

TN > Tecno > F5

¿Por qué se demoniza a los videojuegos? Insiders exploran el "lado luminoso" de los juguetos

Las críticas a los *videogames* provienen de "adultos ignorantes y conservadores", asegura Gonzalo Frasca, uno de los expertos del área que rescata lo mejor del hábito *gamer*.



Por Uriel Bederman
Publicada: 08/08/2019, 12:47hs.



¿Qué virtudes y valores propicia esta actividad, muchas veces denostada? (Foto: TN.com.ar).

Cortesía del Mundial de Fortnite celebrado hace algunas semanas en un gran estadio neoyorkino, los **videojuegos y su variante competitiva, los deportes electrónicos, capturaron la atención pública**. La visibilidad del evento y los premios millonarios para los ganadores, entre ellos un argentino de 13 años, reabrieron el debate: **¿los *videogames* son nocivos, especialmente para los más jóvenes?**

Leé también | **Promesas millonarias y comportamientos adictivos, la otra cara de los e-sports**

"Como siempre, hay cosas buenas y malas en cualquier actividad. Pero **la demonización del juego y del videojuego es simplemente el comentario de adultos ignorantes y conservadores**", opina al respecto Gonzalo Frasca, uno de los *insiders* que destaca las bondades que derivan del hábito *gamer*.

Este hombre nacido en Montevideo en 1972 es desarrollador, educador e investigador con un largo recorrido en el ámbito, y por eso **voz autorizada para explorar las facetas más positivas del juego**. Tiene un PhD de la Universidad IT de Copenhague, es profesor en la Universidad ORT de Uruguay, y actualmente dirige el área de Diseño en DragonBox, un célebre estudio pedagógico en Noruega.

Sus posturas coinciden con la de muchos otros *insiders* y oponen **resistencia a las miradas menos complacientes**, que en una misma olla mezclan a los *videogames* con el ocio improductivo e incluso con comportamientos rayanos a la adicción.



"Los **videojuegos no son en sí mismo malos, pero muchas veces provocan descuidos**", nos dijo Laura Jurkowski, directora de un centro psicológico especializado en problemáticas derivadas del uso de herramientas digitales, al analizar los eventuales comportamientos adictivos relacionados a los juguetos, potenciados por las promesas multimillonarias de las competencias de e-sports.

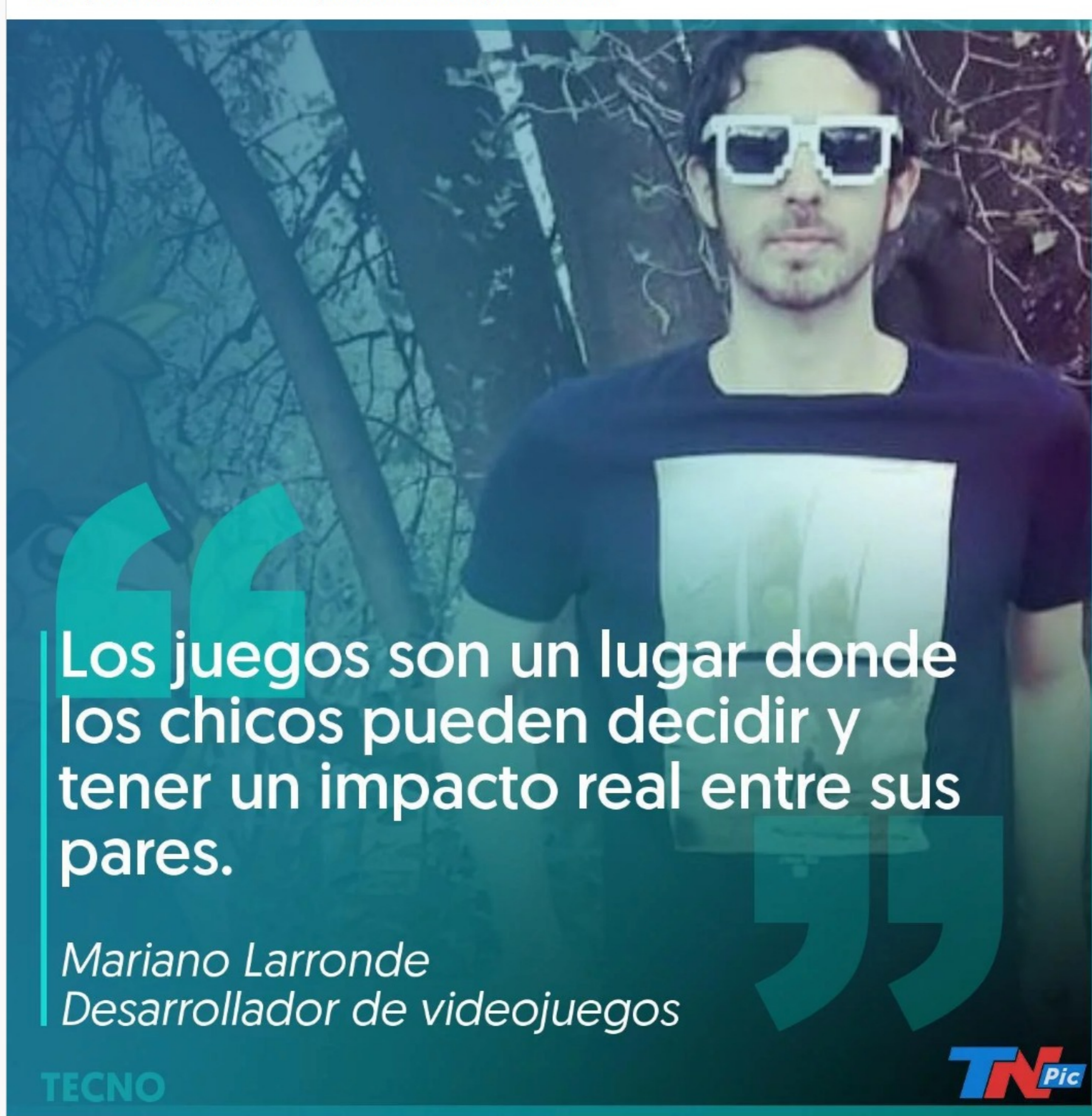
En rigor, la Organización Mundial de la Salud incluyó esa conducta en su Clasificación Internacional de Enfermedades. De acuerdo a la OMS, la adicción a los **videojuegos** debe ser tratada como una enfermedad, con todas las consecuencias que ello supone en términos de salud, legales y administrativos.



