



Los niños y los videojuegos I

“Jugando con la violencia”

Introducción

Como en cada programa, el propósito de Esperanza para la Familia es ayudar y proporcionar herramientas adecuadas para que usted tenga bases firmes para levantar una familia armoniosa, que pueda cumplir con todas sus expectativas, anhelos y deseos; para llevar una vida feliz en donde todos los miembros se amen unos a otros y vivan de una manera integral; para hacer de ese hogar, un paraíso.

Hoy vamos a ver un tema muy interesante y muy solicitado; hablaremos de la violencia que existe en los videojuegos.

Jugar videojuegos es una actividad muy popular que es practicada a todas las edades, pero que tiene más popularidad en los niños y adolescentes. Actualmente, muchos niños y adolescentes invierten grandes cantidades de tiempo jugando y practicando diferentes variedades de juegos de video, es por eso que la industria de los videojuegos es multimillonaria; las ganancias que se obtienen en este rubro son superiores a los de las películas y dvd's.

En otras palabras, se generan muchos más ingresos en la venta de videojuegos que en la producción y renta de películas y en el negocio de los dvd's. Es por eso que es interesante estudiar este fenómeno que está sucediendo, porque cada vez más y más jóvenes y niños son cautivados por este tipo de diversión.

Algunos datos interesantes

Las siguientes estadísticas son para darnos una idea de cómo este fenómeno se ha ido extendiendo, cómo ha ido creciendo y cómo ha afectado a la sociedad. Básicamente las estadísticas son de Estados Unidos, que es el país que tiene mayor confiabilidad y que es donde más se está dando este fenómeno de los videojuegos.

•Cada día, millones de niños y jóvenes pasan tiempo jugando juegos de video. Se estima que aproximadamente unos 76 millones de personas juegan videojuegos en los Estados Unidos.

•El pasatiempo es tan popular que la industria de los videojuegos generó 9,900 millones de dólares en el año 2004.

•Entre los sistemas de juegos de video más populares se encuentra el Play Station, X Box, Game Cube y sobre todo las computadoras.

•Los videojuegos también son muy populares entre los hispanos (que residen en los Estados Unidos). El 47% de todos los hogares hispanos tienen un sistema de juego de video.

•El 35% de los estadounidenses han comprado un juego de video en los últimos treinta días, mientras que el 49% de los hispanos han comprado un juego en el mismo período.

•Los hispanos entre las edades de ocho y dieciocho años juegan videojuegos al menos una hora al día como promedio.



Según las estadísticas, este fenómeno va creciendo, cada vez más jóvenes y niños invierten tiempo para jugar en los videojuegos. La accesibilidad a ellos es notable ya que los hay en muchas variedades y de todo tipo de precios. Y como es la moda está creciendo a pasos agigantados, de tal manera que esta industria es una de las más prósperas actualmente en los Estados Unidos.

Debido a que cada vez más jóvenes y niños se ocupan en este tipo de entretenimiento, ha surgido la preocupación de ver hasta donde los videojuegos afectan la conducta del niño o adolescente.

Por un lado, los videojuegos son inocuos, es decir, no causan problemas, son inofensivos, que incluso se pueden usar para mejorar la habilidad psicomotora, movimiento ocular, y la agilidad. Hay juegos que en un momento dado permiten desarrollar cualidades psicomotoras y realmente pueden ayudar en algunos aspectos del aprendizaje. Pero también existen muchos juegos de video que son muy violentos

o incluso algunos manejan escenas de sexo y un lenguaje verbal grosero u obsceno.

Esto es algo que ha comenzado a preocupar a los padres y a la sociedad en los Estados Unidos, se han comenzado a levantar investigaciones de manera creciente para comprobar hasta donde los juegos de video están afectando la conducta de los niños.

Los videojuegos promueven temas negativos

Cada vez los juegos son más sofisticados y realistas. Hay juegos de video que impactan a la persona que los empieza a analizar. En estos juegos se permite que el niño se componga mucho en lo que está participando al jugar.

