

Ocio en soledad

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS HAN
CONTRIBUIDO A LA APARICIÓN
DE FORMAS DE OCIO MÁS
INDIVIDUALES Y SEDENTARIAS

Infancia y
entretenimiento





El parque, las chapas, las canicas y el bocadillo han sido sustituidos por el centro comercial, los videojuegos, la televisión y la bollería industrial. Desaparecida la calle como lugar de encuentro entre niños pequeños y adolescentes, debido, entre otras razones, a la escasez de zonas seguras para jugar y al miedo de sus padres al tráfico o a que alguien pueda hacerles daño, las ciudades se han convertido en un lugar poco adecuado para la diversión de los niños. En la actualidad, el juego libre en espacios abiertos es poco menos que misión imposible, sobre todo si asociamos esta nueva realidad a largas jornadas escolares, a las crecientes actividades extraescolares y a la invasión de productos informáticos destinados al ocio infantil.

Muchos niños ya no juegan, sino que “consumen” productos manufacturados de entretenimiento (televisión, videojuegos, mensajería instantánea e Internet, etc.), una solución sencilla con que llenar sus horas de ocio. Es la globalización del entretenimiento. La tecnología es cada vez más potente y el ocio emergente es, en estos momentos, electrónico. Los chats y el envío de mensajes cortos por el teléfono móvil están modificando la forma de relacionarse y a las consultas médicas empiezan a llegar los primeros ciberadictos, niños y jóvenes que no pueden dejar de jugar a videojuegos o abandonar las salas de conversación online.

El tercer estudio de Audiencia Infantil y Juvenil de Medios en España 2004, publicado por la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC), destaca que los niños de entre 8 y 13 años cambian los tradicionales peluches de sus habitaciones por equipos de música (46%), televisores (36%) y ordenadores (22%). En cuanto a los videojuegos, el 74% los poseen, y dedican 172 minutos de promedio semanal a jugar con ellos. Entre los juegos favoritos de los niños y jóvenes destacan los de aventura, deportivos y de acción. Una tercera parte de ellos tienen teléfono móvil para su uso personal. Además de utilizar el móvil para hablar y enviar mensajes (entre un 80 y un 82%), lo usan también para jugar (51%).

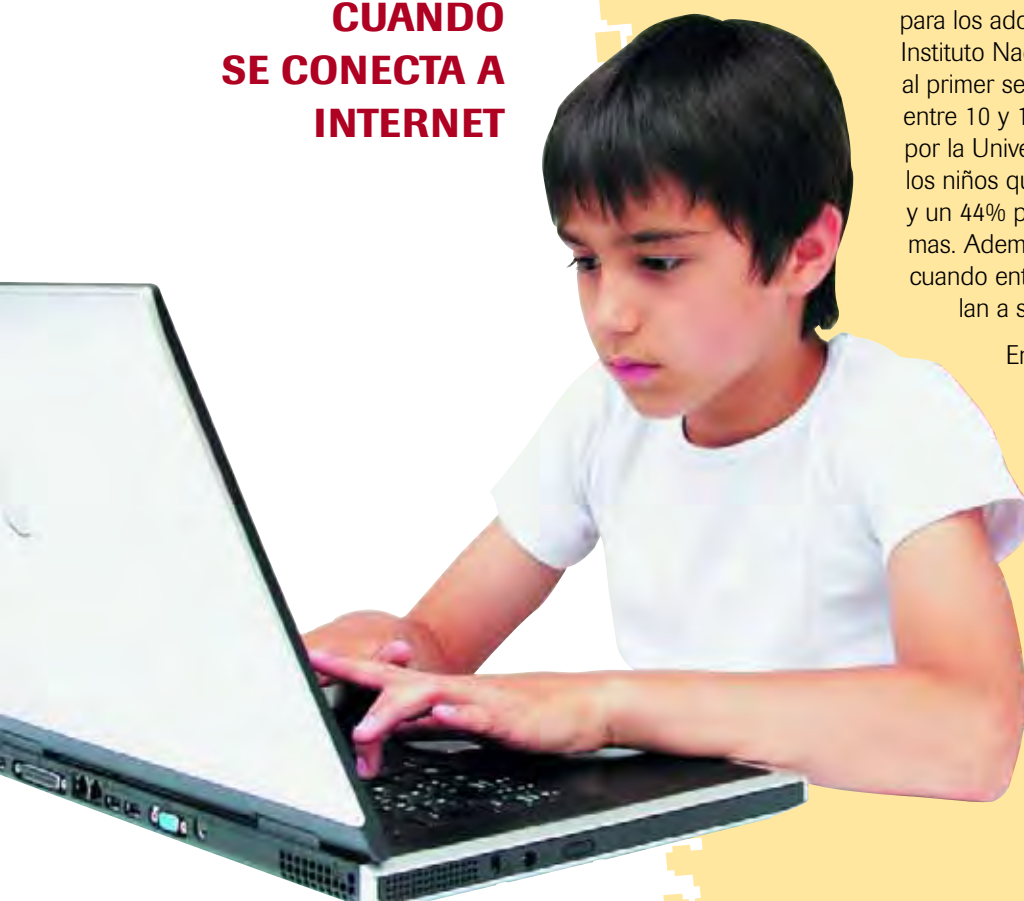
En los nuevos hábitos de ocio de nuestros hijos se tiende más al aislamiento, al juego individual y sedentario. Según un estudio reciente, la mayoría de los niños juegan solos (60%) frente a los que prefieren hacerlo con amigos (35%) o con familiares (únicamente el 3%), sin variaciones destacables entre chicas y chicos. El lugar de esparcimiento preferido es el aire libre (68%), pero en la elección de otro lugar de juego, el preferido es la propia habitación (46%), por ser donde tienen sus cosas y pueden estar tranquilos. La alternativa más común a ese “ocio en soledad” es el centro comercial, el sanctasanctórum para los adolescentes. Allí tienen

