

Los niños y el mundo audiovisual

¿Adicción a los materiales audiovisuales?

¿Vía de aprendizaje de conductas antisociales?

José Olcina Rodríguez

*Medico psiquiatra
Presidente de CERCA*

Las repercusiones negativas que algunos materiales audiovisuales generan en los espectadores, principalmente en el público infantil, han sido evidenciadas a través de un reciente estudio realizado por las organizaciones PROTÉGELES y CIVERTICE (*). La encuesta realizada a una muestra de 4.000 niños y adolescentes de 10 a 17 años arroja datos como los siguientes: El 85% de los niños y el 52 % de las niñas juega habitualmente a la videoconsola, el 57 % de los menores reconoce que practica la tortura en los videojuegos, el 57% de los encuestados afirma que los videojuegos los tiene pirateados o los baja de Internet, la el 38% de los niños encuestados cree que sus padres no les permitirían jugar con estos juegos si conocieran su contenido, el 14% de los niños reconoce estar enganchado a algún videojuego.

Estamos pues, en la actualidad, frente a dos grandes retos para los profesionales sociosanitarios, para los padres y para las organizaciones de consumidores: Prevenir la adicción a videojuegos y prevenir la práctica de conductas antisociales inducidas por algunos productos audiovisuales.

Pero no hay que demonizar los materiales audiovisuales. Como es sabido los videojuegos tienen aspectos positivos: La estimulación del desarrollo de la habilidad manual y la senso-percepción, el ejercicio de la comprensión como acto inteligente, la formación de aspectos de la percepción como son la iniciativa, la capacidad de decisión, el autocontrol y el afrontamiento de dificultades, entre otros. Pero también tienen aspectos negativos: El aislamiento, la introversión, la tendencia al individualismo (cuando se juega a solas), los comentados comportamientos de violencia al identificarse con el protagonista, el fracaso escolar cuando acapara el videojuego demasiado tiempo de fijación mental, el sedentarismo, el abuso (obsesión por jugar) , el descontrol de conducta (tiempo de juego superior al programado) y la adicción. Los propósitos de los productos audiovisuales son principalmente divertir, entretener e informar, aunque hay también algunos de estos productos (en menor numero), cuyo objetivo es estimular la educación permanente (gusto, socialización, sensibilidad), estimular la creatividad y fomentar el sentido crítico. Estos propósitos

— Correspondencia a: _____
www.cerca-es.com

coinciden con los que el espectador busca al consumir los productos audiovisuales. Dichos fines son, principalmente, de entretenimiento.

Debemos preguntarnos dónde radica el desencadenante de la probabilidad de que su uso se practique abusivamente, provocando los riesgos de un cambio gradual en la mentalidad del sujeto-espectador (se vuelve más pasivo y apático, con pérdida de iniciativa, pérdida de actitud crítica, indiferencia, falta de motivación, etc.) estado del que se sale frecuentemente con oleadas de impulsividad – comportamiento violento. También debemos preguntarnos dónde radica el atractivo que propicia la absoluta absorción de la mente del espectador por la pantalla, quedando en un 'trance semi-hipnótico', problema éste que suele producirse, con mayor frecuencia, los fines de semana, con la consecuente dificultad de los lunes, en que se presenta déficit de atención y de concentración para la realización de las tareas escolares cotidianas (¿síndrome de abstinencia?).

Consideremos, en primer lugar, que los dos motivos que hacen que los videojuegos sean potencialmente adictivos son su capacidad de absorber la atención infantil durante tiempo muy prolongado: monopolizan dos sentidos: visión y oído (los más potentes de nuestra percepción); y los temas de sus contenidos que, por sí mismos, generan fácilmente adicción (Violencia y exigencia al jugador de auto-evaluación progresiva)

En cuanto a la capacidad activadora de comportamientos violentos y agresivos a través de los materiales audiovisuales pueden considerarse, como factores directos, la violencia de las imágenes y contenidos, así como la manipulación de informaciones; y como factor indirecto la pasividad (que se trunca,

en numerosas ocasiones con erupciones de violencia e impulsividad). Estos factores se ven reforzados por otros personales del espectador, como sucede en sujetos sensibilizados hacia la violencia por el tipo de socialización masculino, la excitación psíquica generalizada, o el aprendizaje de un rol (que se inicia por identificación con el personaje y se concreta por la internalización, aceptación y reproducción de la conducta).

Hay que conocer la existencia de un perfil común en los adolescentes masculinos con conductas de violencia criminal: estado socioeconómico bajo, escolaridad insuficiente, paro o precariedad de contrato, cociente intelectual bajo, familias desestructuradas, y que en este perfil destaca la gran afición a los materiales audiovisuales, especialmente, cuyos contenidos incluyen secuencias violentas y agresivas. También es importante conocer que la tasa de agresividad y el comportamiento antisocial individual se incrementa proporcionalmente a la cantidad de materiales audiovisuales consumidos, con contenidos violentos, contemplados durante la etapa infantil. Periodo de la vida en el que existe dificultad para diferenciar imagen de realidad. Motivo por el que siempre se ha recomendado que durante la infancia, los padres visionen los productos audiovisuales (programas de TV, películas, dibujos animados, videojuegos, etc.) con sus hijos, comentando las escenas que en la pantalla se suceden, aportándoles el valor del análisis crítico de lo que está sucediendo 'en la ficción': sancionar lo violento, marca límites.

