

Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños

(The video games: advantages and disadvantages for the children)

Katy Lizeth Reyes-Hernández,* Nora Patricia Sánchez-Chávez,**

María Imelda Toledo-Ramírez,*** Ulises Reyes-Gómez,***

Diana Piedad Reyes-Hernández,* Ulises Reyes-Hernández*

RESUMEN

Los videojuegos forman una parte importante en la vida de las generaciones más jóvenes y son buena parte de las actividades recreativas de los hogares. Diversos estudios revelan que los niños son capaces de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo. Entre estos estímulos que facilitan su aprendizaje hay varios tipos de videojuegos que han sido desarrollados para fines particulares. Sin embargo, en años recientes han surgido algunos videojuegos que fomentan altos niveles de violencia explícita y sexo, y han creado adicción entre los niños de corta edad, ya que no existe regulación de su venta en muchos de ellos, por lo que sería recomendable que los padres sean quienes conozcan y se familiaricen con los videojuegos que son adecuados, lo que les permitirá saber si el videojuego es adecuado para la edad de sus hijos y, a la par, sean ellos quienes resintonen el tiempo de juego. Es por eso que en esta modesta contribución se resaltan las ventajas y perjuicios de los videojuegos.

Palabras clave: Videojuegos, niños, impacto, nuevas adicciones.

SUMMARY

Videogames are an important part in the life of younger generations, being it uses one of the principal recreation activities in many homes. Several studies showed that children are able to develop mental skills that promote active reasoning. However, to obtain these benefits lies primarily in the type of game that is being used. Currently many of these contain high levels of explicit violence and sex, which have come to create addiction among young children. Under that there is no regulation regarding the sale of videogames, is recommended that the parents determine if the product is suitable for the child's age, and restrict their use to a few minutes per day. In this paper we analyze the advantages and disadvantages of using videogames, primarily considering preventive strategies.

Key words: Videogames, children, impact, new addictions.

Los juegos y juguetes apropiados a la edad evolutiva de los niños estimulan su desarrollo.¹ Algunos de los adultos podrán recordar cuando el trompo, el yoyo y el balero fueron juegos que les permitían relacionarse

entre ellos; en tanto que, ahora, a los niños lo que les llama más la atención son los videojuegos, pero ¿qué es un videojuego y cómo fueron creados?

A este respecto se puede decir que «un videojuego es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes».² Es conveniente mencionar, a este respecto, que los videojuegos aparecieron alrededor de hace 25 años, como por ejemplo el «ping-pong» observado en la pantalla del televisor en blanco y negro, después le siguió «Pacman» y «los invasores del espacio» y pronto aparecieron demasiados títulos, por lo que sólo se

* Unidad de Investigación Pediátrica del Instituto San Rafael, San Luis Potosí.

** Titular de la Clínica de Enfermería de la Universidad Autónoma Benito Juárez, adscrita a la Unidad de Terapia Intensiva del ISSSTE, Oaxaca.

*** Departamento de Enseñanza e Investigación de la Clínica Diana de Especialidades, Oaxaca.

recuerdan algunos clásicos como «Super Mario Bros» o «Tetris». Luego surgieron también los videojuegos de lucha como «Mortal Kombat» o «Street Fighter», los que solían jugarse en locales que servían como centro de reunión para niños y adolescentes. Fue así que en el siglo XXI se crearon versiones de videojuegos para uso doméstico, sea por medio del televisor o de la computadora, cuyas imágenes y sonidos eran semejantes a la realidad.

