

Lic. Karen Gushiken

EL EMPLEO DEL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE VIDEO CON ALTO CONTENIDO VIOLENTO EN ADOLESCENTES OTAKUS Y GAMERS ENTRE 15 Y 19 AÑOS DE EDAD

Abstract

Actualmente, el fenómeno de los videojuegos se ha extendido de forma imparable en la vida social de los adolescentes, ya que no sólo les ayuda a interactuar cada vez más con las nuevas tecnologías, sino también se convierten en herramientas educativas, debido a que, producen en los estudiantes un aumento de la motivación hacia el aprendizaje de las materias¹. Por otro lado, aunque cada vez es mayor la participación de las mujeres como gamers ² en todo el mundo, el público masculino sigue siendo mayoritario y su uso excesivo ha sido catalogado habitualmente como nocivo para la salud, puesto que, puede suponer un desorden grave en la vida de los adolescentes, asegura un estudio de la Academia Estadounidense de Pediatría (AAP).

Al inicio de este fenómeno, el uso de los videojuegos se hace de forma esporádica, no obstante, cuando la frecuencia aumenta se vuelve prácticamente diaria, originando consecuencias negativas como la adicción. La cual puede considerarse como una específicamente psicológica con características comunes como irritabilidad, trastorno de ánimo, pérdida de vínculos familiares y amicales, descontrol de impulsos y pérdida de interés por otras actividades como las académicas. Las cabinas de Internet se han convertido en los lugares ideales para la práctica de juegos en red. Uno de los espacios más conocidos en donde se concentran personas de todas las edades es en el Centro Comercial Arenales. Lo característico de ese lugar, es su variedad de servicios, ya que se puede encontrar desde cabinas de Internet hasta tiendas de anime, lo que convierte este espacio en el punto de encuentro para gamers y otakus³.

¹ "Videojuegos en el instituto: Ocio digital como estímulo en la enseñanza." (2009)

² El gamer (del inglés "jugador de videojuegos") es aquel que sabe sobre videojuegos y tiene gran pasión e interés por jugar. Cifaldi, F, Duffy, J, Sheffield, B. *Gamer On Trial: The ECA's Hal Halpin on Consumer Advocacy.* (2006)

³ Es un término japonés para referirse a una persona que posee interés particularmente en el anime, manga y videojuegos. Balderrama, G. L. y Pérez, H, C (2009). *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno.*

Una de las cabinas de Internet donde existe una gran afluencia de gamers es en LAN Center WalrusNet 2. Este local, es frecuentado por adolescentes entre 15 y 19 años de edad, quienes acceden a toda clase de videojuegos como Warcraft III y Left 4 Dead 2, siendo el primero de estrategia en tiempo real, y el segundo de disparos en primera persona de tipo survival horror.⁴

El objetivo de esta investigación es informar acerca de los riesgos de la adicción a los videojuegos con alto contenido violento, concientizar y convencer a los adolescentes para que opten por realizar actividades sociales en su tiempo libre y demostrar que pueden lograr el mismo nivel de entusiasmo en el mundo real. Para lograrlo, se propone una solución innovadora para resolver el problema, mediante la cual se combinará ámbitos reales y medios digitales como el videojuego; es decir, el usuario no sólo empleará la tecnología, sino también, realizará actividades que le ayudarán a desarrollar sus habilidades sociales en un lugar determinado. Para la realización de este proyecto, se creará un videojuego de género plataforma, el cual consiste en representar los trastornos emocionales de un adicto de manera metafórica. Una vez que el personaje llegue al final del juego, se mostrará un mensaje que le indicará dirigirse al club deportivo AELU en donde se llevará a cabo una actividad social. De esta manera, el objetivo consiste en que el adolescente se separe de su entorno habitual y se vea obligado a relacionarse con personas de manera directa. Por último, para dar a conocer el videojuego, éste se promocionará en eventos como el Otaku-fest⁵, Comic-Con Perú o Congreso Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (COIDEV), en donde se entregará el material gráfico para el público objetivo al que se quiere llegar.

