

RIESGOS DE LOS JUEGOS POR INTERNET

¡QUE NO SE LA JUEGUEN!

Actualmente vivimos en la era llamada **DIGITAL** o de la **INFORMACIÓN** en dónde los más jóvenes son considerados unos **Nativos Digitales** (han nacido rodeados ya de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TICs) y los adultos somos **Inmigrantes Digitales** (nos hemos sumado al uso de la TICs siendo adultos).

Que los más jóvenes sean nativos digitales no significa que sean expertos y que hagan un uso responsable de ellas. Para eso estamos los adultos, para ayudar a las nuevas generaciones a hacer un uso moderado y responsable de las TICs. Acompañarlos en su proceso de maduración para que en un futuro no se compliquen la vida, tanto en este campo como en muchos otros.

Debemos tener clara una cosa, **es imposible prohibir las nuevas tecnologías ya que su acceso está tan extendido que no podemos poner barreras a un campo tan amplio. Lo que sí podemos y debemos hacer es saber poner normas y límites a su uso que permitan un manejo responsable y moderado.**

Una incursión que los más jóvenes están haciendo gracias a las nuevas tecnologías es el acceso a contenidos no aptos para su edad como por ejemplo los juegos de azar y apuestas, y a videojuegos de naturaleza violenta.

Desde las entidades y organizaciones que trabajan las adicciones, y más concretamente desde la UPCCA y UCA de Dénia venimos constatando hace ya 2 años que el juego de azar y los videojuegos son una actividad frecuente entre los más jóvenes.

Por lo que respecta a los juegos de azar y apuestas se ha visto un uso habitual entre adolescentes de 14 a 17 años, a pesar de que la legislación española vigente prohíbe que los menores de edad puedan hacerlo.

El acceso a Internet les deja vía libre para poder acceder a las casas de juego y apuestas online. El perfil del jugador tradicional se ha venido transformando como consecuencia de la modalidad online y la accesibilidad de las nuevas tecnología. Cabe destacar, que no solamente los jóvenes juegan online, también el juego presencial entre menores se ha visto incrementado accediendo a salas de juego en dónde está prohibida la entrada a menores de 18 años.

Otra de las causas que propician a los más jóvenes a jugar son las **campañas publicitarias** que bombardean constantemente a los usuarios a través de diferentes vías: TV, redes sociales, eventos deportivos, ... Las apuestas deportivas, los juegos de casino online o el póquer son lo que más practican los jóvenes que acceden a este mundo del juego a través de la publicidad.



Respecto a los videojuegos, fenómenos como el que se está viviendo actualmente con el Fortnite nos dan una señal de cómo los jóvenes entienden la relación con los demás y con el mundo.

Juegos que permiten estar en contacto via chat o audio con otros jugadores y partidas rápidas con exigencias de mínimos que hacen del mundo virtual **su hábitat para relacionarse**. Incluso sustituyendo las relaciones cara a cara por las online.

Debemos tener en cuenta como ha cambiado la percepción de su futuro en los más jóvenes. Las profesiones deseadas por ellos/ellas son entre otras: influencer, youtuber o **gamer**. Con datos, se puede afirmar que en el mundo hay alrededor de 2.600 millones de gamers.



Y claro, si se hace un uso indebido, desproporcionado y sin control de las TICs para abusar de los juegos de azar y de los videojuegos, ¿hasta dónde pueden llevarlos?

En ambos casos encontramos unas características comunes englobadas dentro del **juego patológico** y de la **adicción a los videojuegos**, como es “un patrón de comportamiento que se caracteriza por tener un control deficiente sobre los juegos, en los que se da prioridad creciente a jugar sobre otras actividades, y su continuidad a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas”.

¿Qué podemos hacer los adultos para enseñarles a hacer un uso adecuado y responsable?

1. Controlar el tiempo de utilización

- Adaptar el tiempo de uso según su edad
- Evitar la utilización nocturna para no desarrollar el llamado “*Insomnio tecnológico*”.
- Plantear el aumento del tiempo de uso dependiendo del cumplimiento de ciertas responsabilidades.

2. Supervisar la forma de utilización

- Servir de ejemplo y hacer nosotros también un uso adecuado.
- Hacerles entender la importancia de no hacer nada online que no harían delante de ti.
- Que se hagan responsables del mal uso que hagan.

3. Espacios

- Que se haga un uso en zonas comunes.
- Y así evitar que se generen habitaciones “bunker”.

4. Contenidos

- Filtrar con herramientas de control parental.
- Utilizar el código **PEGI** presente en todos los videojuegos.
- Evitar contenidos de terror, CreepyPasta o dinámicas tipo “ballena azul” o “momo”.

NEGOCIANDO y CUMPLIENDO UNAS NORMAS CLARAS Y COHERENTES seremos capaces de **favorecer que se hagan responsables de la utilización de las Nuevas Tecnologías y evitaremos problemas mayores.**

Juanjo Sala Soler (Psicólogo UPCCA Dénia) y **Inma Camacho Ferrer** (Psicóloga UCA Dénia)