Existen juegos de video que permiten al niño tomar el control de un ser, de una figura, de un mono, haciendo éstos lo que el niño les pide o les manda a través de los controles. Hay juegos que realmente han impactado, ya que algunos requieren, por ejemplo, que la persona controle un personaje, el cual se conduce por la ciudad y puede subirse a un carro, ir a exceso de velocidad por la ciudad, comprar una pistola, después meterse a un centro comercial y agarrar a tiros a la policía, puede matar incluso a otras personas, puede patearlas estando en el piso, etc.

Hay que tener mucho cuidado a la hora de seleccionar los videojuegos. Y ¿qué seleccionar de tantos juegos que existen? Hay que tomar en cuenta que hay videojuegos que ayudan y tienen un sentido educativo, pero también hay videojuegos que pueden estar enseñando valores que no son nada convenientes o muy poco adecuados.

La mayoría de estos juegos populares enfatizan temas negativos y promueven, por ejemplo, el matar a personas o animales. Usted se puede encontrar con una infinidad de videojuegos en donde una de las metas es matar animales o personas, o quitarle la vida al rival, de acuerdo a la temática del juego. Otro tema negativo que se maneja en los videojuegos es el abuso en el consumo de drogas y alcohol, esta influencia puede que el niño la considere "normal".

El hecho de estar quitándole la vida a las personas en un juego causa preocupación a las personas que han estado estudiando este fenómeno,



porque uno de los efectos es que los niños se empiezan a insensibilizar ante lo que es la vida, se vuelven más insensibles a las necesidades de su próximo y de las personas que lo rodean y empiezan a ser inmunes a la guerra, muerte o hechos violentos.

Además, otros temas negativos que se pueden promover son el comportamiento criminal y la falta de respeto a la autoridad y a las leyes. Como fue ilustrado en el ejemplo anterior, el niño toma el papel de un delincuente y lo que hace es robar, infringir las leyes de tránsito y desobedecer a las autoridades, como los policías.

El comportamiento criminal es algo que está afectando a la nación de los Estados Unidos y a muchos países; es decir, una falta de respeto a las autoridades, una falta de respeto a todo aquello que impone un orden y que regula las normas de convivencia entre los ciudadanos.

Es muy preocupante ver que el juego le permite al niño hacer todo tipo de infracciones a la ley y que promueve como un juego y una diversión algo que puede estar afectando la conciencia del niño.

Otros temas negativos son la explotación sexual y la violencia hacia la mujer. Los estereotipos raciales, sexuales o de género y el uso de palabras indecentes, obscenidades y gestos obscenos también son parte de los contenidos de los videojuegos.

Los juegos de video poseen una gama de temas nada convenientes para los pequeños y que las personas que están a cargo de ellos deben considerar. Es cierto, muchas veces los padres para entretenér a sus hijos les ponen esos videojuegos para así ellos tener un descanso, pero hay que tener cuidado con el tipo de videos que los niños están utilizando, porque eso puede ser nocivo para su comportamiento.

La violencia genera más violencia

Los estudios en los niños expuestos a la violencia han demostrado lo siguiente:

Los niños **tienden a volverse inmunes o insensibles al horror de la violencia**, es decir, para ellos se vuelve algo normal, común. Los niños, a la hora de estar jugando un videojuego que promueve mucho la violencia, no se espantan y consienten en hacer daño a otras personas. Esto afecta la vida futura del niño.

Los niños **imitan la violencia de los juegos**, empiezan a demostrarlo con un comportamiento cada vez más agresivo. Esto es algo proporcional, a mayor exposición a la violencia, el niño tendrá cuadros de violencia más agresivos.

