

Videojuegos.

Lic. Galo Guerra. Psicólogo Modificador de Conducta,
Director del Instituto Conductual de Costa Rica
Oficina 2255 1380 correo info@incocr.org

Ahora que se acerca la Navidad, y que el tiempo y el dinero empiezan a sobrar un poquito, es conveniente revisar el tema de los videojuegos y el comportamiento de los hijos. Normalmente para esta época los chicos empiezan a recordarle a sus padres que quieren que les compre la consola de juegos que les habían prometido (grave error), que desean más juegos por los que tienen ya les aburre, o simple y sencillamente el chicos se plancha frente al televisor a jugar horas enteras.

Si usted aún no ha regalado a su hijo la consola de videojuegos y piénselo bien. Si bien es cierto hoy por hoy están de moda, y casi todos los niños tienen una consola en casa, en la gran mayoría de los hogares tienen el problema de arrancar a los hijos del televisor y el videojuego. Es muy común escuchar a los padres de familia quejarse de que sus chicos no estudian por dedicar horas al videojuego. El problema que tiene esta consola, es que enseñar los hijos a distribuir mal el tiempo, a postergar las prioridades en lugar de cumplirlas, y no necesariamente ayuda al contacto social.

No hace muchos años antes de que se pudiera comprar un videojuego para la casa, los niños y los adolescentes teníamos que ir a un centro de videojuegos en donde pagábamos ya fuera por fichas, o por tiempo que podría ser de media hora a una hora, razón por la cual nuestro tiempo de contacto con el juego era limitado, así como la economía asignada al mismo. Una ficha en aquel entonces podría valer 100 colones, por lo que un chico promedio se dignaba ir a jugar con al menos 500 colones el equivalente a cinco fichas. Si uno era diestro en el juego, cinco fichas podría ser el equivalente a más o menos una hora u hora media de diversión. Como no todos los días se tenían 500 colones habían días en los que no se asistía, o bien se iba pero a ver jugar. Esto implicaba poder hablar con las personas que rodeaban la máquina para ver a quienes jugaban. Al comparar el

videojuego de casa con el de el centro de juegos, el de casa rara vez una varias personas a compartir alrededor del mismo. Fomenta entonces el aislamiento.

Si se compara también el hecho de que se limitaba la cantidad de tiempo de exposición a una pantalla, el centro videojuego tenía una ventaja por encima de la consola de casa. Aunque los fabricantes de los videojuegos caseros ponen en sus advertencias con suma claridad que no se debe dedicar más de 60 minutos corridos al juego, ningún niño o adolescente respeta esa advertencia, dedicando hasta tres o cuatro horas continuas de juego, lesionando su vista, y disminuyendo su capacidad de razonamiento abstracto.

Si aún así usted considera que una consola de juegos es una excelente opción de regalo en Navidad, piense si lo que está comprando no es entretenimiento, sino más bien un problema futuro; es el videojuego está diseñado para atrapar a quien lo practique, después no resulta válido regañar a los hijos por querer jugarlo en lugar de estudiar, pasar tiempo con la familia, o jugar con amigos en la calle.