

## Com ens afecta l'ús dels videojocs?

En aquesta càpsula reflexionem sobre l'**elevat grau d'intrusió psicològica que poden tenir les noves tecnologies informàtiques** en les persones adultes i els infants. També parlarem sobre la necessitat de donar eines a la societat perquè aquesta sigui més crítica.

**Roser Noguera.** Psicòloga i Psicoanalista  
 Unitat de Psicoteràpia Psicoanalítica d'Infants i Joves (UPPIJ). Sant Pere Claver - Fundació

**D**e ben segur que ningú qüestiona que ens trobe època de canvis. M'atreveria a dir que entrem en era i això, vulguem o no, ens obliga a determinats hàbits i fer servir una nova tecnologia no fa gaire no podríem imaginar i formava part de pel·lícules de ciència ficció.

Aquest canvi afecta a tothom, grans i petits, i cadascú ha de seguir el seu procés. Les generacions de més edat han de fer un procés gran abast per no quedar allunyades i excloses d'unes tecnologies -ja de per si- canvien a un ritme trepidant. Pel contrari, **els més viuen de forma molt natural i inherent a la seva vida.**

La proposta d'aquesta càpsula és reflexionar sobre aquest canvi sobre perquè és necessari donar eines a la societat que permetin que sigui crítica i que no assumeixi tot el que els mitjans de comunicació ofereixen, com si fos el més natural del món. Vagi per endavant la gran ajuda que tots aquests canals ens brinden a tot tipus d'activitats.



Foto: katemangc

**Reflexions sobre l'ús dels videojocs**

- El mercat mundial del videojoc representa unes vendes totals de 98.797 milions d'euros, xifra que suposa un increment pel 2017 d'un 9,24% (Informe EAE Business School: 'La industria de videojuego 2017').
- El **col·lectiu més vulnerable és el dels infants**: la tecnologia els tempta, fins al punt de que en molts moments els pares manifesten les **grans dificultats que tenen per introduir activitats de lleure diferents als videojocs**. En conseqüència, els infants deixen de fer esport o tenen dificultats per introduir-se en el món de la lectura o el joc. Aquestes altres formes lúdiques són molt importants doncs els acostava a la possibilitat de desplegar les seves pròpies fantasies.
- Des de la clínica tenim el deure d'alertar que estem detectant com molts infants tenen a l'abast uns **jocs d'alt contingut agressiu** que els transmeten l'idea de que per aconseguir quelcom l'única via és a través d'aquesta agressivitat. Molts pares, degut a les obligacions del dia a dia, sovint no tenen prou consciència de quin és el contingut del joc del seu fill i clar que no deixarien que jugués amb quelcom perillós, com podria ser un arma. Però amb els videojocs no ho tenen clar.
- Un últim punt per a reflexionar és la patologia més de moda, i ens certs cercles com si fos la única patologia: "¿tiene o no el TDAH?". He arribat a sentir la pregunta de si "¿tiene un poco o mucho?". És necessari que ens qüestionem: té una patologia lògica que augmenti el trastorn hiperactiu si a un infant li donen **una eina que produeix una sèrie d'estímuls d'acció vegada més ràpids, sense reflexió i sense crítica?**

### El conte del metro, a títol d'exemple

Al matí a primera hora entre els viatgers hi ha una senyora de gran volum asseguda i al seu costat un nen. Resultarà que són mare i fill. Veig que el nen està jugant amb una motxilla petita de color verd i el joc consisteix en fer passar les corretges de tal manera que aconseguix lligar-ho i li explica a una senyora que està al seu davant que allò és un gronxador. Penso: ha de ser un familiar. La mare mentre està capficada amb el seu mòbil, el nen li demana l'atenció i ella rebufa. Jo penso que està enviant un missatge molt urgent. Aleshores, el nen segueix jugant inventant-se utilitats molt simbòliques, però insisteix a parlar amb la senyora del davant. Aquesta aconseguix un lloc on seure però amb una persona entremig i això suposa al nen haver de fer més esforços per comunicar-se amb ella. No és familiar ni coneguda, és una passatgera del metro. El nen torna a demanar atenció a la mare i aquesta cada cop està més empipada de què li reclami que miri "els seus invents", arribant a un punt en que li dóna de males maneres els guants, la gorra i l'abric perquè se'ls posi doncs arriben a la parada.

*"Cal reflexionar sobre les conseqüències d'aquests jocs que produeixen estímuls d'acció cada vegada més ràpids, sense reflexió i sense crítica"*

Queda palès com es pot anar forjant una **relació distorsionada** entre la mare i el fill. El nen no se sent atès, ni escoltats, busca indiferenciadament algú que se'l miri i escolti. La mare el sent com un intrús als seus jocs i entreteniments.

Per últim, he de dir que vaig veure que la mare no tenia un missatge urgent per enviar, sinó que jugava al Candy Cras que no només els infants són els que juguen amb videojocs.

---

### Enllaços d'interès

- Visita el web [la UPPIJ](#)
- Llegeix més articles a ["la càpsula"](#)
- Visita el web de [Sant Pere Claver - Fundació Sanitària](#)

C. Vila i Vilà, 16 08004 Barcelona | Tel. 93 442 39 03  
[info@spscalut.org](mailto:info@spscalut.org) | [www.spscalut.org](http://www.spscalut.org)