Capítulo VII - Lúdica y redes sociales

El uso de videojuegos en personas adultas

Daniela Torres Carrera
Alexander Quituisaca Zhizhpon

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

TORRES CARRERA, D., and QUITUISACA ZHIZHPON, A. Capítulo VII - Lúdica y redes sociales: El uso de videojuegos en personas adultas. In: TORRES-TOUKOUMIDIS, Á., and DE SANTIS-PIRAS, A., coords. *Cuando los instagrammers son los adultos* [online]. Quito: Editorial Abya-Yala, 2020, pp. 107-119. ISBN: 978-9978-10-470-5.
<https://doi.org/10.7476/9789978105719.0009>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

CAPÍTULO VII

Lúdica y redes sociales: El uso de videojuegos en personas adultas

Daniela Torres Carrera
Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

Alexander Quituisaca Zhizhpon
Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

Introducción

El porcentaje de usuarios de redes sociales, en los últimos años ha aumentado vertiginosamente alrededor del mundo, el acrecentamiento veloz de las tecnologías de la información y la comunicación son un elemento necesario para una civilización desarrollada, Horacek (2009) afirma que “la digitalización de las artes visuales y de otras prácticas culturales y artísticas implica una redefinición de las rutinas y de las prácticas de creación y producción comunicativa, así como también de las condiciones de recepción” (p. 266).

Desde el auge de las redes sociales y los cambios que se han generado en todas estas plataformas muchos autores tales como Celis y Escobar (2011) afirman “que se han llegado a convertir en una poderosa influencia en la vida de las personas” (p. 2). En este sentido, estas redes sociales también han permitido que el entretenimiento forme parte de ellas como el uso de los videojuegos. Gracias a estas plataformas, los videojuegos están en constante evolución puesto que para los niños y jóvenes resulta fácil por lo que todas sus emociones, sentimientos fluyen de acuerdo con la forma de vida que llevan; en el caso de las personas adultas y tercera edad resulta difícil porque la tecnología no ha sido un medio de vivencia en su niñez y adolescencia.

Para las personas adultas y de la tercera edad, la presencia de la tecnología, la aparición de las plataformas sociales y videojuegos es un nuevo modelo de comunicación que se ha adquirido debido a la evolución del hombre por querer incorporar a la tecnología en su vida (Romero-Rodríguez & Rivera- Rogel, 2019).

De allí que el objetivo principal de este capítulo del libro es conocer el uso de las plataformas sociales y los videojuegos en personas adultas y la importancia de estas. Para obtener esta información se procedió a realizar una entrevista a un grupo de personas adultas y a la vez se plantearon como herramientas de recopilación de datos a la observación pasiva y las entrevistas a profundidad, las cuales están consideradas como una conversación en el que se construyen preguntas indagatorias orientadas a la obtención de hallazgos (Kvale, 2011). Para este trabajo de

investigación la entrevista ha implicado la técnica principal para analizar el comportamiento de las personas y explicar la conducta que se genera al momento de interactuar con un videojuego o las redes sociales.

Desarrollo

Entrevistado	Ing. Comercial Luz Marina Galarza
Entrevistador	Daniela Torres

Para la ingeniera comercial Luz Marina Galarza, coordinadora circuital del Ministerio de Educación zona 7 de la ciudad de Machala, nos supo comentar que ahora el internet está entrando en una etapa de madurez de información, pero a medida que estas plataformas sociales, “toman acogida por parte de sus usuarios funcionan como un cuchillo, es decir, las redes sociales pueden ser un arma poderosa de doble filo”.

La primera vez que empezó a usar la plataforma de Facebook nos comentó que la usaba por necesidad, debido a que tenía familiares que viven en el exterior y se le hacía mucho más rápida la forma de comunicarse, compartirles fotos, frases y videos; algo que también nos supo aclarar es que gracias a esta plataforma ella puede informar de los acontecimientos que suceden en nuestro país y el mundo.

También algo que le llamó mucho la atención era el auge que comenzaron a tener los videojuegos en estas plataformas sociales y comenzó a explorar un poco el mundo de los juegos; supo expresarnos que era algo novedoso, pues en su niñez y juventud no pasaba esto, el primer juego

con el que se enganchó en línea es Candy Crush, este juego se popularizó en la plataforma de Facebook en el 2012, actualmente lo juegan más de 50 millones de usuarios alrededor del mundo. Para Luz Marina y como para muchas personas, este juego se les hizo atractivo debido a que veía a muchas compañeras jugarlo en los tiempos libres que tienen en la oficina; para Luz Marina, que es una persona de 59 años es una manera de despejar su mente y entretenerse en sus ratos libres, aunque admite que para los más jóvenes e incluso para las personas adultas este tipo de juegos “los envicia debido a que en cada nivel hay una nueva dificultad y esto hace que los usuarios se enganchen”.

