

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS
CARRERA DE DERECHO**

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES Y SEMINARIOS



TESIS DE GRADO

(Para optar el grado de Licenciada en Derecho)

**“LA NECESIDAD DE REGLAMENTAR LA
ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE
VIDEOJUEGOS”**

POSTULANTE : Lina Limachi Quiroz
TUTOR : Dr. Felix Huanca Ayaviri

LA PAZ - BOLIVIA

2016

Dedicatoria

*A mi familia,
por el apoyo incondicional en todo momento.*

AGRADECIMIENTOS

*A mis padres Meliton y Alvina
por su gran apoyo y amor.*

*A mi gran familia y amigos,
G., L., W., O., L., F., I., L., R., R., S., y P.
Quienes siempre estuvieron a mi lado
y me impulsaron a seguir adelante.*

RESUMEN O ABSTRAC

Las salas de videojuegos, ofrecen como servicio una serie de tipos de juegos no aptos para los usuarios que acceden, tomando en cuenta que la mayoría son niños en edad escolar y estos juegos afectan la salud mental de la niñez, a ello se suma que estas salas de videojuegos no están regulados ni reglamentados por los gobiernos autónomos municipales, de modo que estas salas actúan sin control adecuado, exhibiendo una serie de juegos no aptos para niños.

A ellos se suma, que la atención que prestan las salas no respetan el horario escolar, puesto que abren sus puertas desde muy temprano hasta altas horas de la noche, sin restringir el ingreso a niños en edad escolar y/o con uniforme escolar, provocando de tal manera un ausentismo escolar, además de generar indirectamente la patología denominada ludopatía.

Otro aspecto a considerar es que los videojuegos ofrecidos por las salas que se dedican a este rubro, inducen a la violencia, discriminación, sexismo y otros y la falta de protección y la exclusión social de la que son objeto los niños en edad escolar hace que éstos sean más vulnerables a la violencia que se muestra a través de los videojuegos, haciendo que estos imiten ciertos actos del cual muchas veces resulta perjudicial, tomando en cuenta además los dueños de las salas de videojuegos en la mayoría tienden ante todo a lucrar sin considerar la educación ni el mal que generan, pues ofrecen una serie de juegos no aptos para niños. De modo que los niños, son los más vulnerables en virtud a que el horario en el que las unidades educativas dan clases, no difiere del horario de atención de las salas de videojuegos o juegos en red, tomando en cuenta a la vez que la mayoría de sus usuarios está conformada por niños en edad escolar.

En ese contexto, se hace imperante la reglamentación a la actividad de las salas de videojuegos, para asegurar su desarrollo integral sin la influencia

negativa, ni patológica al que se encuentran expuestos actualmente y de esta manera fortalecer el principio de vivir bien.

ÍNDICE

Dedicatoria

Agradecimientos
Resumen Abstrac

Pág.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1. ENUNCIACIÓN DEL TEMA DE TESIS.....	2
2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
3. PROBLEMATIZACIÓN.....	4
4. DELIMITACIÓN DEL TEMA DE TESIS.....	5
4.1. Delimitación temática.....	5
4.2. Delimitación temporal.....	5
4.3. Delimitación espacial.....	5
5. FUNDAMENTACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
6. OBJETIVOS A LOS QUE SE HA ARRIBADO EN LA INVESTIGACIÓN..	11
6.1. Objetivo general.....	11
6.2. Objetivos específicos.....	11
7. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA LA INVESTIGACIÓN.....	12
8. HIPÓTESIS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	15
8.1. Variable independiente.....	15
8.2. Variable dependiente.....	15
9. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	15
9.1. Métodos.....	15
9.1.1. Método deductivo.....	15
9.1.2. Método lógico jurídico.....	16
9.1.3. Método analítico.....	16
9.1.4. Método de la observación.....	16
9.2. Técnicas.....	17
9.2.1. Técnica documental.....	17
9.2.2. Técnica de la Investigación de Campo.....	17
INTRODUCCIÓN.....	18

CAPÍTULO I

LOS VIDEOJUEGOS

1.	ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LAS CONSOLAS.....	25
2.	ANTECEDENTES DE LOS VIDEOJUEGOS.....	42
	2.1. De 1940 a 1960.....	42
	2.2. De 1961 a 1979.....	43
	2.3. De 1980 a 1990.....	45
	2.4. De 1991 a 1995.....	47
	2.5. De 1996 a 2005.....	48
3.	CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS.....	49
4.	TIPOS DE VIDEOJUEGOS.....	52
	4.1. Desde la perspectiva del tipo de juego.....	52
	4.2. Desde la perspectiva de la temática del juego.....	53
	4.3. Desde la perspectiva del desarrollo del juego.....	54
	4.4. Desde la perspectiva de los contenidos del juego.....	55
	4.5. Juegos de lucha.....	58
	4.6. Beat´em up (golpéalos a todos) o juegos de combate.....	58
	4.7. Shoot´em up (dispáralos a todos) o juegos de disparo.....	59
	4.8. Plataforma.....	60
	4.9. Simuladores.....	61
	4.10. Juegos de deporte.....	61
	4.11. Estrategia.....	62
	4.12. Juegos de sociedad.....	64
	4.13. Ludo – educativos (edutainment).....	65
5.	SALAS DE VIDEOJUEGOS, LAS INCIDENCIAS Y APORTES.....	67
	5.1. Desde el punto de vista de la realidad mediática.....	71
	5.2. Desde el punto de vista de la teoría del cultivo.....	71
6.	CONCEPTO DE SALUD INTEGRAL Y SU RELACIÓN CON LOS	

VIDEOJUEGOS.....	73
7. EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.....	75
7.1. Aspectos cognitivos.....	76
7.2. Destrezas y habilidades.....	77
7.3. Aspectos socializadores.....	77
7.4. Alfabetización digital.....	78
7.5. Inteligencia.....	78
7.6. Autoestima.....	79
7.7. Carácter.....	79
8. EFECTOS NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.....	80
8.1. Adicción.....	82
8.2. Agresividad.....	82
8.3. Aislamiento.....	83
8.4. Daño a la salud.....	84
8.5. Contravalores.....	86
a) El sexismo.....	87
b) Estereotipos físicos.....	91
c) Fantasías eróticas de dominio/sumisión.....	93
d) El fin justifica los medios.....	94
e) Visión maniquea de la realidad.....	94
f) Menosprecio a los débiles.....	95
g) Violencia y agresiones frecuentes.....	96
h) Racismo.....	99
i) Pensamiento único.....	100
j) Impulsividad.....	100
9. PERCEPCIONES DIFERENTES RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS DE VARONES Y MUJERES.....	100
10. APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS DISTINTOS TIPOS DE	

VIDEOJUEGOS.....	101
------------------	-----

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS PSICO-SOCIALES SOBRE LA NECESIDAD DE REGLAMENTAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

1. ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS SALAS DESTINADOS A ESE FIN.....	105
2. EL USO DIARIO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS.....	107
3. LOS VIDEOJUEGOS Y LOS DERECHOS HUMANOS.....	111
4. LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA NIÑEZ EN LA EDAD ESCOLAR.....	112
5. PROBLEMÁTICA DE LA SOCIEDAD BOLIVIANA RESPECTO A LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS.....	114
6. DATOS Y RESULTADOS SOBRE LA ENCUESTA EN LA PRESENTE TESIS.....	116
7. FUNDAMENTOS SOCIALES RESPECTO A LA REGLAMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS.....	122
8. NORMAS QUE PROTEGEN A LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS.....	124
8.1. Normas a nivel nacional en vigencia.....	124
8.1.1. Constitución Política del Estado Plurinacional.....	124
8.1.2. Ley N° 548 (Código Niño, Niña y Adolescente) de fecha 17 de julio de 2014.....	126
8.2. Normas abrogadas que tienen relación con el tema en cuestión.....	130
8.2.1. Ley N° 2026 (Código Niño, Niña y Adolescente).....	130
8.2.2. Reglamento a la Ley N° 2026 (Código Niño, Niña y Adolescente).....	134
8.2.3. Ley N° 2028 (Ley de Municipalidades).....	135
8.3. Normativa internacional protectora de los derechos de la niñez.....	136

