

Influencia de los videojuegos en niños y jóvenes



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSELLERIA D'EDUCACIÓ



Índice

✎ Consideraciones previas	3
✎ Objetivos.....	4
✎ Metodología	5
✎ Ficha técnica.....	5
✎ Resultados	6
✎ Aspectos a destacar del análisis de los videojuegos y de las revistas especializadas	16
✎ Conclusiones	18
✎ Recomendaciones para la compra y uso de videojuegos	22

Consideraciones previas

Elegir un videojuego no siempre es fácil. De todos es conocida la influencia de los videojuegos en niños y jóvenes, de ahí la importancia de saber elegirlos y emplearlos.

Estas páginas pretenden ayudar a los padres a ese respecto, dotándoles de criterios de selección y valoración de los que pueden disponer, y las pautas que pueden seguir en la elección de un videojuego.

Los videojuegos no tienen porqué ser perjudiciales; si la elección es adecuada, ayudarán a la formación de niños y jóvenes.

La introducción de los videojuegos como forma de ocio y diversión entre niños y jóvenes, provoca hoy día una lógica preocupación en padres y educadores, puesto que muchos de éstos son de

contenido violento y el control que se ejerce sobre ellos es limitado y en ocasiones nulo.

Ya en el año 2001, según un estudio realizado por AVACU (Asociación Valenciana de Consumidores y usuarios), se constataba: que el 90% de los niños había jugado en alguna ocasión a un videojuego, el 70% tenía consola portátil en casa y además, los videojuegos representaban el 25% del volumen total de venta de juguetes.

En junio de 2003, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) y el Ministerio de Sanidad y Consumo, presentaron el nuevo código de Autorregulación PEGI (Pan European Game Information), que establece una clasificación por edades para videojuegos. Este código, de carácter voluntario, se utiliza en 16 países de la UE, incluida España, y su objetivo es que padres, educadores y consumidores en general, tengan

información suficiente a la hora de adquirir un videojuego, para evitar la exposición de los niños a contenidos inadecuados.

El código PEGI sustituyó al código aDeSe, vigente desde abril de 2001, mejorándolo en cuanto a las categorías de clasificación de los videojuegos por edades así como al incorporar una serie de iconos que permiten una mejor identificación del contenido y ofrecen una mayor y más completa información para los compradores y usuarios.

No obstante, pese a que actualmente forman parte de aDeSe más del 80% de las unidades de videojuegos distribuidas en el mercado español, el 20% restante sigue fuera de control.

Asimismo cabe destacar la colaboración realizada por la Comisión Europea de Recomendaciones y Certificaciones Audiovisuales (CERCA) en el estudio de las revistas de información y publicidad de videojuegos.

Objetivos

El objetivo del estudio realizado por AVACU ha sido conocer la influencia de los videojuegos en niños y jóvenes de la Comunitat Valenciana para poder prevenir actitudes violentas y discriminatorias en los jóvenes.

Además, trata de analizar el contenido de las revistas especializadas del sector para dotar a los padres y educadores, y por supuesto a los jóvenes usuarios, de criterios selectivos que les ayuden a la hora de elegir y manejar un videojuego. Pero también con el ánimo de intentar conseguir la colaboración de los distribuidores de estos materiales audiovisuales para que no se distribuyan videojuegos que por sus contenidos, puedan ser considerados perjudiciales para la formación y la salud mental de niños y jóvenes.

Metodología

El estudio se ha llevado a cabo mediante una metodología cuantitativa, utilizando la estrategia de encuesta. La encuesta nos permite obtener información sobre un tema en concreto a través de una serie de preguntas previamente establecidas.

La utilización de la técnica de la encuesta ha supuesto varios pasos:

- Definición de objetivos e hipótesis.
- Elaboración del cuestionario.
- Aplicación del cuestionario.
- Tratamiento estadístico de los resultados.
- Elaboración del informe.

Ficha técnica

Tamaño de la muestra: 1562 encuestas.

Ámbito geográfico: Comunitat Valenciana.

Universo: escolares de ambos sexos de 7 a 16 años, residentes en la Comunidad Valenciana.

