

Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años*

Marcy Jeanette Lancheros Maldonado¹, Carlos Fernando Álvarez González²,
Luz Ángela Baquero Buitrago³, María Alexandra Amaya Mancilla⁴,
Camilo Alfonso Salazar Flórez⁵
Universidad de Santander, Cúcuta, Colombia

Recibido: 3 de febrero de 2014

Aceptado: 4 de marzo de 2014

The influence of video games in socially withdrawal children between the ages of 6 and 12 years

Palabras clave:

Adolescentes,
Batería de socialización,
Componente social,
Desempeño ocupacional,
Niños, Retraimiento social,
Videojuegos.

Key words:

Adolescents, Set on socialization,
Social component,
Occupational performance,
Children, Social withdrawal,
Video games.

Resumen

La problemática del uso inadecuado de videojuegos en niños y jóvenes radica en el exceso de tiempo que le destinan y su incidencia en la conducta social. El retraimiento y la sobrededicación de tiempo fueron indicadores relevantes detectados en la investigación, después de realizar pruebas de socialización Bass, que midiendo los aspectos perturbadores y facilitadores de dicha conducta en padres, docentes y niños, llevaron a examinar los niveles de ejercitación y sus posibles implicaciones sociales. El 15,8 % de los menores emplea videojuegos más de cinco horas semanales; además, existe alto retraimiento en 11,8 % de los estudiantes. Investigaciones similares revelan que en general los niños reservan más de dos horas diarias a la televisión o videojuegos frente a los niños cucuteños, que consagran más de cinco horas semanales a esta actividad, incurriendo en mal uso del tiempo.

Abstract

The issue of inappropriate use of video games by children and youths is due to the large amount of time spent on this activity and its impact on their social behavior. Withdrawal and time invested in it were relevant indicators identified in the research, after conducting testing socialization Bass, that measuring the disturbing aspects and facilitators of such behavior in parents, teachers and children, led to test for levels of practice and its possible social implications. 15.8 % of children play video games more than 5 hours per week; moreover, there is high withdrawal in 11.8 % of students. Similar research shows that children generally dedicate more than 2 hours a day on television or video games compared with children from Cucuta in Colombia (cucuteños), who devote more than 5 hours per week to this activity, yielding bad use of spare time.

Referencia de este artículo (APA): Lancheros, M., Álvarez, C., Baquero, L., Amaya, M., Salazar, C. (2014). Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años. En Revista *Educación y Humanismo*, 16(27), 15-26.

* El artículo es el resultado de la investigación titulada El uso de los videojuegos. Posibles implicaciones en el componente social del desempeño ocupacional de niños cucuteños, con fecha de inicio 01/08/2012 y finalizado 01/02/2014, apoyada y financiada por la Universidad de Santander, Cúcuta.

- 1 Terapeuta Ocupacional, Universidad de Santander (UDES), Cúcuta. Especialista en Orientación Vocacional y Ocupacional, docente de cátedra e investigadora, coordinadora de prácticas en Terapia Ocupacional. marc.y.lan@hotmail.com
- 2 Filósofo, Universidad Industrial de Santander. Magíster en Bioética. Docente e investigador, Universidad de Santander. Autor responsable de la correspondencia: calphilo@yahoo.com.co
- 3 Licenciada en Lingüística y Literatura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Bogotá). Magíster en Práctica Pedagógica, docente de cátedra e investigadora, Universidad de Santander (UDES), Cúcuta. babuluza01@gmail.com
- 4 Terapeuta ocupacional, Universidad de Santander (UDES), Cúcuta. Magíster en Administración de Instituciones de Salud, docente de cátedra e investigadora, Universidad de Santander (UDES), Cúcuta. alexa400202@hotmail.com
- 5 Filósofo, Universidad Industrial de Santander. Magíster en Filosofía, docente investigador, Universidad de Santander (UDES), Cúcuta. caalsaflo@gmail.com

Introducción

El presente artículo plantea un problema desde la aficción que pueden ocasionar los videojuegos, sea positiva o negativa, en los cambios de la conducta social de los niños. Un ejercicio académico innovador dentro de la terapia ocupacional es analizar el auge que estos han tenido en las últimas décadas, y que se construye en escenario de estudio de las teorías de la motivación.

