

# Experiencias juveniles en el uso de videojuegos

Juan Guillermo Bernardino-Hernández<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Licenciado en Ciencias de la Educación, docente titular en la Escuela Primaria "Alecrim", Oaxaca, México.  
Correo electrónico: jbernardinohernandez@gmail.com



### Resumen

Este artículo inicia con el debate que existe sobre los efectos de los videojuegos en la formación de niños y jóvenes. Entre los resultados que obtuve de entrevistas a estudiantes de preparatoria de la UABJO está que no todos los jóvenes son adictos a los videojuegos y que el tiempo que dedican a esta actividad es muy variable, depende de las circunstancias y de la edad de ellos. Varios disminuyeron su interés y dedicación a esta práctica por diversas razones, como por tener nuevos intereses, amistades o noviazgos, por asumir nuevas responsabilidades, ya sea de trabajo o estudios, o por cansancio físico y aburrimiento.

**Palabras clave:** Jóvenes, estudiantes, videojuegos, ocio.

### Abstract

This paper begins with the debate around the effects that video games have on the upbringing of children and youngsters. After interviewing UABJO high school students, I concluded that not all young people are addicted to video games, and that the time they spend playing them varies greatly, depending on their personal circumstances and age. Several youngsters lost their interest or reduced the time dedicated to video games for various reasons; some due to new interests, friendships or romantic relationships, others because they took on new responsibilities, whether work related or school related, and some more had to do with physical fatigue and boredom.

**Keywords:** Young people, students, video games, leisure.



Los jóvenes encuentran diversas formas de ocupar su tiempo: escuchan música, leen, ven TV, navegan por internet, practican deportes, salen con amigos, bailan, juegan videojuegos, pasean, practican algún arte, etcétera; unos más que otros tienen la oportunidad de vivir su juventud según sus gustos e intereses.

En este artículo quiero hablarte de los videojuegos y su relación con los niños, adolescentes y jóvenes del sexo masculino. Tú y tus compañeros han crecido en un contexto en el que las tecnologías –como el celular, la computadora, internet y todos los servicios digitales de cine, radio y televisión– son parte de su cotidianidad. De la misma manera, los videojuegos han avanzado tanto que ahora crean comunidades virtuales globales.

Existe un debate sobre su uso y efecto, acerca de si son positivos o negativos en la formación de niños y jóvenes. Los partidarios opinan que estos juegos electrónicos promueven la creatividad, la inteligencia, la relajación, la liberación de emociones, el trabajo en equipo, el compañerismo, la convivencia y diversas formas de “estar juntos” (sociabilidad). En cambio, los detractores sostienen que provocan trastornos personales y de conducta, promueven el aislamiento, la adicción, la violencia, la agresividad, afectan el rendimiento escolar, hacen perder la noción del tiempo, desconectan de la realidad y son sexistas. ¿Qué te parecen estas opiniones? A partir de tu experiencia, ¿qué piensas al respecto?

En este estudio realizado con jóvenes de preparatoria de la UABJO (Bernardino, 2015) fue evidente que no todos son adictos a los videojuegos y que el tiempo que dedican a ello es muy variable, dependiendo de las circunstancias y la edad. El tema de la frecuencia y el lapso que los muchachos destinan a videojugar representa un problema para madres, padres, maestros y maestras. En caso de que seas videojugador, seguramente sabes de qué te hablo.

Cabe reiterar que realicé las entrevistas en una de las preparatorias de la UABJO. A modo de resumen, en el estudio encontré algunos *gamers*, aunque eran pocos en comparación con la mayoría de los jóvenes que sólo tuvieron un acercamiento a los videojuegos y rápidamente los abandonaron. Veamos qué nos cuentan de su experiencia, a continuación te presento las diferentes razones que tuvieron algunos jóvenes (de 14 a 19 años) para disminuir el tiempo a esta diversión.

Para los *gamers*, el uso de videojuegos es una práctica cotidiana de ocio que les proporciona emoción, diversión, relajación, también les impone retos que deben superar y desarrollan su creatividad (Bernardino-Hernández, 2015). Los efectos positivos en la salud, la mayor facilidad para sociabilizar y la formación personal por el uso de videojuegos han sido documentados en otros estudios (Sue, 1992). En este artículo sólo veremos la experiencia de aquellos que abandonaron los videojuegos.

### **“Una hora o una hora y media, porque luego me aburre...”**

Los videojuegos ofrecen buenos momentos de entretenimiento, emoción y diversión, pero como cualquier juego, deja de ser placentero y llega a ser aburrido: “Cada tres días, tres veces a la semana. Una hora o una hora y media, porque luego me aburre” (Paco). “Unas tres horas no más y ya, los sábados, o en la tarde, porque también luego me enfado” (Santiago). “Es no más de lograr una misión y de ahí lo apago y me voy a hacer otra cosa, es que luego ya lo sentía aburrido” (Sebastián).

