

videojuegos

apuntes para padres y madres



Organiza:



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

Colabora:



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

¿Qué son los videojuegos?

Son programas informáticos que utilizan efectos especiales, sonidos, imágenes para mostrar una realidad que no es real, una realidad simulada.

Están hechos para el entretenimiento y permiten poder jugar solos/as o bien con más personas. En este último caso pueden practicarse de forma presencial, estando todos/as en el mismo espacio, o bien de forma interconectada a través de la red.

Hasta hace un tiempo los videojuegos se practicaban en diferentes consolas y en los ordenadores. La evolución tecnológica ha permitido que se pueda acceder a ellos a través de teléfonos móviles, de una página web que tiene un videojuego, juegos de azar y apuestas a través de páginas web, un programa que se descarga de una página web y que permite jugar, ...

¿Por qué son atractivos para los chicos y chicas?

- Distraen, entretienen.
- Están relacionados con temas atractivos para los/as jóvenes.
- Pueden jugar solos o con otras personas. Son interactivos.
- Suponen un reto. Han de tomar decisiones. Hay que ir superando diferentes circunstancias y dificultades. Si lo hacen se puede llegar al éxito final.



Algunos riesgos de los videojuegos

Contenidos inadecuados. Inapropiados son si muestran conductas ilícitas, que van en contra de la ley como, por ejemplo, violencia contra las mujeres, asesinatos, robos, discriminación, ... También lo serán si se presentan comportamientos de personas adultas como juegos de azar, comportamientos/actitudes sexuales, ...).

Cyberbullying. Hace referencia al acoso entre personas menores en la red haciendo daño mediante el insulto, la difusión de rumores falsos, la creación de perfiles falsos en un juego con el fin de realizar comportamientos no adecuados... Hay juegos online que permiten que las personas que juegan puedan comunicarse a través del chat, bien verbalmente bien a través de texto. El chat puede ser utilizado por algunos chicos y chicas para insultar y hacer daño a otros chicos y chicas, difundir rumores no adecuados con el fin de que se expulse a otra persona del juego.

Grooming. Es el conjunto de estrategias que una persona adulta pone en marcha para contactar, a través de Internet, con una persona menor, envolverla, ganarse su confianza y llegar a ella con el objetivo de conseguir concesiones de índole sexual (por ejemplo, a través de los chats de los videojuegos).

Amenazas a la privacidad. En muchos juegos online, la persona jugadora ha de ceder una serie de datos que pertenecen a su esfera privada. En principio se busca con ello el garantizar el buen funcionamiento de los servicios que ofrece el proveedor de juegos. Pero un mal uso de esos datos puede afectar a derechos tales como la intimidad, la privacidad y la imagen. (Por ejemplo, poner a disposición de terceros los datos sin permiso o si un tercero entra en la conexión entre proveedor y jugador/a y captura los datos personales).

Dependencia/adicción. Personas menores absortas en el juego. No atienden ni apartan la vista de la pantalla. Tensión al jugar. Pérdida de interés por otras actividades. Problemas con los estudios. No respetan los horarios estipulados. Trastornos de sueño. Distanciamiento de la familia y los/as amigos/as.

Señales de alarma de un uso problemático

- Aumento del tiempo dedicado a los juegos.
- Cambios negativos en el rendimiento o en el comportamiento escolar/laboral.
- Baja la participación familiar y social.
- Aumento del aislamiento social y pérdida de interés por las actividades con otras personas.
- Cambios en el estado de ánimo (irritabilidad, nerviosismo, tristeza).
- Aumenta el gasto de dinero en tecnología y juegos, llegando a estar por encima de sus posibilidades económicas.
- Mayor posibilidad de conductas de riesgo.
- Mayor secretismo en torno a su comportamiento con las tecnologías.

Y... ¿Algunos consejos?

El **control** será muy importante a la hora de gestionar el uso de los videojuegos e intentar evitar/minimizar los riesgos. Pero hay algo que los padres y madres deben tener muy claro. Para lograr que los chicos y chicas aprendan a controlarse por ellos/as mismos/as no sólo es importante el control "externo" que las personas adultas puedan ejercer sino también la **educación** que les permita llegar a controlarse a ellos/as.



Control

- Conocer los juegos (su contenido, cómo se practica, la edad recomendada) que les gustan, practican. El etiquetado de los juegos puede orientar sobre la edad recomendada y algunos de los contenidos. **El Código PEGI (www.pegi.info.es)** muestra una clasificación por edades que puede orientar a los padres y madres a la vez que presenta unos descriptores que indican por qué se ha elegido esa edad para el juego.
- Normas de utilización. Tener en cuenta la edad de la persona menor para establecer normas como la del tiempo de uso. También saber cuándo van a poder jugar. Es interesante llegar a establecer normas negociadas entre padres e hijos/as.
- Mostrar interés por los juegos a los que juegan. Esto permite estar más cerca y conocer qué es lo que están haciendo. También permite observar el comportamiento de la persona menor.
- Control de los diferentes dispositivos que, como el móvil, utilizan los chicos y chicas.

Educación

- Buscar un uso seguro y responsable. Aprender a jugar y a disfrutar. Saber a qué juegan y las normas que hay que respetar.
- El respeto a uno/a mismo/a y a los/as demás.
- Tener muy claro los límites entre lo público (los datos que pueden dar) y lo privado (los datos que hay que proteger).
- La identidad real (quién soy en mi vida real) y la identidad virtual o los personajes (a que estoy jugando y qué personaje soy).
- La amistad. Los/as amigos/as. En los chats de juegos online tener muy claro que hay personas desconocidas.
- Cumplir las normas acordadas.