

Niños y videojuegos

Cómo afectan los videojuegos a niños.

Algunos consejos para ayudar a los padres a poner límites

POR ANDREW ALDRICH

California prohíbe ahora la venta o alquiler de juegos “ultraviolentos” a menores de edad. La nueva ley se aprobó con el objeto de mantener juegos clasificados para adultos—tales como *Grand Theft Auto*, donde los jugadores son testigo de cómo una prostituta recibe patadas hasta morir—fuera del alcance de los adolescentes. La industria de videojuegos está plantando cara a dicha ley.

Mientras la cobertura de los medios se centra a menudo en los jóvenes, quienes abogan por los niños dicen que los más pequeños también juegan a juegos que son demasiado violentos, y que lo hacen más de la cuenta. Pero la industria del videojuego y algunos expertos en medios argumentan, por el contrario, que dichos juegos pueden enseñar habilidades importantes.

Los juegos de vídeo han recorrido un largo camino desde que yo jugaba con el Atari cuando era niño, haciendo rebotar un cuadrado verde de acá para allá en la tele. Ahora se juegan en computadoras, televisores y dispositivos portátiles—como el

Game Boy o el Leap Pad—y hasta en teléfonos celulares. Los juegos son categorizados de acuerdo a la edad del jugador (ver sistema de clasificación) y al tipo de juego; por ejemplo: educativo, deportes, combate, etc.

¿Bueno o malo?

Quienes abogan por los niños aplauden la nueva ley, pero afirman que hace falta más. “La violencia está presente en casi todos los juegos. El 60 por ciento de los niños de más de ocho años califica a los juegos para mayores de diecisiete como sus favoritos”, dice Becca Arnold de *Child-Responsible Media Campaign* (Campaña de Medios Responsables con los Niños).

Los estudios vinculan a los videojuegos con un montón de problemas:

- **Exposición a la violencia:** “La violencia gráfica y de alto contenido sexual de los medios...puede ser tan peligrosa para la salud de nuestros niños como los cigarrillos”, dice James Steyer, de *Common Sense Media* (Medios con Sentido Común). La Academia Americana de Pediatría dice que jugar con videojuegos violentos aumenta el comportamiento violento de los jóvenes tanto como fumar aumenta el cáncer de pulmón.
- **Obesidad:** el uso de los videojuegos puede contribuir a incrementar el sobrepeso en los niños, en tanto éstos no realizan suficiente actividad física, según el Instituto Nacional de Medios y Familia (NIFM, según sus siglas en inglés).
- **Promoción de estereotipos:** En una revisión de videojuegos de 2000, “los personajes afroamericanos no mostraron reacción alguna ante el dolor”, pero esto no era así para los personajes latinos, dice Eileen Espejo, de *Children Now* (Niños Ya). En 2001, el 73 por ciento de los personajes controlados por el jugador era de sexo masculino y el 87 por ciento de los héroes era blanco (*Children Now*; Fundación Kaiser para la Familia).

Los estudios también apuntan algunos beneficios de los videojuegos:

- **Potencian** la lectura, el pensamiento lógico, la observación y la resolución de problemas (Fundación Kaiser para la Familia; NIFM).

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- **EC—Early Childhood** (“niñez temprana”, a partir de 3 años): pueden contener violencia en los dibujos (“dibujos animados con malicia”).
- **E—Everyone** (“para todos”, a partir de 6 años): algo de violencia en los dibujos o violencia “leve”, y/o lenguaje moderado.
- **E+10—Everyone +10** (“para todos + 10”, a partir de 10 años): más violencia en los dibujos o violencia “leve”, y/o temas más sugerentes.
- **T—Teen** (“adolescentes”, a partir de 13 años): violencia, temas sugerentes, escenas con sangre (mínimas) y/o lenguaje fuerte.
- **M—Mature** (“maduro”, a partir de 17 años): violencia intensa, mucha sangre, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.
- **AO—Adults Only** (“sólo adultos”, a partir de 18 años): violencia intensa y prolongada, y/o contenido sexual gráfico.

Para informarse sobre la clasificación de juegos específicos visite el sitio www.esrb.org



ISTOCKPHOTO

“No creo que los juegos de vídeo sean malos”, dice Tessa Jolls, del Centro para la Educación de los Medios y madre de un joven de quince años. Son muy atractivos: ¡mi hijo siempre quiere jugar con ellos!” Los padres necesitan enseñar a sus hijos a discernir los límites”.