El uso de videojuegos es una práctica atractiva para gran cantidad de muchachos e innegablemente forma parte de su cultura juvenil, una manera de ser joven en el tiempo libre

Con el tiempo, los videojugadores dominan trucos, acaban misiones o enfrentan retos y el juego, que en un principio era complicado y entretenido, se torna sencillo y hasta aburrido: "Igual y ya mejoré mucho mis técnicas y se me hace muy fácil" (Juan). "Con el tiempo vas aprendiendo combos especiales [trucos] y te va gustando y los vas practicando, ¡y ya!, después, cuando te sale como que te empiezas a aburrir" (Pepe). Entonces "ya no se le encuentra el chiste" a los videojuegos, "ya no divierte a quien, demasiado entrenado o hábil, gana sin esfuerzo e inevitablemente" (Caillois, 1986, p. 34).

#### **"Sentía cansancio, fatiga en los ojos, o en la mano"**

Videojugar implica una permanente concentración visual frente a la pantalla y, como suele suceder con otras actividades, con el tiempo se padecen ciertas molestias físicas: "Hace unos cuatro años yo era de videojugar a diario, de ocho a 10 de la noche, después sentía cansancio, fatiga, los ojos, o luego la mano, empezaba la irritación en los ojos" (Álex). "El Xbox a veces lo juego, pero ya no me llama la atención, porque me empezó a doler mucho la cabeza. El doctor me dijo que videojugar podría traerme ataques epilépticos por las luces" (Oliverio).

Las molestias provocaron que los jóvenes disminuyeran el tiempo dedicado a esta actividad: "lunes, martes, jueves, dos horas máximo, porque después empieza a arder la vista y ya te aburres de estar jugando" (Juan). "Aburrido por el motivo de que me cansaba estar sentado jugando, o se cansa la vista o los dedos también, de que los estás apriete y apriete" (Paco).

#### **"Ya no me dan ganas, los intereses van cambiando conforme vas creciendo"**

Al crecer, los jóvenes hacen nuevos amigos y definen distintos gustos, diferentes a los elegidos por los niños: "Mi primo tiene su Play 3, me iba con él, ahora llego y lo veo jugando y no me dan ganas... los intereses van cambiando conforme vas creciendo, ¿no?" (Irvin). "Antes lo hacía a diario y ahorita ya no, ahora estoy más en la música, amigos, salidas" (Eli). "Nos picábamos con el juego, ahora a veces no quiero jugar, pues me salgo, porque es más divertido, a estar pegado ahí" (Juan).

Algunos incluso prefieren trabajar y obtener dinero para gastar en actividades del mundo adulto: "Hay un determinado tiempo en el que te gustan los videojuegos y hay un tiempo en el que ya no, como que ya no te llaman la atención y prefieres trabajar o gastar tu dinero en otras cosas" (Memo). "Pues es que es otra etapa de tu vida, los videojuegos ya no y aprendes otras cosas... a tomar y a fumar [risas], o sales a fiestas" (Julio y Pepe).

Otros jóvenes se sintieron atraídos por actividades alternativas que realizaban sus amigos: "Le empecé a perder el interés de ir diario, me gusta escribir poesía. Me empecé a topa con unos chavos que rapean y me empezaron a inculcar en la escritura y me ocupo más en eso" (Sergio). "Ya no me llaman la atención, empecé con el BMX, trucos en bicicleta" (Oliverio). "De ahí se me fue pasando el gusto y empecé a jugar deporte" (Sebastián).

Hay quienes asumen un sentido de responsabilidad cada vez mayor, como estudiantes o como trabajadores. "Antes lo hacía diario y ahorita ya no; antes iba en la mañana a la escuela y en la tarde tenía más tiempo" (Elí). "Cada tres días, tres veces a la semana. No hay tiempo. Yo trabajo de taxista" (Paco). "Por la cuestión escolar, tengo muchas tareas" (Andrés).

### **Reflexiones finales**

El uso de videojuegos es una práctica atractiva para gran cantidad de muchachos e innegablemente forma parte de su cultura juvenil, una manera de ser joven en el tiempo libre. Como vimos en los casos presentados, no todos son adictos a los juegos y hay diversas razones por las cuales abandonan esta actividad.

Videojugar no se mantiene como una acción frecuente, intensa y permanente. Se reconoce que en algún momento el uso de videojuegos por parte de jóvenes es excesivo; sin embargo, conforme crecen, aprenden y logran regularse. Aparecen nuevos deseos y asumen algunas responsabilidades, muchos de los entrevistados

podieron moderar esta actividad para evitar que les afectara en su salud y en sus tareas escolares y laborales.

Entretenerse con videojuegos depende de las circunstancias de la vida. Seguir o no seguir videojugando quedará sujeto a su capacidad de diversión y principalmente de los gustos e intereses que los jóvenes tengan. Esto nos invita a pensar que las preferencias de las personas en las distintas etapas de la vida son diferentes y pueden cambiar de acuerdo con la situación que experimenten. También es válido preguntarse si para los muchachos que entrevisté los efectos de videojugar fueron positivos o negativos.

#### Referencias

- Bernardino-Hernández, J. G. (2015).** *Usos y significados de los videojuegos en jóvenes* (Tesis de licenciatura). ICEUABJO, Oaxaca, México.
- Caillois, R. (1986).** *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sue, R. (1992).** *El ocio*. México: Fondo de Cultura Económica.