



No hay que demonizarlos, sino más bien saber usarlos; el verdadero desafío no es prohibir sino educar

El uso excesivo de **videojuegos** puede crear dependencia. Y esta vez no son los padres y educadores preocupados por los videojuegos y los jóvenes a denunciarlo, sino directamente **la Organización Mundial de la Salud** que ha incluido el *trastorno del juego* en la undécima edición del manual diagnóstico *International Classification of Diseases* (ICD). Citado en la sección “trastornos debidos a comportamientos de dependencia”, el uso compulsivo de videojuegos es considerado una ludopatía, a la par que el juego de azar u otras dependencias ya clasificadas, como la droga y el alcohol. La nueva versión del manual será publicada a mitad de 2018 (veinte años después de la precedente, publicada en los años 90). De todos modos, el documento está ya disponible online desde principios de enero en la web de la OMS.

El trastorno del juego

¿Qué es el *trastorno del juego*? El [informe](#) define el trastorno del juego como “un tipo de comportamiento lúdico (‘juego digital’ o ‘videojuego’) caracterizado por un dominio del juego sobre el jugador, por la creciente precedencia dada al juego sobre otras actividades e intereses cotidianos, y por la persistencia en la conducta no obstante las patentes consecuencias negativas”. Y además, “para que el trastorno del juego sea diagnosticado, el comportamiento -se precisa- debe ser suficientemente severo como para causar un deterioro significativo en los ámbitos personal, familiar, social, educativo, laboral y haberse hecho manifiesto por al menos 12 meses”.

La clasificación internacional de las enfermedades (ICD) representa la

base para la identificación de las tendencias y de las estadísticas sanitarias a nivel global y, al mismo tiempo, actúa como estándar internacional para la señalación de enfermedades, un punto de referencia para médicos e investigadores de todo el mundo a la hora de diagnosticar y clasificar las condiciones de salud de los pacientes.

La decisión de incluir el trastorno del juego en el ICD-11 se basa en el estudio profundo de las pruebas disponibles a nivel mundial y es el fruto del consenso de expertos de las varias disciplinas implicadas en el análisis del fenómeno.

La inclusión del *trastorno del juego* en la nueva lista de las enfermedades de la OMS llega tras años de análisis sobre el peligro representado por el exceso de juego tecnológico, tanto online, como offline, independientemente del instrumento utilizado (ordenador, consolas, tableta, smartphone). Se han realizado y publicado numerosos estudios, desarrollados en ámbito médico, pero también en el socio-psico-pedagógico sobre el uso y el abuso de 'conexión', con fines lúdicos, por parte de adolescentes, adultos y también de niños. Es de hace un par de años la [investigación](#) publicada por la famosa revista *Jama Pediatrics*, según la cual los juegos electrónicos, en los cuales el fin es matar o saquear, hacen a los niños incapaces de comprender las consecuencias de la violencia.

Ya antes, en 2013, la Asociación Americana de Pediatría había revelado los [peligros](#) del exceso de exposición y uso de las nuevas tecnologías por parte de niños y jóvenes.

Invitación a la prudencia sin alarmismos. Algún buen consejo

Las investigaciones, sin embargo, evidencian también que el trastorno afecta solo a un pequeño porcentaje de usuarios de juegos on-line o de **videojuegos**. Pero invitan a quienes los usan a prestar mayor atención al tiempo que se pasa jugando, en particular cuando este conlleva la exclusión de otras actividades cotidianas, o se notan cambios en la salud física y psicológica y en las relaciones sociales, lo que podría ser atribuido precisamente a sus pautas de juego.

Ninguna alarma por tanto, pero atención, invitación a la prudencia para los jugadores, eso sí. Y, para los médicos, sobre todo para aquellos ya implicados en el campo, un ulterior paso adelante en cuanto se refiere al diagnóstico, al cuidado y a la prevención del trastorno, que podría beneficiarse de un enfoque compartido, del intercambio de datos y estadísticas, de la elaboración de programas de estudio e investigaciones a amplio rango.