Las revistas analizadas (ejemplares de varios meses del año 2006) han sido:

- En marzo 2006: psm2, Nintendo, Computer hoy juegos, Hobby consolas, Play manía, Superjuegos, Play station 2.
- En abril 2006: Micromanía nº 135, Computer hoy juegos nº 61, Hobby consolas nº 175, Nintendo acción nº 162, psp nº 2, Play manía, Superjuegos nº 163, Psm2 nº 48.
- En junio 2006: Computer hoy juegos nº 63, Play station 2 nº 65, Nintendo acción nº 164, Play manía nº 90, Superjuegos nº 165, Psm 2 nº 50, Hobby consolas nº 177, Micromanía nº 137.

- En julio 2006: Play station n° 67, Play mania n° 91, Superjuegos n° 166, Nintendo action n° 165, Hobby n° 178, Micromania n° 138, Computer hoy juegos n° 64.
- En agosto 2006: Hobby consolas n° 179, Psm 2 n° 52, Pc juegos n° 93, Micromanía n° 139 , Computer hoy juegos n° 65.
- Y por último en septiembre 2006: Play manía n° 92, Nintendo acción n° 166, Hobby consolas n° 180, Psm 2 n° 53, Micromanía n° 140, Play trucos n° 19, Computer hoy juegos n° 66, Pclife n° 17.

Los videojuegos estudiados han sido: Tekken dark Resurrection, Dexter, Grand theft auto.Vice city stories, Gangs of London, Pro evolution soccer 6, Singles 2, Los Sims 2, Todo glamour.Accesorios, Medal of Honor, Devil may cry 3, Resident Evil 4, Grand theft auto.San Andreas, Need for speed. Most wanted, The Simpsons. Hit & run, Canis canem edit.

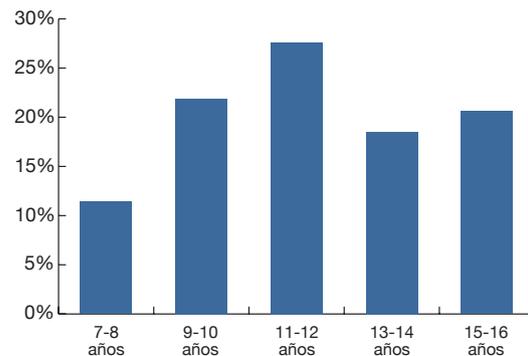
Resultados

SEXO

Del conjunto de los encuestados, un 48,46% corresponde a chicos y un 51,54% a chicas.

EDAD

Los niños entre 11 y 12 años representan el mayor porcentaje de usuarios con un 27,59%, seguidos por los niños 9 y 10 años que representan el 21,90% de la muestra. Los jóvenes de 15 a 16 años suponen el 20,61%, los jóvenes entre 13 y 14 años el 18,50% y, finalmente, los niños entre 7 y 8 años, el 11,40%.



🖥️ EQUIPOS EN EL DOMICILIO

El 89,36% tiene ordenador, además el 67,38% tiene consola y el 51% consola portátil.

El 62,91% dispone de conexión a internet, el 41,30% tiene TV en el dormitorio, y el 61,35 % dispone de teléfono móvil propio.

Es significativo el aumento en el caso de los ordenadores (66,20% en 2001), y especialmente, las conexiones a internet (26,1% en 2001).

🎮 **Ordenador:** el mayor porcentaje se concentra entre los jóvenes de 15 a 16 años (95,95%), descendiendo progresivamente conforme se reduce la edad de los usuarios: entre 13 y 14 años (92,03%), 11 a 12 años (89,78%), 9 a 10 años (84,79%) y 80,33% (7 a 8 años).

Queda sobradamente demostrado los beneficios que el uso de Internet tiene en el ámbito educativo, no obstante es una actividad que también entraña ciertos peligros si no se utiliza de forma responsable.

🎮 **Consola:** el mayor porcentaje se registra en la franja de los 13 a los 14 años (74,46%), le siguen los niños de 11 a 12 años (71,69%). Los jóvenes de 15 a 16 (71,42%), los niños de 9 a 10 años (62,55%), y finalmente, los niños de 7 a 8 años (46,62%).

🎮 **Consola portátil:** el mayor porcentaje se registra en la franja de los niños de 11 a 12 años (57,54%). El resto de los resultado son lo siguientes: niños de de 9 a 10 años (51,45%), los de 13 a 14 años (50,18%), los jóvenes de 15 a 16 años (47,84%) y, finalmente, los niños de 7 a 8 años (41%).

