

ROMPIENDO MITOS

Nicolás Arrijoja Landa Cosio

Introducción

La industria de los videojuegos ha crecido enormemente alrededor del mundo, cada año surgen decenas de juegos nuevos. Lamentablemente es una industria poco conocida por el público en general, lo cual genera opiniones o conceptos errados sobre la misma. Ideas generalizadas, informes de noticiarios y hasta prejuicios llevan a la creación de mitos sobre los videojuegos y sus efectos. En este artículo propongo una exploración de los mitos más comunes que se encuentran sobre los videojuegos.

Entre los mitos comentados está el de creer que solamente los niños y adolescentes gustan de ellos. El efecto de novedad también es explorado así como las diferencias de género entre los jugadores. Desde luego no se olvida el tema de la violencia en los videojuegos y los efectos de los mismos en el jugador y su entorno.

Espero que con este artículo las personas tengan una visión más amplia de los videojuegos, lo cual les permita tener sus propias opiniones con mayor fundamento.

Alrededor de los videojuegos existen una serie de mitos, muchos de ellos no fundamentados, que han impedido que los inversionistas y el público en general tomen a la industria de los videojuegos como algo serio.

Es importante que conozcamos estos mitos, pero que también tengamos conocimiento de lo que sucede en realidad. Al conocer la realidad sobre los videojuegos, entonces podemos empezar a considerarlos como una opción de inversión, de generación de empleos y una industria seria y productiva.

Veamos cuales son los mitos más comunes y los elementos de verdad que los eliminan y los colocan en una perspectiva correcta.

Mito 1: Los videojuegos son solo para niños y adolescentes.

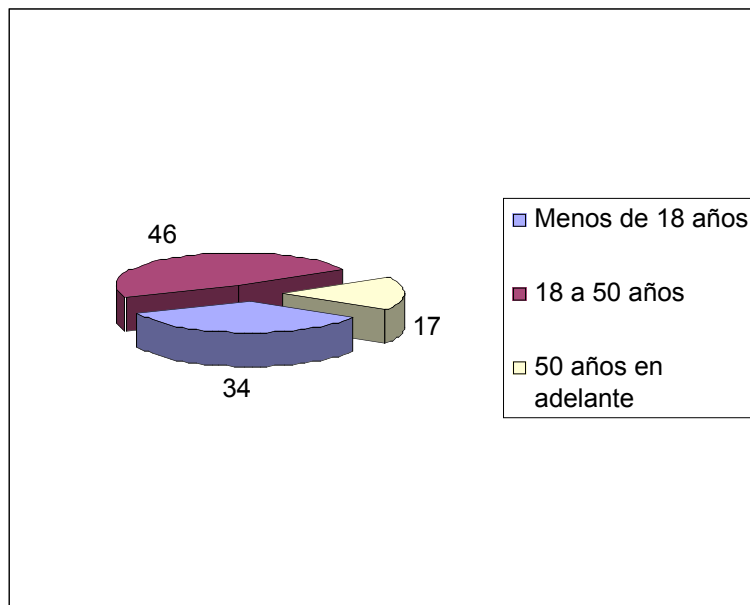
FALSO

Se ha manejado muchas veces que los videojuegos son sólo para niños y adolescentes. Esto se podría considerar como una desventaja, ya que el mercado podría estar dirigido solamente a esos grupos. Algunos empresarios podrían desear invertir en negocios cuyo segmento sean los adultos y no involucrarse en productos para niños. Afortunadamente, este mito es falso.

La generación que creció con sistemas como Mesa-Pong, Atari, Activisión, Commodore 64 e incluso los primeros sistemas de Nintendo, ahora se encuentran alrededor de los treinta años. Y la mejor noticia es que aun siguen disfrutando de los videojuegos.

De acuerdo a la Entertainment Software Association (esa), la edad promedio de las personas que juegan videojuegos es de 29 años. Y la edad promedio de las personas que los compran es de 36 años. De esto podemos deducir que los videojuegos no son solamente para niños y adolescentes, un fuerte segmento del mercado son adultos, que disfrutan tanto de videojuegos con desafíos propios para su edad e intelecto cómo de videojuegos para toda la familia.

