



## Cruce de caminos: ¿lectura o videojuegos?

Siempre me ha fascinado esa imagen icónica del caminante que llega al final de un sendero polvoriento y se encuentra con un punto de intersección formado por varios caminos más, y un carcomido poste de madera en el centro, repleto de letreros que bailan al viento, sugiriendo todas las direcciones posibles -¡algunas de ellas contradictorias!- para continuar con la travesía.

Sin entrar a filosofar sobre si la vida entera es, en esencia, un permanente “cruce de caminos”, lleno de elecciones y descartes, de decisiones grandes y pequeñas, lo cierto es que el ocio de nuestros hijos, el uso adecuado de su tiempo libre, hace ya tiempo que está ante una aparente encrucijada: los videojuegos o la lectura; la pura distracción o el aprendizaje; las pantallas o el papel; la seductora novedad o la segura tradición.

Inmersos en plena era digital, con su inagotable oferta audiovisual -películas, videos, canales de internet, redes sociales, gigantescas plataformas online que ofertan a todas horas- parece que el camino de la lectura es claramente contracorriente y necesita prescripción. Las estadísticas son muy claras -especialmente en los adolescentes- en cuanto a que la mayoría de los niños leen, sí, pero por estricta obligación académica, con una terrible consecuencia para esta asociación: cuando acaba el cole, se acaba también la lectura, y los más pequeños acuden masivamente a los videojuegos como principal ocupación de su tiempo libre no deportivo. Hace ya tiempo que esta forma de ocio no solo superó a la música y al cine sino que, a día de hoy, supone bastante más facturación que la suma de los dos juntos.

Ante este panorama... ¡Mil disculpas! Me he puesto a disertar y ni siquiera me he presentado. Soy un papá empresario, con dos maravillosos mellizos de 12 años, que hace algunos años, durante la pandemia, tomó conciencia de este dilema, y empezó a darle vueltas porque el confinamiento nos quitó pero también nos dio... nos dio más tiempo en familia y mucho... ¡pero que muuucho tiempo para pensar!

El comienzo de mis cavilaciones se produjo en esa época, en una tarde gris, después de haber estado haciendo los deberes con mis hijos y usando una de esas herramientas de lectura que les recomiendan en los colegios. Al poco rato entendí por qué no terminaban de convencerles: se trataba en realidad de una aplicación gamificada -nunca de un videojuego-, muy simple en cuanto a la narrativa, la trama, los personajes, y muy básico en las mecánicas de juego y recursos audiovisuales que empleaba, y donde después de cambiarle la ropa al avatar quince veces ya no sabías que más hacer para personalizar tu experiencia.

“Quiere parecer un videojuego pero no lo consigue para nada”, dijo uno de mis hijos. “Es un rollo y, encima... ¡después hay que leer!”, dijo el otro. Y se marcharon con sus *tablets* a otra parte, a jugar a no sé qué.

Entonces, en la penumbra de mi salón, rodeado de libros que me miraban expectantes, visualicé ese “cruce de caminos” del que les hablaba antes, con una extraña mezcla de sensaciones: de una parte, sensación de soledad, porque los niños ya habían hecho su elección y habían partido por el sendero de los videojuegos; también la intuición de que se estaba abriendo una brecha intergeneracional casi insalvable porque ese camino, que cada día es más ancho y transitado, se ha ido haciendo además infinitamente complejo, y a día de hoy es casi indescifrable para la mayoría de los adultos que tenemos hijos y que no llegamos a entender bien a qué juegan; y por último, me invadió, ante esa visión de guerra perdida, la pesada carga del remordimiento por no ser capaz de convencerles para adoptar un camino distinto, ese que yo consideraba más saludable, más instructivo, el de la lectura.



### Leer también es un juego

“¡Los argumentos a su favor son irrefutables!”, me dije, y empecé a enumerar solo algunos de ellos, apuntándolos en una libreta: ejercita la imaginación porque necesitamos “ver” lo que solo está en palabras; aumenta la capacidad de abstracción y concentración, eso es evidente; mejora nuestra destreza para expresarnos correctamente y nos aporta un vocabulario más rico, lo que nos ayuda también a entender y precisar incluso nuestras emociones; fomenta la empatía, porque nos identificamos con personajes muy distintos y aprendemos a ver su punto de vista; estimula el razonamiento, la reflexión y la memoria; desarrolla la capacidad de expresión, y con ello, la manera de relacionarnos con los demás; despierta la curiosidad por saber más, por profundizar; proporciona conocimiento, desde luego, y muy especialmente, fomenta el juicio crítico y con él, la capacidad para pensar con independencia, para separar el grano de la paja, para contrastar las fuentes y discernir lo que vale y lo que no, de entre una ingente masa de información, divertida pero también peligrosa si no ponemos filtros.