Así mismo resulta un gran acierto que desde esta disciplina se estudie el paralelismo entre el componente social y el sistema de motivación y retraining implícito en los videojuegos. De acuerdo con Etxeberria (1999), “se pasó de propugnar unos determinantes internos amorfos a analizar en detalle cuáles son las influencias externas de las respuestas humanas; es decir, se cambia el punto de vista, inclinándose hacia las fuerzas del medio”. El centro de la problemática pasó a ser de los cambios interiores que generaba el ambiente a los contextos ideales externos, para llegar a un estudio de carácter psicosocial.

Un supuesto es que el uso de nuevas tecnologías ha modificado las capacidades y conductas de los niños: si bien tienen un mayor desarrollo en las habilidades mentales, igualmente se observan limitaciones en su desarrollo motriz, que provoca déficit en la atención, concentración, memoria, con las consiguientes alteraciones en la interacción y la comunicación. Tejeiro (1998) considera que el uso excesivo de los videojuegos tiene efectos directos, tales como la poca imagi-

nación, manifestación de la personalidad dependiente y adictiva, entre otros.

La mayoría de los trabajos revisados durante la investigación tienden a señalar que, para ciertos sujetos, el uso de videojuegos constituye un problema. Sin embargo, permanece abierta la discusión sobre la naturaleza y el origen del problema en mención. Al respecto hay algunas propuestas que no han pasado de la especulación teórica.

Por otra parte, otros estudios tienden a apoyarse en un frágil soporte teórico, adolecen de una visión global de la cuestión, muestran notables diferencias metodológicas y escasas repeticiones, por lo que los resultados son parciales y sujetos a múltiples interpretaciones. Mientras tanto, cualquier posicionamiento a favor o en contra del posible carácter adictivo de los videojuegos constituye más una declaración de principios que un reflejo objetivo de los hallazgos.

Igualmente, se ha encontrado que la adicción a los videojuegos y su deliberado uso alteran la vida cotidiana: “el empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes; al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria” (Lavila, 2012, p. 1), para quien lo anterior se origina en la ausencia y el poco tiempo que los padres pasan con sus hijos. En un estudio realizado por Pérez y Ruiz, (2006, p. 14) se estima que menos de un

8 % de los padres juegan con sus hijos por más de dos horas.

Son múltiples las consecuencias que se relacionan con el uso de los videojuegos. De acuerdo con Gómez, Lucumí, Parra y Lobelo (2008), diversos estudios han concluido que su empleo excesivo se correlaciona con menores niveles de actividad física, tendencia que lleva a desarrollar o padecer una obesidad tanto en la niñez como en la adultez.

El parentesco que se establece entre el tiempo dedicado a los videojuegos y sus repercusiones en el componente social del desempeño ocupacional no ha sido suficientemente estudiado y comprendido en América Latina. En consecuencia, este análisis busca determinar la asociación existente entre el uso excesivo de los videojuegos y el rol del niño que se identifica en la sociedad, incluso sus interacciones, gestos, la escucha activa, así como también la comunicación verbal y no verbal. De lo anterior se destaca que un aspecto positivo de la investigación permite que sus resultados sirvan como soporte de acciones tendientes a promover alternativas para el manejo activo del tiempo libre en los niños cucuteños.

Ya se ha mencionado que la mayoría de las investigaciones realizadas arrojan un balance positivo en cuanto al uso de los videojuegos en la práctica de las diversas terapias, pues niños y autores se muestran satisfechos en las diferentes facetas tratadas. Según dichos autores, los videojuegos son un instrumento adecuado para

mejorar o reeducar determinados aspectos de las personas, puesto que en este campo sobrepasa en mucho el uso de los métodos convencionales.

Ante tal paradoja la propia ciudad de San José de Cúcuta no es ajena a la realidad anteriormente descrita; por esta razón, la investigación se ha querido realizar involucrando una institución educativa, que asuma un rol preventivo orientado al uso adecuado de los videojuegos y al aprovechamiento de sus beneficios en favor del desarrollo social.

Metodología

El diseño de la investigación que se ha adoptado es el denominado no experimental transaccional del tipo correlación-causal (Hernández, Fernández & Bautista, 2010). El diseño describe relaciones entre dos o más categorías en un momento determinado, pero en este caso las variables son el tiempo y el componente social. Dada la modalidad del estudio fue necesario reconstruir las relaciones a partir de la variable independiente (tiempo de dedicación a los videojuegos), lo que lleva a realizar una reconstrucción causal retrospectiva.