El profesor Alonso Fernandez ya en 1996 (***) postula unas recomendaciones para prevenir la videoadicción, que hay que tener en cuenta como elemento de base para nuestras intervenciones con los padres de los niños



que practican conductas compatibles con adicción a los videojuegos: A ser posible solo se debería jugar los días festivos, o algunos días entre semana, arbitrariamente escogidos; debería limitarse el tiempo de juego a 40 – 50 minutos diarios, intercalando descansos frecuentes y regulares durante el tiempo de juego (Ej.: 2-3 minutos de descanso cada 10 minutos de videojuego); habría que adiestrar al niño a distribuir el tiempo de ocio con otras actividades (amigos, deportes, familia, etc.); no se debería permitir nunca que el videojuego desplace actividades básicas (comer, dormir, higiene, estudio, etc.); será conveniente jugar con algún amigo o con otro adulto que actúe como moderador; se debería evitar o prescindir de los temas de violencia. Todo ello culminado por el mejor de los consejos: No dejar nunca al niño 'jugar a su aire' con los materiales audiovisuales, principalmente videojuegos violentos.

Ante la sospecha de adicción a videojuegos en un niño, es conveniente apartarle de los videojuegos durante un tiempo y ayudarle a redescubrir otras áreas de interés, fomentando la practica de deporte, salidas al campo, practica de otros juegos y actividades con amigos y familiares, y una vez redescubierto este interés por otras actividades, reorganizar los tiempos de juego bajo supervisión de adultos con selección de juegos preferentemente deportivos.

Probablemente el modelo de sociedad actual hace que los padres inviertan menos tiempo en la educación de sus hijos, lo que lleva a intentar suplir estas carencias con bienes materiales

Gran parte de los problemas de conducta de los jóvenes se generan porque no existen unas pautas de los padres que indiquen hasta donde pueden llegar: se ha demostrado que el

niño se percata de que sus padres se comportan con firmeza 'por qué les importa'. Nada desconcierta más a un niño que la ausencia de normas: 'el no saber hasta donde puede llegar'. Sobre todo para los adolescentes que deben demostrar ante si mismos y ante sus padres que se están convirtiendo en adultos. Las normas y los límites dan seguridad al niño, siempre que cumplan unos requisitos: ser justas, ser sencillas, ser simples, ser aplicadas de forma coherente y tener claras las consecuencias de su incumplimiento

El 'me aburro' que repiten los niños cuando les falta ilusión, se podría explicar porque tienen todas sus necesidades cubiertas, porque el exceso de TV y juegos electrónicos va anulando su capacidad interna de admirarse y de entretenerse, porque 'piden... y se les da' (con insistencia o con temperamento consiguen lo que ven en la TV, lo que tienen sus amigos o lo que desean). De esta forma aprenden a obtener rápidamente la recompensa, no obteniendo felicidad, pues solo con la ilusión se consigue ésta, que se ve enseguida satisfecha, entrando en una espiral de la que no saben salir: cada vez piden cosas mas caras, mas complicadas, mas peligrosas, etc. Esta dinámica de consumismo sienta las bases de muchas de las conductas de riesgo, adictivas y violentas que vemos hoy en la preadolescencia y en la adolescencia: la falta de motivación (acostumbrados a tener todo al instante y a costra de esfuerzo cero) hace que busquen novedades y emociones fuertes en aquello que les resulta, en principio, menos accesible...

Estamos, pues ante un reto profesional que hay que asumir y afrontar con estrategias de prevención y tratamiento de estas conductas.



* El País – sociedad 14-12-2005

** Alonso fernandez F. (1996). Las otras drogas. Edit. Temas de hoy S.A. Madrid 1996

Información virtual

•Gros, Begoña. <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html> La dimensión socioeducativa de los videojuegos.Edutec

•Estallo, J.A. Psicopatología y videojuegos. <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>

•Ortega. Juan José [2002] Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal http://www.ugr.es/%7Esevimeco/documentos/iaplicadas/a_valores.doc

•Vigueras, Erika. El amigo virtual <http://www.etcetera.com.mx/pag56ne10.asp>

•Tu hija/o y los videojuegos http://www.enbolivia.net/articulos/hogar_y_familia18.htm

•Levis, Diego (1997). <http://dewey.uab.es/pmarques/bibliweb/b1997>

•Gros, Begoña (Coord.) (1998). <http://dewey.uab.es/pmarques/bibliweb/A1998>

•Marques graells, 2006 <http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>