las ventajas y desventajas de con-

tar con los videojuegos en la rutina familiar. Hay quienes piensan que son necesarias reglas claras, de ser así no debe haber inconvenientes con el uso de videojuegos. Se considera que videojuegos entretenidos y de calidad gráfica e interactiva, permiten el desarrollo de procesos como la lecto-escritura. La falta de normas lleva a caer en adicciones o “trampas” propias de los videojuegos en línea. Se insiste en la importancia de favorecer el compartir y la diversión, aunque se considera necesario organizar toda la rutina diaria para que cada momento tenga su horario.

Por otra parte, se reitera la importancia de generar balance, en la medida que haya consciencia del valor de los deberes y actividades que deben realizarse, no debe existir mayor problema en la inclusión de los videojuegos en la rutina familiar. Es una constante tener como opción el desarrollo de habilidades de distinto tipo (resolución de problemas, toma de decisiones, lecto-escritura, adquisición de cultura general). También resaltan las desventajas, especialmente físicas, por las horas excesivas de uso de videojuegos, así como la intolerancia a frustraciones y fracasos por el poco contacto con otros contextos. La inmediatez también resulta un factor distractor y generador de ansiedad. Finalmente, desde el punto de vista positivo, los videojuegos pueden generar espacios de entretenimiento y encuentro, sin embargo, la irresponsabilidad frente a su uso genera consecuencias poco deseables.

El lugar donde nacen los niños y mueren los hombres, donde la libertad y el amor florecen, no es una oficina ni un comercio ni una fábrica. Ahí veo yo la importancia de la familia

G. K. CHESTERTON

ALEXANDRA RANZOLIN

Lic en Comunicación Social por la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB). MSc en Educación por la UCAB y en Comunicación y Educación por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Es decana de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Monteávila de Caracas.

Referencias

- Asociación Española de Videojuegos (2016): *El videojuego en el mundo*. España: AEVI. Obtenido de <https://bit.ly/2H-V4abW>
- BAUMAN, Z. (2003): *Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. España: Paidós.
- BAVELIER, D. (2012-11-19): Daphne Bavelier: el cerebro bajo la influencia de los videojuegos [Video]. Recuperado de <https://n9.cl/19sl4>
- BURGOS, J.M. (2003): *Antropología: una guía para la existencia*. España: Palabra.
- Entertainment Software Association (ESA, 2019): *Datos esenciales de 2019 sobre la industria de las computadoras y los videojuegos*. Recuperado de <https://n9.cl/h5291>
- GARDNER, D. (2014): *La generación APP*. Caracas: Paidós.
- GONZÁLEZ-VAZQUES, A., IGARTÚA, J. (2018): ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. <https://bit.ly/3imufkw>
- GRANIC, I., LOBEL, A., y ENGELS, R. C. M. E. (2014): "The benefits of playing video games". En: *American Psychologist*. Recuperado de <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- HERNÁNDEZ, G. (2007): *Aprender a ver televisión en el aula*. Venezuela: Monteávila Editores Latinamericana.
- HUIZINGA, J. (1987): *Homo Ludens*. Madrid: Emecé Editores.
- LLORCA, M., (2006): "Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico". En: *Comunicar*.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2018): En el deporte electrónico todo está por jugarse. Recuperado de <https://n9.cl/sa25b>.
- OMS (Organización Mundial de la Salud) (2022): *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. Recuperado de <https://cutt.ly/gCIIqhH>
- MARTÍNEZ-De-TODA, J. (1998): Las seis dimensiones de la educación para medios. En: *Comunicación*, no 103.
- Newzoo (2022): Informe del mercado global de juegos de Newzoo 2022. Recuperado de <https://n9.cl/31xhy>
- RUBIO, M. (2012): Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula. *Estudios de la juventud*, 126.
- RYAN, R., RIGBY, S., y PRZYBYLSKI, A. (2006): "The motivational pull of video games: a self-determination theory approach". En: *Motivation Emot*(30), 344-360.
- Spartanhack (s.f): *Guía sobre los esports*. Recuperado de <https://n9.cl/zkg69>
- Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). *Acerca de la alfabetización mediática e informacional*. Recuperado de <https://n9.cl/31ysi>
- ZABALA, M. (2022): *En tecnología, la solución no es prohibir, sino conocer a tu hijo*. Recuperado de <https://n9.cl/5x8ql>



Galería de Papel. Serie Post. s. XXI. José Vivenes, 2018.