Lo que debe preocupar es, pues, la *adicción*, el exceso, la inquietud

de querer jugar a toda costa, una especie de instinto irrefrenable, como el que lamentablemente puede afectar a muchos que, literalmente presos, capturados por el juego, terminan por perder el contacto con la realidad. Chicos comunes pero que juegan durante horas y horas, también hasta altas horas de la noche, buscando el videojuego más moderno y tecnológico.

Según algunos, el aislamiento social de algunos chicos tiene su origen a menudo en padres excesivamente aprensivos que prefieren que los hijos no salgan, por pereza o por tenerlos bajo control, o por miedo de lo que hay fuera. Mientras en el caso de niños más pequeños, el videojuego hace un poco de niñera y está terminando por sustituir a la televisión, para los más grandes, sin embargo, la 'red' se convierte a menudo en el único espacio de socialización, y el juego multimedia virtual sustituye la vida real.

La invitación, dirigida a los padres es, de consecuencia, pasar más tiempo con los hijos. Se ha observado, de hecho, que también la **dependencia de los videojuegos se desarrolla en esas personalidades ya frágiles que viven situaciones de malestar**, si no explícitamente vivida, al menos percibida como falta de compartir, como ausencia de atenciones. En resumen, a menudo, la dependencia de videojuegos representa el efecto de la dificultad de los padres a relacionarse con los hijos. Esto es lo que sucede, en casos extremos, como en Japón donde se registra un número altísimo de *hikikomori*, adolescentes que rechazan el mundo y se encierran en la habitación, evitando todo contacto con la realidad que les rodea, pegados a internet y a menudo también a los videojuegos, un fenómeno del que ya hemos hablado en nuestra [web](#).

El verdadero desafío no es prohibir sino educar

Los **videojuegos no hay que demonizarlos, sino más bien saber usarlos.** El consejo podría ser el de imaginar impreso, en la caja que lo contiene, la frase: 'manejar con cuidado', ese cuidado que sirve en todos los procesos educativos y formativos, en las distintas fases de desarrollo de la personalidad.

El **videojuego de hecho es capaz de ofrecer también numerosas oportunidades.** Es necesario, entonces, recomenzar desde nuevos estudios sobre los **videojuegos** que tengan en cuenta potencialidades y peligros, y que ayuden a educadores y padres a hacerse mediadores culturales de un proceso, que es lúdico pero también de aprendizaje, orientado a un uso adecuado y consciente, según la edad del jugador/espectador. Además, no hay que olvidar que, como algunos de estos estudios y el análisis clínico demuestran, un factor que determina el pasar del uso al abuso depende mucho de la relación que

los jóvenes consiguen establecer con el grupo de iguales y con los adultos de referencia, de la atención consciente por parte de los padres del estado de insatisfacción, malestar, cuando se trata de sujetos ya no muy jóvenes para los cuales el juego se transforma de momento de ocio en ocasión de fuga de la realidad.

Los *estudios sobre los videojuegos*, además, invitan a considerar los videojuegos ya no solamente como un medio de entretenimiento, sino como un instrumento potencialmente educativo gracias a la combinación de narración, juego y expresión (*Bissel*). Como ejemplo innovador y de valencia ética positiva, se puede señalar un proyecto didáctico dedicado a los videojuegos, realizado en la Universidad Francisco de Vitoria de Madrid por **Arturo Encinas Cantalapiedra** y **Alberto Oliván Tenorio**, que obtuvo una mención especial en la primera edición del premio *Razón Abierta*, lanzado por la *Fundación Ratzinger*: “La enseñanza de la narración en videojuegos o cómo relatamos nuestra vida a través del videojuego”. Se trata de un curso dirigido a futuros diseñadores de videojuegos para que, en su trabajo profesional, tengan en cuenta el punto de vista de la verdad poética de las creaciones audiovisuales, además de sus cualidades técnico-formales. Se trata de un recorrido pensado para la formación de expertos del sector para que logren elaborar videojuegos atractivos y coherentes con principios y valores respetuosos de la persona, de esa que disfruta e interactúa con el juego, pero también de aquella que es representada en los personajes.

Lucrezia Scotellaro, en familyandmedia.eu.