

# Más control parental para menores frente a los videojuegos

El vicedirector del Grado de Videojuegos de la UJI insiste en que cada juego incluye clara información de contenido y funcionamiento

**CARMEN HERNÁNDEZ CASTELLÓN**

Los videojuegos se han consolidado como bien de consumo generalizado, como se refleja en el tamaño del sector en nuestro país. Tal y como destaca la Asociación Española del Videojuego en su anuario de 2021 «con casi 16 millones de videojugadores en el país, de los cuales el 46% son mujeres, España se encuentra en el top-10 mundial por tamaño de mercado, con una facturación que sobrepasa ya los 1.700 millones y que muestra un crecimiento interanual cercano al 20%».

Más de seis centenares de firmas o estudios, la mayoría pequeñas y medianas empresas generan más de 15.000 puestos de trabajo, lo que denota que es una industria de futuro que no para de crecer, en tendencia con la potencialidad de la industria mundial del videojuego, que ha generado 159.000 millones de euros durante el pasado ejercicio.

Tras ser uno de los sectores menos afectados por la pandemia, este ámbito innovador sigue cosechando récords y ofreciendo una expansión espectacular en Streams, eSports y otros juegos.

No obstante, a pesar de su imparable crecimiento, que esconde un consumo mundial ascendente, alimentado por el refuerzo del juego en la nube, la expansión a más mercados y el continuo auge de los smartphones, los videojuegos siguen siendo los juegos más demonizados, arrastrando una estela injustificada que los sitúa en la causa de problemas de adicción y crueles sucesos.

El vicedirector del Grado de Videojuegos de la Universitat Jaume I, Raúl Montoliu, asegura que los profesionales que se dedican a esta industria o están directamente relacionados con ella «estamos un poco cansados de que los videojuegos siempre el centro de la diana de todos los problemas sociales que pasan, de preocupantes y aberrantes adicciones, así como de sucesos inexplicables». A juicio de Montoliu «es fácil culpar a los videojuegos para así exculpar otros problemas sociales que diariamente se viven en muchos hogares».

En la era digital en la que estamos cada vez más los niños, y sobre todo los adolescentes, disponen de una pantalla en su habitación, tienen un

fácil acceso a los móviles y a los ordenadores lo que les proporciona total libertad para acceder a juegos en línea. Los padres de estos niños y adolescentes, muchas veces ausentes de sus hogares por obligaciones laborales, dejan de controlar las horas en las que sus hijos permanecen jugando mientras dejan de estudiar o salir con sus amigos.

## VIOLENCIA ATRACTIVA

Bien es cierto que los videojuegos son adictivos, y no solo para los jóvenes, sino también para los adultos que juegan. Así se pronuncia el vicedirector de esta titulación del campus público castellanense, asegurando que el videojuego de ahora es como la pelota de antes.

¿Quién no quería seguir jugando a la pelota en la calle un rato más cuando tus padres ponían fin a ese tiempo de juego? ¿Quién no ha empezado con sus hijos a jugar por compartir un rato con ellos y más tarde, cuando los niños ya lo han dejado, han querido seguir jugando?.

Distraerse es divertido y necesario pero pasar muchas horas sin moverse frente a un ordenador, aunque sea



Dos menores juegan con la videoconsola en su casa. C. A. D.

compartiendo ese tiempo con otros jugadores en línea, no parece tan sano como perseguir una pelota.

La violencia de los videojuegos es reconocida por propios y extraños de esta rentable industria. «Es verdad que hay preferencia por los videojuegos violentos, pero también es cierto que gustan más las películas violentas y los libros de literatura negra», indica el responsable de la UJI, dejando así constancia de que la sociedad actual se decanta más por esta temática que por otra, lo que no quiere decir ni traducirse en identificar al jugador con una persona violenta.

El espectador, el jugador o el que lee un libro donde se produce violencia no la tiene que reproducir, todo ello es ficción. Aún así, Montoliu indica que cada videojuego cuenta con

la información pertinente sobre su contenido y las edades recomendadas de los jugadores. «Cuando se le da un libro a un menor sabemos lo que le damos, cuando le ponemos una película también nos interesamos en saber de qué va, y lo mismo tenemos que hacer cuando le proporcionamos un videojuego, leer su contenido, saber en qué consiste y cómo funciona, en definitiva conocer en qué se entretiene el niño o el adolescente», precisa Montoliu, poniendo así el foco en los padres.

Asimismo, el responsable del Grado de Videojuegos indica que hay determinados videojuegos que deberían estar contraindicados para personas que sufren determinadas problemáticas. «Es de sentido común que si un niño o joven es muy miedoso se le deje jugar a algunos jue-

gos de terror psicológico», pone de relieve Montoliu, insistiendo en que cada videojuego lleva un manual de instrucción que lo califica, hay que leerlo para usarlo, como cualquier libro de instrucciones.

Lejos de demonizarlos, el responsable universitario de este Grado, uno de los pocos que se imparten en los campus españoles, apuesta por reivindicar su riqueza visual. «Aunque en la Jaume I el grado insite más en la vertiente técnica del videojuego, acercándose a la ingeniería informática, también se analiza en determinadas asignaturas la cultura visual y la narrativa de los videojuegos». Montoliu destaca asignaturas optativas que inciden en el diseño de videojuegos educativos u otros proyectos contra el cambio climático o frenar la despoblación.