Algunos niños **aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas**. Es decir, a la hora de estar expuestos a los videojuegos, los niños empiezan a considerar que la violencia es un medio de resolver sus problemas, cuando no debe de ser así. A los niños se les debe enseñar a defender su dignidad por medio de acudir a una autoridad, a que no tomen venganza, sino que acudan a papá, mamá o algún maestro.

Los jóvenes que tienen manifestaciones de violencia en su escuela, que golpean, insultan y tienen actitudes muy groseras enrarecen el ambiente entre los adolescentes, de tal manera que se producen rencores y amargura contra sus compañeros, provocando así que después busquen la venganza y se vuelvan insensibles, llenos de coraje y cometan locuras, como lamentablemente ha sucedido en algunas escuelas de los Estados Unidos, en donde jóvenes les quitan la vida a sus compañeros de clase, incluso maestros, autoridades.

No podemos decir que la causa de que haya violencia en las escuelas sea los videojuegos, pero si podemos decir que los niños aprenden de los videojuegos que la violencia es una forma de respuesta, como una forma de vivir, de resolver sus situaciones personales o sus problemas con las personas.

Entre más realista y repetida sea la exposición a la violencia, mayor será el impacto en la conducta de los niños. Los niños con problemas emocionales, de comportamiento y de aprendizaje pueden ser más afectados por las imágenes violentas. Los niños y adolescentes se pueden involucrar demasiado y hasta obsesionarse con los juegos de video. Este hábito puede llegar a ser una forma de vivir, porque están constantemente pensando en el videojuego y eso les absorbe concentración.

Consecuencias de la exposición a la violencia

El dedicar grandes cantidades de tiempo a jugar estos juegos puede crear los siguientes problemas:

Destrezas sociales pobres: deficiencia en la capacidad de socializar, falta de habilidad para relacionarse con otros, para condescender con las

personas. La adicción a los videojuegos puede llevar al niño a aislarse, a no desear la compañía de otras personas y a dedicarse exclusivamente a su auto-satisfacción que les es suplida a través del juego de video.



Quitar tiempo que se le dedica a la familia, al trabajo escolar y a otros pasatiempos: cuando los niños dedican mucho tiempo al juego de video descuidan otros aspectos que son muy importantes en su vida, como la convivencia familiar, aprender a conocer a los hermanos, a jugar con ellos, aprender de papá y mamá.

Además pueden tener problemas escolares porque descuidan sus responsabilidades. También, al preferir este tipo de pasatiempo, los niños desechan otros pasatiempos que interactúan con otras personas, como el fútbol.

Calificaciones escolares bajas y falta de lectura: las investigaciones han demostrado que los niños que están mucho tiempo jugando menguan sus calificaciones y, por dedicar el tiempo a los videojuegos, el niño no lee por lo que tiene menos capacidad de lectura de comprensión.

Menos ejercicio y sobrepeso: el niño en lugar de jugar, saltar y correr, que son actividades comunes de los niños, es frenado por el videojuego. El niño se vuelve pasivo al estar delante del televisor o computadora interactuando con los controles y no tiene ningún ejercicio físico, lo que le lleva al sobrepeso.

Pensamientos y comportamientos agresivos: los niños imitan las conductas violentas que ven, consideran la violencia como forma de resolver sus problemas, se vuelven inmunes al horror de la violencia, se vuelven fríos, indiferentes y pierden esa compasión natural que los seres humanos tenemos hacia otras personas, además se pueden sentir insensibles cuando agraden a alguien.

Clasificación de los videojuegos

Los padres de familia deben asumir la responsabilidad de ver qué tipo de juegos de video deben permitir que vean sus hijos. Los padres tienen la obligación y derecho de seleccionar los tipos de videojuegos para sus hijos, dependiendo de la calidad de los mismos, de los valores que fomentan y de su utilidad y beneficio.