Ahora éstos han sido ampliamente difundidos y forman parte de la experiencia de los niños de todo el mundo.³ Es oportuno recordar que parece que los juegos siempre nos han estado diciendo cosas acerca de nosotros mismos y de nuestro mundo.⁴

CLASIFICACIÓN

Debido a los diferentes tipos de videojuegos y a los distintos temas tratados en cada uno de ellos, surgió la necesidad de clasificarlos en las siguientes categorías:

- Offline o tradicionales: son aquéllos en los que se juega con un ordenador o una videoconsola –que puede estar conectada a la televisión–, pero sin acceso a internet. Normalmente se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas.
- Online o en red: son aquéllos con conexión a la red de internet que se juegan mediante una PC o una videoconsola que facilitan su acceso; aunque en algunos de éstos puede una persona jugar sola. Su atractivo principal es compartir el escenario con una o varias personas conectadas al internet.⁵

Dentro de los videojuegos destacan «los disparadores». El objetivo principal del jugador es disparar y matar a uno o todos los personajes; cabe mencionar que hay distintas clases de disparadores:

- Juegos de plataforma: éstos son adecuados para niños pequeños y jugadores primerizos debido a su facilidad de entendimiento.
- Juego de DIOS: en este tipo de juegos cobra importancia el juicio de los jugadores, quienes deberán decidir lo que es bueno o malo, considerando los principios éticos y morales. La decisión tomada por los jugadores repercute según la manera como se juega y en su desenlace; estos juegos generalmente abordan temas concernientes a la justicia, al perdón, a la solidaridad y a la misericordia entre el mundo virtual de temas que el mismo jugador ha creado.

Así como la sociedad ha evolucionado, los videojuegos también lo han hecho, de tal manera que ahora hay algunos temas que, aunque son para adultos, están presentes en la vida cotidiana, como la violencia, el sexo y el consumo de drogas ilegales en el mundo. Fue así que surgió la idea de clasificar los videojuegos de acuerdo con su contenido, para de esta manera evitar que puedan afectar a los niños. En 1994, *The Entertainment Software Association* (ESA) creó el *Entertainment Software Ratings Board* (ESRB), clasificando a los videojuegos en seis categorías, éstas son:

- **AO**, sólo adultos.
- **M**, adultos, dirigido a personas de 17 años en adelante.
- **T**, para adolescentes de 13 años en adelante.
- **E 10+**, para mayores de 10 años: estos juegos pueden incluir más violencia, fantasía, violencia media de dibujos animados, lenguaje medio y/o una cantidad mínima de temas sugerentes.
- **E**, apto para edades de 6 años en adelante.
- **EC**, primera infancia: son juegos aptos para niños de tres años en adelante y no contienen mensajes que los padres pudieran considerar inapropiados.⁵

La clasificación de la ESA propone una segunda parte con el fin de detallar el contenido del juego, dirigido principalmente a los padres de familia, ésta incluye 28 descripciones: hace referencia al alcohol, sangre en movimiento, humor crudo, referencia a drogas y/o imágenes de drogas ilegales y entrenamiento educativo, así como violencia fantástica, humor para adulto, desnudos, temas sexuales, violencia sexual –descripciones de violaciones u otros actos sexuales–, consumo de alcohol y tabaco, entre otras.

VENTAJAS

Es natural que los seres humanos necesitemos tiempo de descanso alternado con lapsos de distracción para un mejor rendimiento en nuestras actividades diarias, a este respecto, los videojuegos permiten «descompresión» y combaten la monotonía y el aburrimiento en los seres humanos.⁵

Es así como los videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales: mejorando la coordinación mano/ovo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas. De esta manera, el jugador logra un alto nivel de placer y disfrute, por lo que es imprescindible el análisis y la potencialidad de los videojuegos como elemento educativo, sobre todo si se es consciente de

que son un vehículo en la definición de la identidad de los jóvenes.⁶

En estos juegos es preciso considerar que se pone en juego el pensamiento lógico, roles y actitudes, con la ventaja de proveer al jugador la práctica de planear y anticipar las consecuencias de acciones específicas, fomentando en él la investigación, la memorización y, al mismo tiempo, el dominio de varios controles,⁷ además de promover al jugador el desarrollo de habilidades básicas para el empleo de nuevas tecnologías.

Por otro lado, los videojuegos son un reflejo de las decisiones tomadas por los jugadores, aportando a éstos el desarrollo de una capacidad para estimar las consecuencias de sus propias acciones y de su efecto sobre los demás.⁸ También, crea en los jugadores sentidos de autoestima y confianza en sí mismos, aumentando la sensación de logros en el juego, a la vez que les transmite el deseo de mejorar más.