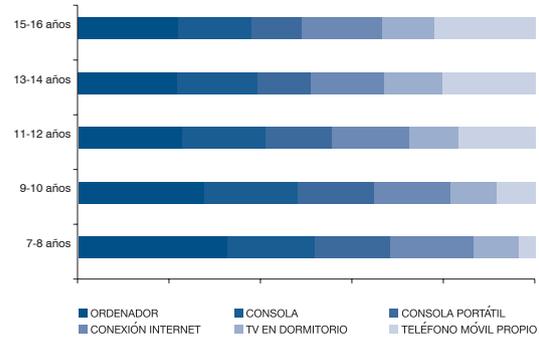
🎮 **Conexión a Internet:** el mayor porcentaje se registra entre los jóvenes de 15 a 16 años (77,31%), seguidos en progresión descendente por los jóvenes de 13 a 14 años (68,51%), los de 11 a 12 años (65,68%), los de 9 a 10 años (50,59%) y, finalmente, los niños de 7 a 8 años (44,39%).

📺 **TV en dormitorio:** el mayor porcentaje se registra en los jóvenes de 13 a 14 años (53,29%), seguido de los jóvenes de 15 a 16 años (49,69%), los de edades entre 11 y 12 años (42,24%), entre 9 y 10 años (30,98), y, finalmente, los niños entre 7 y 8 años (24,16%).

Según diversos estudios, los niños que ven demasiada TV, sufren mayor riesgo de:

- *Obtener peores resultados académicos en la escuela.*
- *Leer menos libros.*
- *Hacer menos ejercicio.*
- *Tener problemas de sobrepeso.*

📱 **Teléfono móvil:** la práctica totalidad de jóvenes entre 15 y 16 años (97,54%) disponen de él, seguidos por los jóvenes entre 13 y 14 años (86,5%), y los niños de 11 a 12 años (66,34%). Los niños entre 9 y 10 años disponen de él en un 26,02%, y por último, los pequeños de 7 a 8 años, en un 8,99%.



A cada edad le corresponden unos determinados elementos que ayudan al desarrollo evolutivo del niño, y un teléfono móvil, en este sentido, no beneficia en nada al crecimiento de los más pequeños.

📁 HORAS Y DÍAS DE JUEGO

En este apartado distinguimos tres tipos de preguntas:

Horas de juego entre semana: el 40,42% afirma no jugar entre semana, mientras que el 31,34% afirma hacerlo menos de una hora; el 16,97% juega de 1 a 2 horas, el 6,22% dice jugar

más de 3 horas, y el 5,04%, de 2 a 3 horas.

Los que más juegan son los niños de edades comprendidas entre 13 y 14 años (casi el 21%), y dentro de ellos, los chicos (16%) triplican el porcentaje de chicas (5%).

Los fines de semana, el 4,75% dice no jugar, mientras que el 32,42% afirma hacerlo menos de una hora; el 27,43% juega de 1 a 2 horas, el 18,66% dice jugar más de 3 horas, y el 16,73%, de 2 a 3 horas.

Los que más juegan son los de edades comprendidas entre 13 y 14 años (casi el 21%), y dentro de ellos, los chicos (16%) triplican el porcentaje de chicas (5%).

Nuevamente, los que más tiempo juegan en este tramo son los jóvenes de entre 13 y 14 años (casi el 50%), y de nuevo, también los chicos más que las chicas (7,2% frente a 2,85%).

En cuanto a los días que juegan a la semana, el 17,62% afirma jugar todos o casi todos los días; el 14,24%, tres o cuatro días; el 15,24%, 1 ó 2 días.

Dicen jugar sólo los fines de semana el 25,57%, y en menor medida, de vez en cuando, el 26,83%.

Nuevamente, los chicos (22,24%) superan a las chicas (11,69%) cuando dicen jugar todos los días, siendo el tramo de edad de entre 13 y 14 años el que registra porcentajes mayores.

JUGAR SOLO O CON COMPAÑÍA

La mayoría afirma jugar de ambas formas (72,24%). El 16,88% afirma jugar normalmente solo, mientras que el 10,88% dice hacerlo habitualmente acompañado.

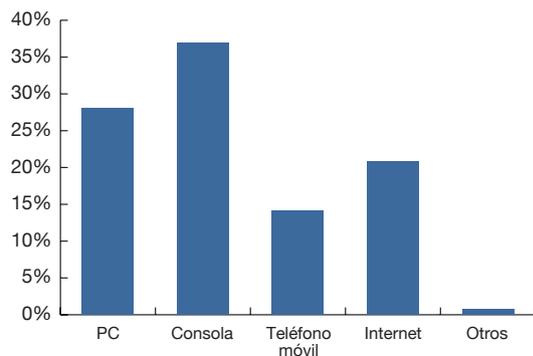
El hecho de jugar solo puede provocar en los niños situaciones de aislamiento a medio plazo, por lo que es importante que comparta esta distracción con niños de su edad u otros familiares.