EL 61% DE LOS NIÑOS AFIRMA ESTAR SOLO CUANDO SE CONECTA A INTERNET

INTERNET

Internet se ha convertido en un elemento irrenunciable para los adolescentes y jóvenes. Según datos del Instituto Nacional de Estadística (INE) correspondientes al primer semestre de 2006, siete de cada diez niños de entre 10 y 14 años utiliza Internet. El estudio realizado por la Universidad de Navarra destaca que el 35% de los niños que se conectan a Internet lo hacen para jugar y un 44% para descargar películas, canciones y programas. Además, el 61% de los niños afirma estar solo cuando entra en la Red, y un 35% de los padres no vigilan a sus hijos cuando lo hacen.

En el año 2003, el estudio “Internet Segura” de la *Fundació Catalana per la Recerca* incidía en el riesgo que supone esta situación para los menores, dada su preferencia por los chats. Sumergidos en las conversaciones escritas de los chats, podría resultarles difícil identificar con precisión la identidad real del interlocutor, e incluso podrían trasladar a la vida real esta comunicación virtual con impredecibles resultados.



cubiertas todas sus necesidades: boleras, recreativos, tiendas, establecimientos de chucherías y comida rápida, cines...

Derecho a jugar

La Convención sobre los Derechos del Niño reconoce su derecho "al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas". Las diversas actividades lúdicas que practican los niños influyen en su posterior desarrollo, de modo que los pequeños que se entretienen con videoconsolas o Internet son más introvertidos y solitarios que los que juegan en la calle.

Éstas son algunas de las reflexiones incluidas en un estudio realizado por la Universidad de Granada, en el que se profundiza sobre la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los niños. Los expertos coinciden en que el exceso de actividades extraescolares y el abuso de videojuegos amenazan a una de las actividades más educativas pero menos valoradas de la infancia: el juego espontáneo, en el que los niños crean sus propias normas y pueden desarrollar su imaginación y creatividad.

En una sociedad que está marcada por un ritmo de vida apresurado y unas agendas sobrecargadas,

tanto de adultos como de niños, el tiempo que padres e hijos tienen para hacer actividades juntos se reduce y se generan situaciones como las de los "niños llave" que salen del colegio y van solos a casa, donde más o menos se "buscan la vida".

Un informe de la Academia Americana de Pediatría (AAP) destaca que el juego permite a los niños expresar su creatividad y desarrollar su imaginación, su destreza manual y sus aptitudes físicas, cognitivas y emocionales, por lo que es importante para el desarrollo saludable del cerebro. Cuando se juntan varios niños para jugar aprenden a trabajar en grupo, a compartir, negociar, resolver conflictos y a defender sus puntos de vista. Y cuando juegan con sus padres, perciben que los adultos les prestan toda su atención, lo que contribuye a construir relaciones duraderas. El juego duplica la capacidad de concentración y de memoria del niño. Así, el aprendizaje resulta más sencillo cuando realiza este tipo de actividad, según un estudio del Colegio de Pedagogos de Cataluña.

TELEVISIÓN

El estudio de la Universidad de Navarra sobre los hábitos y preferencias del público infantil pone de relieve que en el entorno digital en el que viven los niños, la televisión es el medio menos atractivo porque carece de interactividad. El nuevo ocio electrónico más interactivo le come terreno a la pequeña pantalla entre los más jóvenes.

Los niños españoles han reducido el consumo de televisión en 18 minutos en los últimos ocho años para dedicarlos a otras pantallas alternativas como Internet, las consolas de videojuegos o los móviles, cuyo punto fuerte es la interactividad. El pasado 2006 se consolidó la tendencia de bajada de audiencia entre el público más joven por tercer año consecutivo.

Según datos de Corporación Multimedia, en 2006 los niños de entre 4 y 12 años vieron la tele una media de 140 minutos (dos horas y veinte) al día por niño, lo que supone dos minutos menos que el año anterior y 18 en relación a ocho años antes. Los adolescentes, sin embargo, mantienen el nivel de consumo televisivo, y pese a todo, hay chavales que pasan más tiempo en compañía del "canguro catódico" que de amigos y familiares.