El proyecto de investigación se desarrolló en las siguientes fases: la primera, diagnosticó el uso y dedicación del tiempo a los videojuegos frente al desarrollo del componente social del desempeño ocupacional. Asimismo, esta fase se adelantó bajo los presupuestos teóricos y metodológicos de la perspectiva cuantitativa, en la cual se utilizaron técnicas de recolección de da-

tos de las variables de dedicación del tiempo y de las variables del componente social, a partir de la entrevista, cuestionarios a estudiantes, docentes y padres de familia o cuidadores, y análisis de datos. Igualmente, en esta fase se analizaron los datos a través de la correlación de variables, prueba de hipótesis, elaboración de estadísticas.

En la segunda fase se diseñó la estrategia de intervención que tuvo como objeto la disminución de los efectos negativos a causa del excesivo uso de videojuegos en los niños de Cúcuta. Para lo anterior fue necesario llevar a cabo una precisión conceptual-metodológica, como preámbulo interpretativo de los resultados obtenidos.

Durante la investigación se determinaron dos momentos estadísticos que permitirán la corroboración de las hipótesis planteadas tanto a partir de sí mismas como de las relaciones establecidas. En un primer momento se tuvieron los resultados de la aplicación de las encuestas a los padres: su opinión/visión respecto a sus hijos y los videojuegos. Como veremos después, esta opinión se establece a través de los ejes espacial y temporal del objeto en estudio. En la medida en que se han efectuado las preguntas como si aquellos estuvieran hablando de su propio hijo, y en cuanto dicha dinámica haría posible la persistencia de una visión mucho más positiva de los estudiantes de lo que pudiera ser realmente posible (una interferencia subjetiva), este primer momento debe ser leído con el soporte del segundo momento. En el último están directamente implicados los estudiantes, los niños y niñas. Un conjunto extenso de preguntas miden las

diferentes variables mencionadas más adelante (autocontrol, liderazgo, retraimiento, ansiedad), pero ahora mismo solo interesan las dos últimas; los datos que arrojan permitirán corroborar, de manera particular, los resultados obtenidos de los padres. Para el propósito del presente estudio se han escogido los resultados que tienen relación directa con las hipótesis planteadas (sobre el aislamiento), y en ellos debe estar presente, en cierto grado y en la medida que se trate de una investigación de corte científico, el componente del espacio-temporalidad.

Resultados

De acuerdo con la población y muestra tomada para efectos de este estudio en el Colegio Cardenal Sancha se hallaron los siguientes resultados, en donde se da a conocer el nivel de incidencia que tienen los videojuegos en los niños cucuteños:

Tabla 1. Tiempo de dedicación a los videojuegos

HORAS SEMANALES DEDICADAS A LOS VIDEOJUEGOS	MUJER		
	Número estudiantes	Porcentaje de estudiantes	
PERCENTILES OBSERVADOS	1 y 5 horas	70	84,2
	6 y 10 horas	10	11,8
	20 y 30 horas semanales	2	2,6
	Más de 30 horas	1	1,3
TOTAL	83	99,9	

Fuente: elaboración propia

Tratándose de antecedentes, estos resultados se relacionan con la presencia de los videojuegos

así: para evaluar los(as) niños(as) que los usan considerando la dedicación de cada uno al juego y los procesos de adaptación, se procedió a clasificar como “uso excesivo” los casos de aquellos menores que ocupaban más de cinco horas semanales a esta actividad.

variaron entre 3 y 91; el 47 % de los estudiantes valorados refleja puntuaciones bajas (por debajo del percentil 20), lo que sugiere que son menores que no manifiestan timidez o ansiedad en las relaciones sociales; el 48,2 % registra puntuaciones medias (entre el percentil 20 y el percentil

Tabla 2. Percentiles observados para la escala “retraimiento”

ESCALA RETRAIMIENTO		GÉNERO				TOTAL	
		MUJER		HOMBRE			
		Número de estudiantes	Porcentaje de estudiantes	Número de estudiantes	Porcentaje de estudiantes	Número de estudiantes	Porcentaje de estudiantes
PERCENTILES OBSERVADOS	0	49	84,5	24	96,0	73	88,0
	98	5	8,6	0	0,0	5	6,0
	99	4	6,9	1	4,0	5	6,0
TOTAL		58	69,9	25	30,1	83	100,0

Fuente: elaboración propia

En la tabla 2 la muestra inicial indica que frente a la escala “retraimiento”, el 88 % de los menores evaluados se encuentra en el percentil 0, es decir, no manifiestan este tipo de conducta; el 12 % en cambio expresa un claro apartamiento tanto pasivo como activo de los demás, es decir, son niños(as) retraídos(as), situación que es más frecuente en las mujeres (15,5 %).