📄 ¿CON QUÉ COMPAÑÍA SE JUEGA?

La mayoría juega con amigos (42,34%), seguidos de quienes juegan con los hermanos (33,97%) y con el padre o la madre (15,66%). Juegan con otras personas, no comprendidas en los apartados anteriores, un 8,03% de los encuestados.

📄 TIPO DE PLATAFORMA PREFERIDA PARA JUGAR

La mayoría de los encuestados (36,88%) utiliza la consola, que es seguida por el PC (28,1%); Internet es utilizada por el 20,75%, el teléfono móvil por el 14,09%, y un 0,18% utiliza otros sistemas.



Especialmente relevante es que casi el 21% de los jóvenes accede a los juegos a través de Internet, con la falta de control que ello supone.

📄 VIDEOJUEGOS PREFERIDOS

Los videojuegos preferidos son los de aventuras (47,38%), seguidos por los de deportes (38,29%) y los de acción (37,77%). Los de simulación son preferidos por un 28,43%, los de estrategia por el 23,36%, y los denominados de “arcade”, por el 16,39%.

📄 VIGILANCIA DE LA ADECUACIÓN DEL VIDEOJUEGO

El 34,08% de los encuestados dice que nunca comprueba si el videojuego es adecuado o no a su edad; el 28,82% dice que lo comprueba siempre, mientras que el 23,96% dice que lo comprueba a veces, y el 13,14%, no lo comprueba casi nunca.

Entre quienes dicen que nunca comprueban la idoneidad del juego a su edad, el 78,38% son los jóvenes de entre 15 y 16 años, seguidos por los jóvenes de entre 13 y 14 años (74%).

Es fundamental conocer y exigir el Código PEGI para orientarnos en la compra y adecuación de los videojuegos a las edades y características de los niños y jóvenes.

QUÉ ES EL CÓDIGO PEGI

El Código PEGI establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador: 3+, 7+, 12+, 16+ y 18. Además, incluye una serie de pictogramas informativos:



Discriminación:

El juego contiene material que puede favorecer la discriminación.



Drogas:

El juego hace referencias o muestra el uso de drogas.



Lenguaje soez:

El juego contiene palabras soez.



Violencia:

El juego contiene representaciones violentas.



Sexo:

El juego contiene representaciones de desnudez o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



Miedo:

El juego puede asustar o dar miedo a los niños.

📁 VIDEOJUEGOS PIRATEADOS

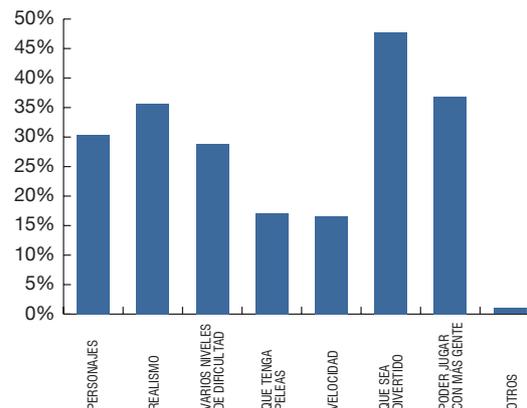
Preguntados los jóvenes sobre la posesión de juegos pirateados, el 55,32% respondió que no los tienen, mientras que el 25,22% manifiesta tener alguno, y el 19,46%, tener muchos. De entre los que dicen tener algunos o muchos, un 60,99% están entre los encuestados de 13 y 14 años, y más de un 65% en los de 15 y 16 años.

Los juegos adquiridos mediante descargas o copias ilegales, carecen de todo tipo de etiquetado y regulación además es una práctica penada por la legislación vigente.

📁 ASPECTOS PREFERIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Las características que destacan de los videojuegos para su elección son variadas: El 47,70% dice que prefieren que sea divertido, seguido de quienes prefieren que se pueda jugar con más gente (36,80%); que

sean realistas (35,73%), que tengan buenos personajes (30,40%) y que tengan varios niveles de dificultad (28,88%), mientras que el 17,15% se inclinan por las peleas (porcentaje que ha aumentado respecto del 12,5% del 2001) y prefieren los relacionados con la velocidad el 16,53%.