Consejos para padres

COMPRE CON INTELIGENCIA: Carolyn Johnson, madre de una niña de siete años, Chase, dice: “juego el juego en su totalidad (y decido) si quiero que Chase lo juegue”. También ve cómo son representadas las mujeres y las personas de color. Los padres pueden alquilar los juegos o hacer que la tienda les haga una demostración. También deberían comprobar la clasificación del juego (ver sistema de clasificación en la página 6).

HAGA PREGUNTAS: ¿Los personajes del juego hacen daño a otros? ¿Con qué frecuencia? ¿Es recompensado? ¿Se muestra como algo gracioso? ¿Son las partes no violentas del juego menos divertidas que las violentas? ¿“El tipo malo” es siempre negro? ¿Hay descalificaciones de tipo racista? ¿Las mujeres son representadas como víctimas o símbolos sexuales?

PONGA LÍMITES: En mi casa limitamos el tiempo que puede pasar nuestro hijo de siete años Nehemiah frente a los videojuegos: no más que una hora a la semana para juegos educativos y treinta minutos por semana para otros juegos. Uno de los juegos es un poco violento, por lo que ahora ya no le dejamos jugar con él. Sin embargo, hace poco habló de un juego que había en lo de su tía. Nos dijo: “maté al tipo malo con un arma. Como él era malo, estuvo bien”. Eso fue una verdadera revelación. Llamamos a su tía y acordamos que limitaría los videojuegos cuando cuidaba del niño: sólo juegos clasificados para niños de menos de tres años y no más de una hora por día. Otros padres recomiendan:

■ **Limitar el tiempo de juego:** La Academia Americana de Pediatría recomienda que los niños no estén frente a

aparatos o juegos electrónicos más de una o dos horas por día. “Puse límites estrictos a Chase”, dice Johnson: treinta minutos en el Game Boy o en la computadora.

- **Supervisar los juegos:** Heidi McLaughlin no deja que su hijo juegue con los videojuegos sin que alguno de los padres esté cerca. Los expertos sugieren que los niños jueguen a los videojuegos en las estancias principales de la casa para que los padres puedan supervisarlos.
- **Permitir sólo el uso de juegos apropiados para la edad:** Jolls no permite a su hijo jugar con juegos clasificados para adultos en su casa y le explica por qué. “Muchas películas no son apropiadas para los niños”, añade Michael Romero, diseñador de videojuegos y padre de dos niños, “pero nosotros elegimos con mucho cuidado cuáles pueden mirar nuestros hijos”.
- **Restringir los juegos violentos:** “(Nuestras) reglas consisten en que en los videojuegos no pueden haber armas, no se puede dar palizas a la gente, y nada de kárate”, dice Jennifer Hughes, madre de un niño de siete años. Arnold dice que, si bien no permitía juegos violentos en su casa, su hijo tenía acceso a ellos jugando en casa de sus amigos. “Los padres han de colaborar entre ellos para limitar los juegos, así nadie tiene que asumir toda la presión”, dice.

HABLE CON SU HIJO: En casa hablamos de lo que sucede en los juegos que juega Nehemiah para reforzar la idea de que algunos comportamientos no están bien en “el mundo real”. Agrega Johnson: “cuando Chase termina de jugar con alguno de estos juegos charlo con ella. (Esto) la prepara para pensar sobre lo que está jugando”.

PROMUEVA OTRO TIPO DE JUEGOS: Los niños deberían jugar lejos “de la pantalla”, ya sea de TV, de la computadora o del Game Boy. Los padres sugieren el juego físico y el juego de roles, para compartir trabajos, arte y lectura, y el juego con amigos. Para buscar algunas ideas vaya al sitio www.4children.org/news/304notvs.htm

ABOGUE POR JUEGOS MÁS SANOS: Los padres pueden hablar con los vendedores sobre los juegos de vídeo que venden a los niños, así como con los restaurantes y centros comerciales en los que hay varios tipos de juegos. Asimismo, pueden escribir a sus legisladores sobre la necesidad de contar con juegos infantiles “más positivos”, o hablar con su PTA, iglesia o grupo de padres.

RECURSOS

- Academia Americana de Pediatría: 847-434-4000; www.aap.org/family/ratingsgame.htm
- Campaña de Medios Responsables con los Niños: barnold@childresponsiblemedia.org, www.medialegislation.org
- Tolerance.org: 334-956-8200; www.tolerance.org
- Análisis crítico de videojuegos: www.common sense media.org, www.mediafamily.org