

FICHA INFORMATIVA

Videojuegos y adicción

¿Voy a transformar a los alumnos en adictos a los videojuegos?

Uno de los mitos más comunes sobre los videojuegos es que los jugadores acaban volviéndose adictos a ellos y terminan descuidando otros aspectos de su vida. Aunque se han registrado algunos casos extremos de jugadores que acaban dedicando todo su tiempo a los juegos, esto no debería influir en la decisión que tomen los profesores y educadores a la hora de introducir los videojuegos en el aula.

¿Es real la adicción a los videojuegos?

El debate sobre si la adicción a los videojuegos es real o no es todavía reciente y suscita opiniones muy polarizadas.

En primer lugar, como ocurre con otros mitos negativos de los videojuegos, **los jugadores están acostumbrados a que su afición sea el chivo expiatorio** de prácticamente cualquier mal funcionamiento de la sociedad. El hecho de que los no jugadores tiendan a acusar a los juegos de causar tales problemas no ayuda a establecer un diálogo.

En segundo lugar, aunque **la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha definido el trastorno de juego** en 2018, los psicólogos y psiquiatras no están todos de acuerdo en la base científica de dicha definición y esta decisión se sigue percibiendo como controvertida. Por ejemplo, en 2013 el trastorno por juego en Internet no se había incluido como un trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatría, sino como un tema que necesitaba más investigación (Haelle, 2019).

Por último, el **trastorno de juego sólo afectaría a un pequeño porcentaje de jugadores**, aunque este porcentaje no parece estar establecido todavía. Para la mayoría de las personas, jugar a los videojuegos, ya sea en línea o fuera de ella, no les hace sufrir mental, social y conductualmente (Brigham Young University, 2020).

¿Me arriesgo a que mis alumnos jueguen demasiado?

Algunos juegos están creados para ser jugados indefinidamente, otros están creados para ser jugados como uno leería un libro: hay un claro comienzo y un claro final del juego, y podrías volver a algunas partes del mismo de vez en cuando como disfrutarías leyendo tus páginas favoritas en un libro.

Algunos juegos o momentos de un juego pueden requerir mucha concentración, hacer que el jugador sienta fuertes emociones o ser frustrantes por su dificultad.



Fuente: Vector de tecnología creado por freepik - www.freepik.com

Estos aspectos inherentes a los juegos pueden hacer que el jugador se canse, y la mayoría de los juegos le invitan a tomarse descansos de vez en cuando (ya sea mediante mensajes explícitos, ofreciendo prepararse antes de una batalla importante, distribuyendo puntos de control o de guardado a lo largo de la partida, etc.).

Del mismo modo, si invitas a tus alumnos a jugar o a repasar material de juego como parte de una actividad o ejercicio, ya sea en clase o en casa, es poco probable que desarrollen un trastorno de juego. Al fin y al cabo, no les pedirás que se conecten durante 16 horas para desarrollar una ciudad o una estación espacial en un juego multijugador masivo en línea (MMO). La tarea que les propongas tendrá un objetivo claro y es probable que contenga una limitación de tiempo, sobre todo si se hace en clase. Además, no es lo mismo jugar para uno mismo que para la clase: aunque los alumnos se interesen por el juego que les propongas, es poco probable que se pasen todo el tiempo jugando.

Los jugadores y los no jugadores deberían ser más conscientes de los mecanismos de retención de jugadores

Algunos juegos pueden parecer "adictivos" para los no jugadores porque pueden llevar o animar al jugador a jugar regularmente o durante varias horas. Mientras el jugador se divierte y mantenga el control de esos mecanismos, no conducen a comportamientos adictivos.

El modelo de negocio de algunos juegos se basa en una mecánica de retención del jugador que le incita a volver con regularidad. Por ejemplo, un jugador que se conecte todos los días, incluso sin jugar, durante varios días seguidos puede obtener recompensas en un juego (puntos, nuevos poderes, habilidades, etc.). Otros exigen unirse a grupos para completar tareas juntos al mismo tiempo. Algunos de estos mecanismos tienen como objetivo hacer que el juego sea divertido (por ejemplo, jugar con otros), pero otros son creados por los equipos de marketing para que el juego genere más ingresos.

Estos mecanismos, cuando el jugador no es consciente de su impacto, pueden no convertir al jugador en un adicto clínico, pero pueden difuminar la línea entre jugar por diversión o jugar porque uno tiene que hacerlo, o porque el juego le obliga a ello.

Las organizaciones vinculadas a eventos como el Día de la Internet Segura

(<https://www.saferinternetday.org/>) pueden proporcionar información interesante para entender y discutir estos temas. Por ejemplo, Childnet.com (Reino Unido) en inglés:

<https://www.childnet.com/teachers-and-professionals/hot-topics/gaming>

REFERENCIAS

Brigham Young University (2020) "Is video game addiction real?." ScienceDaily. ScienceDaily, 13 May 2020. Available at: www.sciencedaily.com/releases/2020/05/200513143803.htm

Cario, E. (2021, February 6th) '«Fortnite» : et si Brigitte Macron avait raison ?', Libération. Available at: https://www.liberation.fr/idees-et-debats/opinions/fornite-et-si-brigitte-macron-avait-raison-20210206_MVQMWPVCYJDPNLDXWTF4E5KHSE/

Jabr, F. (2019, October 19th) 'Can you really be addicted to video games', The New York Times Magazine. Available at: <https://www.nytimes.com/2019/10/22/magazine/can-you-really-be-addicted-to-video-games.html>

Haelle, T. (2019, January 1st) 'Don't Hate the Player: Controversy Over Gaming as Mental Disorder Levels Up'. PsychiatryAdvisor.com. Available at: <https://www.psychiatryadvisor.com/home/topics/general-psychiatry/dont-hate-the-player-controversy-over-gaming-as-mental-disorder-levels-up/>

Lopez, G. (2019, December 6th) 'Video game addiction is real, rare, and poorly understood', Vox.com. Available at: <https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who>

Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K. (2016) 'Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon'. The American Journal of Psychiatry. Available at: <https://ajp.psychiatryonline.org/doi/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>

World Health Organization (2018, September 11th) 'Addictive behaviours : gaming disorders'. Available at: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>