*Preocupa el dato que indica que más de un 17% de los encuestados reconoce abiertamente que lo que más le gusta de un videojuego es que tenga **peleas y agresiones**.*

📄 FORMA DE CONSEGUIR LOS VIDEOJUEGOS

El 55,24% de los encuestados dice comprarlos, mientras que el 42% dicen obtenerlos como regalo. Al 24,32% se los prestan amigos, el 16,46% los adquieren a través de Internet, y el 14,66%, los alquilan.

📄 CUANDO ESTÁS JUGANDO A UN VIDEOJUEGO, ¿TE CUESTA DEJAR DE JUGAR?

A esta pregunta, el 44,58% dijo que le costaba dejar de jugar “a veces”, mientras que respondieron “no” el 41,69%, y dijeron que siempre les cuesta dejar de jugar el 13,73%.

📄 ¿TE DEJAN JUGAR TUS PADRES CON LOS VIDEOJUEGOS TODO EL TIEMPO QUE QUIERES?

Un significativo 52,14% manifestó categóricamente que no, mientras que el 36,34% dijeron que les dejan a veces, y un 11,52% dijo que sus padres les dejan jugar todo

el tiempo que quieran. El control que ejercen los padres desciende a medida que aumenta la edad, puesto que este control desciende desde el 59,29% en edades de 7-8 años, hasta el 40,74% en 15-16 años.

El control del tiempo por parte de los padres es escaso, ya que pasa de un 68,2% en 2001 a un 19,6% en el 2006.

📄 ¿HAS TENIDO ALGÚN PROBLEMA POR JUGAR A LOS VIDEOJUEGOS?

A esta pregunta, el 62,57% respondió que no, mientras que el 37,43% dijo que sí. En cuanto a los tipos de problemas, el 33,55% manifestó haber discutido con sus madres por este motivo, mientras que el 22,31% confesó haber dejado de hacer deberes o estudiar, y el 35,7% dijo haber tenido problemas físicos, como sequedad de ojos, dolor de espalda...

Cabe poner énfasis en los problemas aludidos por los encuestados: discusiones con sus padres, dejar de hacer los deberes o estudiar, enfados, pérdida de tiempo, sequedad de ojos, dolor de espalda, nerviosismo, falta de concentración, insomnio.

📄 **¿CÓMO VALORAN LOS NIÑOS Y JÓVENES LOS VIDEOJUEGOS?**

Aspectos positivos: Los encuestados, manifestaron que los videojuegos provocan: diversión, entretenimiento, distracción, hacen pensar, son educativos, permiten hacer lo que no se puede hacer en la vida real, desarrollan la inteligencia y la agilidad en los dedos, aumentan los reflejos y la actividad mental, son emocionantes...

Aspectos negativos: Igualmente, los encuestados indicaron como características negativas que producen: molestias físicas, violencia,

adicción, menor tiempo de estudio, mal humor y enfados, pérdida de tiempo, precio alto, aburridos, provocan aislamiento, tienen fallos técnicos, pueden obsesionar, son monótonos, no hay control de la edad por parte del consumidor...

📄 **COMPRA DE REVISTAS SOBRE VIDEOJUEGOS**

El 64,99% de los niños y jóvenes dijo no comprarlas nunca, mientras que el 27,66% dicen comprarlas alguna vez, y el 7,35% son compradores mensuales y asiduos de las mismas.

El porcentaje de quienes las compran alguna vez o mensualmente ha aumentado, pasando del 20% del año 2001 hasta el 35%. Por sexos, los más asiduos a la compra de revistas son los chicos (48,29%), mientras que las chicas las compran en un 18,15%.

En cuanto a las edades: quienes más las compran son los de edades comprendidas entre 11 y 14 años (casi el 82%).

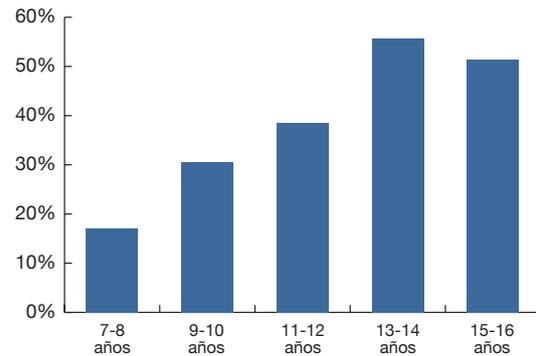
Resulta llamativo que el 23% de niños entre 7 y 8 años compra revistas de videojuegos, el 4,29% de los cuáles las adquiere mensualmente (las adquieren los padres para ellos).