El componente “ansiedad” se ha tenido en cuenta en tanto que con respecto a las relaciones sociales, su presencia se puede encontrar vinculada directamente con el retraimiento de los niños.

Los resultados generales de tal componente muestran que, como se aprecia en la tabla 3, los percentiles observados para la escala “ansiedad”

80), mientras que el 4,8 % expresa puntuaciones altas (por encima del percentil 80), lo cual indica que son menores con manifestaciones de miedo, nerviosismo o apocamiento en las relaciones sociales, comportamiento similar que se observa por género.

Con respecto a “retraimiento”, estos fueron los resultados obtenidos en la tabla 4: la presencia de alto retraimiento es del 19,3 % en estudiantes que emplean videojuegos. La proporción de quienes los usan de manera excesiva es del 3,6 %, mientras que quienes lo hacen moderadamente el 15,7 % de los estudiantes. De lo anterior se puede concluir que no existe relación o influencia entre el uso excesivo de videojuegos y la prevalencia del retraimiento en los menores valorados.

Tabla 3. Percentiles observados para la escala “ansiedad”

ESCALA ANSIEDAD		GÉNERO				TOTAL	
		MUJER		HOMBRE			
		Número de estudiantes	Porcentaje de estudiantes	Número de estudiantes	Porcentaje de estudiantes	Número de estudiantes	Porcentaje de estudiantes
PERCENTILES OBSERVADOS	3	12	20,7	0	0,0	12	14,5
	7	12	20,7	0	0,0	12	14,5
	1	2	3,4	0	0,0	2	2,4
	16	4	6,9	7	28,0	11	13,3
	27	8	13,8	0	0,0	8	9,6
	28	0	0,0	5	20,0	5	6,0
	33	7	12,1	0	0,0	7	8,4
	40	2	3,4	0	0,0	2	2,4
	42	0	0,0	4	16,0	4	4,8
	46	2	3,4	0	0,0	2	2,4
	55	0	0,0	2	8,0	2	2,4
	60	1	1,7	0	0,0	1	1,2
	63	1	1,7	0	0,0	1	1,2
	65	0	0,0	5	20,0	5	6,0
	66	0	0,0	1	4,0	1	1,2
	71	1	1,7	0	0,0	1	1,2
	75	1	1,7	0	0,0	1	1,2
	81	1	1,7	0	0,0	1	1,2
	84	0	0,0	1	4,0	1	1,2
89	1	1,7	0	0,0	1	1,2	
91	1	1,7	0	0,0	1	1,2	
TOTAL		58	69,9	25	30,1	83	100,0

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Uso excesivo de videojuegos vs. retraining

USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS		RETRAINIMIENTO		TOTAL
		BAJO	ALTO	
USO EXCESIVO	Número de estudiantes	10	3	13
	Porcentaje de estudiantes	12 %	3,6 %	15,6 %
USO MODERADO	Número de estudiantes	57	13	70
	Porcentaje de estudiantes	68,7 %	15,7 %	84,3 %
TOTAL	Número de estudiantes	67	16	83
	Porcentaje de estudiantes	80,7 %	19,3 %	100,0 %

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Uso excesivo de videojuegos vs. ansiedad

USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS		ANSIEDAD			TOTAL
		BAJO	MEDIO	ALTO	
SÍ	Número de estudiantes	12	5	2	19
	Porcentaje de estudiantes	14,5 %	6 %	2,4 %	22,9 %
NO	Número de estudiantes	24	38	2	64
	Porcentaje de estudiantes	28,9 %	45,8 %	2,4 %	77,1 %
TOTAL	Número de estudiantes	36	43	4	83
	Porcentaje de estudiantes	43,4 %	51,8 %	4,8 %	100,0 %

Fuente: elaboración propia

Aunque se observa que la mayoría de los estudiantes que recurren de manera excesiva a los videojuegos manejan niveles bajos de ansiedad, al comparar proporcionalmente los niveles altos con respecto al grupo de estudiantes que acuden a ellos de manera normal, se logró identificar que hay diferencias estadísticamente significativas, es decir, existe influencia de su uso de manera excesiva y la prevalencia de ansiedad en estos menores.