Sin embargo, cuando cesa el disparo de los cañones y el revuelo mengua, los *videogames* muestran su mejor cara. **Virtudes que trascienden en mero entretenimiento y que, a contramarcha de las críticas, se vinculan con valores tan estimables como la sociabilidad, la creatividad, la imaginación y la toma de decisiones.**

La cara luminosa de los juguetos

El desarrollador argentino Mariano Larronde, creador del título para móviles *Mushroom Guardian*, cree que **los videojuegos contienen elementos que los chicos buscan y que muchas veces no encuentran en el mundo real**. "Tomar decisiones, por ejemplo. Los chicos suelen ser pasivos respecto a deliberaciones de padres o maestros, y los juegos terminan siendo un lugar donde pueden decidir y tener un impacto real entre sus pares", comenta.



Larronde también destaca **las facetas creativas, el valor de las estrategias, la sociabilización y también el prestigio**. "Los buenos jugadores suelen ser respetados y admirados", dice en clara referencia a los usuarios que, e-sports mediante, son las celebridades de la nueva era. "Todos sabemos que los grandes jugadores terminan teniendo un impacto real en el mundo", agrega.

Si el sencillo hábito de jugar reúne tantos valores, ¿cómo se explican las constantes críticas y señalamientos? De acuerdo a Frasca, **los adultos históricamente demonizaron los espacios de placer y poder de los niños y jóvenes**.

"**Ya sucedió con el vals, la historieta, los dibujos animados, los juegos de caja, el jazz, el rock y también con los videojuegos**. El ejemplo clásico es *El Quijote*, que muestra cómo los adultos le tenían al modo de entretenimiento novedoso del momento: las novelas. Las primeras páginas describen estereotipos idénticos a los que hoy se usan contra los *gamers*: solitarios, encerrados en su cuarto, obsesivos, locos", nota el experto.

Leé también | **Fenómeno Fortnite: historias de superación detrás del videojuego de moda**

Hace algunos años el nombre del desarrollador uruguayo había retumbado en Internet (y también fuera de la escena digital) cuando en su charla TED aseguró que **los *videogames* enseñan mejor que la escuela**. Ahora es uno de los impulsores de un programa escolar que "inyecta" videojuegos en el aula y que ya se usa con éxito en Noruega y Finlandia.

A fin de cuentas, ese uso combinado aparece como otro buen argumento para no demonizar a los juegos per se. Y en todo caso cargarle la culpa a los malos usos que, por cierto, no son exclusivos de esa actividad.

Más sobre: [e-sports](#)

<p>Fenómeno Fortnite: historias de superación detrás del videojuego de moda</p>	<p>Promesas millonarias y comportamientos adictivos, la otra cara de los e-sports</p>	<p>El detrás de escena de los e-sports, un negocio millonario con fans y detractores</p>
--	--	---

Temas de la nota

[videojuegos](#) [e-sports](#)

Comentá vos también...

Dejanos tus comentarios

Más noticias de tecno

- Récor: una marca china anticipó un celular con una cámara de ¡108 megapíxeles!**

8 Ago 2019
- Pidió que le digan "cosas malas" con una foto sensual pero su Twitter se llenó de cargadas**

6 Ago 2019
- Pintó emojis en su casa para "alegrar" la cuadra, pero un detalle hizo enojara a una vecina**

8 Ago 2019

Todavía no leíste

- Compartió su look con su novio y él la convirtió en viral: "Nunca salgas con un editor de video"**

7 Ago 2019
- Fenómeno Fortnite: historias de superación detrás del videojuego de moda**

7 Ago 2019