¿CONSIDERAS QUE LOS VIDEOJUEGOS QUE HABITUALMENTE UTILIZAS, CONTIENEN VIOLENCIA?

A esta pregunta, el 60,42% respondió que sí, mientras que el 39,58% dijo que no.

De entre quienes respondieron afirmativamente, el 52,91% son chicos, frente al 22,45% de las chicas. Por edades, los que más juegan con videojuegos de contenido violento son los de 13 y 14 años (55,61%).

Cuando se les pide que describan alguno de esos actos violentos, mencionan: peleas, muertes, tiros, atropellos, sangre, robos, armas, cortar cabezas, asesinatos, drogas, sexo, prostitución, violaciones....



La violencia, en la mayoría de las ocasiones gratuita, se ha convertido en uno de los elementos importantes de cualquier videojuego que quiera triunfar, utilizándola incluso como gancho publicitario. El exceso y/o cotidianidad de contemplar actos violentos consigue que las sensaciones que produce inicialmente en el joven, se vayan diluyendo hasta el punto de integrarlas dentro de la normalidad, lo que puede favorecer comportamientos agresivos.

¿SUELES JUGAR CON VIDEOJUEGOS CALIFICADOS PARA MAYORES DE DIECIOCHO AÑOS?

A esta pregunta, el 59,9% manifestó no jugar nunca, mientras que el 40,1% dijo que sí. Es significativa la diferencia que existe entre sexos, puesto que respondió afirmativamente el 56,39% de los chicos, frente al 18,77% de las chicas.

El porcentaje aumenta a medida que aumenta la edad de los encuestados, pasando del 10% en los 7-8 años, a casi el 65% en los 15-16.

Ejemplo de los videojuegos calificados para mayores de 18 años más demandados por los menores, son: “GTA San Andreas”, “Resident Evil”, “Vice City”, “El Padrino”, “Larry” y “Call of Duty” +18.

Sorprende el dato que nos revela que más de 40% de los escolares encuestados reconoce jugar con videojuegos calificados para mayores de edad.

Aspectos a destacar del análisis de los videojuegos y de las revistas especializadas

DE LOS CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS

Se ha detectado que en algunos establecimientos los pictogramas que nos indican qué contenidos vamos a encontrar e imágenes de escenas de videojuegos, vienen tapados por etiquetas donde aparece el precio, por el código de barras o por los sistemas de seguridad interna del propio establecimiento.

Muchos de los videojuegos recomendados especialmente para adultos se encuentran situados junto a otros destinados al público infantil.

DEL CONTENIDO DE LAS REVISTAS

- Predominio de términos y expresiones violentas que hacen referencia a holocausto, sangriento, carnicería...
- Exaltan el machismo como valor relacional y social: competitividad, lujo (coches, chicas...), sumisión y heroísmo individualista.
- Promueven la diversión a través del consumismo, la velocidad y el riesgo sin límites, el sexo, la agresividad, etc.
- Se incita a la transgresión de cualquiera de las normas establecidas lo que puede afectar a la vida familiar y escolar.
- La identificación de las revistas no hace referencia a la clasificación de edad, a pesar de incluir reportajes, análisis y escenas de videojuegos destinados a mayores de 18 años.

Este tipo de publicaciones fomentan la diversión a través de:

La violencia, la agresividad, el consumismo, el sexismo, la competitividad, la transgresión, el desprecio de las normas sociales, el éxito sin esfuerzos y la falta de respeto a los derechos humanos.

Conclusiones

Es necesario y urgente elaborar un marco normativo que regule la comercialización y publicidad de los videojuegos, especialmente de aquellos en los que se ensalza la violencia o conductas socialmente censurables como las torturas, el sexismo o la discriminación.

Los padres y educadores han de estar bien informados para colaborar y ayudar de forma responsable en concienciar a niños y jóvenes del carácter negativo de algunos de los videojuegos existentes.

Lo recomendable para los padres es que, a la hora de seleccionar los videojuegos de sus hijos, tengan en cuenta que obviamente los contenidos pueden influir, en algunos casos de forma negativa, en el desarrollo de sus hijos.