Discusión

Considerando los hallazgos de la presente investigación aplicada en la ciudad de Cúcuta con respecto a los resultados encontrados en Bogotá (Gómez, Rodríguez del Barrio & García, 2008), en cuanto a las variables tiempo de exposición a los videojuegos, género, edad e índice de retraimiento, se encontró que las variables tiempo de exposición al videojuego y retraimiento fueron comunes en las dos investigaciones, existía

una diferencia de más de tres horas de tiempo dedicadas a los videojuegos en Cúcuta, que en Bogotá.

La información del tiempo dedicado a ver televisión o jugar videojuegos fue la principal variable en común de estas investigaciones, y los resultados obtenidos (84,2 %) permiten apreciar que los menores hacen uso de estos más de cinco horas semanales. Al comparar estos datos con el estudio Niveles de urbanización, investigación en Colombia, de Gómez *et al.* (2008), se observa cómo los niños dedican más de dos horas diarias a ver televisión o usar videojuegos, lo que permite concluir que en ese caso la utilización del tiempo es moderada, mientras que una dedicación de cinco horas resulta excesiva (Gómez *et al.*, 2008). Tal como lo afirma Tejeiro (1998): “El uso excesivo de los videojuegos tiene efectos directos, tales como la poca imaginación, manifestación de la personalidad dependiente y

adictiva, entre otras”, lo que también corresponde a los resultados del Colegio Cardenal Sancha de la ciudad de Cúcuta (Ver Tabla 1: Tiempo de dedicación a los videojuegos, de elaboración propia).

A partir de los resultados en estudiantes que ejecutan videojuegos, es decir, 19,3 % y la proporción en aquellos que los usan de una manera excesiva (3,6 %), subyace la pregunta ¿por qué los niños dedican tanto tiempo a los videojuegos? ¿Existe alguna responsabilidad de los padres o cuidadores en estos indicadores?; por una parte, es evidente que la condición de ciudad fronteriza de Cúcuta conlleva, lastimosamente, ofertas culturales y recreativas no solo muy deficientes sino también alternativas escasas; adicionalmente, la situación económica en lo laboral, hace que muchos de sus habitantes vivan más del comercio informal, razón por la cual los padres y/o cuidadores dedican menos tiempo a sus hijos.

A partir del análisis del contexto de los estudiantes cucuteños, es factible afirmar que gran parte de sus padres son empleados estatales o privados, o tienen cualquier tipo de actividad económica informal que no les permite dedicar un tiempo mínimo para el control de las actividades lúdicas de sus hijos, como el uso y el tiempo de exposición a los videojuegos, lo que explica la permanencia de menores durante más de cinco horas en el uso de estos dispositivos y sus juegos.

Una de las razones susceptibles de analizar, según de los resultados de la investigación, tiene que ver con el contexto de tiempo y espacio, puesto que para los niños que viven en Bogotá (la capital), significa que las alternativas asociadas al tiempo libre aumentan las posibilidades de recreación; y les brinda a los infantes un cambio rápido de actividad, evitando la monotonía, conforme lo sustentan Gómez, Lucumí, Parra y Lobelo (2008) cuando afirman: “el uso excesivo de los videojuegos se encuentra asociado con menores niveles de actividad física”, y permite inferir que muchos padres están tranquilos porque sus hijos están quietos frente a los dispositivos electrónicos. “Están entretenidos jugando en el Wii”, afirmó uno de los padres de los niños encuestados. Desde esta perspectiva se puede concluir que el contexto de situación de tiempo y de espacio influye significativamente en el uso adecuado, o inadecuado, de los videojuegos.

Otro de los comentarios hechos por los padres de los niños cucuteños muestra qué disponibilidad de tiempo tienen para cuidar el juego de los hijos. “No hacen más que [(...) estar] en el nintendo, mientras uno trabaje que trabaje”, y confirma lo expuesto anteriormente. Por otro lado, los resultados en cuanto a la variable retraimiento mostraron que el 88 % (el 15,5 % son niñas) no son retraídos, es decir, son activos; el 12 % restante son pasivos y expresan un claro apartamiento tanto pasivo como activo. El análisis de esta situación sobre el aprovechamiento del tiempo libre mirando su alto nivel de actividad, solo deja abierta la posibilidad de que los

niños y jóvenes desfoguen en los videojuegos la ansiedad con la que viven a diario.