8.3.1. Convención sobre los derechos del niño.....	136
8.3.2. Declaración de los derechos del niño.....	138
8.3.3. Declaración Universal de los Derechos Humanos.....	138

CAPÍTULO III

PROYECTO DE REGLAMENTO DE REGULACIÓN DE SALAS DE VIDEOJUEGOS EN EL MARCO DE LA SALUD INTEGRAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

1. ASPECTOS GENERALES.....	141
1.1. Respecto a las salas de videojuegos o juegos en red que mas acceden los niñ@s en edad escolar.....	144
1.2. Respecto al rol que cumplen las salas de videojuegos.....	145
2. CONSIDERACIONES GENERALES RESPECTO A LA NECESIDAD DE UN REGLAMENTO PARA REGULAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS.....	146
3. DIMENSIÓN Y ALCANCE DE LA PROPUESTA.....	147
4. ANTEPROYECTO DE REGLAMENTO PARA LA REGULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE SALAS DE VIDEOJUEGOS.....	150

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

10. ENUNCIACIÓN DEL TEMA DE TESIS

“LA NECESIDAD DE REGLAMENTAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

11. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La presente investigación aborda un tema importante, el cual revela que una gran cantidad de niños entre las edades de 5 a 12 años, tienden a acceder a salas de videojuegos (*refiriéndonos a los juegos en red que no necesariamente implica la conexión con internet*) sin un adecuado control, los cuales indudablemente escapan de la autoridad de los padres, tomando en cuenta que estos no tienen vigilancia sobre las salas de videojuegos, aspecto que conlleva muchas veces a dañar la salud mental de estos, siendo esta figura muy recurrente en las esferas sociales populares.

También, es menester señalar que el acceso de los niños a salas de videojuegos no aptos para estos, es atribuible a la falta de reglamentación por parte de los Gobiernos Autónomos Municipales, tomando en cuenta que estos son los que mejor conocen la realidad de su municipio, ya que las salas de videojuegos ofrecen una serie de juegos que van en contra de su salud integral, siendo éste un aspecto que en Bolivia, (*país caracterizado por su pobreza, subdesarrollo y alienación*), motiva el interés por analizar las repercusiones de este fenómeno en nuestra sociedad.

También es menester reconocer que nuestra legislación carece de mecanismos jurídico-sociales y de reglamentación respecto a las salas de

videojuegos, el cual permita el cumplimiento efectivo de los derechos constitucionales.

En ese contexto, cabe señalar que en los últimos años y gracias al avance de la tecnología de la información y la comunicación, la sociedad accede con mayor facilidad a la información que se genera en cualquier lugar del mundo y en tiempo real lo que implica que están en proceso de globalización comunicacional; sin embargo, el fácil acceso al uso de dicha tecnología está generando varios problemas de carácter social, cultural y técnico, ya que esta tecnología es producida en contextos que no pueden ser controlados por la población usuaria de la misma.

Si bien, gran parte de la tecnología, sirve como instrumentos de información, creación de conocimiento y medio de diversión entre otros, es menester señalar que dichos instrumentos han sido aplicados para difundir nuevas pautas de comportamiento con predominio de antivalores en especial de racismo, sexismo y violencia latente y manifiesta; de modo que las salas de videojuegos tienen facetas positivas y negativas a la vez, por cuanto promueven el conocimiento, el desenvolvimiento de la imaginación, agilidad mental y el manejo de instrumentos, al igual que el acceso ilimitado y descontrolado por niños a sitios de videojuegos inadecuados, donde predomina escenas de violencia tendientes a obtener incidencia en las pautas de comportamiento disociadoras e impropias, lo que tiene implicaciones en comportamientos violentos y desintegración familiar y social. Asimismo, estas salas no cumplen con normas básicas para ambientes higiénicos, con luz, asimismo los rayos del computador, etc., a los que se encuentran expuestos los usuarios.

Si bien, las instancias públicas han elaborado y aplicado instrumentos normativos relacionados con la actividad de estas salas en función a su ubicación, horarios de atención, pago de impuestos, administración,

salubridad, etc., pues en la actualidad existe carencia de un instrumento normativo dirigido a establecer ciertas restricciones que sin limitar la libertad para acceder a la información, favorezcan el funcionamiento adecuado de las salas de videojuegos.

Sin embargo, ante un contexto tan enraizado que se incrementa día a día, resulta forzosa y hasta perentoria una regulación legal integral, que regule tales situaciones para que los derechos de los niños sean respetados y los padres puedan estar seguros que las salas de videojuegos al que acceden estos no perturben su salud mental, por lo que, requiere un análisis reflexivo proponiendo alternativas socio-jurídicos e institucionales destinados a regular la problemática en cuestión.

En tal sentido, y de nuestra realidad, se puede evidenciar que los dueños de las salas de videojuegos, no precautelan la salud integral de los usuarios convirtiéndose en mercantilistas. Por lo que surge la siguiente interrogante:

¿Por qué es necesaria una reglamentación destinada a la actividad de las salas de videojuegos que permitan precautelar la salud integral de los niños en edad escolar?

12. PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Qué tipo de incidencias tiene el acceso irrestricto a las salas de videojuegos y qué influencias provocan en niños?
- ¿Cuáles son los fundamentos jurídico-sociales respecto a la necesidad de una reglamentación respecto a la actividad de las salas de videojuegos?

- ¿Para qué grado es necesario una reglamentación sobre las actividades de salas de videojuegos que tiendan a precautelar la salud integral de los niños?

13. DELIMITACIÓN DEL TEMA DE TESIS

4.1. Delimitación temática

Para un adecuado estudio del tema de tesis, se ha enmarcado en el ámbito socio-jurídico, puesto que afecta la salud integral de los niños en edad escolar; es decir entre los 5 a 12 años.

4.2. Delimitación temporal

El parámetro temporal establecido para la presente investigación, ha sido determinado tomando en cuenta la proliferación que existe de las salas de videojuegos, por lo que se ha tomado en cuenta los últimos tres años, es decir, desde el año 2012 hasta el presente.

4.3. Delimitación espacial

En cuanto al espacio, la investigación se ha realizado en inmediaciones de las unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

14. FUNDAMENTACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

El tema en cuestión, es una de las problemáticas que sin duda alguna genera malestar en los padres que no tienen el control de sus hijos respecto de los videojuegos a los que acceden, de modo que esta situación requiere la inmediata reglamentación de salas de videojuegos.

Por lo que la problemática planteada y en mérito al avance de la tecnología ha variado sustancialmente con el transcurso del tiempo, por lo que se tiene que pensar en soluciones adecuadas respecto de innumerables cuestiones vinculadas a las salas de videojuegos. En ese contexto, a objeto de precautelar la salud integral de los niños, es necesario reglamentar las salas de videojuegos, puesto que existe una gran población de niños en edad escolar, siendo estos vulnerables a la falta de protección y la exclusión social de la que son objeto, toda vez que las normas positivas vigentes que precautelan sus derechos, no son aplicadas por falta de conocimiento y reglamentación.

En merito a ello, y considerando que las salas de video juegos son lugares donde en gran parte se concentran los niños en edad escolar, púes el uso irrestricto y descontrolado de los videojuegos genera una serie de consecuencias negativas y positivas que involucran su forma de vida, por lo que se hace imperante analizar esos extremos a efectos de lograr una adecuada reglamentación de las salas de videojuegos. En la actualidad, es uno de los medios de mayor influencia el cual se convierte en un poderoso instrumento de incitación en la sociedad donde el usuario compromete en su observación todo su sistema nervioso; por lo que es necesario investigar, ya que a los niños, dada su escasa capacidad critica, los puede llevar a reproducir situaciones y actitudes morbosas y violentas en desmedro de su formación personal y social, tomando en cuenta que a través de la pantalla se transmite una cultura, una realidad que ha veces el niño aprende de manera inconsciente, el cual es reflejo de un entorno social que no es el nuestro, toda vez que la gran mayoría de los videojuegos no tienen su origen en nuestro país, ya que la mayoría son importados, siendo este aspecto la devastadora influencia del imperialismo cultural al que estamos sometidos.

