Los videojuegos: Las consecuencias positivas y negativas del entretenimiento

Desde hace más de una década se ha centrado la mirada en los impactos y consecuencias de la utilización de los videojuegos en los niños y adolescentes; consecuencias que han variado tanto desde la adicción que se puede experimentar con su uso, la reproducción de violencia y los cambios de conducta. No obstante, es necesario señalar que los videojuegos han tenido un alto impacto en los escenarios educativos.

La violencia y la competencia dentro de los videojuegos

La violencia es uno de los principales temas del famoso entretenimiento de los videojuegos, representada con multifacéticos rostros, la violencia se hace presente desde las carreras de autos donde los accidentes se producen y se observan de forma natural; la aparición de los monstruos, batallas, guerras y combates.

La competencia deportiva es otros de los tópicos más sobresalientes en los videojuegos, se trata de enlazar al ser humano que maneja la "poderosa" máquina con la competencia virtual de partidos de fútbol, el boxeo y las peleas callejeras.

Ambos temas, -violencia y competencia-se reproducen no solo en los entornos virtuales de los videojuegos, sino que llegan a reproducirse en la vida real del niño y el adolescente, que después del televisor ha convertido al videojuego en su principal herramienta de interacción.

Los efectos de los videojuegos

Las industrias del ocio han encontrado un enorme nicho de consumo: los videojuegos se venden como boronas de azúcar, no obstante, múltiples investigaciones se han centrado en los efectos que pueden dejar en los escenarios que tienen un alto impacto con la educación.
Efectos que tienen que ver con consecuencias positivas y consecuencias negativas de la utilización de la nueva herramienta para el entretenimiento.

Los efectos positivos que han arrojado las investigaciones se concentran en que el uso de los videojuegos potencia la retención de conocimientos básicos sobre una materia concreta. Otra de las premisas positivas que sostienen el uso de videojuegos son las habilidades de visualización, nuevas destrezas de atención, unas concentradas en el tacto y otras en la vista.

Mientras que del lado negativo las investigaciones han proyectado que se abren pautas a la agresividad y la reproducción de roles sexistas. El abuso del tiempo, es decir, la concentración de un exceso de consumo. El exceso de los videojuegos ha tenido un impacto negativo en las relaciones amistosas y familiares.

El uso y el consumo

Alrededor de todo el mundo desde que surgió el videojuego, los niveles de uso y consumo han variado, sin embargo, en la actualidad el 40% del ocio audiovisual corresponde a éstos.

México se encuentra encabezando el uso y consumo de los videojuegos con respecto a otros países de Latinoamérica. Además de que se considere un negocio rentable, el videojuego en México se expande crecientemente con más de tres millones de videoconsolas que probablemente en poco tiempo se dupliquen.

¿Sí o No al videojuego?

Es importante señalar que no puede haber una tendencia maniquea por parte de los usuarios, el videojuego puede ser utilizado siempre y cuando el exceso no se encuentre presente.

Los padres de familia así como los profesores son los encargados para aplicar normas de disciplina con respecto al videojuego, tales normas corresponden al tiempo de uso y a las temáticas.

En lugar de utilizar videojuegos violentos, se pueden intercambiar por videojuegos de uso pedagógico y didáctico.

El ir utilizando la combinación de juegos de mesa donde el aprendizaje sea mayor que el desenvolvimiento no solo de habilidades, es una de las opciones para evitar que niños y adolescentes se sustraigan sólo a través de los juegos que predominan en el mercado.

Por: María Velázquez Dorantes / mvdorantes@yahoo.com.mx