En las relaciones sociales los videojuegos fomentan la amistad, el liderazgo, la solidaridad, la cohesión y el sentido de pertenencia; además, si los padres se integran en el proceso, pueden potenciar una mejor relación familiar.⁹ También los videojuegos benefician a los niños hospitalizados, fomentando su tolerancia al dolor y a adaptándose al ambiente hospitalario olvidándose de su enfermedad; es conveniente mencionar que hay una terapia que se conoce ahora como «terapia de videojuegos», la cual tiene como objetivo tratar a los niños con «déficit de atención» e «hiperactividad», la que ha mostrado grandes avances en la atención a los niños. Otras ventajas son que los juegos incrementan la habilidad de una persona para trabajar «en equipo», pensar rápido bajo presión y crear estrategias.

PERJUICIOS

Los videojuegos «disparadores» son un ejemplo representativo de estos perjuicios, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para los niños y adolescentes que reciben un serio impacto emocional; a este respecto el videojuego emplea una tecnológica que permite al usuario una inmersión completa, por ejemplo, al ofrecer la experiencia de herir o matar a un oponente y al introducirlo al ambiente del juego mediante el cañón de un «arma». Como contraste, la violencia en el cine y la televisión ocurren en un ambiente de imágenes de contacto muy limitado, pues es sólo una percepción visual.¹⁰

Si bien, los niños menores no discriminan entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que

ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un «héroe» con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta.¹¹ Es de esta manera que los adultos, los adolescentes e incluso los niños que son expuestos a este tipo de videojuegos, se insensibilizan ante las actitudes violentas, además de llegar, algunos, a niveles de pensamiento y conductas agresivas, actuando de manera hostil con otros.¹²

En cuanto a la empatía, los videojuegos violentos juegan un rol importante en el desarrollo de los niños, ocasionando en ellos un efecto negativo en su socialización con otros pares, al no desarrollar un sentido de pertenencia o de justicia social;¹³ cabe agregar que los videojuegos no ofrecen la posibilidad de un diálogo o postura de tolerancia ante los conflictos,¹⁰ lo que sólo deja al jugador con una opción: usar la violencia como solución.

También el sexo y la sensualidad son elementos integrados a los videojuegos, lo que es motivo de preocupación para los padres de familia; a este respecto la mayoría de los videojuegos de clasificación M (dirigido a personas de 17 años en adelante) muestran a la mujer como un objeto sexual, con imágenes medianamente ofensivas y algunas pornográficas, alejadas de la realidad, con «curvas exageradamente acentuadas». Es de esta manera que los niños asimilan esta imagen como el «cuerpo normal» de una mujer, adoptando el sentir de que cualquier mujer que no cumpla estas características carece de valor.¹²

Otro mensaje de los videojuegos es el particular estilo de vida de los miembros de bandas, lo que estimula a los jugadores a tratar de ser parte del grupo, tratando de vivir en el ambiente virtual mostrado en la pantalla; por ejemplo, hay algunos juegos que son similares a los que se emplean en el entrenamiento de los soldados en EUA.¹²

Es pertinente mencionar que el tiempo que ocupan los jugadores en los videojuegos puede distraerlos de su convivencia familiar, de sus tareas escolares, de practicar algún deporte o de labores que a largo plazo interfieren en su vida. Por otra parte, existen niños que a lo largo de su infancia han estado involucrados en los videojuegos, por lo que parece importante que padres y maestros estén informados de los perjuicios que los videojuegos ocasionan a los niños. Sin embargo, los temas o las escenas de los videojuegos no son necesariamente los factores que influyen en lo que es bueno o malo para los niños, sino que puede ser también la manera de cómo se describen éstas y el mensaje que trasmitten.