En su informe anual del 2004 sobre ventas, demografía y uso la esa menciona la siguiente información sobre las personas que juegan videojuegos:



En la gráfica anterior observamos que el 46% del mercado son adultos que juegan los videojuegos. Incluso para algunos puede resultar sorprendente que el 17% del mercado sean personas con más de 50 años. El 34% son niños y adolescentes, que están creciendo con los videojuegos, por lo que cuando crezcan continuarán con ellos seguramente.

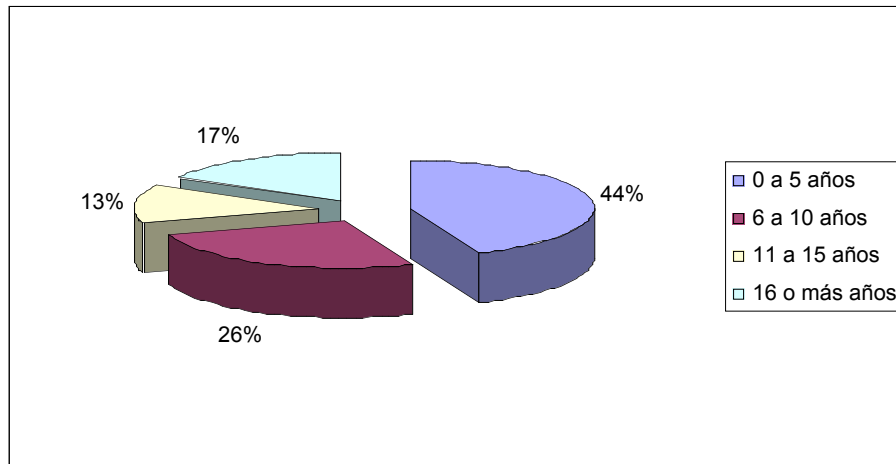
Mito 2: Los videojuegos son solo una novedad que después de cierto tiempo se olvidan

FALSO

En el mismo informe por parte de la esa, se nos da a conocer que el 53% de las personas que actualmente juegan videojuegos esperan seguir jugando de igual forma o incluso más en el futuro. Personalmente considero que esto da un buen mercado cautivo. Y es un mercado que se renueva constantemente, ya que los niños de ahora, serán los adultos

que consuman videojuegos en el futuro; y los niños que nazcan en el futuro tendrán a los videojuegos como parte de su cultura y vida diaria.

La Interactive Digital Software Association (idsa) ahora esa, publicó en el 2002 un reporte llamado: Hechos esenciales sobre la industria de computación y videojuegos. En dicho reporte encontramos información sobre el tiempo que los jugadores han estado jugando videojuegos, veamos estos datos:



Es interesante ver como la gran mayoría de los jugadores permanecen jugando por más de 5 años, es decir que el interés por los videojuegos no es pasajero, permanece a lo largo de la vida.

Esta información junto con la anterior de una gran gama de opciones para crear videojuegos. Si el inversionista no está interesado en productos para niños, tiene un gran nicho de mercado para adultos, si le interesan los productos para niños puede hacerlos e ir creando productos para mayores edades, según estos niños van creciendo, e ir modificando su mercado según crezcan los consumidores que lo conocen. Realmente la gama de productos es grande y la lealtad del consumidor al medio de entretenimiento es lo suficientemente interesante para considerarse.

Mito 3: Los videojuegos son para hombres y excluyen a las mujeres

FALSO

Este es otro gran mito que resulta ser falso. Peter D. Hart Research Associates para esa reportó que en el 2004 el 39% de las personas que juegan video juegos son mujeres. No es posible hablar de exclusión con un porcentaje tan alto.

Esto nos indica que las mujeres también tienen interés en los videojuegos y que los temas que tocan no las excluyen. Incluso en este tipo de industria donde la creatividad y el desempeño tienen un alto valor, el sexo del empleado no se toma en cuenta para la decisión de empleo. En lo personal nunca he visto un anuncio de empleo de esta industria donde se soliciten personas exclusivamente de determinado sexo.