Ella lo resume como una manera de entretenerse y despejar la mente siempre y cuando sea con debida prudencia y cautela, nos comenta que su hijo mayor de 30 años es amante de los videojuegos y cada vez que llega del trabajo va directo a la videoconsola para despejar la mente y entretenerse un poco. Al preguntarle sobre los juegos que existían en su infancia nos volvió a recalcar que la tecnología en esos momentos para ella no existía y que se disfrutaba más jugando y despejando la mente con los juegos tradicionales tales como: el trompo, la macateta y la cuerda. La entrevistada puntualiza que “Esos juegos solo trataban de disfrutar de la compañía de las personas y gracias a esos juegos se le hace entretenido recordar sus viejos tiempos”.

De igual forma comenta que:

Los juegos de ahora no se comparan en nada con los juegos tradicionales de antaño, por lo que he visto, los videojuegos que aparecen en la *Playstation* o en las pla-

taformas digitales solo contienen juegos generadores de violencia por lo que se trata de matar al contrincante y ganar, muchos niños, niñas y jóvenes adolescentes los ven interesantes, y no ven la gravedad del juego, en cambio las personas jóvenes que les fascina interactuar con la consola ya tienen el criterio formado y como dije son personas que ya saben diferenciar lo bueno y lo malo y si lo juegan es para distraerse.

Al terminar la entrevista nos supo manifestar que las personas adultas les han costado mucho adaptarse a las nuevas tecnologías y que ahora ellos lo ven como una necesidad de aprender debido a que cada vez más estos nuevos modelos de comunicación les exigen conocer y familiarizarse en un mundo donde la globalización tiene mayor impacto.

Entrevistado	Psic. Edu. Mónica Carrera
Entrevistador	Daniela Torres

La Lic. Mónica Carrera, psicóloga educativa de la escuela fiscal “Héroes de Paquisha” de la ciudad de Machala, al comenzar la entrevista nos dijo que las redes sociales son una manera útil de comunicarse, para ella la tecnología ha evolucionado con el paso de los años y cada vez se vuelve más exigente; la plataforma de Facebook la ve como un medio de comunicación que le permite establecer comunicación con sus familiares del extranjero o personas que viven fuera de la ciudad, la ve como una herramienta útil de enseñanza y novedosa, debido a que siente que los alumnos con los que trabaja en la institución les agradaría la idea de aprender a través de las plataformas sociales.

Al preguntarle sobre videojuegos, la psicóloga de 53 años admite que ella no sabe ni le interesaría conocer sobre videojuegos, para ella no es esencial. Igualmente nos comentó que muchos de sus alumnos juegan en el internet, en el celular y en computadoras y que por ellos ha escuchado uno que otro juego en línea, también su hija adolescente le ha dado una breve información de los juegos que ahora se encuentran en auge y ella ha visto también por sus estudiantes, es más nos supo mencionar uno de los juegos que ella siente que es generador de violencia y una pérdida de tiempo el nombre del famoso juego es *Free Fire*, este juego se basa en que un grupo de personas son llevadas a una isla por una organización llamada “FF” en el cual el objetivo se reduce a uno solo, sobrevivir matando a los 50 jugadores, sólo el que llegue a sobrevivir será el único ganador (Hernández, 2018).

Para ella, este juego que se encuentra en todas las plataformas digitales y no genera nada positivo para los niños y los jóvenes. Al preguntarle si recuerda alguna historia de los juegos que ella disfrutaba en su niñez, enfatiza que esos sí eran juegos porque permitían la comunicación, la interacción con las otras personas y a la vez les dejaba gratos recuerdos y muchas historias por contar de lo que vivían al disfrutarlo.

Al finalizar la entrevista nos mencionó que el trabajo de ella es orientar a los jóvenes, supervisar y planificar todos los agentes educativos presentes en los alumnos, recalcando que “tener una buena comunicación con los niños y adolescentes es necesaria”, por lo que le permite estar

mucho más cerca de ellos y conocer lo que piensan o sienten, el uso de videojuegos es un entretenimiento pero reconoce que los representantes legales de sus hijos deberían de estar al tanto de lo que juegan y conocer las consecuencias que estos juegos adictivos traen.

