

## FICHA INFORMATIVA

### Cómo los videojuegos ayudan a las personas a conectarse

Los niños necesitan hablar entre ellos, mantener conversaciones y salir al mundo. Para algunos padres bienintencionados, los videojuegos suelen parecer una pérdida de tiempo, un desperdicio de la infancia. Los juegos con los que crecieron no tenían mandos, teclados, pantallas ni auriculares. En este caso, los auriculares son la clave. Aunque los jugadores estén físicamente aislados, están pasando tiempo con sus amigos de la misma manera que la gente lo hacía cuando hablaba por teléfono regularmente. El 77% de los niños juega a videojuegos en línea con amigos al menos una vez al mes.



## ¿De qué hablan los jugadores?

Un [estudio hecho en 2006](#) mostró que los mensajes socioemocionales son los tipos de mensajes que ayudaron a los jugadores a conectar entre sí, como "Gracias por la ayuda", "Sí, estoy de acuerdo contigo" y "Vaya, eso fue gracioso". Los mensajes orientados a la tarea se centran en el juego en sí, como "¿Cómo se abre esta puerta?" o "Practica un poco más". Además, estos mensajes basados en las emociones tenían más de 2,6 veces más probabilidades de ser positivos que negativos.

Esto significa que, en contra de los temores de los padres, la gran mayoría de los mensajes que se envían mientras se juega a los videojuegos se utilizan para interactuar con los demás de forma positiva.

## Los videojuegos como lugares seguros

También hay pruebas que sugieren que los videojuegos pueden ser un lugar seguro para experimentar con las interacciones sociales para las personas vulnerables. Entre ellas se encuentran:

- las personas con trastornos del espectro autista
- las personas con estilos de apego inseguro, (aquellas cuyas relaciones poco fiables en los primeros años de vida han provocado un sentimiento de desconfianza en la mayoría de las demás relaciones)
- las personas tímidas
- las personas con síntomas depresivos
- las personas con la ansiedad social

El éxito de las conversaciones requiere una gran variedad de habilidades, como leer el lenguaje corporal, entender el tono de voz y mantener el contacto visual. Los videojuegos en línea pueden permitir a los jugadores hablar con otros y hacer amigos a su nivel, incluso cuando no son capaces emocional o físicamente de salir de casa. Esto puede ayudar a desarrollar las habilidades y la confianza necesarias para intentarlo en persona.

De hecho, las investigaciones han demostrado que muchas personas que se conocen jugando en línea acaban pasando tiempo con esas personas en la vida real. Esto es motivo de celebración para los padres de los jóvenes que, de otro modo, estarían aislados socialmente.

### Conclusión

Los niños y los jóvenes pasan cada vez más tiempo jugando a videojuegos en línea con sus amigos. Para la mayoría, se trata de una experiencia positiva, que les permite comunicarse con otros a distancia. Esto es especialmente cierto para las personas con dificultades para pasar tiempo con otros en persona, como los que padecen trastorno depresivo mayor, trastorno del espectro autista y trastorno de ansiedad social.

## REFERENCIAS

Finke, E., Hickerson, B., & McLaughlin, E. (2015). Parental intention to support video game play by children with autism spectrum disorder: An application of the theory of planned behavior.

[https://www.researchgate.net/publication/272080436\\_Parental\\_Intention\\_to\\_Support\\_Video\\_Game\\_Play\\_by\\_Children\\_With\\_Autism\\_Spectrum\\_Disorder\\_An\\_Application\\_of\\_the\\_Theory\\_of\\_Planned\\_Behavior](https://www.researchgate.net/publication/272080436_Parental_Intention_to_Support_Video_Game_Play_by_Children_With_Autism_Spectrum_Disorder_An_Application_of_the_Theory_of_Planned_Behavior)

Kowert, R. & Kaye, L.K. (2018). Video games are not socially isolating.

[https://www.researchgate.net/publication/327145306\\_Video\\_Games\\_Are\\_Not\\_Socially\\_Isolating](https://www.researchgate.net/publication/327145306_Video_Games_Are_Not_Socially_Isolating)

Andrew F. LCSW, (2019) Video Games Are Social Spaces

<https://www.psychologytoday.com/ie/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Andrew F., (2019) Video Games Are Social Spaces: How Video Games Help People Connect

<https://www.jcfs.org/response/blog/video-games-are-social-spaces-how-video-games-help-people-connect>

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-

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

#gaming4skills

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