Los videojuegos son un excelente medio para aquellos que quieren romper con esquemas sociales preestablecidos. Uno de los personajes de videojuegos más famosos es Lara Croft, una mujer que rompe totalmente con los conceptos “tradicionales”, si nos

podemos permitir dicha expresión. Es un terreno fértil para romper con estereotipos de género.

Algunas empresas se han especializado en videojuegos para niñas, e incluso algunas personas consideran que los videojuegos pueden ser un medio para inducir a las niñas y adolescentes hacia áreas relacionadas con la tecnología y la computación.

Es posible hacer videojuegos con temas de interés para las mujeres y aprovechar este sector del mercado. La industria, el medio y la tecnología no crea ninguna clase de limitación, son las empresas las que eligen que mercados explotar. Si bien el 95% de la publicidad y revistas de video juegos parecen estar dirigidas para los hombres, el 39% de los consumidores son mujeres. Una empresa que sepa aprovechar esto a su favor puede tener grandes ganancias.

Mito 4: Los videojuegos hacen que los jugadores se vuelvan violentos

FALSO

Este quizá sea el mito que más ha dañado a la industria de los videojuegos y posiblemente ha impedido que inversionistas se interesen en esta industria. Considero que muchas personas no han invertido ni creado empresas y fuentes de trabajo, pues no desean colocar su dinero en algo que pueda dañar o considerarse dañino. Afortunadamente la evidencia indica que este mito es falso.

Como este es un mito importante, me tomaré algo más de tiempo para escribir sobre la violencia en los videojuegos y lo que realmente ocurre. Todos sabemos lo que es la violencia, pero para poder discutir mejor este tema es necesario que estemos de acuerdo en una definición útil.

Empecemos por definir lo que es violencia, ya que sin esta definición se corre el riesgo de que surjan malos entendidos. Una persona puede considerar violencia los golpes que reciben los jugadores en el Foot-Ball americano y otro puede considerar violencia únicamente el disparar con arma de fuego a otra persona.

Empecemos por ver algunas definiciones que nos dan el diccionario del español actual Grijalbo, el diccionario pequeño Larousse y el diccionario enciclopédico Quillet:

“Cualidad del violento”

“Acción y efecto de obligar o forzar”

“Acción violenta en la que se hace uso exclusivo o excesivo de la fuerza”

“Fuerza intensa, impetuosa”

“Abuso de la fuerza”

“Acción violenta o contra el natural modo de proceder”

“Acción de efecto de violentar o violentarse”

Ya conocemos algunas definiciones y basándome en ellas, propongo la siguiente definición de violencia para este artículo:

Violencia: “Uso excesivo de la fuerza, de forma impetuosa para lograr un fin por medio de la agresión.”

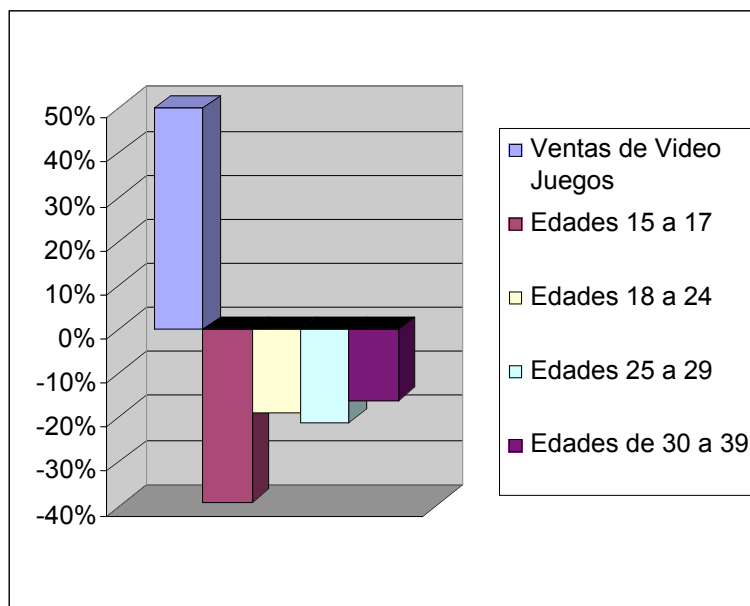
No suena tan espectacular como las definiciones de los diccionarios, pero es lo suficientemente buena y funcional para poderla aplicar. Esta definición de violencia se puede aplicar, desde el ejemplo que daba del Foot-ball americano hasta el uso