En ese contexto, es necesario aclarar que en nuestra realidad, las salas de videojuegos contienen una serie de juegos entre las cuales relucen aquellos en donde predomina la violencia con contenido evidente de antivalores, ignorando que la mayoría de sus usuarios está conformada por niños en edad escolar y que se encuentran sin supervisión, ello debido a la difícil situación económica que atraviesa nuestro país, el cual obliga a ambos padres a ausentarse del hogar continuamente y a no tener control sobre los hijos, más aun cuando estas salas de videojuegos se encuentran ubicados en los alrededores de las unidades educativas, sean esta privadas o públicas, e incluso afectando su educación.

En tal sentido, si bien los videojuegos, son una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, se ha convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estos videojuegos; ya que los videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, haciéndose un hueco en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.

Sus efectos en los niños son muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos, al igual que beneficiosos el cual va vinculado al uso controlado de los videojuegos; ya que el empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes; puesto que un jugador obsesivo, pierde el control sobre el juego, tomando en cuenta que al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida

ordinaria. Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata¹, ya que la vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

Otro aspecto a considerar es que la atención puesta en el juego, desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad, el cual produce incluso un deterioro en el rendimiento académico significativamente apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

Por lo que el uso excesivo de los videojuegos, se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño. Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad; sin embargo, debemos tomar en cuenta que los efectos perjudiciales dependen también del contenido de los videojuegos. Si se

¹ La ludopatía es una adicción que consiste en un deseo irreprimito de jugar pese a que la persona es consciente de las consecuencias. En un sentido técnico, sin embargo, la ludopatía no es una adicción, sino un trastorno en el control de los impulsos, semejante a la cleptomanía (el robo compulsivo de objetos) y la piromanía (la obsesión por el fuego). La ludopatía es diagnosticada a partir de diversos síntomas, como los pensamientos frecuentes sobre el juego, la irritabilidad cuando se intenta dejarlo o reducirlo y la utilización del juego como un mecanismo de evasión. El ludópata tiende a intentar recuperar las pérdidas de juego con nuevas apuestas. Quienes sufren esta afección suelen mentir a sus familiares para ocultar cuánto dinero destinan al juego e incluso son capaces de pedir ayuda económica a terceros para seguir apostando.

centra el interés en un determinado tipo de juego, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa.

De tal modo, cabe destacar que lo nocivo tiene una estrecha relación con los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima). Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y adolescencia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos sobre los que el niño centra su atención.

En ese contexto, se hace imperante señalar algunos problemas que presentan los niños que se afanan en jugar:

1. Robo de objetos de valor de su domicilio y/o unidad educativa para venderlo y posteriormente jugar
2. Pobres destrezas sociales.
3. Falta de tiempo para la familia y los estudios.
4. Calificaciones bajas.
5. Menos ejercicios y aumento de peso.
6. Comportamientos y pensamientos agresivos.
7. Enajenación del mundo real, lo aparta de la sociabilidad necesaria de su edad y trastoca su individualidad

Beneficios que presentan los niños y niñas con los videojuegos.

1. Los videojuegos favorecen el aprendizaje y desarrollo mental del niñ@, al obligarlo a superarse a sí mismo, busca nuevos conocimientos y gana en concentración.
2. La consecución de un objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño pierde en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo.
3. La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas.
4. También los juegos son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual, potenciándose la adquisición de habilidades manuales.
5. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

En merito a los datos expuestos en líneas anteriores, se hace menester buscar mecanismos jurídico-sociales que permitan que los videojuegos sean solamente un entretenimiento y no una adicción. En tal sentido, se ve la necesidad de limitar y controlar las salas de videojuegos, toda vez que de manera irresponsable y con el ánimo de lucrar tienden a perjudicar a la niñez en edad escolar; asimismo, promover e impulsar la atención que el Estado y la sociedad debe asumir frente a este problema precautelando el bienestar de los niños, y niñas reconociéndolos como sujetos sociales con derechos.

En tal sentido, la falta de reglamentación provee una atmósfera de perturbación a la salud de los niños repercutiendo en la salud integral de éstos; de modo que para la resolución de dicha problemática, es necesario reglamentar las salas de videojuegos para proteger la salud mental de los niños en edad escolar.

De tal modo, la investigación a realizarse identifica las deficiencias que existe en las salas de juegos en red, en un intento por lograr eliminar o en el mejor de los casos reducir o controlar el problema, precautelando la salud mental de los niños es que se plantea la “NECESIDAD DE REGLAMENTAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”, de modo que se constituye en necesario e imprescindible, pues, con el se pretende brindar una alternativa de solución al problema planteado.

15. OBJETIVOS A LOS QUE SE HA ARRIBADO EN LA INVESTIGACIÓN

6.2. Objetivo general

- Demostrar la imperiosa necesidad de una reglamentación destinada a las salas de videojuegos o juegos en red, para precautelar en su integridad la salud de los niños en edad escolar.

6.2. Objetivos específicos

- Determinar, el tipo de incidencias que tiene el acceso irrestricto a las salas de videojuegos, señalando los efectos positivos y negativos que provocan en niños en edad escolar.

- Explicar los fundamentos jurídicos sociales sobre la necesidad de una reglamentación a la actividad de las salas de videojuegos.
- Proponer un Proyecto de Reglamento que regule la actividad de las salas de videojuegos, precautelando la salud mental de los niños.

16. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA LA INVESTIGACIÓN

En merito a que el derecho protege la libertad de cada ser humano dentro del contexto social y asegura que dicha interrelación personal no atente contra el interés social y el bien común y siendo indispensable para regular la vida en sociedad y a objeto de conocer y comprender la naturaleza del hombre para que se pueda determinar el tipo de regulación que brindara el derecho, para el presente trabajo se ha valorado la aplicación de la legislación vigente respecto a la reglamentación que merece la actividad de las salas de videojuegos; por lo que en función de la problemática en cuestión y debido a que todo trabajo de investigación, tiene que fundarse en un marco teórico para ser científico, se tiene como marco teórico general, la doctrina o filosofía jurídica del POSITIVISMO JURÍDICO, como:

....la ciencia jurídica que tiene por objeto el conocimiento del conjunto de normas, constituye el derecho vigente o positivo, que tiene validez o fuerza obligatoria, eso en cuanto a su aplicación.....²

Dicho de otra manera es "...el estudio del derecho como pluralidad de normas que constituyen una unidad o un ordenamiento, cuando su validez

² ROJAS, Amandi Víctor Manuel, *Filosofía del Derecho*. Editorial Harta. México, 1991, p. 101.

reposa sobre una norma única”³ Por lo que el presente trabajo de investigación viene a ser objeto de esta teoría jurídica ya que se requiere una reglamentación para las salas de videojuegos.

Y debido a la perspectiva que se ha llegado, se ha ido tomando en cuenta también la técnica legislativa que se define como

...el estudio de formulas o métodos destinados a mejorar la calidad de estructuración y sistematización de los instrumentos normativos, así como el uso del lenguaje de tales instrumentos, es un saber aplicado a la teoría de la legislación.⁴

También se ha tomado en cuenta la TEORÍA GENERAL DEL REGLAMENTO, debiéndose entender como un conjunto ordenado de reglas y conceptos que se dan por una autoridad competente para realizar la ejecución de una ley o para el régimen interior de una dependencia o corporación. Por su parte el reglamento:

...facilita la aplicación de la Ley detallándose y operando como instrumento idóneo,... los reglamentos son reglas que solo tendrán vida y siendo de derecho si derivan de una norma legal a la que se reglamentan en la administrativa, la diferencia entre la Ley y Reglamento consiste en que la ley es un acto legislativo porque deriva del congreso y el Reglamento es un acto administrativo ya que este se expide por el poder ejecutivo.⁵

Dicho de otro modo, el reglamento es un conjunto de normas de carácter abstracto e impersonal. En lo que respecta a la naturaleza jurídica del

³ MOSTAJO, Machicado Max, *Seminario Taller de Grado y la Asignatura CJR – 100 Técnicas de Estudio*, Primera Edición 2005, p. 153.

