

La Era digital: ¿Es la tecnología y los videojuegos la razón del retiro Hikikomori?

A simple vista parece sencillo que cuando menos están relacionados con el retiro que sufren los jóvenes, sin embargo profundizando sobre el tema, vemos que la respuesta no es tan simple. Las nuevas formas de comunicación, como Internet, pueden demostrar lo contrario, que no son parte del problema sino de la solución.

Los Hikikomori son fanáticos de los videojuegos, Internet, etc. A los que dedican muchas horas del día a estas actividades. Es entonces este tipo de *aficiones* potenciadoras de comportamientos pasivos o antisociales.

Los problemas asociados a este tipo de ocio digital, en especial su efecto adictivo está siendo estudiado en muchos países del mundo, aunque no se han encontrado conclusiones concluyentes.

Desde la medicina, se está estudiado la relación entre el incremento de los niveles de dopamina cerebrales (alrededor de tres veces más durante el juego) y el grado de dependencia que provoca.

Desde la sociología, se ha abierto una línea de investigación sobre los efectos sociales en los jóvenes según el número de horas que dedican a los mundos virtuales de Internet.

Si se han encontrado coincidencia entre varios informes que relacionan el uso del ordenador y la dependencia al ocio electrónico, pero en unas circunstancias tan concretas que solo puede aplicarse a una minoría. También hay una preocupación generalizada por la pérdida de contacto con la realidad y de las redes sociales que suponen los videojuegos y especialmente Internet, planteando que son vías de escape de la vida cotidiana.

No hay ninguna investigación sobre el impacto de la tecnología digital en los Hikikomori, aunque podemos a primera vista podemos pensar en que sería negativo, no podemos afirmarlo por la características tan específicas de este colectivo.

O dicho de otra manera lo que es negativo para algunos puede contener elementos positivos para otros. De hecho la cultura Otaku se ha establecido con éxito entre los Hikikomori, y el hecho de entrar en este colectivo puede considerarse un paso adelante para estos jóvenes que en muchos casos ofrecen sus conocimientos de experto a otras personas que están en Internet. Una puerta hacia la comunicación con el exterior considera Kudo, no es lo mismo un niño que mata el tiempo en Internet que el joven Hikikomori que encuentra en esta actividad una manera de comunicar al

exterior sentimientos e inquietudes. Los ordenadores son más parte de la solución que del problema.

Que el fenómeno Hikikomori haya crecido a la par que la revolución digital, nos vuelve a hacer sospechar que puedan estar vinculados ambos de alguna manera. Los psicólogos y las asociaciones que trabajan con Hikikomori han usado esta relación entre estos Medios y los jóvenes para que los padres puedan comunicarse con sus hijos, y se realizan periódicamente cursos de las estrategias de comunicación e Internet. Son la manera de que los padres, normalmente los únicos capaces de ayudar a sus hijos lleguen a hasta ellos para tratar el núcleo principal del problema, la marginalidad, la vergüenza social, las expectativas fallidas, el mundo exterior y su percepción hostil.

En definitiva, aunque en general los videojuegos e Internet puedan tener características negativas, como la pérdida de relaciones sociales o la huida de la realidad. No significa que para los Hikikomori este entretenimiento virtual sea un factor negativo *per se*, si no que puede ser usado por el joven para comunicarse, para tantear la validez de las creencias sobre el mundo que cimentan su recogimiento. Es decir es un paso previo al restablecimiento de su contacto con el mundo real.