De acuerdo con el análisis comparativo realizado, la compilación de los resultados que conforman esta investigación demostró que hace falta plantear una serie de estrategias, ya sean pedagógicas o terapéuticas, en beneficio de los niños y jóvenes, de manera que padres de familia, docentes y cuidadores tengan los conocimientos para hacer el bien con el buen uso de los videojuegos. Producir cartillas didácticas que los enseñen y capaciten acerca de cómo utilizar los dispositivos electrónicos más apreciados por ellos son espacios que se abren para futuras investigaciones y formas alternativas de solución.

Es importante aprender a reconocer que el tiempo de exposición cuando se hace excesivo, en el caso de los videojuegos, afecta significativamente no solo los niveles de ansiedad, sino también la planeación de la vida diaria del individuo.

En esta discusión lo preocupante es ver cómo los jóvenes, ante la ausencia de sus padres, son directamente afectados y expuestos a las muchas ofertas de juegos y dispositivos electrónicos que llenan su ansiedad, pero retrayéndolos de su entorno. La presente investigación permite reflexionar sobre la falta de una relación de causalidad entre los videojuegos y los factores estudiados. Aunque es una población focalizada, en la investigación no se encuentra tal influencia (al menos los datos obtenidos no arrojan nada que confirme la suposición general).

Por otra parte, el presente artículo se alinea con un conjunto de investigaciones que no han encontrado una influencia negativa de los videojuegos. En general, esto no es más que un supuesto traído por los mismos adultos que se enfrentan a una reciente tecnología, pero que no constituye novedad alguna para sus hijos. No es que la tecnología sea negativa, sino que el uso y el abuso en tiempos y espacios no adecuados le dan tal carácter.

Anteriormente se reflexionó acerca de la necesidad de capacitar a los padres y jóvenes sobre el uso de los videojuegos después de evidenciar los dos factores determinantes en el retraimiento: el espacio y el tiempo. El primero se refería a la presencia de los padres de familia o cuidadores en la actividad de los niños y los videojuegos (los padres se situaban como instancia espacial de control).

El 94,7 % de los niños, dicen los padres, suelen jugar en su propia casa. Si cruzamos estas dos curvas, podemos pensar que el dominio espacial de los padres, posición que permite fijar los contenidos y el tiempo, se debe a que no solo los videojuegos tienen lugar en la casa sino también en un lugar céntrico, en donde es factible dicho control (por ejemplo, la sala de estar).

En segundo lugar, este elemento espacial permitiría determinar los tiempos de juego. Así que si suponemos que los padres ejercen un control tanto desde el eje temporal como desde el eje espacial, siendo este último el preeminente,

también evitarían el incremento desmesurado de la ansiedad generada por los videojuegos. A su vez, la centralización de los juegos, el control, desde una observación externa, al menos evita el aislamiento. Aun si más del 50 % de los niños juegan solos, o en una soledad primaria, es decir, en falta de contigüidad espacio-temporal con otros cuerpos que ejecuten la misma actividad, ello no implica la soledad absoluta que se supone habita en tales actividades, pues la mencionada presencia parental evita semejante posibilidad. Los padres están allí como figura siempre presente (determinada y determinable).

Esta intersección de los dos ejes sería un factor para que el retraimiento no se genere. Pero también indica que la ansiedad, siendo independiente de la presencia parental, “[...] viene] de antes”, y tendría en los videojuegos una ocasión para aparecer. Sin embargo, hay una lectura que invierte la influencia negativa de estos dispositivos y la ansiedad, pues si bien son aquellos que la ocasionan, en cuanto exigen la concentración de los niños en actividades que pueden generarla, ese justo requisito (bien concentración, bien implicación) puede ser utilizado en favor de los jugadores.

Tal resultado es patente: los videojuegos, en tanto que no comportan incrementos de ansiedad o retraimiento, pueden ser pensados como factores de potenciamiento de las actividades y capacidades humanas. Se podría referir, justo en este momento de la discusión, al libro de la diseñadora americana de videojuegos Jane McGoni-

gal (2011), *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world?*, donde de manera amplia y consistente se trata esta temática de la potenciación de las habilidades humanas a partir de los videojuegos.