⁴ VETHENCOURT, Velazco Bellkys, *Manual de Técnica Legislativa*, Trad. Heliasta, Argentina, 1987, p. 15

⁵ OSSORIO, Manuel, *Diccionario de ciencias jurídicas, políticas y sociales*, Edit Heliasta S.R.L. Buenos Aires-Argentina, 2003, Pp. 321-322.

reglamento existen muy diversas opiniones hay quien sostiene que el acto reglamentario constituye un acto de carácter administrativo, no solamente porque emana de la autoridad administrativa. Esta teoría puede ser objetada ya que considera el acto reglamentario como un acto de ejecución de las leyes, sin tener en cuenta que el reglamento más que un acto directo de ejecución, es el medio para llegar a dicha ejecución. En el mismo sentido, se encuentra aquella que niega que desde el punto de vista material los reglamentos se traten verdaderamente de leyes, fundamentando su negativa en el concepto especial que tiene del acto legislativo y del acto administrativo.

Dentro de las mismas ideas de relacionar el concepto de reglamento con el de la ley, se ha sostenido que entre ambos existe una profunda diferencia, porque la ley se expide en el ejercicio de una soberanía más radical, más absoluta, mientras que el reglamento se expide en virtud de una competencia más limitada.

Por último también existe la teoría a la cual se adhiere el autor Gabino Fraga, la cual considera al acto reglamentario como acto administrativo, pero que desde un punto de vista material identifica al reglamento con la ley, porque en esta encuentra los mismos caracteres que en aquel. Dicho de otro modo que el reglamento constituye desde el punto de vista de su naturaleza intrínseca, un acto legislativo, que como todos los de esta índole, crea, modifica o extingue situaciones jurídicas generales.

Por lo que la presente investigación viene a ser objeto de esta teoría jurídica, puesto que se propone la necesidad de un REGLAMENTO QUE REGULE LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS.

17. HIPÓTESIS DE TRABAJO DE LA INVESTIGACIÓN

“La implementación de un Reglamento que regula la actividad de las salas de videojuegos, precautelaré la salud mental de los niños y niñas en edad escolar, brindando seguridad jurídica y respeto a sus derechos”.

8.1. Variable Independiente

La implementación de un Reglamento destinado a regular la actividad de las salas de videojuegos.

8.2. Variable Dependiente

Precautelaré la salud mental de los niños en edad escolar, brindando seguridad jurídica y respeto a sus derechos.

18. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

9.1. Métodos

9.1.1. Método deductivo

“Consiste en partir de principios y teorías generales para llegar a conocer un fenómeno particular...”⁶, al ser el método deductivo, el proceso de conocimiento de lo general a lo particular, nos ha permitido partir de problemas generales, que muestran la realidad social para analizar de manera particular la problemática que existe respecto a las salas de videojuegos

⁶ VARGAS, Flores Arturo, *Taller Teórico-Práctico de Elaboración de Perfil de Tesis de Grado*, CD-ROM, 2007.

donde ofrecen este tipo de servicio y consecuentemente su falta de reglamentación.

9.1.2. Método lógico jurídico

Este método nos ha permitido el análisis lógico de la normatividad existente y su desarrollo fenomenológico con relación al estudio de la realidad del problema planteado; es decir, la ausencia de reglamentación destina a regular la actividad de la salas de videojuegos, de modo que evite la vulneración de los derechos de los niños en edad escolar.

9.1.3. Método analítico

Este método ha permitido descomponer el problema por el que atraviesan las familias respecto a las consecuencias del uso indiscriminado y tiempo irrestricto que dedican los niños en edad escolar a los videojuegos y la ausencia de una reglamentación que supervise las salas dedicados a cuyo fin, para posteriormente establecer las características más sobresalientes, que sirvieron para conocer de manera más específica el tema en cuestión.

9.1.4. Método de la observación

Es un método que se encuentra estrechamente relacionada con el aspecto empírico puesto que a través de la observación del problema en cuestión, nos ha permitido captar la problemática que se estudia, de modo que hemos conocido de cerca la realidad respecto al acceso irrestricto que tienen los niños en edad escolar a las salas de videojuegos, extremo que hace evidenciar la falta de reglamentación a este tipo de actividades.

9.3. Técnicas

9.3.1. Técnica documental

Consiste en el registro de la información documental obtenida, y que se halla contenida en las diferentes fichas bibliográficas, como ser: de cita textual, resumen, comentario, herográfica, etc. Ha servido para operativizar y sistematizar el trabajo científico, y en nuestra investigación se ha utilizado para la recopilación de información.

9.3.2. Técnica de la investigación de campo

Es una técnica dirigida a recoger y conocer la opinión de una población representativa sobre un tema a través de encuestas, el cual ha permitido cuantificar la fuente de información y los criterios sobre la problemática planteada.

INTRODUCCIÓN

Las salas de videojuegos o juegos en red asentados en todo el municipio de la ciudad de El Alto, ofrecen como servicio una serie de tipos de juegos que indudablemente afectan la salud mental de la niñez en edad escolar sin respetar siquiera el horario escolar, puesto que abren sus puertas desde muy temprano hasta altas horas de la noche, contribuyendo de manera secundaria a la inseguridad ciudadana, ya que el ingreso irrestricto en cuanto al uso de videojuegos y el tiempo, perjudica en gran manera su salud mental, además de ser una de las causas de ausentismo escolar.

No conforme con ello, los videojuegos ofrecidos por las salas que se dedican a este rubro, inducen a la violencia, discriminación, sexo y otros que repercuten en la sociedad, afectando incluso el buen decoro y la moral; de modo que la ausencia de reglamentación de las actividades de las salas de videojuegos para proteger los derechos de los niños y niñas, es un atentado contra sus derechos fundamentales, en consecuencia no se puede dejar de lado la protección que merece la salud mental y emocional de estos.

Al respecto, es menester también tomar en cuenta, que según el censo de población y vivienda de la gestión 2012, el 31.2% de la población boliviana son niños en edad escolar, lo cual representa un buen porcentaje según el censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística (INE). Sin embargo, la falta de protección y la exclusión social de la que son objeto los niños hace que éstos sean más vulnerables a la violencia que se muestra a través de los videojuegos, haciendo que estos imiten ciertos actos del cual muchas veces resulta perjudicial, ya sea para los niños, la familia o la sociedad y si bien existe normas que precautelan sus derechos, estas no son aplicadas por falta de conocimiento, o por falta de una reglamentación, generando vacíos jurídicos.

Los dueños de las salas de videojuegos en su mayoría son personas que tienden ante todo a lucrar económicamente sin considerar la educación ni el mal que generan, pues ofrecen una serie de juegos no aptos para niños, además sin tomar en cuenta que los usuarios pueden convertirse en ludópatas.

Si bien en la actualidad y en nuestro medio social —*país caracterizado por su pobreza, subdesarrollo y alienación, donde lo ajeno se impone a nuestra realidad*— los contenidos de los videojuegos y el acceso irrestricto a estos, además de los ambientes sin contar con los requisitos de salubridad e higiene, se convierten en un poderoso instrumento que puede al niño fortalecer habilidades o volver dependiente y hasta ludópatas en perjuicio de su desarrollo integral, ya que el usuario compromete en su observación todo su sistema nervioso. De modo que los niños, —*dada su escasa capacidad crítica*— son los más vulnerables y los puede llevar a reproducir situaciones y actitudes morbosas y violentas en desmedro de su formación personal y social, puesto que a través de la pantalla se transmite una cultura, una realidad que a veces el niño aprende de manera inconsciente, ya que los contenidos de los videojuegos, refleja un entorno social que no es el nuestro, más al contrario es la devastadora influencia del imperialismo cultural al que estamos sometidos.

Lo recurrente del problema planteado, es que en el horario en el que las unidades educativas dan clases, no difiere del horario de atención de las salas de videojuegos, tomando en cuenta a la vez que la mayoría de sus usuarios está conformada por niños en edad escolar y que muchas veces se ausentan del colegio para seguir jugando, aspecto que pareciera para el administrador nada importante, a ello se suma la difícil situación económica que atraviesa nuestro país, el cual obliga a los padres a ausentarse del hogar continuamente, ello con el fin de satisfacer las necesidades de alimentación y vivienda, este hecho es muchas veces aprovechado por los niños para acceder a las salas de videojuegos de manera descontrolada.