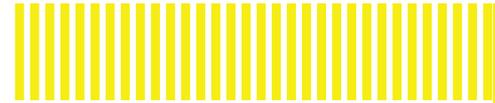
Introducción

A lo largo de los últimos años, el mundo de los videojuegos ha tenido un gran avance y se ha integrado rápidamente en nuestra sociedad. Según expresan Pérez e Ignacio (2006), actualmente figuran como la primera opción de ocio y, cada día, con un mayor distanciamiento frente al cine o la música. Debido a esto, los videojuegos forman parte importante en la vida de los adolescentes, ya que de acuerdo con la Organización Canadiense Media Awareness Network⁶, ofrecen una serie de beneficios, pues facilita el aprendizaje de manera divertida y espontánea a través del juego, desarrolla habilidades en la tecnología y resolución de problemas y fomenta el trabajo en equipo cuando se juega con las demás personas. El doctor en psiquiatría Kourosch Dini, autor del libro Videojuegos y adicción: una guía para padres (2008), asegura que los videojuegos de género multijugador con una clasificación adecuada, tienen un impacto benéfico en los jóvenes, ya que la interacción con otros jugadores involucra positivamente a los participantes, puesto que es necesario conocer al

⁴ En español "terror de supervivencia" es un subgénero de los videojuegos de acción y aventuras, caracterizado por combinar elementos de aventura gráfica con suspenso y acción, en donde se realiza en una atmósfera de terror psicológico donde lo que prima es la supervivencia. Todd, B. "A Modern History of Horror Games". GameSpot. Recuperado el 2 de febrero de 2012 de: http://uk.gamespot.com/gamespot/features/pc/history_horror_pt1/p2_01.html

⁵ Es una convención de anime, manga y comics que se lleva a cabo de manera anual en la ciudad de Lima, Perú.

⁶ MNet es una organización canadiense sin fines de lucro, pionera en el desarrollo de programas de educación en medios de comunicación. Recuperado el 26 de enero de 2012 de: <http://www.media-awareness.ca/english/>



adversario para competir con él y entender la forma en que éste último realiza su estrategia, a fin de jugar cooperativamente. No obstante, los videojuegos pueden tener consecuencias positivas o negativas acerca de cómo se comportan los jugadores en función del contenido. De acuerdo con la Dra. Beatriz López Luengo⁷, este tipo de adicción en los jóvenes, se debe a que la computadora pasa a convertirse en el “compañero inseparable” del adolescente, quien dedica largos periodos encerrado en su habitación viviendo aventuras virtuales. Algunos usuarios son considerados hardcore gamers⁸ de los juegos de estrategia como Warcraft III y juegos multijugador como Left 4 Dead 2, en donde ellos interactúan con otros jugadores en tiempo real. Esto trae como consecuencia el descuido de las tareas académicas y otros aspectos de la vida cotidiana cuando el adolescente se sumerge en estos juegos que resultan ser altamente adictivos.

Lamentablemente, para muchos adolescentes, el juego se convierte en la prioridad en sus vidas y reduce a un segundo plano el contacto directo con otras personas, permitiendo que su afición por estos juegos se convierta en un vicio. La dependencia a los videojuegos es un problema que afecta todas las áreas de la vida de una persona, y suelen ser los jóvenes quienes son los más susceptibles a verse afectados, debido a su falta de control y uso indebido. (Echeburúa y Corral, 1994). Teniendo en cuenta que la adicción a los videojuegos es un problema reciente en el Perú, el objetivo principal es informar acerca de esta patología y generar conciencia social en los adolescentes afectados mediante el desarrollo de un proyecto de videojuego que se combine con la participación de una actividad social.