Aun no siendo parte principal de este estudio la fenomenología de las capacidades de los seres humanos en relación con el componente tecnológico (los videojuegos), el movimiento, como ya se mencionaba con otras hipótesis, conduce a afirmar (al menos de forma parcial) que si bien los juegos electrónicos pueden afectar la ansiedad, o aumentar su presencia por la exigencia que hacen de los jugadores, es precisamente este mismo factor algo que puede potenciarse de manera favorable.

Tal como lo muestra el estudio de Etxeberria (2008) y el mencionado de McGonigal (2011), las características de los videojuegos son un lugar para potenciar las habilidades intelectivas de los implicados. No solo están lejos de ser desfavorables, sino que pueden potenciar aspectos diversos.

Podría acaso tratarse, entre tantos otros ejemplos, el déficit de atención mediante videojuegos que exigen a los jugadores una implicación en ellos (modulando cierto tipo de seducción estética, pero que en este caso todavía no poseen).

El mismo momento negativo que tanto ha sido criticado (por ejemplo, la atención exigida e implicada en el aumento de la ansiedad), podría

utilizarse para potenciar aquello mismo que a los padres parecía traumático. Y la sociabilidad de los niños, puesta en duda por el grado de “absorción” virtual, igualmente podría atenderse, en tanto que las consolas son situadas en lugares comunes en la casa, y simultáneamente en tanto que los padres tienen presencia continua (al menos en lo que al estudio se refiere). El eje espacio-temporal ya mencionado permitiría la cohesión familiar y hace viable la mejoría de las relaciones intrafamiliares.

Dos conclusiones parciales luego de este necesario y un poco complejo *excursus* interpretativo; del cruce de los dos momentos estadísticos se pueden ahora observar mucho mejor: 1. El elemento negativo que permitía el incremento de la ansiedad bien puede ser utilizado como un factor positivo para la solución de dificultades en la niñez; 2. En lugar de convertirse en un factor de retraimiento, tal como ya se desmentía en los resultados de los niños, puede ser generador de cohesión social, o resultar en la creación o mejoría de las relaciones sociales del niño con su entorno cercano.

Puede, y solo puede ser ejecutada tal potencia, en la medida que los padres/cuidadores asuman un papel más relevante, y que excluye al represor, en la dinámica de los jugadores (sus hijos). De manera que si los videojuegos se presentaban de forma negativa (debe tenerse en cuenta, como ya se mencionó, que dicha concepción era usualmente sostenida por los padres) (Gómez *et al.*, 2008), quizás deba hablarse justo en este momento de un choque generacional.

Referencias

- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. & Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 3(28), 196-204.
- Estallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 2(6), 181-190.
- Etxeberria, F. (1999). Videojuegos y educación. En F. Etxeberria (Coord.), *La educación*. En *Telépolis*. Donostia, España: Editorial Ibaeta.
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación, Teoría de la educación: Educación y cultura en la sociedad de la información. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 3(9), 11-28.
- Freud, S. (1992). *Sigmund Freud. Obras completas*, (Tomo 9). (J. L. Etcheverry, Trad.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Gómez, L., Lucumí, D., Parra, D. & Lobelo, F. (2008). Niveles de urbanización, uso de televisión y video-juegos en niños colombianos: Posibles implicaciones en Salud Pública. *Revista Electrónica de Salud Pública*. Extraído el 24 de marzo de 2012 desde <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=42210401>
- Gómez, P., Rodríguez del Barrio, A. & García, J. (2008). Aportaciones de la investigación cualitativa sobre videojuegos. *Doxa Comunicación*, 6, 297-315.

- Hernández, R., Fernández, C. & Bautista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Laplanche, J. & Pontails, J. (2004). *Diccionario de psicoanálisis*. (F.G. Cervantes, Trad.). Buenos Aires: Paidós.
- Lavila, F. (2012). *Los videojuegos y los niños*. Clínica Universidad de Navarra. Extraído el 12 de febrero de 2012 desde <http://www.cun.es/area-salud/salud/cuidados-casa/videojuegos-ninos>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world?* New York: The Penguin Press.
- Pérez, M. & Ruiz, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *EduTec*, 21, 14.
- Tejeiro, R. (1998). *La práctica de videojuegos en niños del Campo de Gibraltar*. Algeciras: Asociación de Jugadores de Azar en Rehabilitación del Campo de Gibraltar.
- Tejeiro, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250.