

La «desescalada digital» y el complejo vínculo entre infancias y videojuegos

Por: Yair Cybel. 03/02/2022



· Recuperar espacios de ocio no digital, proteger los datos personales y reducir el tiempo frente a la pantalla. ¿Qué estrategias se pueden tomar ante el consumo problemático de videojuegos?

En el año 2018, la Organización Mundial de la Salud (OMS) publicó un informe lapidario donde advertía sobre las consecuencias del creciente tiempo que los niños, niñas y adolescentes pasan frente a las pantallas. En el estudio se recomendaba no exponer a menores de un año al consumo de pantallas y que los niños y niñas de entre dos y cuatro años no tuvieran más de una hora diaria de «tiempo de pantalla sedentario». En enero de este año la cosa escaló: se incluyó al consumo excesivo de pantallas y videojuegos dentro de las patologías adictivas, instando a los estados a que tomen cartas en el asunto y generen políticas públicas preventivas orientadas a paliar esta situación.

Al calor de la pandemia, el Twitch y las NFT (criptomonedas orientadas a videojuegos), surgen cada vez más preguntas sobre la relación entre infancias, adolescencias, videojuegos y pantallas. ¿Cuál es el tiempo adecuado para que un niño juegue con una consola? ¿Qué sucede con la privacidad, el acceso a datos personales o el control parental? ¿Es posible adoptar conductas que mejoren la relación entre jugadores y dinámicas de juego? ¿Cómo saber si un videojuego es apto para niños?

Estas mismas preguntas se realizó la Defensoría de la Provincia de Buenos Aires, que recientemente difundió un informe sobre el uso responsable de videojuegos y la desescalada digital. En el trabajo se analizan experiencias internacionales orientadas a mejorar la relación entre los usuarios y las pantallas, advertir consumos problemáticos y reconocer conductas que puedan derivar en trastornos.» Buscamos que se pueda distinguir entre uso y abuso para así evitar que se generen situaciones

conflictivas en el desarrollo de la personalidad de niños, jóvenes y adultos», explica en diálogo con este medio Walter Martello, Defensor del Pueblo de la PBA.



El informe presenta una serie de recomendaciones extraídas del programa «Pantallas amigas», implementado en España. Allí se sugiere que los usuarios puedan partir del reconocimiento del impacto que la pandemia ha generado sobre sus prácticas y su relación con las pantallas y los videojuegos. De cara a una «desescalada digital» se propone que se fijen objetivos realistas, se recuperen tiempos de ocio no digital y que, en caso de así deseárselo, se informe a su entorno de la voluntad de reducir los tiempos frente a las pantallas.

El estudio también enfatiza en la necesidad de estar precavidos frente al cyberdelito y advierte firmemente sobre la importancia de evitar introducir el número de tarjeta de crédito o los datos personales en las plataformas. Al mismo tiempo, también se ofrece un repositorio de herramientas para que los padres puedan conocer las características de cada videojuego que los niños o adolescentes utilizan, entre ellos una [plataforma](#) que verifica el grado de violencia, sangre, apuñetas o lenguaje agresivo de cada juego.

¿Hay margen para pensar políticas públicas que apunten a legislar sobre el abuso o el mal uso de las pantallas? «Hay dos proyectos presentados en la PBA, uno en el senado -que ha perdido estado parlamentario- y otro en diputados, en la Comisión de Adicciones», señala Martello y destaca la importancia de determinar las responsabilidades del Estado en la atención y el diseño de políticas públicas de carácter preventivo. «En ningún caso el camino es la prohibición», sentencia.



Huella digital o la memoria de nuestro paso por la web

Las advertencias sobre el uso de internet también hablan de la «huella digital», el registro que deja nuestro historial en línea y que genera una cantidad de datos que luego pueden consultar otras personas. El informe «Con vos en la web», del ministerio de Justicia de la Nación, señala la dificultad de borrar la huella digital ya que «en internet no hay olvido». «Creemos que al borrar una publicación la estamos eliminando pero no es así. Otra persona puede haber descargado el contenido antes de que se borrara. Puede modificarlo, volver a subirlo y compartirlo. Si otra persona publica el contenido es difícil borrarlo e impedir que forme parte de nuestra reputación en línea», señala el informe y agrega que «cuando se aceptan los términos y condiciones para participar en las redes sociales, aplicaciones, videojuegos o en las cuentas de correo electrónico estamos dando autorizaciones y permisos para que usen nuestros datos personales».

Para cuidar la «reputación en línea», el manual sugiere configurar la privacidad y lectura de las publicaciones, monitorear el propio nombre y poner contraseñas seguras.

Los datos marcan con claridad la transformación de este escenario digital en el contexto de la pandemia: según el informe «El impacto de las pantallas en la vida familiar», realizado por la ONG Empantallados con la colaboración de la Unión Europea, los niños más pequeños utilizan un 76% más las pantallas que antes del confinamiento. De hecho, se producen fenómenos como la Nomofobia, el phubbing y Fomo, derivados de la adicción al celular. Pero eso es harina de otro costal, y si les interesa conocer más sobre el tema pueden escucharlo en nuestro [podcast](#).

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: El grito del sur

Fecha de creación

2022/02/03