



Del estudio realizado se deduce que los videojuegos pueden ofrecer a los chicos algunas oportunidades positivas

Recientemente, el equipo de investigación de **Familyandmedia** ha realizado un estudio sobre los efectos del empleo de las nuevas tecnologías por los adolescentes italianos. Uno de los aspectos en que se centraron los investigadores fue la **relación de los jóvenes con los videojuegos**.

El estudio se hizo en 2016 en tres ciudades diferentes (Bari, Castel Gandolfo y Roma) sobre grupos de 16 jóvenes de edades comprendidas entre los 13 y los 18 años. En total, participaron en la investigación 48 muchachos. La metodología fue *la observación lúdica participante* para obtener resultados no inducidos por los investigadores.

El objetivo era observar las modalidades más comunes en el uso de los videojuegos, y los peligros de dependencia. Las preguntas “ocultas” apuntaban a saber cómo los chicos eligen un videojuego, cuáles son las motivaciones del juego, si prefieren jugar en el celular o en pc/tv. También, cuántas horas pasan jugando, en qué momentos de la jornada, si lo hacen solos o con otros, si tienen límite de tiempo impuestos por los padres, o si se organizan por su cuenta. Por último, qué sensaciones o trastornos sienten después de haber jugado, por ejemplo, durante la noche.

Además de la descripción gráfica de los hábitos de uso y disfrute de los videojuegos por parte de los chicos a través de *focus group*, un

segundo fin era detectar la presencia de las virtudes de templanza, desapego y autocontrol, o su ausencia.

Algunos resultados de la investigación

Las horas de juego. Respecto de la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos, el consumo es muy variado: el mínimo registrado fue de al menos una hora al día (en el caso de los más pequeños, a causa de las restricciones impuestas por los padres), pero en los chicos entre los 14-16 años la media se eleva a 2-3 horas al día, con un pico de 7. Se advierte que cuanto mayor es la edad, mayor es el número de horas y el tiempo dedicado a jugar *online* con amigos o desconocidos.

El sistema 'Pegi'. Los participantes en la investigación, aunque conocen el sistema *Pegi* -el método de clasificación europea de los juegos con base en la edad-, no lo tienen en cuenta. En muchos casos, los padres, o no conocen o no tienen en cuenta las indicaciones de *Pegi*, y compran a sus hijos juegos que, en teoría, no están destinados a su franja de edad (sobre todo en lo que se refiere al *Pegi 18+*). Para elegir los videojuegos, aparte del boca a boca entre los amigos, son decisivos los *gameplay* vistos en *Youtube* y las informaciones de las productoras de los juegos: en estos contenidos -generalmente- no se tiene en cuenta el *Pegi*.

Autocontrol en el juego. A propósito de autocontrol y moderación en el juego, casi todos los chicos manifiestan un fuerte disgusto si se les interrumpe mientras están jugando, sobre todo si piensan que acaban de empezar. Unido a este aspecto, figura la frustración que los chicos experimentan cuando sus padres minusvaloran el tiempo pasado jugando con frases del tipo "¿Todavía pierdes tiempo con estos videojuegos?", o "¿Sigues jugando? ¿No tienes nada mejor que hacer?". Este tipo de comentario crea desánimo, porque su hobby/pasión se ve valorado como si fuera de rango inferior a otras actividades (leer/salir/practicar deporte/mirar la tv, etc.). Además, según los muchachos, los padres demuestran que no comprenden que *video-jugar*, como cualquier otra actividad, necesita un mínimo de tiempo para ser vivido y apreciado, y casi nunca este tiempo es inferior a una hora.

¿Jugar solos o en compañía? Uno de los aspectos principales que surgen en el estudio es que la mayor parte de los chicos prefiere jugar con otros. Pero hay que explicar qué entienden por jugar en compañía: no distinguen en absoluto entre jugar juntos *online* (por lo tanto cada uno en su casa), y jugar juntos físicamente en la misma habitación. Para ellos, lo importante es la interacción cooperativa o competitiva con otras personas.

¿Son una oportunidad los videojuegos?

Del estudio realizado se deduce que los videojuegos pueden ofrecer a los chicos algunas oportunidades positivas:

- Si se juega en compañía, es posible socializar, sentirse parte de un grupo.
- Los juegos permiten acceder de forma lúdica a los medios digitales.
- Con los juegos electrónicos se activan capacidades muy variadas, por ejemplo, la coordinación mano-ojos, el razonamiento, el sentido de orientación, y la creatividad.
- Los videojuegos permiten aprender a moverse entre experiencias reales y sensaciones virtuales (*online* y *offline*).
- El videojuego enseña a desarrollar estrategias y a buscar soluciones, en óptica de *problem solving*.
- Se aprende a trabajar en equipo. En la empresa se hablaría de *team bulding*.
- Jugar con personas de otros países y diferentes idiomas, permite enfrentarse a identidades diversas, abriendo la mente y la propia cultura.

En otras palabras, los videojuegos **-si se usan con equilibrio, criterio, normas y sentido común-**, presentan desde una óptica educativa algunos elementos positivos, y pueden ser un instrumento para desarrollar y cuidar algunas *soft skills* de los chicos.

Para leer el texto completo del estudio de *Familyandmedia* sobre los **jóvenes y los videojuegos**, y conocer otros datos y curiosidades en **relación con las redes sociales y las series de tv**, descargar **[gratis aquí el ebook de la investigación](#)**.

Fuente: familyandmedia.eu.