Entrevistado	María Obdulia Tarqui
Entrevistador	Alexander Quituisaca

María Obdulia Tarqui es una adulta mayor de 68 que a pesar de tener una edad muy avanzada se mantiene lúcida y en sus cabales, es madre de cinco hijas y un hijo, lamentablemente este último falleció hace 15 años; abuela de 11 niños y adolescentes, quien según sus propias palabras son su “paz” porque al igual que sus hijos ven por ella, sabe que sus nietos verán por sus padres en los años venideros; a pesar de que sufre de diabetes hace más de 14 años.

María Obdulia es una mujer que ha trabajado toda su vida por sus hijos, procedente de una familia de ganaderos y agricultores, solo terminó la primaria para luego dedicarse de lleno a las labores familiares, pero a pesar de no tener una formación académica mayor, sus experiencias compensan en un 200% el no haber tenido una educación secundaria y universitaria.

María Obdulia nos cuenta que “la primera vez que vi esos juegos fue en Estados Unidos”. Ella estuvo en tratamiento de su enfermedad por alrededor de tres meses en el país norteamericano.

El Raymond (su nieto) pasaba todos los días en la tarde después de que llegaba de la escuela en la televisión y al pasar mucho tiempo sin hacer nada, me fijaba lo que hacía entonces me di cuenta que jugaba en ese artefacto [esto fue hace aproximadamente dos años].

“Mi nieto se la pasaba en un juego muy violento que en lo personal no me gustaba porque no le aportaba nada a su educación y a veces ni hacía su tarea por mantenerse horas frente a esa cosa”. Cuando estaba sola con él le decía que no jugara mucho, pero de todas maneras lo hacía a escondidas porque sus papás no le decían nada. Al final nos señala una frase que en su familia es muy usada: “todo en exceso es malo incluso las cosas que parecen buenas”.

La entrevistada no conoce los nombres de los juegos exactamente, pero los logra describir y así su familia lograba adivinar de qué juego se trataba, expresa que ella no jugaba porque eso no le llamaba la atención, los videojuegos que conoce son: Gangstar Río: City of Saints, Mario Bros y uno que nadie pudo adivinar que según ella mismo lo dice “se trataba de un tiburoncito”. Nos cuenta que en su tiempo libre se mantenía entretenida con libros especialmente religiosos.

“En una ocasión intenté usar sus juegos, pero me rendí, es algo que ya no está hecho para nosotros” expresa entre risas, “la verdad no conozco a nadie de mi edad que juegue estas cosas” nos cuenta que no le gustaba que su nieto se pase toda la tarde en los videojuegos por lo que se lo llevaba a jugar en el parque o simplemente a dar un paseo para que se distraiga y de paso que haga un poco de

ejercicio, dado que su permanencia en frente del televisor lo había vuelto bastante sedentario.

Cuando se le pregunta sobre qué opina de los videojuegos nos responde que estos distraen a los niños y adolescentes de sus responsabilidades, pero “es diferente si lo hacen después de que hayan terminado sus deberes está bien, peor sería que estén en la calle y otros vicios que son peores”. De aquí interpretamos que es mejor saber que están en casa y lo que están haciendo a estar preocupados por si regresarán o no a casa el día de hoy.

Respecto a sus nietos que viven en el país nos cuenta que en su casa no ven mucha televisión pero que se mantienen mucho tiempo en el celular que para ella “es igual de perjudicial” y cuando ella los visita en sus hogares sí se mantienen entretenidos en toda clase de artículos tecnológicos que tienen a su disposición.

En su infancia, por cuestiones económicas no tenían la oportunidad de tener muñecas ni otros juguetes que al día de hoy son muy comunes en los niños y niñas:

Solo tuve la oportunidad de jugar cuando estaba en la escuela porque después no había tiempo para nada, pero lo poco que recuerdo jugábamos la cebolla, el avión, señor Piculín, las escondidas hace días jugamos la cebolla en la casa de mi hija y fue bonito ver como mis nietos pueden disfrutar lo que algún momento yo jugué [lo recuerda con nostalgia].

María Obdulia nos deja un gran mensaje cuando hace una reflexión acerca del uso de videojuegos en sus

nietos: “Creo que por la educación que sus padres y nosotros (abuelos) les hemos dado a ellos (refiriéndose a los nietos) no van a cambiar ya están grandes y saben lo que es un juego y es la vida real”

Entrevistado	Vicente Cusco
Entrevistador	Alexander Quituisaca

Vicente Cusco es un comerciante de 62 años, reside en el cantón San Fernando perteneciente a la provincia del Azuay, padre de familia de tres hijas que por motivos económicos tuvo que viajar a Estados Unidos hace veinte años en busca de mejores oportunidades de trabajo, dejó a sus hijas a muy temprana edad y regresó hace cinco años, durante su estancia en el exterior compró una casa y varios lotes que actualmente los dedica a la crianza de ganado vacuno en el pueblo natal.