En ese contexto, podemos afirmar que los videojuegos tienen una gran influencia en la educación que puedan adquirir los niños, puesto que estos pueden fortalecer habilidades y destrezas así como también puede convertirse en un vicio (ludópata) difícil de combatir, sino se controla de manera adecuada y por tiempo limitado los videojuegos que ofrecen en las diferentes salas destinados a este fin, además de copiar ciertos modismos emitidos por los mismos videojuegos que no se encuadran a nuestra realidad. Otro aspecto a considerar es también la inexistencia de una normativa que regule la actividad de las salas de videojuegos, puesto que estos generan tremendas repercusiones en la niñez y consecuentemente en el ámbito familiar y social.

Por su parte, si bien existe el Código Niño, Niña, Adolescente el cual establece que los Gobiernos Municipales Autónomos deben reglamentar las diversiones en función del interés superior del niño, pues existe un vacío jurídico, ya que no señala ni refiere de manera concreta a las salas de videojuegos que se encuentran a unos pasos de cada unidad educativa; sin embargo, en la ciudad de El Alto no existe una reglamentación destinada a los locales de juegos electrónicos, sin considerar a la vez el internet o los enlaces de red en los propios locales, dejando así de lado estos aspectos dejando un vacío legal en dichas actividades.

Por otro lado, si bien el Gobierno Municipal de la ciudad de El Alto se dictó un Ordenanza Municipal 133/2007 señala y menciona que los locales con la actividad de tilines juegos electrónicos rocolas, canchitas e Internet deben estar a una distancia de 5 cuadras lejos de las unidades educativas y en un horario específico, el mismo que actualmente no se toma en cuenta y no hacen cumplir dicha norma dejándola sin efecto, supliéndola con diversas ordenanzas ajenas al tema que se trata en esta tesis, las mismas que no protegen los derechos de los niños.

Ante evidente vacío jurídico se hace menester regular estas actividades en base a un reglamento adoptado y aprobado por los gobiernos municipales, pues estos son los que mejor conocen su realidad socio-cultural, y dada las circunstancias y no existiendo una unidad destinada a tal efecto, es claro que no existe un control efectivo.

Es así, que la presente investigación va dirigido a proponer la limitación y control de la actividad de las salas de videojuegos, locales que de manera irresponsable y con el ánimo de lucrar permiten el ingreso de niños y con uniforme escolar en todo momento y sin limitación de tiempo alguno, ignorando su función esencial — *Entretener*—; asimismo, promover e impulsar la atención que el Estado, los gobiernos municipales y la sociedad deben precautelar el bienestar de los niños, reconociéndolos como sujetos sociales con derechos y en proceso de desarrollo.

De tal manera, a partir de la reglamentación a la actividad de las salas de videojuegos, se podrá brindar una adecuada protección a la minoridad para asegurar su desarrollo biosicosocial sin la influencia negativa, ni patológica al que se encuentran expuestos actualmente y de esta manera fortalecer el principio del vivir bien.

La problemática planteada respecto a **“LA NECESIDAD DE REGLAMENTAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”** implica buscar mecanismos jurídico-sociales que permita ante todo, regular la actividad de las salas de videojuegos donde se prohíba el ingreso a niños menores de 12 años de edad, sin el consentimiento de sus padres, se restrinja el ingreso de niños en horario escolar y con uniforme escolar, estableciendo la distancia de las unidades educativas y el horario y tiempo de atención en función del calendario escolar, las condiciones de higiene y salubridad y la clasificación de videojuegos en función de las edades, de modo que esta situación destape las principales falencias encontradas en las leyes en vigencia y por ende en la falta

de seriedad respecto al tema por parte del Gobierno Municipal; ya que según nuestro ordenamiento jurídico vigente, es el encargado de regular estos aspectos.

De ahí la importancia de tratar este tema, ya que actualmente los niños, al tener acceso irrestricto a los videojuegos ofrecidos por las salas de contenido excesivamente violento y ajeno a nuestra realidad, se vuelven más insensibles, déspotas, machistas y sin conciencia social para hacer el bien, hecho que lleva a tomar otras actitudes ilícitas como la delincuencia; por otro lado, consideran que la violencia es la única forma de lograr lo que se pretende; siendo ésta una de las causas entre otras, para reglamentar la actividad de las salas de videojuegos.

Ahora, si bien existen juegos que pueden coadyuvar en el aprendizaje (aspectos positivos), pues estas deben ser en función a un adecuado y riguroso control y por tiempo recomendado, donde sea un modo de diversión y no así una forma de envenenamiento (patología).

La investigación realizada, se dividió en cuatro partes; donde en la primera parte se hace referencia al Diseño de la Investigación, en el cual se contempla todos los aspectos vinculados a los objetivos y la metodología utilizada. En la segunda parte de la presente investigación, analizamos el tipo de incidencias que tiene el acceso irrestricto a las salas de videojuegos sus efectos positivos y negativos en niños. La tercera parte, esta destinada a fundamentar desde el punto de vista jurídico y social sobre la necesidad de reglamentar la actividad de las salas de videojuegos. En la última parte, después del análisis doctrinal y la explicación jurídico-social sobre la necesidad de reglamentar la actividad de las salas de videojuegos, se propone un anteproyecto de reglamento que regule, controle la actividad de las salas de videojuegos y consiguientemente evalúe e incaute los tipos de videojuegos ofrecidos por estas salas si los contenidos afectaran la salud mental de los niños en edad escolar.

El trabajo de investigación concluye con la presentación de conclusiones y recomendaciones pertinentes, los cuales refuerzan la investigación presentada y surgieron a raíz del conocimiento extenso del tema puesto en cuestión.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I

LOS VIDEOJUEGOS

11. ANTECEDENTES HISTORICOS DE LAS CONSOLAS

Las consolas como las conocemos tuvieron un comienzo y larga trayectoria la cual se inicio como una simple distracción del momento, llegando a ser lo que actualmente todos los niños, jóvenes y también adultos hacen uso del mismo y el cual tiene una importancia global y por el cual todos actualmente sabemos, aunque en situaciones básicas hemos manipulado alguna vez de estos aparatos para distraernos o entretenernos, los mismos que a continuación doy a conocer sus inicios:

- **Año:** 1972; **Nombre:** Odyssey; **Compañía:** Magnavox

La primera consola de la historia, creada por Ralph Baer. Únicamente dibujaba un punto móvil y barras verticales en la pantalla, por lo que era necesario jugar con plantillas en el televisor. Es la primera en funcionar con cartuchos.

- **Año:** 1975; **Nombre:** Pong; **Compañía:** Atari

La versión doméstica del popular juego Pong de Atari, distribuida por una cadena de centros comerciales americana llamada Sears (poniéndole el nombre Tele-Games a la consola). Fue la primera de todas en incorporar un chip, por lo que fue superior a la Odyssey.

- **Año:** 1976; **Nombre:** Telstar; **Compañía:** Coleco

Originalmente fue un clon de la Atari Pong, pero gracias a su nuevo chip interno podía correr nuevos juegos, por lo que fueron saliendo sucesivas versiones de la original, cada una ofreciendo un juego diferente.

- **Año:** 1976; **Nombre:** Channel-F; **Compañía:** Fairchild

La segunda consola de la historia en funcionar con cartuchos, pero estos, a diferencia de la Odyssey, contenían chips, por lo que se la puede considerar la precursora del cartucho moderno. Los gráficos eran a color, y el sonido salía de la propia consola. Se basó en un antiguo y complejo procesador creado por Robert Noyce, co-fundador de la empresa, el cual más tarde la dejó y co-fundó Intel en 1968.

- **Año:** 1977; **Nombre:** Atari2600; **Compañía:** Atari

Todo un éxito en ventas que impulsó a Atari a la fama. Con sólo 128 bytes de memoria RAM, sacó al mercado juegos como Pac-man, Space Invaders, Pitfall, Asteroids, Donkey Kong, o Mario Bros. La programación de juegos no cesó hasta el año 1989.

- **Año:** 1978; **Nombre:** Odyssey; **Compañía:** Magnavox

En Europa fue distribuida por Philips bajo el nombre de Video pac G7000. Podía generar gráficos simples (incorporaba una CPU *Intel 8084* de 8 bits) y los juegos tenían un mejor aspecto. Llevaba incorporado un teclado de membrana sin teclas (era sensible al tacto). Aparte de jugar, se podía hacer servir de ordenador, con programas educativos.