injustificado de armas. Este comentario nos lleva a otro punto importante: Existen diferentes niveles de violencia.

No es la misma violencia de un juego en el que una rana tiene que comer mosquitos con su lengua, a la que encontramos en un juego de combate militar donde se matan a los enemigos colocándoles granadas de fragmentación. Esto es importante de reconocer. En primer lugar, por que es una verdad objetiva y en segundo, por que nos protege de aquellas personas que buscan la peor definición posible de violencia y luego etiquetan con la misma a todos los actos que ven.

Se han realizado muchos estudios con relación al impacto que pueden tener los videojuegos con relación a la generación de violencia. Aquí voy a presentar cuales han sido los resultados obtenidos.

Veamos como se ha comportado la violencia con relación a la venta de videojuegos. Un buen lugar para ver esta información son los años en los que las ventas de videojuegos se dispararon. Entre los años de 1994 a 1999 las ventas de video juegos se incrementaron en un 50% aproximadamente. ¿Pero como se comporto la violencia en esos mismos años? Pues de acuerdo con la Oficina del Departamento de Justicia de Estados Unidos para los Programas de Justicia y Delincuencia Juvenil, los crímenes violentos se redujeron, especialmente entre las edades de 15 a 17 años, que presentaron una reducción del 39%.



Esto muestra que conforme aumentaron las ventas de videojuegos la violencia disminuyo. Que es el comportamiento contrario a lo que dice el mito, y estos datos no son un mito, forman parte de estudios estadísticos serios por parte del Departamento de Justicia de Estados Unidos.

Los videojuegos se juegan por más de 145 millones de personas en todo el mundo. Principalmente en Estados Unidos se ha tratado de crear una relación entre ciertos videojuegos y la generación de violencia por parte de los mismos, sin embargo en otros países donde también se juegan no existen reportes de relación y se tienen tasas de violencia juvenil menores que en ese país.

En el 2000 se llevo a cabo un reporte llamado “Videojuegos y la Agresión en la Vida real...” por parte del Departamento de Salud del Estado de Washington, en este reporte se llega a la siguiente conclusión:

“En conclusión, la evidencia de la investigación actual no apoya la gran preocupación del público que los videojuegos violentos conducen a violencia en la vida real.”

En el libro “Killing Mosters” de Gerard Jones publicado en el 2002, se mencionan los comentarios de Helen Smith, quien es una psicóloga forense especialista en violencia juvenil, sobre los videojuegos. Estos comentarios son:

“La investigación en videojuegos y el crimen es una obligación de leer. Pero no se mantiene firme. Los niños se están volviendo menos violentos desde que esos juegos han salido. Esto incluye violencia con pistola y cualquier otro tipo de violencia que pudiera ser inspirada por un videojuego.”

Otro estudio realizado por Durkin, K. & Barber, B en el 2002 nos menciona lo siguiente:

“En diferentes mediciones – incluida la cercanía familiar, implicación en actividades, compromiso positivo en la escuela, salud mental positiva, abuso de sustancias, concepto de sí mismo, red de amistades y desobediencia a los padres – los jugadores calificaron mas favorablemente que aquellos compañeros que nunca jugaron juegos de computadora. Es concluido que los juegos de computadora pueden ser una característica positiva en la salud de los adolescentes.”

Los estudios no se limitan a los Estados Unidos, otros gobiernos del mundo también han llevado a cabo investigaciones.

