

Tekst 6

Videojuegos: cara y cruz

Acusados de promover el sedentarismo, la agresividad o el fracaso escolar, los videojuegos, utilizados con mesura, son un entretenimiento como otro cualquiera que puede favorecer las relaciones sociales.



El Apocalipsis

El Apocalipsis anunciado por los detractores de los videojuegos no llega. Treinta años después del surgimiento de estos juegos, mezcla de imaginación, alta tecnología y algo de cine, aún no se han constatado las terribles consecuencias que se vaticinaban en los años ochenta. Los videojuegos van camino de convertirse en una actividad de ocio más si no se abandona el sentido común. En cualquier caso, y en palabras de Juan Alberto Estallo, psicólogo del Instituto Municipal de Psiquiatría de Barcelona, habrá que acostumbrarse a convivir con ellos como en su día con la televisión. Cada vez 13 irán a más. En 2008, los aficionados en el mundo serán más de 40 millones.

Los estudios han demostrado que, por sí solos, los videojuegos no potencian la agresividad ni convierten a los niños y adolescentes en lobos

solitarios. 14, algunos psicólogos y psiquiatras siguen recomendando que no se pase demasiado tiempo delante de la consola. “Los videojuegos casi siempre son muy competitivos. No es la actividad más 15 del mundo. Para vencer hay que matar a otros, así que es conveniente que no se les dedique demasiado tiempo”, afirma María Jesús Mardomingo, psiquiatra infantil del hospital Gregorio Marañón de Madrid, que aboga por pasar menos horas en la consola y dejar más tiempo a la lectura y a la charla en familia.

El lado bueno

Defensores y detractores coinciden en que estos juegos familiarizan al niño con la tecnología desde muy pronto, fomentan su capacidad para procesar muchas informaciones al mismo tiempo e incluso mejoran la concentración. Además 16 la coordinación entre el ojo y la mano, una característica más desarrollada en los niños y adolescentes de hoy que en la generación de sus padres. Los videojugadores cubren un ángulo visual más amplio, son más rápidos en la toma de decisiones y tienen mayor capacidad de reacción ante situaciones imprevistas.

La otra cara

Según Mardomingo, algunos estudios asocian la agresividad en la edad adulta con haber jugado demasiado a la consola de pequeños. Muchos expertos, entre ellos el psicólogo Juan Alberto Estallo, autor del libro *Los videojuegos: juicios y prejuicio*, reconocen que se genera violencia durante el juego, pero creen que la

agresividad disminuye cuando se deja de jugar. Lo que más preocupa a estos especialistas es que los videojugadores, aunque no sean violentos, suelen asumir como normales las situaciones de agresividad en su vida cotidiana. En total, pues, 17 los contenidos violentos de los videojuegos no ha desaparecido.

El lado oscuro de los videojuegos está también relacionado con el estilo de vida sedentario que promueven. Muchas veces, los niños cambian 18 por jugar a la *play*, un hábito que se asocia al aumento de la obesidad infantil en Occidente. Sobre todo al principio, estos juegos 'enganchan', siempre en busca de nuevos retos. La dedicación casi exclusiva a los videojuegos se suele

relacionar con el fracaso escolar en algunos niños, 19 los psicólogos reconocen que muchas veces suele haber predisposición¹⁾ para fallar en el colegio.

Las situaciones que hacen infeliz al niño lo llevan a buscar evasión en los videojuegos. Un estudio con más de 11.000 niños de la Unión Europea revela que la consola 20. No obstante, si pueden elegir, los niños prefieren 'socializar' este entretenimiento intercambiando juegos o buscando compañeros para los partidos. La hipótesis de que los videojugadores son tímidos y solitarios ha caído por su propio peso. Los estudios han demostrado que suelen ser chicos extravertidos y con muchos amigos.

noot 1 la predisposición = de aanleg

Tekst 6

Kies bij iedere open plek in de tekst het juiste antwoord uit de gegeven mogelijkheden.

1p **13**

- A los adversarios
- B los jóvenes
- C los telespectadores
- D los videojugadores

1p **14**

- A Además
- B Por ejemplo
- C Por lo tanto
- D Sin embargo

1p **15**

- A adictiva
- B agresiva
- C educativa
- D realista

1p **16**

- A disminuyen
- B estimulan
- C impiden
- D permiten

1p **17**

- A el entusiasmo por
- B el temor a
- C la aceptación de
- D la adicción a
- E la indiferencia por

1p **18**

- A el mundo virtual
- B la calle
- C la comida
- D los estudios

1p **19**

- A aunque
- B cuando
- C por lo cual
- D ya que

1p **20**

- A aumenta el sentimiento de soledad
- B crea nuevos obstáculos
- C es ideal para olvidar problemas
- D se usa para buscar amigos