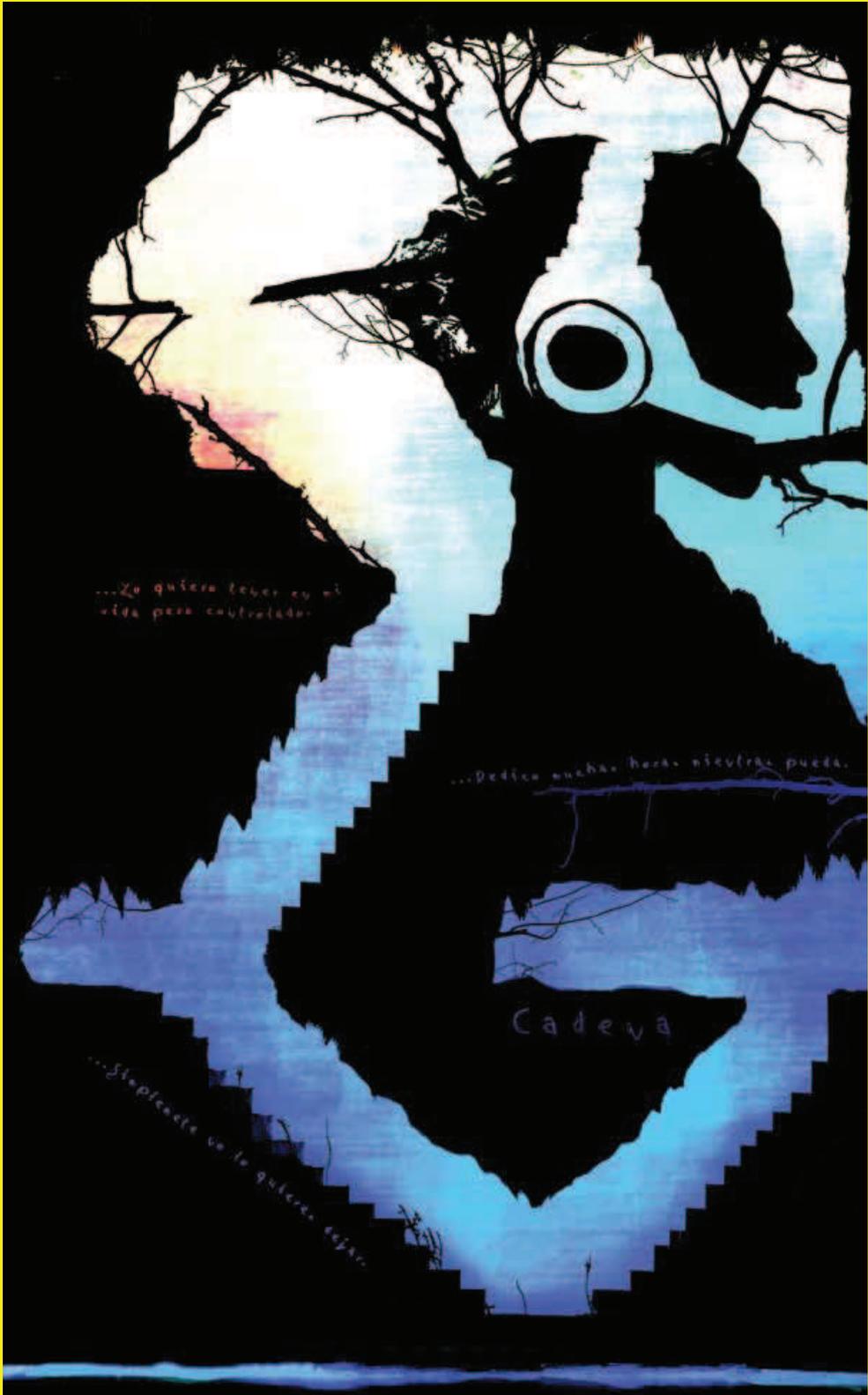
Descripción del problema encontrado

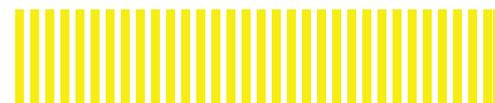
Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el concepto de adicción se refiere a una enfermedad física y psicológica, en la cual produce una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación. El especialista en psicología clínica, Elisardo Becoña Iglesias, sostiene que actualmente existen las adicciones químicas, que son derivadas de sustancias como es el caso de la heroína, la cocaína, el LSD, entre las más importantes; y otras son adicciones psicológicas o comportamentales, sin sustancia, como la adicción a Internet, al juego de azar, a los videojuegos, al sexo, a las compras, entre otros que pueden llegar a ser adictivos.

Por otro lado, una adicción que va cobrando importancia en los últimos años, especialmente en los países desarrollados y sobre todo en adolescentes, son los videojuegos. Lamentablemente, algunos padres permiten que sus hijos vean la televisión por un tiempo prolongado, adquiriendo una dependencia de la misma. Con posterioridad les regalan una consola de videojuegos, en la cual el uso excesivo puede llegar a ser adictivo, debido a que, el joven suele retarse a sí mismo o a otros, intentando superar las marcas generando tolerancia al juego e incrementando el tiempo que le dedica al mismo. (Estallo, 2009).