El gobierno de Australia también llevo a cabo una investigación en 1999, en el cual podemos leer lo siguiente:

“A pesar de los varios intentos de encontrar efectos del contenido agresivo tanto en estudios experimentales o estudios de campo, a lo más solo evidencia débil y ambigua ha surgido... ... la evidencia acumulada – provista mayormente por investigadores deseosos de demostrar los efectos no deseado de los juegos – indican que es muy difícil de encontrar dichos efectos y que son poco probables de ser substanciales.”

En un estudio realizado por la Universidad de Toronto encontramos:

“La investigación no provee apoyo ya sea fuerte o consistente a la hipótesis que la exposición a medios violentos causa agresión o crimen. Mejor dicho, los resultados han sido extremadamente inconsistentes y débiles. Sin importar el tipo de investigación, menos de la mitad (en algunos casos mucho menos que la mitad) de los estudios proveen evidencia que soporte un efecto causal, mientras que muchos encuentra evidencia en contra de dicho efecto... ...Además, en estudios fuera del laboratorio produjeron resultados muy débiles y virtualmente ninguno encontró un apoyo consistente para un efecto causal. Este no es un patrón

de resultados que ordinariamente pueda considerarse para el apoyo de una hipótesis científica, más bien un patrón que pueda desaprobar dicha hipótesis.”

Hasta el momento hemos encontrado que es falsa la noción de que los videojuegos generan violencia, esto de acuerdo a investigaciones serias realizadas en varios países.

Este mito debe mucho de su crecimiento a un incidente que ocurrió en la preparatoria Columbine (Columbine High School) en Littleton Colorado. Donde Eric Harris y Dylan Klebold mataron a 12 estudiantes y un maestro. Como a estos jóvenes les gustaba jugar videojuegos como “Doom”, entonces de forma irresponsable se vinculó el que los jóvenes jugarán Doom como motivador para sus acciones. En un reporte realizado en el Reino Unido por el Consejo de Estándares de Video, encontramos el siguiente comentario:

“... Por ejemplo, Anderson y Dill (2000) sugieren que los videojuegos violentos fueron probablemente un factor en la masacre en Columbine High School. Sin embargo, como científicos sociales, ellos deberían de avergonzarse de ellos mismos al ofrecer únicamente oídas de segunda mano como apoyo a esta aseveración.”

Este mito incluso ha llegado a la corte en Estados Unidos. El 2 de Junio de 2003 La Corte de Apelación de Estados Unidos para el Octavo Circuito declaró:

“La conclusión del Condado de que hay una probabilidad fuerte de que los menores que juegan video juegos violentos puedan sufrir un efecto de deterioro en su salud psicológica es sencillamente sin sustento en el registro.”

Celia Pearce, quien es una escritora, catedrática y directora asociada del Laboratorio de Cultura de Juego y tecnología de la Universidad de California en Irving comenta:

“Mucho del alarmismo acerca de la violencia está basado en un profundo mal entendido sobre las funciones sociales y emocionales de los juegos. Los juegos les permiten a las personas que están a la mitad del camino entre la infancia y la edad adulta a involucrarse en fantasías de poder que compensan sus propios sentimientos de falta de poder personal. Esta función de imitación es importantes para los niños de todas las edades.”

En el párrafo anterior traduje role-playing como imitación.

Es verdad que existen videojuegos violentos, en pocos de ellos el nivel de violencia es exagerado, pero también es verdad que no todos los videojuegos tienen violencia fuerte, y como hemos visto, no hay evidencia que muestre que los videojuegos hacen a los jugadores personas violentas en el mundo real.

Una preocupación válida como padres de familia es evitar que los niños tengan acceso a los videojuegos con violencia fuerte. Veamos que sucede al respecto.

Ya hemos visto que son adultos los que principalmente juegan los videojuegos. La edad promedio de la persona que los compra es de 36 años. Los padres de familia tienen una gran implicación en el proceso de compra de los mismos.