Cuadro 1. Medidas preventivas para evitar efectos nocivos de los videojuegos.*

1. Seleccione los videojuegos que se adquieran para los niños, considere siempre aquéllos de aprendizaje y evite en lo posible los de violencia y sexo implícito. Adquíralos de acuerdo con la clasificación por edades.
2. El tiempo de uso de los videojuegos no debe de exceder más de una hora, dele otras alternativas, por ejemplo: paseos al parque, juegos de mesa (ajedrez, damas chinas, etc.), bellas artes y deportes en general, así como juguetes tradicionales (trompo, yoyo, papalotes, canicas, etc.), siempre preguntándole cuáles son de su agrado y nunca imponiéndole nuestras preferencias. Las conexiones de juegos por internet deberán tener vigilancia estricta y nunca estarán éstos situados en la recámara del niño.
3. El hábito de la lectura en voz alta, si el niño es pequeño, puede ser una alternativa. Si es mayor forme una pequeña biblioteca en casa con libros de acuerdo con su edad (de letras grandes, de historias cortas, etc.), dedique tiempo al niño y sea su mejor amigo.

* Modificado de la referencia 11.

El proceso global de educación de los niños se desarrolla conjuntamente con la intervención de la familia, la escuela y la sociedad, lo que va gradualmente contribuyendo a corregir las expresiones de agresión directa de los niños, a la par de que éstos se ven favorecidos de reacciones maduras, indirectas y socializadas.¹¹ Es por eso que no hay prueba alguna de que los niños y adolescentes se tornen violentos, se desvíen sexualmente o se vuelvan ocultistas por leer un libro, ver una película o un programa de televisión o jugar en un videojuego, sino más bien es el proceso repetitivo y la adicción lo que genera la exposición constante; además, muchas de las escenas ocurren en la TV abierta o de cable,⁹ por lo que prohibir los videojuegos a los niños parece que no tendría el impacto esperado.

Pareciera que lo que se necesita no es una rígida censura o la formulación de leyes en contra de los videojuegos, sino una verdadera necesidad de estimular el sentido común de las personas responsables del cuidado de los niños, principalmente los padres, así como también de los fabricantes de los videojuegos.

Obtener beneficios de los videojuegos requiere un poco de preocupación y conocimiento del contenido de éstos, pues se debe enseñar a los niños a ver los videojuegos con un sentido crítico para permitirles distinguir entre la realidad y la ficción.¹³ Es así como los niños pueden empezar a pensar en alternativas ante los mensajes de violencia representados en los videojuegos: estrategia efectiva cuando un adulto observa con el niño la violencia y expresa su desacuerdo como un medio para solucionar problemas y ofrecer alternativas.¹⁴

La novedad deriva de quienes piensan que los videojuegos, además de constituirse como una gran industria, forman parte ya de la cultura de una sociedad, sobre todo, que se pueden usar inteligentemente, dado que tratar de ignorarlos, menospreciarlos o dejarlos en un segundo lugar en el marco de la vida cotidiana de los niños y adolescentes sería un error, pues de ellos van a

derivar algunas propuestas más desafiantes en el campo de la información, la comunicación y los conocimientos de las próximas décadas.¹⁵

A manera de conclusión, en el ejercicio de la pediatría es necesario estar informado de los mensajes y contenido de los videojuegos, como también de aquella información que pueda ser accesible a los niños: sea por la televisión, el radio o la internet, teniendo siempre presente que estas vías de comunicación pueden ser de utilidad para los niños, a su vez puede proporcionarles alguna noticia que por su edad aún no puedan asimilar; es decir, el internet y los videojuegos pueden distorsionar las respuestas conductuales de los niños, o bien, servir en su aprendizaje. Es por todo esto que, como médicos pediatras, debemos hacer recomendaciones básicas a los padres y a la vez generar en ellos opiniones basadas en el conocimiento científico para saber cuándo el impacto de un mensaje es positivo o negativo para el niño.

Por su lado, se debe tener presente que para los niños lo importante es el juego y no el juguete, y que únicamente requieren, como requisito indispensable, que los padres le presten el tiempo necesario para que los niños se sumerjan en el mundo lúdico, en el que aprenderán habilidades que les permitirá llegar a ser personas que no dependen del explosivo desarrollo tecnológico de la información y la comunicación, sea ésta la televisión, la radio, la música, los videojuegos, la telefonía, el internet, etcétera.¹⁶⁻²² Finalmente, el *cuadro 1* resume las recomendaciones hechas para la prevención de efectos nocivos de los videojuegos.

