

Qué hacemos con los videojuegos

Los padres deben mantener una actitud atenta hacia la diversión electrónica de los hijos

Juan Carlos Vásconez - 2016

La industria de los videojuegos a escala mundial es más grande incluso que la de Hollywood. Su contenido es cada vez más amplio y adictivo. Muchos cuentan con un nivel de realismo impresionante, con diseños de altísima calidad y recreación de entornos reales o ficticios espectaculares y sus guiones son de gran originalidad. Proporcionan distracción y diversión inmediata, y en altas dosis. Sin embargo, lo que promueven algunos de los títulos más exitosos es consumismo, velocidad, erotismo, sexo, agresividad, violencia, etcétera. ¿Qué hacer entonces?

Tan malo es dar rienda suelta para comprar cualquier videojuego, como prohibirlos completamente. Los chicos se desenvuelven en un ambiente donde sus amigos también juegan; lo que no hagan en casa es muy probable que sí lo hagan con sus amigos.

Es evidente que no todos los videojuegos son iguales. Hay millones de juegos individuales, cientos de géneros y subgéneros, y se pueden jugar en ordenadores, consolas, dispositivos portátiles y teléfonos celulares. En otra época, los juegos eran muy simples, pero hoy hay mucho más para aprender sobre estos entretenimientos: juegos en línea, aplicaciones y juegos móviles, juegos de intercambio de roles (RPG), juegos en línea multijugador masivos (MMOG, por sus iniciales en inglés), controles para padres, modificaciones, y también consolas y nuevos dispositivos portátiles disponibles. ¿Por dónde empezar? Cada año, además, salen muchos juegos nuevos, lo que dificulta la tarea de los padres para saber cuáles son los adecuados para sus hijos.

Tan malo es dar rienda suelta para comprar cualquier videojuego, como prohibirlos completamente.

Y esto es imprescindible. Para que los padres puedan ayudar a sus hijos a administrar mejor su libertad deben aprender más de los medios en los que se desenvuelven. En la tarea educativa se suele recoger el fruto solo al cabo de varios años. Ayudarles a escoger los videojuegos más convenientes será una labor que siempre rinda fruto. Puede servir la analogía que propone Andrés Vidal, un experto en tecnologías: “Se puede comparar a los videojuegos con los libros. Imaginémosnos que existe una familia donde los padres no saben leer y lo ven como algo apropiado para los jóvenes. Esos padres, dada su ignorancia en el tema, estarán inclinados a dos posiciones: la permisiva o la sobreprotectora; o dejar que sus hijos lean cualquier cosa, o limitar completamente las lecturas. Hay que tener cuidado porque hay libros perniciosos, pero también están los que te permiten crecer y desarrollarte. Estos padres analfabetos no podrían ver la diferencia entre Mein Kampf y El Principito, o entre Las 50 sombras de Grey y El Señor de los anillos”.

Hay libros que exigen un nivel de madurez para entenderlos y que no son recomendables para niños o para adolescentes, mientras que para una persona mayor puedan resultar adecuados (Las uvas de la ira, Anna Karenina, etc.). Igualmente, existen juegos que no son para pequeños pero sí para chicos mayores (“Fallout”, “The Last of Us”, la saga de “Mass Effect” o “This War of Mine”). Muchos de estos juegos tienen un contenido que no es completamente beneficioso, y el jugador es quien debe decidir si será bueno o malo y disponerse a recibir el justo pago por sus acciones. Estos juegos

Los padres pueden pasar por encima de los medios en los que sus hijos se desenvuelven, pero será necesarios involucrarse, mostrar cierto conocimiento o interés.

contienen un mensaje y dan la opción al jugador de vivir una experiencia donde podrá aprender. Hay todo tipo de libros para todo tipo de personas, y hay todo tipo de juegos para todo tipo de personas. El tipo de videojuego que escojamos pesará en la formación de la persona.

Desaconsejables

Por eso m por eso mismo, lamentablemente, existen videojuegos que, como algunos libros, puede ser contraproducentes o directamente perjudiciales: “Postal”, “Grand Theft Auto”, varias expansiones de “Los Sims”, y más. Este tipo de juegos se caracterizan por la “libertad” que brindan a los jugadores para interactuar en el famoso “GTA” de Rock Star Games se puede interactuar con prostitutas y asistir a espectáculos privados en cabarets. En “Los Sims” se puede incluso hacer que el personaje mantenga relaciones íntimas.

Los padres pueden pasar por encima de los medios en los que sus hijos se desenvuelven, pero será necesarios involucrarse, mostrar cierto conocimiento o interés. No hace falta que el padre utilice el juego antes de comprárselo a su hijo, pero compensa conocer algunos sitios web que faciliten esa información sobre los contenidos.

Límite dos horas

No se trata de prohibir jugar a la consola o la tableta, sino de conseguir que estas no se conviertan en su único entretenimiento. El Comité de Seguridad y Prevención de Lesiones Infantiles de la Asociación Española de Pediatría aconseja limitar el uso de las videoconsolas en menores a un máximo de dos horas diarias.

Para conseguirlo, los padres pueden acordar con los chicos un horario, mejor cuando no se interfiera con otra actividad programada, y hacerles partícipes de su cumplimiento (con una alarma o un reloj a la vista), de modo que ellos sean también responsables de su tiempo de juego. Es lógico que en el fin de semana y las vacaciones haya más tiempo para jugar, pero siempre con unos límites. Esta será una estupenda forma de enseñar a vivir la virtud de la templanza, y de que trabajen el dominio de la voluntad. Para que no sea el “me apetece” o “no me apetece” la razón última de la conducta.

Una conversación siempre abierta

Aunque se respeten los horarios y se busquen videojuegos apropiados para las respectivas edades, los chicos están expuestos a muchos mensajes negativos que nunca se podrán controlar del todo (comentarios en línea, expansiones, etc.). Es importante animarles a que, cuando encuentren algo que les llame la atención, no entiendan o les asuste, lo comenten con sus padres.

Muchos padres están atrapados por el trabajo y por otras muchas preocupaciones, se encuentran abrumados por las nuevas necesidades de los niños y por la complejidad de la vida actual, y les paraliza el miedo a cometer errores.

A pesar de todo ello, encontrar tiempo para hablar con los chicos de lo que juegan será una estupenda vía para compartir lo que más les gusta, formar en lo que no entienden y ayudar a tomar decisiones que les ayuden a ser más virtuosos.

El artículo original fue publicado por la revista Mundo Cristiano (nº 667) de enero de 2016.