El libro blanco sobre "La educación en el entorno audiovisual", elaborado por el Consejo Audiovisual de Cataluña (CAC), concluye que los chavales pasan al año el equivalente a 23 días del curso escolar siguiendo sus programas favoritos -dirigidos en su mayoría al público adulto-. Ven un promedio diario de 40 minutos de televisión en horario «prime time» (de 21 a 24 horas). Presencian unos 2.000 actos violentos al año en la pequeña pantalla. A los 15 años un chaval ha pasado ya 17 meses de su vida pegado a la "tele".

Uno de cada tres menores tiene este electrodoméstico en su habitación, y el 62 % no está vigilado por sus progenitores cuando lo usa (sorprendentemente, la mitad de los padres cree que sus hijos ven poco o muy poco la televisión). Además, cuanto menor es el nivel económico, mayor tiempo se dedica a ver la televisión, ya que hay menos alternativas de ocio.

Si a las 19 horas semanales dedicadas a ver la televisión se le añade el tiempo destinado a los videojuegos y el ordenador, el resultado es que el menor pasa una media de 30 horas semanales frente a una pantalla. Este consumo audiovisual se realiza mayoritariamente fuera de cualquier control adulto.

El impacto de las TIC en los menores

El impacto de las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida social ha provocado un profundo cambio en los comportamientos y hábitos de ocio de los niños y jóvenes respecto a los de sus generaciones precedentes. El tiempo que los jóvenes dedican a chatear, entretenerse con los videojuegos y navegar por la Red aumenta año tras año a un ritmo espectacular. En España, el caso de los adolescentes es aún más sintomático: buena parte de ellos pasan más de seis horas diarias expuestos a las nuevas tecnologías (Internet, móviles, videojuegos, reproductores mp3, etc.).

Los expertos coinciden en afirmar que las TIC no son malas ni buenas en sí mismas. El abuso de los juegos en línea, por ejemplo, puede crear adicción, problemas ergonómicos e incluso visuales, pero su uso racional puede servir como elemento rehabilitador (por ejemplo, para la estimulación de determinadas funciones psicomotrices y de agilidad de reflejos). La clave está en el uso que se haga de estos nuevos medios de información y ocio. ◀



VIDEOJUEGOS

Los videojuegos se han convertido en uno de los productos más demandados por menores y adolescentes, es decir, la mayoría de los consumidores del llamado ocio digital. Según un estudio realizado por Protégeles y Civértite junto con el Defensor del Menor, los menores conciben los videojuegos como un instrumento básico de su ocio y tiempo libre, y los utilizan de forma habitual y mayoritaria, en especial entre los varones.

Así, un 69% de los menores encuestados juega con asiduidad. Por sexos, juegan con videojuegos el 85% de los varones menores de edad, frente al 52% de las niñas y adolescentes. En cuanto al tiempo que dedican a esta actividad, el 23% destina más de dos horas diarias durante el fin de semana y sólo un 9% afirma no jugar nada durante los fines de semana. Aunque los videojuegos responden en muchas ocasiones a un concepto de ocio grupal, en la mayoría de los casos (52%) los menores juegan solos.

Otro reciente estudio, éste de la Universidad de Navarra, destaca que los temas preferidos son la aventura y la acción; el 38% piensa que reducen su dedicación al estudio y el 18% reconoce que pueden resultarles violentos. Según este informe, el mayor foco de conflicto entre padres e hijos se centra en el número de horas que dedican a las pantallas, su influencia sobre el rendimiento escolar, el sueño o la salud, y no en la calidad de los contenidos o su conveniencia. Así, el 45% de los niños que usan videojuegos admite que discute con los padres por el tiempo de consumo; en el caso de Internet esta variable representa el 16'5% de las discusiones; y en los móviles, el 7'5%.

CONSEJOS sobre videojuegos

- ▶ Los videojuegos pueden formar parte del ocio infantil como un elemento enriquecedor, siempre que se integren en una oferta amplia y diversa, y así deben percibirlo los niños. Usar los videojuegos como un instrumento para mantenerlos entretenidos durante horas debe entenderse como un error de los padres, no de los hijos.
- ▶ Conviene conocer las clasificaciones de los juegos y las declaraciones de privacidad, así como revisar los términos de uso aceptable de los sitios de juego en línea.
- ▶ Se aconseja observar los juegos con los que se entretienen los hijos y con quién lo hacen. Para ello, es mejor que el equipo o la consola de juegos esté en un lugar desde el que los padres puedan supervisar la actividad.
- ▶ Se recomiendan los videojuegos que permitan la participación de más de un jugador.
- ▶ Una medida apropiada es limitar el tiempo del uso de los videojuegos (de 30 a 60 minutos por día, descansando cada 20 ó 30 minutos, dependiendo de la edad del niño).
- ▶ Es bueno animar a jugar en grupo y, si es posible, entre los miembros de la familia.
- ▶ El juego y sus recursos deben variar, por lo tanto el adulto procurará que el niño diversifique el juego y sus objetos de juego.
- ▶ No conviene utilizar televisores grandes, ya que en éstos la intensidad de los fogonazos de los videojuegos es mayor.