Esa parte de la argumentación con mis hijos la tenía clara, pero... ¿qué pasa con la contraria, con la contrargumentación que seguro me iban a plantear dos chavales listos, camino de sus trece años? Así que me puse a estudiar el tema de los posibles beneficios que aportaban los videojuegos, para ser capaz de refutarlos. Para ello verifiqué algunos informes y estudios serios que hablaban, entre otros, de las siguientes aportaciones de los videojuegos de aventura y exploración: mejoran la capacidad para tomar decisiones, porque su esencia es precisamente dar autonomía al jugador; facilitan la asunción de responsabilidad en los niños, ya que casi todo lo que sucede es consecuencia directa de sus actos o de aquello que dejan de hacer, aquí no hay balones fuera; disminuyen el impacto del error, el miedo a equivocarse porque no hay consecuencias dramáticas, a lo más tienes que volver a intentarlo; mejoran la autoconfianza porque te hacen creer en tus propios recursos, en que estás preparado para afrontar la incertidumbre; promueven en paralelo la intuición, y cómo hacer frente a los imprevistos de forma rápida, con reacciones inmediatas; estimulan el pensamiento flexible e interconectado, obligándote a usar de inmediato la información que adquieres; desarrollan también la memoria visual, a través del empleo de mapas, recorridos, imágenes y colores, y por último, impulsan la atención sostenida, esencial en niños con déficit de atención e hiperactividad -esto me llegó bastante porque yo fui uno de esos niños TDAH no diagnosticados-, gracias a sus variados estímulos audiovisuales, motivación, compensaciones inmediatas y reconocimiento continuo.

Tengo que reconocer que me sorprendió el caudal de beneficios que los videojuegos podían aportar a los niños, y que hasta ese momento desconocía, al menos a ese nivel de detalle, pero aun así me sentía perfectamente pertrechado para sentarme a hablar con mis hijos para, admitiendo algunas cosas buenas de sus videojuegos, llevármelos a mí terreno: la necesidad de leer más y lo que se estaban perdiendo renunciando a los libros.

Así que unos días más tarde nos quedamos hablando después de cenar y les pregunté de forma aparentemente casual -¡casi no parecía una encerrona!- por sus videojuegos y lo que más les gustaba de ellos.

Me respondieron al unísono que era lo que de verdad les hacía desconectar, que era una especie de antiestrés porque se sumergían en las aventuras audiovisuales y se olvidaban de todo lo demás. “Estás como en una burbuja pero no estás solo!” me dijo el mayor, y después hicieron bromas sobre la partida que se habían echado ayer con sus amigos y como incluso había participado el hermano pequeño de uno de ellos: “¡Nos ayudó a ganar la misión, alucinas, y tiene 8 años!”, dijo el pequeño.

La verdad es que me descolocó bastante ese contundente argumento “social” y no me sentí preparado para contrarrestarlo en ese momento, así que preferí batirme en retirada y trabajármelo un poco más, antes de desencadenar mi gran ataque dialectico en favor de la lectura.

Ya en mi habitación hablaba con mi mujer: “Si leyeran a diario, no notarían tanto el esfuerzo de concentración que supone leer y se darían cuenta del increíble universo que se esconde entre las páginas de cualquier libro”. “Quizá la clave está precisamente en crearles ese hábito!” me respondió



### Leer también es un juego

ella. “¡Sí, eureka, eso es!”, exclamé convencido al fin de por donde podríamos ganar esta partida. Así que empecé a leer acerca de los hábitos, de cómo se generan patrones automáticos en base al impacto y repetición, de cómo aparece una nueva sinapsis neuronal al cabo de tres semanas de repetición y de cómo una de las mejores herramientas que se conocen para ello -impacto audiovisual repetido- son... los videojuegos. No podía ser. Cerré el ordenador y me fui a dormir, a “dormirlo con la almohada”, como siempre dice mi madre.

A la mañana siguiente, lo vi claro. Estaba equivocando mi enfoque, mi mirada, y aquello que yo planteaba como un enfrentamiento, una batalla entre dos enemigos irreconciliables, no era tal, sino que se trataba de unir fuerzas, de trabajar todos juntos por un objetivo común: que los niños lean más en esta etapa que marcará su desarrollo posterior como personas adultas, y que lo hagan sobre todo en su tiempo libre, como elección de ocio, de diversión, y no tan solo como imposición académica.

Quizá el auténtico cruce de caminos lo vive nuestra civilización, porque no podemos permitirnos el lujo de que nuestros niños dejen de leer y se conviertan en adultos con escasa capacidad de discernir y, por tanto, manipulables.

Muchas veces en esos cruces de caminos, los carteles nos marcan como dilema algo que en realidad no lo es. Los caminos, si no nos convencen, no tenemos que andarlos, sino crear unos nuevos. Y aquella misma mañana, después de haber dormido bien, me interné entre la maleza, por una senda inexplorada.