- **Año:** 1979; **Nombre:** Intellivision; **Compañía:** Mattel-Electronics

Fue la primera consola de 16 bits, con una CPU de *General Instruments*. Los juegos tenían mejores gráficos con más colorido y un mejor sonido. El grupo de programación es el Blue Sky Rangers, el cual sigue en activo manteniendo vivas las diversas versiones de la consola.

- **Año:** 1980; **Nombre:** Game&Watch; **Compañía:** Nintendo

Fue la primera incursión de *Nintendo* en los videojuegos, ya que hasta entonces se dedicaban al negocio de las barajas de cartas. Fue inventada por Gunpei Yokoi, y a ella le siguieron un montón de imitadores. En una versión posterior, Gunpei incorporó su último invento: la cruceta direccional, la cual tuvo un éxito arrollador. También sacaron una versión con 2 pantallas, cosa que han recuperado con la actual *DS*. Era básicamente la típica "maquinita" que ofrecía juegos extremadamente sencillos.

- **Año:** 1981; **Nombre:** SG-1000; **Compañía:** Sega

La primera consola de *Sega* (que por entonces solo se dedicaban a las máquinas recreativas). Fue lanzada en fase de pruebas en 1981 en Japón, y posteriormente de forma ya comercial en 1983. Sacaron 2 versiones más, la Mark II y la Mark III (rediseñada para convertirse en la Master System). Incluso hicieron una versión en forma de ordenador de 8 bits llamado *SC-3000*.

- **Año:** 1981; **Nombre:** PC-8801; **Compañía:** NEC

Fue uno de los primeros micro-ordenadores. Triunfó en Japón, ya que podía representar kanjis en pantalla, con un precio muy elevado. Podía mostrar 8 colores simultáneos en pantalla. También ejecutaba pequeños programas, gracias al lenguaje *Basic* incorporado en memoria, cosa acentuada por contar con una disquetera. Salieron infinidad de versiones de la serie 88.

- **Año:** 1982; **Nombre:** Colecovision; **Compañía:** Coleco

Un sistema de 8 bits con unas características técnicas similares al ordenador *MSX*, por lo que fué la consola más potente de su época. Fue conocida gracias al juego de *Nintendo*: *Donkey Kong*. Después vinieron otros varios clásicos.

- **Año:** 1982; **Nombre:** Vectrex; **Compañía:** Milton-Bradley-(MB)

Un sistema de videojuegos con un monitor incorporado. Los gráficos eran completamente vectoriales, tecnología que hoy en día se recuerda por el clásico *Asteroids*, el cual formaba parte del catálogo de la consola. Cada juego venía con una plantilla a color para paliar el inconveniente del color monocromo del monitor.

- **Año:** 1982; **Nombre:** Atari-5200; **Compañía:** Atari

Era la versión consola de los ordenadores *Atari 400* y *800*, así las conversiones eran más fáciles. Se aumentó la memoria *RAM* a 16 KB, y tenía 16 colores en pantalla. Tuvo una corta vida pero dejó juegos de calidad, como *Zaxxon* o *Pengo*.

- **Año:** 1982; **Nombre:** ZX-Spectrum; **Compañía:** Sinclair

De la mano de *Sinclair Research* (creadores del *ZX80* y el *ZX81*), se trata de uno de los ordenadores de 8 bits más populares de los años 80 (sobretudo en Europa). Su diseño se optimizó mucho. Era una máquina asequible que acercó la microinformática a muchos hogares. Tuvo juegos tan famosos como *R-Type* y *Renegade*.

- **Año:** 1982; **Nombre:** Commodore-64 **Compañía:** Commodore

Uno de los mejores ordenadores de 8 bits, con un catálogo de juegos muy extenso. Tenía el mejor chip de sonido, por lo que muchos músicos hicieron uso de él para componer. Usaba un scroll de pantalla muy suave que daba a los juegos un toque especial de realismo.

- **Año:** 1983; **Nombre:** MSX; **Compañías:** Sony, Panasonic, Philips y Microsoft

Debido al panorama en que había tantos fabricantes, cada uno creando su propia máquina, MSX fue un intento de estandarizar el mercado en una sola arquitectura. Contaba con la CPU que usaban sus competidores, el *Z80*, y un chip de sonido Yamaha. Tuvo muchas

versiones, ya que cualquier empresa podía sacar la suya propia. Los juegos eran bastante divertidos y hacían un buen uso de las posibilidades gráficas del sistema como Goody, Mad Mix Game, Commando. Era un ordenador con soporte de cinta, diskette y cartucho. Tuvo y tiene muchos clubs de fans y hoy en día siguen apareciendo juegos de aficionados para este sistema, sobretodo en Japón.

- **Año:** 1984; **Nombre:** Amstrad-CPC; **Compañía:** Amstrad

Creado por *Alan Sugar*, los juegos de esta máquina de 8 bits tienen una calidad muy alta técnicamente, sobretodo en el uso del color, haciendo alarde de su chip gráfico Motorola CRTC 6845. Sus juegos eran, en general, versiones mejoradas de otros ordenadores, aunque había empresas como *Infogrames* que desarrollaban exclusivamente para el CPC.

- **Año:** 1985; **Nombre:** Nintendo-Entertainment-System; **Compañía:** Nintendo

La primera consola de *Nintendo* y la que supuso un auténtico boom en el mundo de los videojuegos, vendiendo aproximadamente 60 millones de unidades. Definió cómo tenían que ser los juegos y cómo jugarlos, gracias a su cruceta direccional inventada por Gunpei Yokoi, que sustituiría el ya antiguo joystick de los hogares. Gracias a su éxito en ventas *Super Mario Bros*, *Nintendo* puso de moda el género de los juegos de plataformas.

- **Año:** 1986; **Nombre:** Master-System; **Compañía:** Sega

Sega rediseñó su *SG-1000 Mark III* y le cambió el nombre a *Master System*. Más adelante la volvieron a rediseñar, haciéndola más compacta, y se dió a conocer como *Master System II*, quizás el rediseño más famoso en el mundo de los videojuegos. Venía con un juego preinstalado, *Alex Kidd in Miracle World*. Fue la principal competidora de

la *NES* de *Nintendo*, la cual tenía un catálogo mucho más amplio, pero más pobre gráficamente. Más adelante, la *Master System* se caracterizó por tener los mismos juegos que su hermana mayor, la *Mega Drive*, con escasa potencia.

- **Año:** 1986; **Nombre:** Atari-7800; **Compañía:** Atari

En principio iba a salir en 1984, pero *Atari* estaba centrada en los ordenadores, y eso fue lo que la hizo claramente anticuada nada más salir al mercado. Tenía compatibilidad con los juegos de la 2600. Sus gráficos eran muy superiores a sus antecesoras y con más colorido. Lo único malo que tenía era el sonido, con el mismo chip de la 2600. Destacaron juegos como *Klax*, *Nebulus*, *Ballblazer* o *Pole Position II*.

- **Año:** 1987; **Nombre:** TurboGrafx-16; **Compañía:** NEC

Fue una consola creada por la desarrolladora *Hudson Soft*, la cual necesitó del soporte económico de *NEC* para sacarla al mercado. Era muy pequeña y usaba cartuchos del tamaño de una tarjeta de crédito. Gráficamente batía a todos los sistemas del mercado de aquel año, con un chip de 16 bits, aunque la CPU central era de 8 bits. Tuvo mucho éxito en Japón (donde se llamaba *PC Engine*). Uno de sus juegos más conocidos fue *PC Kid*, una especie de niño cavernícola cabezón. Rivalizó con la *NES* y la *Mega Drive*, pero fue la *Super Nintendo* la que la catapultó al olvido.

- **Año:** 1988; **Nombre:** Mega-Drive; **Compañía:** Sega

Sega lanzó la sucesora de la *Master System*, y fue por todo lo alto. Una máquina con mejores gráficos, sonido y velocidad. Incorporó una CPU de 32 bits montada sobre un bus de datos de 16, por lo que su arquitectura fue finalmente de 16 bits. No tuvo demasiado éxito en Japón, pero en América y Europa fue la reina, incluso estuvo por encima de la *Super Nintendo* en estos continentes, aparte de tener un catálogo de juegos

mucho más extenso. El gran público no le prestó demasiada atención hasta que apareció *Sonic the Hedgehog*. Posteriormente aparecieron accesorios que ampliaban la potencia de la consola, pero todos fracasaron. Su principal atractivo eran sus juegos directamente portados desde las recreativas.

