

Videojuegos, el último desafío

Antonio Poleo

Seminario para la Paz de la APDH

Una vez más debemos pronunciarnos sobre temas de máxima relevancia a posteriori. Al revés que en la mayor parte de los productos que consumimos, los tests de calidad de los juguetes y productos dirigidos a niños y niñas han de ser realizados a posteriori. La infancia sufre en estos momentos una agresión sin precedentes. Convertida en un mercado fácil, sin criterio y capaz de mover billones de pesetas; indefensa en la práctica ante el conjunto de agresiones procedentes de fabricantes.

El juguete con mayor éxito en el mercado español a partir del año 91 son las videoconsolas. Según datos de la Asociación Nacional de Fabricantes de Juguetes es el juguete preferido en segundo lugar por los niños de 8 a 10 años y ocupa el primer puesto para los mayores de 11 años. Pero no es sólo un dato aplicable a España, el 50% de los hogares japoneses y el 45% de los estadounidenses tienen consolas de videojuegos. En nuestro país como en Europa este porcentaje se reduce al 20%, por el momento porque si es cierta la tendencia de crecimiento ocurrida en EEUU nos encontramos con una progresión extremadamente rápida.

Durante 1988 el videojuego Nintendo se convirtió en los Estados Unidos de Norteamérica en el juguete más popular entre los niños, copando el 70% de los dos mil millones de dólares del mercado de videojuegos. En febrero de 1990 el 20% de las casas tenían un videojuego Nintendo. Rick Anguilla, director de Toy and Business World, una publicación de la industria del sector, afirma que **"para los niños de este país de edades comprendidas entre los ocho y los quince años no tener un Nintendo es como no tener un bate de beisbol"**. **Boys Will be Boys, Myriam Miedzian. Virago Ediciones. Londres.**

Según la revista Fortune, en el número de 1992 dedicado a las 500 mayores empresas del mundo durante el año 1991 Nintendo era la nº 399 con 3.456.000.000 de dólares de ventas y un beneficio de 487 millones de dólares. (Según El País 6/12/92 estas cifras se elevan a 4.700.000.000 de dólares de ventas y un beneficio de 1340 millones de dólares). Según este mismo diario los beneficios de Sega, la segunda empresa del sector rondan los 1.107 millones de dólares de ventas y 250 millones de dólares de beneficios.

Ambas empresas han usado todo tipo de soporte publicitario para entrar en nuestras casas. Junto a la publicidad en vallas, TV y prensa, han utilizado la introducción de publicidad de los diferentes programas en productos alimenticios dirigidos a la infancia como puede ser Bollycao, además de acuerdos con bancos y cajas de ahorro para promocionar sus productos entre los clientes.

Han sacado revistas específicas para dar publicidad a sus productos y permitir tener éxito al jugar dichos juegos. Y para no dejar ningún hilo suelto, Sega ha pagado una campaña en prensa que dirigida a los padres, pretende limar las reticencias, subrayando falsos e inexistentes valores educativos de este tipo de productos y que comentamos aparte.

De todos modos lo anterior son sólo datos que pueden permitir acercarse a la influencia que este tipo de juegos tienen y van a tener en la infancia.

VIOLENCIA Y SEXISMO

Con respecto al tema de la violencia y el sexismo hemos analizado los catálogos del año 1992 de ambas empresas y nos hemos encontrado con lo siguiente:

- De los 73 juegos descritos en el catálogo de Nintendo, 43 tienen, sin lugar a dudas, un contenido violento. De los restantes es difícil concluir si se basan o no en la violencia. También destacan los competitivos.
- De los 144 juegos del catálogo Sega 92 tienen sin lugar a dudas argumentos violentos. Como en Nintendo es difícil evaluar por el argumento algunos, encontrándonos también con un número importante de juegos basados en la competición.
- La gran mayoría de los 73 juegos de Nintendo tiene por protagonistas a, hombres, en los 14 que aparecen mujeres es porque han sido hechas prisioneras y hay que rescatarlas.
- Al igual que en el caso de Nintendo nos encontramos con que el protagonista de los juegos de Sega es un hombre y los únicos personajes femeninos (12 juegos) adoptan un papel pasivo, limitadas a ser víctimas en espera de ayuda.

UNA CAMPAÑA

Nos ha parecido interesante darle vueltas a los argumentos que Sega lanzó en la campaña pasada porque centran mucho el debate, esperamos darte pistas y datos.

- **Anuncio 1.** Estamos seguras/os de que los 300 juegos ejercitarán los reflejos y despertarán ideas. De lo que también tenemos seguridad es de que estos reflejos no serán reflejos solidarios, ni la capacidad de darse cuenta de los sentimientos de los demás, ni de comunicarse. Harán que de forma refleja se ponga en juego la violencia como forma de resolución de conflictos.

