

El impacto de los videojuegos: una realidad a debate

escrito por Montse Cecilia | octubre 16, 2018



Es una realidad que hoy en día casi cualquiera de nosotros y nosotras somos o hemos sido usuarios y usuarias de algún videojuego, sea el *Candy Crush* u otros. Y, como bien es sabido, también existe un debate abierto en este ámbito sobre el impacto que tienen los videojuegos en las personas y/o la sociedad.

[Qutee](#) es una plataforma de diálogo basada en datos que da voz a los jugadores y las jugadoras de videojuegos, que así

dialogan abiertamente sobre la influencia que han tenido los videojuegos sobre sus vidas. En una encuesta que realizó la misma plataforma, bajo el nombre [Gaming and You](#), un 44% de los encuestados y las encuestadas dijeron que los videojuegos habían tenido un impacto positivo en su bienestar emocional, y un 63% afirmaban que habían creado amistades a través de los videojuegos. Otras conclusiones que se sacaron fueron que los videojuegos también contribuyen a inspirar a los jugadores o jugadoras a tomar estudios en Diseño de videojuegos (un 20%, el que más), Historia (un 15%, en segundo puesto) o Matemáticas o Ciencias (un 5%), Diseño (5%) o Animación (4%), entre otros. Asimismo, a la pregunta de la encuesta *¿Qué opinas de la obsesión de los medios y las y las políticas con la violencia y el juego?*, un 93% afirmaba que dicho discurso está injustificado.

Todo esto está muy bien, pero... ¿No es más importante fijarnos en el tipo de amistades que se crean a través de los videojuegos que en su cantidad? ¿No es más importante fijarnos en las evidencias científicas que corroboran que según qué videojuegos influyen de manera negativa? Bien es sabido que no es lo mismo un videojuego que manda mensajes violentos que otro que manda mensajes más positivos para la vida de las personas. Existe la creencia de que un videojuego en el que hay factores negativos no tiene por qué llegar a influir. No es cierto, todo aquello que consumimos, de una forma u otra, llega a influenciar, y está corroborado.

Sin embargo, que existan estos espacios de debate es algo positivo. Con personas abiertas al diálogo, donde se pueda aprender de unas y otras, donde se puedan llegar a crear amistades sanas –aunque no sean demasiadas, al fin y al cabo, la cantidad no es lo más importante–, donde las personas puedan inspirarse para acceder a la educación y

convertirse en aquello que sueñan... Y, sobre todo, donde las personas podamos acceder a la mejora de nosotros y nosotras mismas.

Mientras tanto, esperamos que la comunidad científica siga trabajando en videojuegos positivos, para que todo ello sea un poquito más alcanzable.