En el 2004 el 87% de las veces, los padres estaban presente en el momento que se compró o rentó un video juego. No solamente esto, sino que el 92% de los padres de familia verifican el tipo de contenido de los juegos que juegan los niños. Esto nos indica

que para los padres de familia es importante saber que juegos y que contienen los juegos que juegan sus hijos. El 83% de las veces los niños reciben permiso de sus padres para comprar o alquilar un videojuego. Lo óptimo sería que todos los padres se involucraran en esta actividad, pero aun así estos valores son altos y son positivos.

Los padres de familia, no solamente están presentes en la compra, también juegan con los niños, el 55% de los padres de familia juegan videojuegos con sus hijos cuando menos una vez al mes.

Ya sabemos que a los padres les interesa saber que videojuegos juegan sus hijos, pero ¿Cómo saber qué clase de contenido tienen los juegos? La respuesta a esta pregunta es satisfactoria, existe un mecanismo de clasificación para los videojuegos.

La Entertainment Software Rating Board, también conocida como ESRB, se encarga de clasificar los videojuegos y dar información sobre el contenido de los mismos. El sistema de clasificación de la ESRB es considerado uno de los mejores, si no es que el mejor, para la clasificación de contenidos de medios de entretenimiento.

El ESRB, permite al padre de familia verificar el tipo de contenido y evaluar si el videojuego es conveniente o no para su hijo. A continuación explicaré brevemente como funciona la clasificación ESRB.

El sistema de clasificación cuenta de dos partes: el símbolo de clasificación y los descriptores de contenido. Es importante siempre verificar ambas partes. Usualmente en la parte frontal de la caja del video juego va a encontrar el símbolo y en la posterior el símbolo con el descriptor del contenido.

Los símbolos clasifican el video juego de acuerdo a las edades, y son:

EC – Early Childhood, o infancia temprana, el contenido es adecuado para niños de 3 años en adelante.

E – Everyone, o todos, con contenido adecuado para niños de 6 años en adelante.

T – Teen, o adolescente, con contenido adecuado para personas de 13 años en adelante.

M – Mature, o maduro, con contenido adecuado para personas de 17 años en adelante.

AO – Adults Only, o únicamente adultos, para personas con 18 años o más.

RP – Rating Pending, o clasificación pendiente, es para los juegos que se han enviado a la ESRB, pero aun no reciben clasificación.

Los descriptores son frases que indican el tipo de contenido. Cuando el padre lee el descriptor puede evaluar el tipo de contenido y el nivel de ese tipo de contenido. Podemos encontrar referencias desde “Edutainment” (entretenimiento educativo) hasta “Intense Violence” (violencia intensa). Los descriptores hacen referencia a contenidos como: Alcohol, sangre, violencia, humor, drogas, apuestas, educación, información, temas sexuales, lenguaje, letras de canciones, desnudez, tabaco.

Con esto le resulta al padre de familia, más sencillo tomar decisiones sobre si el juego en particular es propio para su hijo o no. Como se puede ver, el sistema de clasificación del ESRB es muy completo y fácil de usar.

Ahora se podría pensar que como la gran mayoría de los jugadores son adultos, entonces la gran mayoría los juegos están diseñados para ellos. Pero esto no es correcto. En el 2003 cerca del 54% de los juegos vendidos fueron clasificación E, alrededor del 30% fueron clasificación T y aproximadamente el 11% fueron clasificación M. De echo

Los juegos de clasificación M disminuyeron, ya que en el 2002 tenían cerca del 13% de las ventas.

Los géneros con mejores ventas fueron: acción con 27.1%, deportes 17.8%, carreras 11.3%. Los juegos conocidos como “shooters” obtuvieron el 8.6% y los de pelea el 6.9%

Con esto hemos visto cuales estudios realizados por gobiernos y universidades de diferentes partes del mundo, demuestran que los videojuegos no generan personas violentas. También, que los padres de familia son consientes sobre los juegos que compran para sus hijos y que existen los mecanismos para saber la clase de contenido tienen y si son propios para los mismos. También vimos que los juegos donde la violencia es explicita como los de pelea y los shooters, ni siquiera son los más populares y que la mayoría de los juegos son clasificación E y T.

Mito 5: Los videojuegos atroflan el cerebro, los estudios escolares y la socialización de los jugadores.

