

Videojuegos online, oportunidades y riesgos para los menores

Jorge Flores Fernández
Director de PantallasAmigas
Diciembre 2009

Los videojuegos han abordado de manera definitiva su extensión en la Red. Se abre de esta manera un abanico de extraordinarias opciones a las que acompañan algunas sombras que deben ser conocidas y controladas, en especial cuando hablamos de niños y adolescentes.

Algunos debates suscitados en torno a los videojuegos han ayudado a que la sociedad conozca mejor esta forma de ocio y cultura y reconozca sus magníficas posibilidades para desarrollar en quienes los utilizan una gran variedad de conocimientos, destrezas y capacidades. También es evidente que persisten aún algunos aspectos delicados, como son:

- Los límites a establecer para evitar el uso abusivo y sus consecuencias.
- El control de acceso a títulos inadecuados para determinadas edades que se produce en tiendas, en mercados ilegales, mediante descargas o por mero préstamo entre particulares.
- La escasa capacidad de algunos adultos para seleccionar videojuegos adecuados a las características y edad del menor, ignorando incluso la existencia o significado del código PEGI.
- Los efectos que los videojuegos sustentados en contenidos y comportamientos nada recomendables (violencia extrema, xenofobia, etc...) pueden tener a corto o medio plazo en sus jugadores debido al alto grado de inmersión que aportan durante su uso.

Más allá de estas cuestiones, se abre cada vez con más fuerza un nuevo panorama en el que los tradicionales videojuegos abordan su extensión online, sumándose así a los ya existentes y clásicos juegos online multijugador. Centrémonos en esta doble casuística de manera exclusiva, puesto que la temática del videojuego tiene muchas acepciones y variables.

Valiosas oportunidades del juego en Red

Es obvio que poder jugar online con otras personas, con una o con decenas a la vez, aporta componentes interesantísimos no sólo desde el punto de vista lúdico sino, sobre todo, desde el punto de vista del desarrollo personal y la socialización.

Los mundos virtuales en los que muchas personas pueden intervenir a la vez permiten experimentar los entornos como sistemas de múltiples variables que van dibujando una realidad cambiante a la que hay que saber adaptarse. De igual manera, es posible no sólo definir estrategias colectivas sino construir de forma colaborativa elementos que, más tarde, pueden ser compartidos con la comunidad de jugadores que pueden, a su vez, evaluarlos y enriquecerlos. Los juegos online multijugador son un claro ejemplo de desarrollo de inteligencia colectiva en un entorno competitivo.

Diez factores de riesgo en los nuevos videojuegos online

Sin embargo, también nos encontramos con nuevas situaciones que pueden conllevar riesgos frente a los cuales niños, niñas y adolescentes están menos preparados para reaccionar. Ser conscientes de ello es el primer paso para su prevención.

1) Jugadores identificados y trazables

Al jugar online, al entrar e identificamos, posibilitamos que registren toda nuestra actividad y la asocien al perfil o usuario con el que hemos iniciado la sesión. Esta información puede tener muchas lecturas y, las mismas, variadas finalidades. ¿Qué saben de nuestros hijos? ¿Con quién comparten esa información?

2) Publicidad contextual y personalizada

Un juego online se puede comportar en cierta manera como la página web de nuestro banco. Ya sabe quiénes somos, nuestras preferencias, expectativas o necesidades. Nos ofrece en cada momento aquello que desea proponernos o lo que espera que estemos buscando. ¿Manejan esa información de manera responsable?

3) Contactos con desconocidos y funciones de comunicación avanzadas

El atractivo añadido de poder jugar con otras personas está apoyado por funcionalidades que nos permiten participar en grupo como puede ser el chat con voz o imagen. ¿Somos conscientes de que cualquiera puede estar al otro lado?

4) Relajación de las pautas de control parental y de autoprotección

Cuando entramos en un sala de chat pública, tenemos presente que vamos a chatear y asociamos a esta práctica las medidas de protección frente a los consabidos riesgos. Sin embargo, cuando entramos a jugar, el fin lúdico prevalece y en esa actividad aceptamos la disparidad de edades propia de muchos videojuegos. ¿Se justifica realmente esta actitud? ¿Es segura?

5) Amenazas a la privacidad y barreras difusas con las redes sociales

En muchos casos, la red social que acompaña al videojuego es realmente potente y, en otros, resulta difícil diferenciar si un videojuego es en realidad una

red social y viceversa. ¿No sería adecuado que nos ocupemos de los riesgos a la privacidad como lo hacemos con las redes sociales?

6) Incitación a juegos de apuestas o azar

Sin que sea una práctica generalizada, en ocasiones esta otra forma de juego que suponen las apuestas se integra de manera sutil en los juegos online ya que, de alguna manera, es también juego. ¿Tenemos claro que esto puede suceder con aparente normalidad?

7) Dificultades añadidas a la supervisión parental

Aunque la edad media del videojugador supera los veinticinco años, la elevada curva de aprendizaje hace que muchos adultos apenas se hayan asomado a esta práctica. Si además consideramos la basta diversidad y complejidad existente, el entorno se vuelve inexpugnable. ¿Podemos los adultos permitirnos esa falta de supervisión?

8) Existencia de usos que suponen gasto económico

La moneda virtual y la posible equivalencia con moneda real hacen que en estos juegos se puedan manejar cantidades nada despreciables de dinero. En ocasiones, el ansia por lograr progresos puede desembocar en grandes desembolsos. ¿Estamos al corriente del gasto real relacionado con los juegos online?

9) Mundo persistente... juego permanente

Se trata de entornos virtuales que, en ausencia del jugador, siguen evolucionando. Esto, añadido a su atractivo y a las técnicas de fidelización elaboradas por sus diseñadores, puede provocar cierta necesidad de jugar que degenera en un cuadro de uso abusivo, más probable aún si podemos intervenir desde el teléfono móvil. ¿Prestamos atención al número y a la duración de las sesiones de juego?

10) Dificultad de censo, catalogación y control

Por el mero hecho de estar online, su contenido y operativa pueden ser cambiados de manera muy rápida. Ello permite corregir deficiencias e incorporar mejoras con gran inmediatez pero también dificulta el adecuado censo, caracterización y seguimiento. ¿Tenemos suficientes referencias válidas para contrastar nuestras necesidades de información en relación a los videojuegos?

Por todas estas razones, el videojuego online trae con sus grandes ventajas unos no menos importante retos referentes a la protección del menor que deben ser afrontados.

Jorge Flores Fernández

Director de PantallasAmigas