Existe una organización llamada **The Entertainment Software Rating Board** (ESRB), creada por la misma industria de videojuegos que, debido a que hay algunos no aptos para menores de edad, regula y clasifica los videojuegos para que las personas que los compran puedan ver la clasificación del juego y ver hasta donde es conveniente según la edad del niño. Algunas de las clasificaciones que existen son:

- **EC** (early childhood) —infancia temprana, para niños de 3 años en adelante, contienen material adecuado para los pequeños.
- **E** (everyone) —para todos, contiene material apropiado para niños de 6 años en adelante. Estos juegos contienen caricaturas, fantasías o leve violencia y el uso infrecuente de lenguaje pesado.
- **E10+** —contienen material apropiado para niños de 10 años en adelante, incluyen caricaturas, fantasías, violencia leve, lenguaje menos liviano y algunas veces temas sugestivos.
- **T** (teen) —para adolescentes, contienen material apropiado para edades de 13 en adelante. Estos juegos pueden contener violencia, algunos temas sugestivos, bromas pesadas, un poco de sangre y un uso infrecuente de lenguaje fuerte.
- **M** (mature) —para audiencia madura, mayores de 17 años. Estos juegos pueden contener violencia explícita, sangre, contenido sexual y lenguaje fuerte.
- **A** (adults only) —sólo para adultos. Éstos contienen material apto para personas de 18 años en adelante, tienen escenas intensas de violencia, contenido sexual gráfico o desnudez.
- **RP** (rating pending)—clasificación pendiente. Estos juegos están siendo estudiados para darles una clasificación. Todavía no salen a la venta, solamente en publicidad.

Es importante que los padres conozcan y aprendan esta nomenclatura con el propósito de saber el nivel del juego y que tipo de temas se tocan, el grado de violencia, sangre, sexo, desnudez o lenguaje fuerte.

Consejos para padres: estar al pendiente

A la hora de jugar es importante que el padre juegue

con el hijo, de hecho lo ideal es que el padre lo juegue primero que el niño y se familiarice y considere si es apropiado, si no traerá consecuencias negativas sobre sus hijos. Así también, jugando los dos podrán comentar qué tan bueno es el juego, qué tan apropiado es el tema y platicar de una manera abierta

El padre debe establecer un puente de comunicación con sus hijos donde lo deben ver como autoridad, respetarlo y obedecerlo, pero también verlo como un amigo con el que pueden externar sus inquietudes y tocar temas que pueden ser de importancia como un videojuego, porque éste puede normar la conducta.

Es bueno también que el padre establezca reglas claras sobre el tiempo que se va a dedicar a jugar, ya sea dentro o fuera del hogar, para que los niños se sujeten a esos horarios, aprendan a tener una disciplina en el manejo de los videojuegos. Esta disciplina sirve para hacer entender al niño que primero están sus responsabilidades en la casa, en los trabajos escolares, para que el niño entienda que primero es el trabajo y luego la diversión y sea responsable.

Además es de ayuda que el padre hable con otros padres acerca de las reglas de los videojuegos, ya que a veces los niños se van con el amiguito y se pasan tres horas delante del video, para que se pongan de acuerdo en que hay un tiempo para jugar y que este sea respetado.

Recordemos que el padre es un modelo para el hijo. El padre debe ser un ejemplo en este sentido. Si pone reglas y tiempos, él también se debe de sujetar, el papá no puede decirle al niño que juegue dos horas cuando él juega cuatro.

Otra sugerencia es estimular al niño a que participe en otras actividades, como la convivencia familiar, ir a un parque, jugar, practicar algún deporte, salir a comprar un helado, a dar un paseo, etc; esto es importante para que el niño no se ensimisme u obsesione por el videojuego.

Ing. Gilberto Sánchez

Esperanza para la Familia, A. C.

Tel. Lada Sin Costo 01-800-690-62-35

Apartado Postal #41 C.P. 64581 Monterrey., N.L.

Página Web: <http://www.esperanzaparafamilia.com>

Correo Electrónico: info@esperanzaparafamilia.com