FALSO

Este es otro mito que se ha extendido bastante, y también merece que nos basemos en estudios realizados para determinar si es falso o no. ¿Puede ser posible incluso que los videojuegos brinden a los niños las habilidades para ser más competitivos y mejores profesionistas en el mundo actual?

Empecemos por la parte de que atroflan el cerebro, y busquemos una conclusión sobre la misma.

En un artículo para el Canadian Statistical Assesment Service, Daniel Rubin comenta:

“Mientras mucho del sueño de los padres se ha perdido sobre el tema de si los videojuegos son una basura colosal, un grupo creciente de personas ve a los juegos como serios, educativos, incluso esenciales para el éxito en la era de la información. Los investigadores están encontrando que los jugadores (de juegos) pueden ser mejores soldados, conductores y cirujanos. Su tiempo de reacción es mejor, su visión periférica es más aguda. Ellos están tomando riesgos, se encuentran a gusto en ambientes demandantes que requieren prestar atención en diferentes niveles al mismo tiempo...”

Veamos si los videojuegos pueden aportar algo a las habilidades necesarias para ciertas profesiones., como lo sugiere el párrafo anterior. En un artículo publicado por Associated Press el 7 de abril del 2004 por Verena Dobnik se comenta que los cirujanos que juegan videojuegos cometen menos errores:

“NUEVA YORK - Todos esos años en el sillón jugando Nintendo y PlayStation parecen dar resultados. Los investigadores han encontrado que los doctores que pasan cuando menos tres horas a la semana jugando videojuegos hacen 37 por ciento menos errores en cirugía laparoscópica y realizan la operación 27 por ciento más rápido que sus contrapartes que no jugaron videojuegos.”

Es posible que en el futuro le preguntemos a un cirujano si juega videojuegos antes de que nos opere. Al parecer no solamente los niños y los cirujanos se pueden beneficiar,

también los adultos mayores pueden aprovechar las ventajas que brindan los videojuegos. El 3 de marzo del 2004 Shelley Emling en Londres publicó un artículo que hace mención a los jugadores de mayor edad:

“Londres --- Los niños deben de observar de cerca sus juegos de computadora este año. Sus abuelos pueden apoderarse de ellos. Una nueva generación de consumidores maduros – llamados comúnmente “gray gammers” -- están siendo enganchados en la pantalla chica, y la industria está respondiendo al desarrollar nuevos juegos que requieren de pensamiento tanto como de instintos de disparo. Los jugadores más viejos dicen que son atraídos por los juegos de computadora porque estos mejoran sus reflejos y proveen una unión con sus nietos. También mantienen la mente activa y no requieren de un compañero para jugar, una ventaja para cualquiera que vive solo o está confinado a la casa.”

Esto no solamente nos indica que los adultos mayores son un nicho de mercado que se está abriendo, también que puede ser una forma de conectarse con los nietos y mantener las capacidades mentales.

En el Milwaukee Journal Sentinel, Stanley A. Miller II, comenta el 29 de mayo de 2003:

“Los padres de familia o las esposas que observan a sus seres queridos jugar estos juegos pueden haber pensado que todas esas horas en frente de la pantalla centelleante puede ser una pérdida de tiempo. Pero un estudio publicado hoy en la revista Nature sugiere que esos juegos frenéticos, infundidos de adrenalina ayudan a las personas que los juegan a pensar más rápido y más eficiente...”

De hecho un estudio realizado en la Universidad de Rochester en el Departamento del Cerebro y Ciencias cognoscitivas demostró que el jugar videojuegos puede mejorar la atención y capacidades visuales.

El profesor Ryuta Kawashima en sus investigaciones encontró que los videojuegos estimulan las áreas del cerebro asociadas con la visión y el movimiento. Esto puede llevar a pensar que otras áreas del cerebro al no ser estimuladas se pueden atrofiar. Pero, si el niño tiene padres consientes e interesados, es obvio que lo involucrará en otras actividades como deportes, lectura, arte, etc. Un buen padre busca el balance en la vida de sus hijos. De esta forma el cerebro completo del niño resultará estimulado y obtendrá los beneficios propios de los videojuegos. La industria de los videojuegos también puede desarrollar juegos que ayuden a estimular de forma más completa el cerebro, al introducir dentro de los mismos actividades que requieran de pensamiento creativo o lógico. Lo importante de los estudios realizados como los del profesor Ryuta Kawashima, es que nos permiten encontrar donde hay deficiencias y poder corregirlas.