7. Beatriz López Luengo es psicóloga clínica, doctora en psicología por la Universidad Complutense de Madrid y profesora de Psicología Anormal en el Departamento de Psicología de la Universidad de Jaén.

8. Se caracteriza por ser un jugador que le dedica más de tres horas al día a los videojuegos. Usualmente practica juegos de competencia con otros usuarios.





Del mismo modo, una de las causas de este problema se debe a su relación con la violencia. De acuerdo con el estudio “Videojuegos y violencia: guía para la acción. Usar lo provechoso y reducir lo dañino” por Federico Tong, sostiene que los videojuegos no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar por él, mientras que las imágenes de violencia del cine y la televisión son limitados, pues sólo es una percepción visual. De acuerdo con la psicóloga Kimberly Young, asegura que toda acción produce una reacción; la adicción a los videojuegos deja secuelas en varios aspectos de la vida de quien la padece, estas se intensifican a medida que la dependencia avanza con el tiempo. Incluso el adolescente llega al extremo de hurtar dinero a sus padres o realizar pequeños robos con el fin de conseguir recursos para jugar, ya sea en cabinas de Internet o en LAN Center.

Problema principal

Radica en la falta de conocimiento por parte de los adolescentes sobre las consecuencias negativas de la adicción a los videojuegos.

Problemas secundarios

El aislamiento social se produce cuando el aumento de horas dedicadas al uso de videojuegos disminuye el tiempo dedicado a las relaciones sociales de manera directa.

Los videojuegos violentos alteran las funciones cognitivas y emocionales del cerebro en jóvenes y la práctica de estos tiene un efecto a largo plazo en las funciones cerebrales, según la Sociedad Radiológica de Norteamérica (RSNA).

Justificación e importancia del proyecto

A pesar del gran impacto que ha generado los videojuegos en la vida de los adolescentes, no hay suficiente investigación disponible en el Perú por ser un problema de aparición reciente. La Dra. Laura Ferrando, psiquiatra y miembro de la junta directiva de la Asociación Española de Psiquiatría Privada ASEPP, explica la importancia de una detección temprana y del tratamiento emocional precoz de este tipo de dependencia: “Corremos el riesgo de que jóvenes que no han sabido madurar y adaptarse a las situaciones que se han ido produciendo en su vida debido a su aislamiento, tampoco lo hagan cuando lleguen a la edad adulta y, por tanto, no sean capaces de asumir responsabilidades”.

En el caso del Perú, si bien se han realizado estudios como en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi, aún no se ha investigado a profundidad sobre el tema. Esta falta de información en el Perú, significa que se sabe muy poco acerca de los efectos negativos que los videojuegos pueden tener en el desarrollo de los adolescentes. Mientras que los juegos de video tienen muchos aspectos positivos, los padres y jóvenes deben ser conscientes de los problemas relacionados con este medio de entretenimiento. Dadas estas circunstancias, este

proyecto de investigación buscará responder fundamentalmente a las siguientes preguntas: ¿A qué se debe el abuso excesivo de los videojuegos en los adolescentes? ¿Qué disfunciones encuentra en su vida a causa de su adicción? ¿Cómo se puede prevenir este problema? y ¿Cómo ayudar y tratar a una persona que padece esta patología? Asimismo, se destinará a estudiar como punto inicial el LAN Center WalrusNet 2, ya que es el lugar de encuentro de jóvenes aficionados a los juegos en red, anime y manga. Para esto, se realizará un proyecto que consistirá en dos partes; en la primera, se desarrollará un videojuego de género plataformas; y en la segunda, se realizará una actividad social que se llevará a cabo en el Club Deportivo AELU.

Conclusiones

Los adolescentes son considerados un grupo de riesgo ya que tienden a buscar sensaciones nuevas, además de estar más familiarizados con las nuevas tecnologías; son los que más se dedican a los videojuegos. Lo característico de esta adicción es que ocupa una parte central en la vida del adolescente, pues utiliza la pantalla del ordenador para escapar de la vida real y mejorar su estado de ánimo. Por esta razón, con la finalidad de evitar futuros problemas de adicción, es importante que ellos se encuentren debidamente informados acerca de cuáles son los riesgos que provoca el uso excesivo de los videojuegos, fomentar las actividades sociales y generar conciencia social sobre esta patología.