Y despertarán ideas, simplistas, violentas y belicistas, basadas en la cultura de la violencia, como que la guerra es la única forma de solucionar los conflictos, que los otros son siempre personas de las que hay que desconfiar, que o se gana o se pierde y entonces hay que machacar al adversario, que hay buenos y malos, -y unos merecen la vida y la victoria, y los otros la muerte y la derrota-. Que los extranjeros, los extraños, son principalmente enemigos, peligros, invasores. Que las mujeres no pintan nada en el mundo y que hay que cuidarles y salvarles de los peligros.

- **Anuncio 2.** En las primeras edades no existe competencia "sana". "Cuando se coloca a personas en estructuras competitivas y se las hace sentir que su aceptación como personas o su autoestima depende de ganar estás creando problemas. Estos problemas se manifiestan en altos niveles de angustia, depresión, agresividad destructiva y abandono. Al aceptar el éxito competitivo como lo más importante, las personas no sólo se hacen más capaces de destruir a los otros sino también de destruirse a sí mismo en este proceso." Terry Orlick. Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo.
- **Anuncio 3.** Efectivamente la variedad en el juego es un elemento indispensable en el crecimiento infantil. No parece ser variedad lo que proporcionan las videoconsolas,

donde las historias siguen un guión tan similar que la diferencia se queda en el nombre y poco más.

Si además a lo que juegan los niños es siempre a destruir, a aniquilar, golpear y matar, seguro que no es bueno.

A los efectos negativos de este juego se le suma la ausencia de un aprendizaje, y ejercitación de modelos positivos, humanos, solidarios...

Y si el tipo de acción que se espera del niño es dar una respuesta exacta sobre unas órdenes previamente fijadas e inmodificables donde todo lo que puede hacer es apretar botones y memorizar una secuencia de acciones, y copiar una serie de trucos-clave estamos seguros de que no es bueno en absoluto.

PARA ACABAR

Vemos con gran preocupación que la entrada de la infancia en el mundo de la informática se esté haciendo de la mano de unos productos que por lo individualista del juego que plantean, lo cerrado de sus propuestas (una única manera de jugar, una única solución), la enorme adicción que crean y lo violentísimo de la mayoría de sus contenidos, se han convertido en una de las mayores agresiones para el desarrollo infantil.

Y nos preocupa sobre todo la evolución que se avecina. Los videojuegos van a ser día a día más perfectos. Hemos pasado de los 8 bits de definición a los 16 y a los 32; de los cartuchos a los CD-Rom. ¿Qué significa todo esto? Que la calidad de la imagen ya es tan buena que en Gran Bretaña, p.ej, los videojuegos están teniendo que pasar los controles de censura de las películas. La realidad virtual, ya está a la vuelta de la esquina -en algunos de los salones de juegos recreativos-. Son tecnologías con enormes posibilidades. Para lo bueno y para lo malo.

Podrían posibilitar accesos mejores a la realidad, ser instrumentos para la solidaridad, permitir a los niños tener acceso a costumbres y realidades lejanas y complejas. O pueden seguir potenciando valores inhumanos, la insolidaridad, el racismo, la competición, el sexismo, la insensibilidad.

Todavía estamos a tiempo de decidir.

LO "MEJOR" DE SEGA Y NINTENDO

- "Usted dará cabezazos, codazos y golpes con el cuerpo", (ProWrestling).
- "Utilizando potentes patadas y puñetazos, trate de capturar al contrincante", (Spy vs. Spy)
- "La destrucción en masa nunca ha sido tan divertida", (Rampage).
- "¿Quién dispone de una velocidad de 6 match, un imponente arsenal inaguantables de destruir carros de combate?, Tú eres la persona que tiene todo eso", (Bomber Raid).
- "Usted es la última esperanza de la Galaxia", (Galaxy Force),
- "Golpee a su enemigo lo bastante y gritará piedad", (Speedball).

- **"¡Ahora tiene la posibilidad de jugar a ser Dios!, ¡Haga el mundo en una semana y destrúyalo en un santiamén!", (Populous).**
- "El doctor Schwinn, cuya esposa fue víctima de los criminales del espacio", (Arrow Flash).
- "Allí es donde se encuentra secuestrada la hermosa Alexandra, enfrentada a un sufrimiento mortal", (Mystic Defender).
- "¡Salve a la pobre Cecile", (Psychic World).
- "Su novia ha sido secuestrada por el Sindicato del crimen", (Battle Outrun).
- "Defiéndete y rescata a tu novia en esta aventura tan emocionante que te brinda Sega", (Vigilante).
- "Rescata a Tania de las garras de un rey Brutal"; (Wonder Boy).