No se trata de prohibir o eludir el tema. Todo lo contrario, se trata de compartir también con ellos parte del

tiempo que dedican a esta forma de ocio.

Tenemos que pasar más tiempo con nuestros hijos, ver a qué juegan y jugar con ellos, interesarse y hablar con ellos. Esta es la mejor forma de ayudarles a tener criterio para que aprendan a diferenciar lo que puede ser positivo o negativo.

Se debe reclamar un exhaustivo control sobre los productos que se venden y se encuentran expuestos en escaparates y estanterías, pues muchos de ellos ni siquiera especifican la edad de sus destinatarios.

Se constata la facilidad en el acceso a la compra y uso de los videojuegos sin tomar las precauciones necesarias ya que éstos van destinados a menores de edad que se encuentran en pleno proceso de maduración y en el que se están configurando sus rasgos de personalidad. No se avisa de los peligros evidentes que pueden suponer para su formación como personas, para su salud mental...

Las revistas promueven abiertamente, además del machismo y exaltación de lo mafioso, la competitividad, el disfrute individualista, el afán de experimentación...

Lo más grave es que la sub-cultura de los videojuegos y sus revistas presentan la violencia, el sexismo, la discriminación, la xenofobia, el riesgo, etc., en cualidades y modelos de referencia. Además distorsiona y dificulta el proceso de construcción y desarrollo ético- moral de los niños y jóvenes. Y por último, contribuye a la identificación de esas características negativas, mencionadas anteriormente, con la diversión y el ocio de los adolescentes, por lo que éstas llegan a ser percibidas como “buenas” o “normales”.

Una de las graves consecuencias es que promueven conductas adictivas que, unidas a estos valores negativos, afecta a todos los miembros de la familia, pues cuando uno de sus miembros posee una gran adicción se

evade de sus responsabilidades y es generador de conflictos.

Pero esta situación también afecta directamente el clima de convivencia del centro educativo, que junto a la familia componen un ámbito de socialización de primer orden. La sub-cultura de los videojuegos y revistas incita a la transgresión de las normas y dificulta la interiorización del principio de realidad, según el cual los deseos y apetencias propios han de armonizarse con los deseos y apetencias de los demás.

Siendo conscientes de todo lo indicado hasta aquí, no deberíamos quedarnos tan sólo con una imagen negativa.

El uso de videojuegos no tiene por qué ser incompatible con la educación. Lo que tenemos es que aprovechar los beneficios que, bien usados y seleccionados, pueden aportar a nuestros niños y jóvenes. Los videojuegos, no son negativos en sí mismos, depende del uso o del abuso que se haga de ellos.

Algunos de los aspectos que debemos ser capaces de aprovechar y potenciar, dado que pueden aportar un beneficio a nuestros niños y jóvenes:

- ① Desarrollo de habilidades psicomotrices.
- ① Adquisición de habilidades para la toma de decisiones y resolución de conflictos.
- ① Desarrollo de reflejos y agilidad mental.
- ① Desarrollo de la imaginación y creatividad en aquellos videojuegos en los que se precise resolución de enigmas y rompecabezas, haciendo uso de la estrategia y del trabajo colaborativo.

Por tanto, debemos convertir los videojuegos en una actividad constructiva y facilitadora de nuevos aprendizajes evitando, sin ningún tipo de ambages, los videojuegos y revistas que contengan cualquier tipo de mensajes que vayan en contra de la dignidad y respeto a la persona y en contra de los derechos

humanos. Conseguir este objetivo es responsabilidad de padres y educadores.

Siendo evidentes los beneficios del acceso a internet, es necesario que este acceso se realice de forma responsable y bajo el control de los adultos.

Según diversos estudios, los niños que ven demasiada TV tienen riesgo de fracaso escolar, leen menos libros, hacen menos ejercicio físico, generan problemas de sobrepeso... Es un electrodoméstico que ha devenido imprescindible, y sobre el que gira la vida familiar, e incluso social, del individuo, llegando a imponer la asunción de roles, cánones y estilos de vida (modos de vestir, comportarse...).

En cualquier caso, la televisión puede ser un instrumento de enriquecimiento y desarrollo humano si se aprende a utilizar convenientemente, para lo cuál, por ejemplo, se debe evitar que los niños dispongan de un aparato en su dormitorio, que puedan utilizar sin control paterno.