- **Año:** 1989; **Nombre:** Lynx; **Compañía:** Atari

Una buena consola portátil de *Atari*, que salió al mercado al mismo tiempo que la *Game Boy* de *Nintendo*. Tenía pantalla a color, con retroiluminación, y unos gráficos muy superiores a su rival. Además permitía juegos multi-jugador para hasta 8 personas. Salió una segunda versión rediseñada y con unas capacidades ligeramente aumentadas que mejoró susceptiblemente sus escasas ventas. Pero debido básicamente a que usaba y gastaba más pilas que *Game Boy*, unido a su alto precio, no logró levantar cabeza. Esto provocó que las third-parties le dieran la espalda, y *Atari* la abandonó. Pusieron entonces todo su ingenio y esfuerzo en su futura consola de sobremesa *Jaguar*.

- **Año:** 1989; **Nombre:** Game-Boy; **Compañía:** Nintendo

Creada por *Gunpei Yokoi*, es la consola portátil más popular de la historia, y la menos potente de su época. La ventaja era su bajo consumo de pilas y el gran marketing de *Nintendo* que atrajo a todas las third-parties, llenando el saco de juegos con títulos de lo más variado. Tenía pantalla monocroma, con colores verdosos, sin retroiluminación, lo que hacía muchas veces necesario un accesorio con luz y además lupa, debido a sus enanos sprites.

- **Año:** 1990; **Nombre:** GX4000; **Compañía:** Amstrad

Fue la consola que se pegó la mayor torta de la historia. Su principal ventaja era que podía correr los mismos juegos que su versión en ordenador, el *Amstrad CPC*. Pero fue una consola de 8 bits en el año que

comenzó la era de los 16, lo cual fue su principal error. Las third-parties empezaban a cancelar sus lanzamientos, y *Amstrad* confió en exceso en que el público querría jugar a los antiguos juegos de *CPC* en versión cartucho, con tiempos de carga menores. Tuvo una corta vida.

- **Año:** 1990; **Nombre:** Neo-Geo; **Compañía:** SNK

También llamada *Sistema de entretenimiento avanzado*, era la consola más deseada de los 90. Tenía un precio prohibitivo, así como todos sus juegos, que llegaban a valer una media de 300 euros. Era la misma máquina que las recreativas de *SNK*, por lo que tenía exactamente los mismos juegos, de ahí el deseo de todos por jugarla. En el 2000 se convirtió en la máquina que todos queríamos emular en nuestros *PC*, y fue como hacer realidad una fantasía del pasado.

- **Año:** 1991; **Nombre:** Game-Gear; **Compañía:** Sega

La respuesta de *Sega* a la *Game Boy*. Aprovechándose de las escasas características técnicas de la máquina de *Nintendo*, crearon una réplica de la *Master System* en formato portátil, por lo que tenía mucho atractivo. Su mayor error fue su excesivo consumo de pilas, debido a su pantalla retroiluminada en color. Esto unido a su falta de third-parties, su alto precio y al ya por entonces tradicional problema de *Sega* en Japón, donde sus productos no tenían el éxito esperado, fué hundiendo a la consola poco a poco, dejando a *Game Boy* como la reina de las portátiles por mucho tiempo.

- **Año:** 1991; **Nombre:** Super-Nintendo; **Compañía:** Nintendo

La consola que enterró a otras, y rivalizó directamente con la *Mega Drive*. Trajo juegos de muchísima calidad y originalidad, y contra más tiempo pasaba, más impresionaron. Su CPU no era la más rápida, pero sus chips de gráficos y sonido eclipsaron ese inconveniente. Fue un éxito en todo el mundo, teniendo juegos de la talla de *Super Mario World*, *Street*

Fighter II, o *Donkey Kong Country*. Algunos juegos incorporaban un chip que ampliaba la potencia de la consola, como por ejemplo el *Super FX*, que le dotaba de características 3D y algunos efectos especiales. Memorable la anécdota que tuvo *Nintendo* con *Sony*, que trabajaron conjuntamente para crear un accesorio con soporte de CD para la *Super Nintendo*. La colaboración no llegó a buen término, y *Sony* usó el prototipo para crear su propia consola, la *PlayStation*.

- **Año:** 1991; **Nombre:** CD-i; **Compañía:** Philips

Fue una máquina multimedia que podía ejecutar juegos y también vídeos en un formato especial de CD. Los juegos de su época fueron revolucionarios, ya que ponían videos reales de fondo con sprites animados en primer plano. Debido al fracaso de *Nintendo* de crear un accesorio de CD para la *Super Nintendo* con *Sony*, continuaron el proyecto con *Philips*. A cambio, el CD-i podía tener juegos basados en los clásicos personajes de *Nintendo*, que fueron los más populares de la máquina. No obstante, no despertó mucho interés, y *Philips* la dejó morir poco a poco.

- **Año:** 1993; **Nombre:** Amiga-CD32; **Compañía:** Commodore

Fue la primera consola de 32 bits y soporte de CD. Era básicamente la versión en consola del ordenador *Amiga 1200*. Tuvo bastante éxito, sobretodo en Reino Unido, y se agotó bastante rápido. No obstante, *Commodore* fue incapaz de reponer stock debido a su inminente bancarrota, y la consola fue abandonada pocos meses después de su lanzamiento.

- **Año:** 1993; **Nombre:** 3DO; **Compañía:** Panasonic

La incursión de *Panasonic* en el mundo de los videojuegos, de la mano de una consola ideada por el fundador de *Electronic Arts*. Sus juegos eran traídos directamente de máquinas recreativas y de versiones de PC.

Entre los mejores que tuvo se encuentran *Road Rash* y *Samurai Shodown*. Fue una máquina muy potente, y extremadamente cara, lo cual evitó que las third-parties desarrollaran juegos para ella, conduciéndola al fracaso.

- **Año:** 1993; **Nombre:** Jaguar; **Compañía:** Atari

Atari trabajó en 2 prototipos, uno de 32 bits y otro de 64, quedándose al final con el de 64, y lo bautizaron con el nombre de *Jaguar*. Vendió mejor que la *3DO*, pero por lo general tuvo juegos mediocres que le hicieron perder interés. No obstante, volvió a atraer la atención con la salida de juegos como *Doom*, *Tempest 2000* y *Alien vs. Predator*. Tuvo una segunda versión que incorporaba soporte de CD. Su principal problema fue que salió con piezas mal diseñadas, y eso provocaba que programar juegos fuera una tarea bastante difícil. El mando tuvo el error de tener demasiados botones, recibiendo quejas de los usuarios. Finalmente, con la salida de *Sega Saturn* y *Sony PlayStation*, la *Jaguar* acabó por morir y *Atari* se retiró del mercado del hardware.

- **Año:** 1994; **Nombre:** Saturn; **Compañía:** Sega

Sega puso todas las ganas con su nueva consola, la *Saturn*, una máquina muy potente capaz de mostrar buenos juegos tanto en 2D como en 3D. Fue diseñada para albergar una única CPU, pero en las últimas fases del diseño se añadió una segunda, haciendo que las piezas no trabajaran de una forma natural entre sí, y provocando que programar juegos para ella fuera toda una odisea. La sombra de la *PlayStation* de *Sony* hizo que *Sega* lanzara su consola antes de tiempo, dando la situación de una máquina sin apenas juegos. Finalmente salió *PlayStation* al mercado y barrió a la *Saturn* dejándola fuera del mercado. Únicamente siguió teniendo éxito en Japón por unos cuantos años más. Destacaron juegos como *Virtua Fighter*, *Virtua Racing* o *Panzer Dragoon*.

- **Año:** 1995; **Nombre:** Nomad; **Compañía:** Sega

La segunda portátil de *Sega*, esta vez una versión de la *Mega Drive*. Está basada en el *Mega Jet*, una especie de mando diseñado para pasajeros de aviones japoneses, con la pantalla integrada en el asiento. Utiliza exactamente los mismos cartuchos que la *Mega Drive* original. Pero *Sega* no aprendió de los errores que cometió con la *Game Gear* y se volvieron a repetir, por lo que resultó ser otro fracaso en los países donde salió (Japón y Norte América).