Nos cuenta que cuando llegó al país norteamericano trabajó como jardinero de una familia acaudalada en la ciudad, Vicente según sus propias palabras recuerda como si hubiese sido ayer la rutina diaria de los hijos de sus jefes:

Despertaban e iban a la secundaria (término que se usa en Estados Unidos para referirse al colegio) al momento que regresaban alrededor de las 3 de la tarde se asentaban en la sala y veían la televisión hasta que los llamaban para la merienda después de eso regresaban al mismo lugar hasta que su madre los mandaba a dormir.

Era tal su adicción que cuando sus padres no estaban no merendaban solo por estar enajenados a la televisión y videojuegos.

Ya en el contexto nacional, expresa que cuando regresó, vio como algunos niños y jóvenes de su familia más cercana se la pasaban una gran cantidad de tiempo en esos juegos que él ya había visto en su trabajo, si bien no en un caso extremista como el caso de los hijos de sus exjefes sí se pasaban gran cantidad de tiempo entretenidos en aquellas consolas.

Don Cusco no sabe con exactitud los nombres de los videojuegos, dado que en primer caso todo estaba en inglés y para entonces él no dominaba el idioma y le era muy difícil interpretar incluso lo que les decían sus compañeros de trabajo y jefes; pero actualmente ve como algunos nietos de sus amigos se pasan horas en sus celulares jugando un juego de guerra, que para el caso sí se ha vuelto una adicción, dado que se desconectan totalmente de lo que pasa a su alrededor y “es casi como que si no existieran” finaliza.

En general, él no usa ni las redes sociales ni los videojuegos, pero para comunicarse con sus amigos y familiares del exterior usa aplicaciones como FaceTime y mensajería instantánea del WhatsApp de sus hijas, así mismo comenta “yo en lo personal no las utilizo constantemente, pero son cosas necesarias y muy útiles porque me ayudan a comunicarme con amigos y familiares en el exterior e incluso de aquí pero que se encuentran lejos”.

“Mi esposa me comenta que recién empezaron a salir cosas como esas aquí, la gente las veía mal, porque eran muy caras y en ese momento nadie tenía tiempo para eso”; añade que “la tecnología es buena porque se pueden hacer maravillas con ella, pero llega un punto en el que termina dañando a la persona” concluye.

Tabla 1
Resumen de entrevistados

	Edad	Profesión	Residencia
Luz Marina Galarza	59	Ing. Comercial	Machala
Mónica Carrera	53	Psicóloga	Machala
María Tarqui	68	Ganadera	San Fernando
Vicente Cusco	62	Comerciante	San Fernando

Fuente: Elaboración propia

Conclusión

En el caso de los adultos mayores su inclusión en este mundo se ha vuelto lento y en ocasiones inexistente, esto por dos razones: existen personas que ya no quieren aprender a utilizarlos, para su mundo esta clase de cosas es totalmente inútil e innecesario, mientras que en el segundo caso tratan de aprender, pero su aprendizaje es más lento porque no están ni mínimamente familiarizados con las mismas, por lo que en casos en los que se ve a personas de estas edades con celulares son bastante sencillos que solo sirven para llamar y recibir mensajes.

Las personas de estas edades no están inmiscuidas en el mundo de la tecnología como la mayoría de nosotros los jóvenes o adultos, pero esto no debe ser motivo de exclusión o discriminación hacia ellos, al contrario, este debe ser un motivo más para acercarnos a ellos para instruirlos a que pueden disfrutar de las ventajas que estas nos brindan, la tecnología no es mala, pero se vuelve así cuando se la utiliza mal; queda en nosotros darle un buen uso y concientizar a los más pequeños de que hay que utilizarlas con moderación.

Bibliografía

- Celis, H. G. R., & Escobar, M. S. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
- Hernández, D. (2018). Free Fire- Battlegrounds: Es el juego que tiene enviado a muchos capitalinos. *El Herald*. Recuperado de: <https://bit.ly/2WGvCzS>
- Romero-Rodríguez, L., & Rivera-Rogel, D. (2019). *La comunicación en el escenario digital actualidad, retos y perspectivas*. Perú: Person Educación.
- Horacek, G. A. E. (2009). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 265-279.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. España: Ediciones Morata.