Los videojuegos también ayudan a la socialización y a la integración de los miembros de la familia. En el Pew Internet & American Life Project, donde se estudiaron a 1162 estudiantes universitarios se encontró que los videojuegos pueden ser una actividad social positiva. De hechos los estudiantes mencionaron que jugar es una forma de pasar más tiempo con los amigos. A uno de cada cinco estudiantes el jugar le ayudo a hacer nuevas amistades o a reforzar las que ya tenia. La mayoría de los estudiantes asocian sentimientos positivos a la actividad de jugar videojuegos.

Ahora que los videojuegos proveen mayor posibilidad de juego en equipo, ya sea en la misma habitación o por Internet, es obvio que ayuda a conocer nuevas personas y a cerrar los lazos con los amigos que ya se tienen. Los padres puede aprovechar los videojuegos para pasar tiempo con sus hijos, conocer sus intereses y tener buenos momentos. Si compra juegos orientados a la familia puede ser una oportunidad para que usted conozca más de sus hijos y sus hijos conozcan más de usted. Los juegos deportivos también son buenos para unir a los padres de familia y a los hijos, especialmente si ambos disfrutan de los deportes. La guía de los padres siempre es buena en las actividades relacionadas con los videojuegos. Rene A. Guzman escribió un artículo que le puede resultar interesante con relación a esto. Apareció en el San Antonio Express-News en febrero de 27 de 2004.

Para concluir este artículo quiero comentar, que ha sido comprobado que los videojuegos por si mismos no generan daño alguno. Creo que los padres de familia deben de conocer los juegos que juegan sus hijos y proveer y motivar otras clases de actividades, tanto físicas, intelectuales y creativas. Es importante encontrar el balance entre todas las actividades que debe de realizar un niño, sin olvidar la escuela y el descanso. Los videojuegos no deben de ser utilizados como una “niñera electrónica” que entretenga a los niños mientras los padres realizan otras actividades, deben de ser aprovechados como una oportunidad para mejorar la comunicación y entendimiento entre padres e hijos.

Bibliografía

Video games and Real-Life Aggression: Review of the Literature
Bensley, L & van Eenwyk, J, 2000
Olympia, WA: Washington State Department of Health.

Killing Monsters
Gerard Jones, 2002

Not so doomed: computer game play and the positive adolescent development.
Durkin, K. & Barber, B. 2002
Applied Development Psychology, 23, 374-392.

Computer Games and Australians Today
Durkin, K, 1999
Australian Government office of Film and Literature Classification.

Executive Summary, “Media Violence and Aggression: A Review of the Research”
Freedman, J, Marzo 2001
University of Toronto Manuscript.

Video Violence: Villain or Victim?
Cumberbatch, G, 2001
Video Standards Council, U.K.

U.S. Court of Appeals. St. Louis Video Games Law.

University of Rochester,
Department of Brain / Cognitive Sciences

Study: Game and improved visual skills
Bavelier, D & Green, C, Mayo 29, 2003
Nature

Study: Games and child development
Durkin, K & Barber, B. 2002
Applied Developmental Psychology, 12, 373-392

Video games can be bonding tool for families
Rene A. Guzman, Febrero 27 de 2004
San Antonio Express-News

Study: Video games enhance collage social life
Mike Snider, Julio 7 de 2003
USA Today

<http://www.esbr.org/>

Entertainment Software Rating Board

Nicolás Arrijoja Landa Cosio
Director General de NICOSIO
Coordinador de la Maestría en Realidad Virtual y Videojuegos en el Instituto
Universitario de Tecnología y Humanidades, Puebla, México.
<http://www.nicosio.com/>