Referencias

1. Sánchez CHNP, Reyes GU, Canseco SJ, Aguilar MJ, Méndez ML, Avellaneda DX. Inequidad en la crianza de los niños y niñas: la enseñanza de roles y diferencias a través de los juguetes. *Rev Mex Puer Ped.* 2002; 9(51): 80-8.
2. Real Academia de la Lengua Española. Videojuego. <http://www.rae.es/>

3. Marín-Díaz V. Los videojuegos como medios de comunicación didáctica en el seno familiar. *Comunicar* [Internet]. 2004; 14(23): 115-9. Disponible en: www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=23...23-2004-19
4. Pérez LO. Del ajedrez al StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar* [Internet]. 2012; 19(38): 121-9. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar38.pdf>
5. González-Herrero A. La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación* [Internet]. 2010; 15(29): 235-51.
6. Vandellós A. Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar* [Internet]. 2010; 18(34): 183-9. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=revista&numero=34>
7. Gramigna A, González FJ. Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar* [Internet]. 2009; 17(33): 157-64. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=33&articulo=33-2009-19>
8. Levine J. Lessons we've learned from society. *Library Technology Reports*. 2009; 45(5): 7-10.
9. Reyes HU, Reyes HD, Reyes GU, Sánchez ChN, Reyes HK, Castell RE. La televisión y los niños III. *Violencia Bol Clin Hosp Inf Son*. 2012; 29(1): 37-43.
10. Contreras F. Brutalidad en los videojuegos e internet. *Chasqui- Informática* [Internet]. 2003; (83): 68-73.
11. Sánchez ChN, Reyes GU, Hernández RM. Videojuegos, reporte preliminar. *Rev Mex Puer Ped*. 2000; 7(41): 150.
12. Abanes R. *What every parent needs to know about video games*. Oregon: Harvest House Publishers; 2008.
13. Reyes-Hernández U, Reyes-Hernández D, Reyes-Gómez U, Sánchez-Chávez N, Carbalal-Rodríguez L, Barrios-Fuentes R. La televisión y los niños I. Aprendizaje. *Bol Clin Hosp Inf Son* [Internet]. 2006; 23(1): 20-4.
14. Wei R. Effects of playing violent videogames on Chinese adolescent's pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology & Behavior*. 2007; 10(3): 371-80.
15. Gómez MC. Videojuegos. *Revista Mexicana de Comunicación* [Internet]. 2004; 17(90): 9.
16. Reyes HU, Reyes HD, Reyes GU, Sánchez CN, Reyes HK, Castell RE. La televisión y los niños III. *Violencia. Bol Clin Hosp Inf Son* [Internet]. 2012; 29(1): 37-43.
17. Rojas OV. Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Rev Chil Ped*. 2008; 79(Suppl. 1): 80-5.
18. Torroella M. *Niños sanos manual de pediatría para padres y médicos*. México: Ed. Trillas; 1992.
19. Moreira RMN, Hernández BS. *¿Qué es el juego?* En: Escobar PE, Espinosa HE, Moreira RMN editores. *El niño sano*. México: Ed. Manual Moderno; 2001. pp. 449-52.
20. Reyes GU. El juego y el juguete (editorial). *Rev Yuc Ped*. 2003; 7: 1-3.
21. Reyes GU, Sánchez CHNP, Hernández RMP, Sánchez OE. El juego y el desarrollo del niño. *Arch Investig Ped Mex*. 2001; 4(13): 461-6.
22. Baranowski T, Abdelsamad D, Baranowski J, Margaret O Connor, Thompson D, Barnett A et al. Impact of an active video game on healthy children's physical activity. *Pediatrics*. 2012; 129(3): 636-42.

Correspondencia:
Dr. Ulises Reyes Gómez
Dirección médica,
Clínica Diana de Especialidades.
Símbolos Patrios Núm. 747,
Col. Reforma Agraria, Oaxaca.
E-mail: reyesgu_10@hotmail.com