

¿Son dañinos y se consideran un peligro de adicción para quienes los consumen?

Lorayne Solano Naizzir

Abstract

Hay padres de familia que los ven como si tuvieran un letrero de “¡alerta, peligro!”; otros, por su parte, los catalogan como el mejor aliado para lograr mantener ocupados a sus hijos, para que estén en casa y no se expongan a los riesgos que encuentran en la calle. Lo cierto es que los videojuegos actualmente son una parte fundamental del desarrollo de la mayoría de los jóvenes que hallan en ellos la combinación perfecta de entretenimiento y agilidad mental.

El antropólogo investigador Álvaro Acevedo ha dedicado buena parte de su vida al estudio de los videojuegos desde la profundidad de su construcción y la incidencia que tienen en la sociedad. En ese proceso ha logrado establecer ciertos conceptos respecto a si estos juegos en video pueden predisponer la opinión del otro como ser social y sobre cómo se crean ecosistemas de jugadores motivados por personalidades en el mundo análogo, resultado del universo virtual.

En el libro *Community: prácticas socioculturales y narrativas transmedia*, escrito por profesores del programa de Comunicación social y medios digitales de la Universidad de la Costa con la iniciativa de Isabel Llerena, directora del programa, el investigador tiene participación en dos capítulos relacionados con su área de experiencia, denominados ‘Rastreado las claves de la subjetividad en los videojuegos’ y ‘Los videojuegos como protagonistas en las sociedades del conocimiento’.

“Acá hay una gran presencia de chicos videojugadores. Eso hace parte de la identidad de la juventud. La universidad en sí misma es un campo muy rico para reflexionar sobre eso”, dice Acevedo.

En el capítulo ‘Rastreado las claves de la subjetividad en los videojuegos’, el antropólogo se refiere a cómo estos poseen un poder tal en la juventud que son capaces de incidir en la forma de pensar, entender y percibir el mundo. “Está dividido en tres subcapítulos. Uno es sobre el Shōryūken: apología del puño del dragón ascendente, una habilidad que es muy famosa en el grupo de jugadores, un movimiento insigne en los juego de combate; Suikoden: Una breve reflexión sobre el trabajo de campo realizado por Tir Mc Dohl, y el último es respecto al abuso relacionado con el consumo”.

Acevedo recalca que existe una preocupación debido a que los videojuegos tienen fama de ser responsables de provocar violencia, masacres y comportamientos agresivos en los jóvenes. “Esos tipos de argumentos son discutibles. No hay algo que demuestre que el videojuego sea responsable más allá de ser un detonante de una problemática que está detrás de los vacíos familiares, de sociabilidad, que muchas veces están”.

A pesar de que existe esa satanización de los juegos, el investigador afirma que hay autores que los defienden, pero también los seccionan. “Se dividen en los de combate, de fútbol o deportes, de estrategia y el de multijugadores en línea. De todos el de combate se rezaga como algo de gente violenta y neandertal. Lo que yo planteo es que cada uno de estos posee en sus lógicas una complejidad”.

En el capítulo, Acevedo también plantea la forma cómo a través de un control el jugador genera una conexión cercana con el videojuego, siendo capaz no de pensar en la secuencia de comandos que tiene que hacer con los dedos para generar una acción sino directamente en la acción que va a ocurrir en el mundo virtual, y la capacidad que tiene de extraerlo del mundo físico.

“Este tipo de juegos son tan valiosos en términos de potenciar la sincronía entre el tacto y la visión que todos los comandos deben ejecutarse en segundos exactos para que la acción cumpla su objetivo. Es una triangulación muy compleja: de tu pensamiento queriendo hacer la acción, tu vista observando lo que va a ocurrir y tus manos haciendo la secuencia que significa en términos de codificación algo muy distinto de lo que vas a ver en la pantalla”.

¿Los videojuegos determinan personalidades?

Acevedo afirma que es muy complicado generar amarres radicales relacionados con que la personalidad de un videojugador va a estar determinada por lo que practica. Sin embargo, lo que sí se ha podido establecer es que hay ciertas habilidades que se adquieren por jugarlos. “Una persona que sea un buen jugador de combate va a tener mayor sincronía entre su tacto, su visión y su rapidez analítica porque hay muy poco tiempo para poder pensar la estrategia, entonces todos los principios que debes de tener en cuenta en defenderte y atacar requieren un análisis muy profundo que tiene que ser ejecutado de manera precisa, contundente, rápida y sin titubear”.

En esta investigación Acevedo también se refiere al abuso y al ocio de los videojuegos relacionado con el exceso de consumo. Afirma que todo en exceso tiene una consecuencia. “El problema no está en los videojuegos, sino en la falta de atención de los padres. Se necesita una normativa para que se regulen y que los adultos responsables estén más pendientes de sus hijos”.

Keywords: Álvaro Acevedo, Antropología, Comunicación Social y Medios Digitales, Videojuegos