



Yo de mayor quiero ser “Beta tester” Como influyen las escenas violentas que proporcionan los dibujos animados y los videojuegos en los niños y adolescentes?

M^a José Dólera Dólera
Psicóloga y Criminóloga.

Resumen:

Cada vez más en aumento, los programas en horario infantil y destinados a un público muy joven tienen connotaciones violentas. Los niños consumen esta información todos los días en las programaciones televisivas y en videojuegos, de forma explícita e implícita.

Hoy en día tenemos muy claro que fumar perjudica la salud física, no solo al que consume sino también al que está alrededor, sabemos que consumir bebidas alcohólicas afecta a nuestro organismo, incluso durante el embarazo, es por ello que la ley se ha pronunciado a este respecto y está prohibida la venta de este tipo de productos a menores de 18 años.

NUESTROS NIÑOS ESTAN SIENDO SOBRE ESTIMULADOS Y SOBRE ALIMENTADOS DE IMÁGENES TÓXICAS PROCEDENTES DE TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS. Es urgente concienciarnos de la necesidad de proteger sus derechos reconocidos por los organismos internacio-

nales, y dar paso a una legislación que regule y ponga orden a la situación actual.

.Palabras clave:

Videojuegos, personalidad, violencia, consumo, paz, educación, bienestar, Derechos del niño, imágenes tóxicas, submarino trifásico, generación invisible.

Desarrollo:

Según la convención sobre los Derechos del Niño (1990), el Artículo 29 nos dice:

1. Los Estados Partes convienen en que la **educación** (formal, no formal e informal) del niño deberá estar encaminada a:

- a. Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;
- b. Inculcar al niño el **respeto de los derechos humanos** y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas; Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, **paz**, tolerancia, **igualdad de los sexos** y **amistad** entre todos los pueblos.

2. El artículo 17 nos informa:

Los estados Partes *reconocen la importante función* que desempeñan los **medios de comunicación** y velarán por que el niño tenga acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales , en especial la información y el material que tenga por finalidad promover su **bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental**. Con tal objeto, los Estados Partes:

- a. Alentarán a los medios de comunicación a difundir información y materiales de interés social y cultural para el niño, de conformidad con el espíritu del artículo 29.
- b. Promoverán la elaboración de directrices apropiadas **para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar**, teniendo en cuenta las disposiciones de los artículos 13 y 18.

¿Quién es responsable de proteger al niño contra toda información y material procedente de los medios de comunicación perjudicial para su bienestar social, moral y de salud física y **mental**?, ¿quien es responsable de no proteger?;

¿En qué punto nos hemos perdido?, ¿o es que nunca nos llegamos a encontrar?, ¿donde nos lleva esta situación?,

Nadie en su sano juicio daría un alimento en mal estado a su hijo, entonces, ¿porqué se permite dar **alimentos mentales** en mal estado a nuestros niños que

empobrecen su sistema de valores?

Ahora el sueño de los niños y jóvenes cuando sean mayores ya no es ser astronauta, policía o futbolista, ahora me responden que quieren ser Beta tester, estos usan sus conocimientos informáticos y su tiempo para detectar [errores](#) en el software de videojuegos, y así poder informar de éstos para que los desarrolladores los corrijan, o corregirlos ellos mismos. Algunas compañías los contratan para asegurarse de que sus programas van a funcionar lo mejor posible en el mercado.

Puede ser una buena salida profesional, siempre que maneje información positiva, que respete los derechos humanos aunque el producto se dirija a mayores de 18 años.

Todos sabemos que la infancia y adolescencia son las etapas más vulnerables de la vida, es donde más se da una situación de indefensión y dependencia del entorno que nos rodea, se es totalmente susceptible y sensible a la información que nos llega de los medios sobre todo teniendo en cuenta, que se carece de una experiencia vital propia de la etapa evolutiva en la que se encuentran a estas edades.

Lamentablemente, muchos de los programas de televisión destinada a un público infantil contienen un alto grado de violencia y hay un continuo debate sobre la extensión de sus efectos (OMS).

Respecto a los videojuegos, en el año 2003 entró en funcionamiento un nuevo código de autorregulación (Pan European Game Información –PEGI-), que comprende dos elementos, una clasificación por edades y un código de iconos que describe el tipo de contenido que los usuarios encontrarán en el juego, todo ello con la finalidad de que los padres y los niños comprendan lo juegos apropiados para la edad del jugador y que el contenido del mismo se ajuste al desarrollo personal o intelectual de aquellos. Este sistema Pegi es **VOLUNTARIO**, pero se han adherido al mismo los fabricantes más importantes de videojuegos.

¿Voluntario? SI; además cualquier niño que vaya solo a una tienda de videojuegos, puede adquirir uno para mayores de 18 años sin que nadie le pregunte su edad, solo es necesario llevar el importe.

¿Sabían que existen videojuegos para violar, matar, recreándose en tal acto como quemar a una persona lentamente?; Las grandes compañías en muchos casos se ponen el icono de mayores de 18 años y se cubren las espaldas. A partir de esta edad todo está permitido, SIN LÍMITES.

La lucha a muerte, el reto absoluto del todo o nada, la persecución imparables, y sobre todo, la violencia que se recrea con morbosidad en la destrucción y aniquilamiento del otro, es la norma de muchos de ellos. Los niños encuentran en las consolas, la oportunidad de transgredir normas, reglas y valores, que los mayores

se empeñan en mantener e inculcar a diario, estas pueden ser normas de tráfico si el juego es de conducción, o normas jurídicas o morales en otros casos. Eslóganes como “la ley eres tú”, “la pena de muerte ya existe”, “aniquila a las tribus urbanas”, etc, son habituales en la publicidad de los videojuegos. F.Muñoz García (*Pediatra integral* 2005;IX(9): 697-706).