Algunas de las pautas que se deberían seguir para un aprovechamiento adecuado de la televisión, son: mirar y disfrutar de la TV con los hijos, y ubicarla en una zona común de la casa; escoger programas adecuados; limitar el tiempo de visionado; evitar programas violentos; estimular reflexiones sobre sus contenidos; discutir sobre el papel de la publicidad,... sin olvidar que siempre podemos estimular a los niños a disfrutar de otro tipo de actividades alternativas.

Sin duda alguna, el uso de teléfonos móviles es un fenómeno entre los jóvenes. Sin embargo, el uso de los mismos no beneficia en nada el desarrollo de los más pequeños. Con la entrega de estos aparatos a niños pequeños, les estamos creando una necesidad que no es propia de su edad.

El hecho de jugar sólo puede provocar, en los niños, situaciones de aislamiento a medio plazo, por lo

que es importante que comparta esta distracción con niños de su edad u otros familiares.

Resulta llamativo el dato de cómo los padres van perdiendo presencia en el juego conforme va aumentando la edad de los niños, pasando de un 34,21% en los 7 y 8 años a menos de un 5 % en los 15 y 16 años.

Los videojuegos piratas, además de la problemática económico-social que implican, escapan a cualquier tipo de control de contenidos, por lo que suponen una fuente de riesgo en cuanto a su uso indebido por menores.

Vemos que la violencia se ha convertido en uno de los elementos importantes de cualquier videojuego que quiera triunfar, utilizándola incluso como gancho publicitario, violencia gratuita, y además, es de fácil acceso a los menores.

Recomendaciones para la compra y uso de videojuegos

- ▶ Los padres deben seleccionar y valorar adecuadamente la idoneidad de los videojuegos en función de la edad recomendada, tipo y contenido del juego así como con los gustos y potencialidades del niño, supervisando siempre el tipo de videojuego que se va a adquirir e informándose sobre el contenido del mismo.
- ▶ Conocer y exigir el código PEGI nos será de gran ayuda para saber elegir y evitar aquellos videojuegos con marcado carácter violento, sexista o discriminatorio que puedan influir negativamente en el desarrollo y maduración del niño.
- ▶ Son los adultos quienes deben controlar y limitar el tiempo de uso de los videojuegos, sin abusar del tiempo que se les dedica, a la vez que ofreciendo alternativas de otro tipo de ocio, (actividades al aire libre, cine, deporte, juegos de mesa...).
- ▶ Lo ideal es encontrar un equilibrio entre el tiempo dedicado al estudio y a las tareas escolares con la realización de las tareas encomendadas dentro de la organización familiar y las actividades lúdicas y de ocio (colectivas o individuales como puede ser el videojuego). El establecer a nivel familiar cuáles son los límites y las normas que rigen sobre el uso y disfrute de los videojuegos previene posibles conflictos y favorece la convivencia familiar.
- ▶ Los padres y adultos deberían compartir con los niños y jóvenes parte del tiempo que éstos dedican a los videojuegos así como animarles a participar en juegos y actividades con otros niños y jóvenes promoviendo las relaciones interpersonales entre iguales y con amigos.

- ▶ Conocer y potenciar los aspectos positivos que también ofrece el uso de los videojuegos. Bien usados y seleccionados, algunos pueden incluso constituir una fuente de aprendizaje que también hay que saber aprovechar (desarrollo de la coordinación oculo-manual, preparación para el mundo de la tecnología informática, toma de decisiones...).
- ▶ A la hora de adquirir un videojuego, es necesario comprobar que el etiquetado y las instrucciones del juego vengan en el idioma del que se tenga dominio suficiente para poder obtener sin dificultad la información relativa al contenido así como sobre las instrucciones prácticas para su funcionamiento.
- ▶ Resulta conveniente escoger juegos donde puedan participar más de dos jugadores, para que esta actividad también pueda favorecer la sociabilidad del niño.
- ▶ Se debe intentar que la videoconsola u ordenador con la que juegan los

menores esté situada en un lugar común de la casa en vez de en su propia habitación. De esta forma podrá estar más al tanto del tiempo que pasa jugando con ellos y del tipo de videojuegos que utiliza así como comprobar que se cumplen las normas establecidas.



¿Alimentarías a tus hijos con violencia, sexismo, xenofobia...?

Algunos videojuegos contienen esto.

Juega con tus hijos, interésate por sus juegos, comparte tu tiempo.

