

VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y MAQUINITAS,...

Estos productos de tecnología avanzada, por todos más o menos conocidos, están cada vez más instalados en nuestra vida cotidiana; sobre todo en los pequeños de la casa. Tal vez por lo sorprendentemente realistas que parecen o por nuestra apertura (o cerradura) mental es por lo que nos resultan tan atractivos (o tan abominables). Como decía algún sabio de la Grecia antigua: "entre el más y el menos está el buen medio".

Como todo lo que creamos las personas, puede tener un aspecto satisfactorio y otro reprobable. En el caso que nos ocupa existen cinco argumentos a favor y otros tantos "peros" en contra de este tipo de divertimento.

- 1.- Es verdad que despiertan la imaginación y la creatividad de sus jugadores (nos trasladan a mundos mágicos, insólitos,...), pero favorecen la incomunicación mientras se practica, ya que se pierden momentos de relación humana enriquecedora.
- 2.- Largos períodos de entrenamiento en el mismo juego hacen crecer las habilidades visomotoras y aumentar la habilidad psicomotriz y del ritmo del jugador, pero hacen más probable un aumento de la ansiedad y del estrés del organismo a lo largo del día, ya que el propio juego, pasar sus fases, ser capaz,...pueden suponer una fuente de inquietud
- 3.- Si un adolescente (o no tan adolescente) conoce el mundo de las consolas y los videojuegos hace más posible una integración social con sus iguales, que al igual que él (por eso son *iguales*) también están muy puestos en el tema, facilitaremos por tanto, una adaptación social al entorno; pero llevado al extremo, el uso indiscriminado de estos juegos (como de otros), puede suponer un factor desencadenante de trastornos del comportamiento e incluso de trastornos psicóticos en personalidades predisponentes (como pasó en Italia hace cosa de un año: niño hospitalizado en psiquiátrico por creerse el héroe de su juego e intentar volar).
- 4.- Suponen, cómo no, una fuente de diversión muy amplia (quien no haya jugado alguna vez, debería hacerlo), pero se corre el peligro de reducir la explicación de su realidad (estilo atributivo, lo llamamos los psicólogos) a un maniqueísmo del bien y el mal; sin un acertado y necesario término medio.
- 5.- Algunos de los juegos a los que están expuestos nuestros menores pueden potenciar comportamientos de cooperación, actitudes de potenciación de la inteligencia, la capacidad de pensar,... pero también otros pueden fomentar actitudes racistas, xenófobas, e insolidarias que aporten su granito de arena a la desadaptación social del que los juega.

En definitiva, la vida es un gran mercado en el que hemos de escoger, y los videojuegos, las consolas y las maquinitas no se salvan de esa elección. No son las cosas sino lo que pensamos sobre las cosas lo que nos hace sentirnos bien, mal o regular. Demos el sentido, el uso y la actitud que juzguemos más conveniente a estos engendros y todo irá... como querremos que vaya.

Luis de la Herrán Gascón

Psicólogo consultor. Psicoterapeuta.

www.redcientifica.com