Según el grupo de estudio de la Violencia Juvenil de la Academia Americana de Pediatría, refiere que el hombre está predispuesto a **no** matar a otro de su propia especie, por naturaleza los menores no matan, es una **destreza** aprendida. Y la aprenden del abuso de violencia en el hogar, de la violencia como diversión en la televisión, las películas y los videojuegos.

Sánchez González, Cesar Augusto, 2005, “Videojuegos, ¿nos entrenan para matar?”. En este artículo, se hace una referencia a la psicoanalista Lucila Losoya, esta explica cuales son los tipos de personas que tienden a actuar de manera violenta y en qué medida pueden influir los videojuegos o la televisión.

Ella dice:

“La construcción del aparato psíquico desde la teoría psicoanalítica es lo que da la oportunidad a los individuos de convertirse en seres humanos, esto depende del vínculo establecido con los otros, es el otro el que le da sentido a *mi vida* entonces en la carencia de este vínculo o en la carencia de la calidad de este vínculo el individuo se puede ver forzado a remitirse a sí mismo no creando un vínculo con el exterior.

Los vínculos de calidad se refieren a los que existen por ejemplo entre niños cuyas vidas tienen un significado para otros y sobre todo en los niños que son mirados por los padres como *otro ser*; niños a los cuales se les ofrece un camino para construirse a ellos mismos.

Al no haber un buen vínculo de calidad con otro humano y no desarrollarse la confianza en las personas, nos encontramos frente a un aparato psíquico muy débil por el cual en esa persona imperará la inseguridad y el miedo; y si un niño en estas condiciones pasa su vida jugando juegos de video se puede explicar que las figuras que ahí aparecen y la mecánica de los juegos mismos adquieren una importancia relevante para él, de tal manera que los mensajes que le llegan son mas relevantes que los que otra persona les pudiera decir, ya que este tejido de comunicación humana es deficiente.

En estas condiciones sí es explicable encontrarse con niños que lleven a la acción la violencia que reciben de los videojuegos.”

Existen artículos que dicen que la violencia en videojuegos y televisión tienen

efectos inocuos en los niños y adolescentes, entendiendo este término como todo aquello que no es nocivo o perjudicial. Ni siquiera un poco de agua es inocua cuando la bebemos, esta inmediatamente pone en marcha un proceso fisiológico en nuestro organismo, por tanto el efecto es beneficioso y necesario para nuestra salud. Ya en 1961 el psicólogo Albert Bandura, interesado en el aprendizaje social, demuestra en su experimento con el muñeco Bobo, que mostrando a un niño conductas violentas se puede conseguir que este las reproduzca. Por tanto las conductas violentas se aprenden.

La ira es una emoción totalmente normal y generalmente sana. Como otras emociones, está acompañada de cambios fisiológicos y biológicos. Cuando una persona se enfada, su ritmo cardíaco y presión arterial aumentan, al igual que los niveles de adrenalina y noradrenalina. La manera instintiva de expresar ira es responder agresivamente. La ira es una respuesta natural y adaptativa ante las amenazas. Cierta cantidad de ira es necesaria para nuestra supervivencia siempre y cuando seamos respetuosos con uno mismo y con los demás. La insistencia y repetición continua **de imágenes tóxicas** en los medios destinados a un público infantil hacen que las situaciones violentas, la ira y la agresión cojan protagonismo en la vida de nuestros niños y jóvenes dando lugar a situaciones, conductas y emociones fuera de contexto, mal enfocadas, mal utilizadas y sobre estimuladas.

NUESTROS NIÑOS ESTAN SIENDO SOBRE ESTIMULADOS Y SOBRE ALIMENTADOS DE IMAGENES TÓXICAS.

Según se refiere al principio de este artículo en la convención de los derechos del niño, es necesario enseñar al menor el **respeto por los derechos humanos** con espíritu de comprensión, **paz**, tolerancia, **igualdad de los sexos** y **amistad** entre todos los pueblos.

La violencia y la agresión es un aprendizaje y requiere de entrenamiento.

La paz es un aprendizaje y requiere de entrenamiento.

Esta es la reflexión que nos toca y de la que ya no podemos evadirnos, ha llegado

el momento de tomar responsabilidades como adultos y como sociedad, no solamente hay que dejar un mundo mejor para nuestros hijos, sino también **mejores personas para este mundo**. La paz, la tolerancia, la igualdad entre sexos y la amistad entre los pueblos, viene desde la educación y el entrenamiento en ello, este es nuestro reto, expandir una **cultura de paz**, entendiendo por este concepto algo más amplio que la ausencia de guerra. Una paz positiva que se dirige a un desarrollo humano justo y sostenible.

Estamos en un momento nuevo que podemos elegir, elijamos parar lo que no nos gusta en nuestras vidas. Elijamos una vida con paz.. Eduquemos, estimulemos y hagamos personas de paz.. Padres, profesionales, políticos, instituciones, empresarios, Juntos podemos.

Referencias bibliográficas:

Convención sobre los Derechos del Niño (1990).

F.Muñoz García (Pediatra integral 2005;IX(9): 697-706).

Organización Mundial de la Salud (ONU).

Sánchez González, Cesar Augusto, 2005, "Videojuegos, ¿nos entrenan para matar?".