- **Año:** 1995; **Nombre:** Virtual-Boy; **Compañía:** Nintendo

El intento de *Nintendo* de introducirse en el mercado de la realidad virtual. Era una consola integrada en una especie de casco que el usuario se coloca en la cabeza, generando gráficos monocromos en 3D reales. Fue diseñada por el creador de *Game Boy*, *Gunpei Yokoi*. A pesar de ser una idea interesante y original, no resultó ser tan portátil como se anunció, además, sus advertencias sobre la salud asustaron a los compradores, y tuvo un catálogo de juegos demasiado reducido (destacando entre otros, *Mario Clash*). Por estas razones resultó ser el primer fracaso comercial de *Nintendo*. Eso provocó que *Gunpei Yokoi* dimitiera en *Nintendo*.

- **Año:** 1995; **Nombre:** PlayStation; **Compañía:** Sony

Se trató de una máquina potente, que supo usar muy bien el soporte en CD, y se basó en el proyecto conjunto con *Nintendo* para dotar a la *Super Nintendo* de soporte de CD. Nada más salir al mercado, debido a la expectación que fue creando previamente, barrió a la competencia y acaparó un sinfín de juegos muy variados. Cambió el mercado completamente, ya que se centró en la venta masiva de máquinas

(gracias en parte a que fué muy fácil de piratear) sin controlar la calidad de sus juegos, con una filosofía de "todo para dentro". Eso provocó que, a pesar de tener muy buenos títulos (como por ejemplo *Gran turismo*, que marco un antes y un después en juegos de coches), abundaran muchos juegos mediocres. ¿Su acierto? La apuesta por el CD (las compañías aumentaban sus beneficios) y la facilidad de programación. La época dorada de los 16 bits, donde hubo una bonita lucha entre los 2 eternos rivales (*Nintendo* y *Sega*), dio paso a la de 32 bits con un monopolio de *Sony* en un panorama realmente aburrido y con una gran falta de originalidad.

- **Año:** 1996; **Nombre:** Nintendo-64; **Compañía:** Nintendo

La última en montarse al carro de la nueva generación. *Nintendo* tenía temor a la piratería, por lo que optó por seguir usando los antiguos cartuchos. El resultado fue muy malo, ya que el cartucho era más costoso de producir que el CD, a pesar de ser mucho más rápido (que era la excusa de *Nintendo*). Aparte, su chip gráfico estaba bastante limitado en cuanto al texturizado en 3D, hecho que impedía generar gráficos realistas. Todo resultó en la pérdida de la mayoría de third-parties, incluso aquellas casadas tradicionalmente con *Nintendo*. Al final acabó teniendo pocos juegos, la mayoría del propio fabricante y de sus departamentos externos. Entre ellos se podría destacar *Super Mario 64* y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. *Nintendo* perdió la batalla y la guerra.

- **Año:** 1998; **Nombre:** Dreamcast; **Compañía:** Sega

El proyecto secreto de *Sega* por fin vió la luz en forma de consola de nueva generación. Una máquina muy potente, diseñada para derrotar el reino *PlayStation*. Aún así, *Sony* supo jugar muy bien su marketing anunciando con bastante antelación su *PlayStation 2*, hecho que provocó que el público japonés ignorara la máquina de *Sega*. Aparte de esto,

Sega se ganó muy mala reputación debido al fracaso de su anterior consola y la diversidad de accesorios para *Mega Drive* que también fracasaron en el pasado. Todo lo pagó *Dreamcast*, una máquina muy potente en su época y con un futuro muy prometedor (fue la primera en proporcionar juego online de serie). Después de la salida de *PlayStation 2* y el gran éxito que cosechó, *Sega* abandonó *Dreamcast* y el mercado de las consolas, convirtiéndose en una gran third-party. Juegos como *Sonic Adventure* o la saga *Shenmue* hicieron historia.

- **Año:** 2000; **Nombre:** PlayStation-2; **Compañía:** Sony

Después de muchos rumores, *Sony* acabó lanzando su *PlayStation 2*, que disipó todas las dudas y catapultó a *Dreamcast* al olvido. Su gran aliciente: el lector de DVD. Por aquella época los lectores de DVD eran muy caros, y hacerse con una *PS2* era más económico. Además de su desmesurada potencia, ofrecía compatibilidad con juegos de su predecesora, por lo que su éxito estuvo asegurado, siendo la consola que más unidades vendió en su momento de salida, y la más vendida de la historia. Juegos como *Grand Theft Auto: San Andreas* o *Gran Turismo 4* sacaron, entre otros muchos, lo mejor de la consola, que fue también muy pirateada como su predecesora. No obstante, se dijo que su *Emotion Engine* era muy difícil de programar, cosa que fue perdiendo importancia a medida que las desarrolladoras cogían experiencia y perfeccionaban sus librerías. El reino de *Sony* siguió durante toda la vida de *PlayStation 2*.

- **Año:** 2001; **Nombre:** Game-Boy-Advance; **Compañía:** Nintendo

Como su nombre indica, por fin un poco de avance en la serie *Game Boy*. Con una CPU de 32 bits, fue una consola que por fin aportó un poco de potencia al género portátil, poniendo la experiencia de juego a la altura de la *Super Nintendo*. Tuvo débiles competidores, como la *Neo Geo Pocket*, la *GP32*, y la *Nokia N-Gage*, pero se impuso con un gran

catálogo de juegos y una completa compatibilidad con los antiguos juegos de su predecesora, por lo que siguió reinando en el mercado de las portátiles. Tuvo varias encarnaciones: la original, la *SP* y la *Game Boy Micro*. Al igual que en *Game Boy Color*.

- **Año:** 2001; **Nombre:** GameCube; **Compañía:** Nintendo

El contraataque de *Nintendo* en la generación *PlayStation 2* con una consola económica y sencilla, "que solo sirve para jugar", en palabras de la propia *Nintendo*. Fue un punto de cambios para la empresa; el primero fue el uso de discos para reemplazar los antiguos cartuchos, y el segundo fue el permitir más juegos violentos que los que dejaron pasar para sus anteriores máquinas. Aún así, los discos que usaba no eran DVDs, sino un formato más reducido y propietario, por lo que las third-parties no podían poner tantos recursos como en sus versiones para *PS2* o la consola de *Microsoft*, y aparte limitaba la consola a solo juegos, dejando aparte las películas en DVD. Debido a estos "detalles" no despertó gran interés en el público, y las third-parties perdían dinero en sus lanzamientos para la consola, por lo que poco a poco fueron cancelando títulos para ella a favor de la máquina de *Sony* y la de *Microsoft*. Uno de los juegos más destacados que apareció para *GameCube* fue *Super Smash Bros. Melee*, la excelente continuación del original juego de *Nintendo 64*.

- **Año:** 2001; **Nombre:** Xbox; **Compañía:** Microsoft

Fruto de la colaboración con *Sega* para portar *Windows CE* a la *Dreamcast*, nació el interés de *Microsoft* por entrar en el mundo de los videojuegos por la puerta grande: con su propia consola. Fue tachada de ser un *PC* en forma de consola, y en parte era cierto, siendo además una gran ventaja: el poder portar fácilmente los títulos de *PC* a la máquina de *Microsoft*, gracias al uso de las librerías *DirectX* (de donde viene su nombre). Basada en una CPU *Intel Pentium III*, fue la primera en

incorporar un disco duro para salvar partidas y extras, lo cual fué su principal atractivo para la comunidad *homebrew*. La filosofía de *Microsoft* les dió muy buen resultado, siendo una consola muy exitosa que plantó cara a la todopoderosa *PlayStation 2*. La serie *Halo* fueron los juegos más impactantes y vendidos de la consola.

- **Año:** 2003; **Nombre:** N-Gage; **Compañía:** Nokia

Nokia quiso extrapolar su éxito en el mercado de la telefonía móvil al de los videojuegos, queriendo competir con la *Game Boy Advance*. Se trató de un teléfono móvil preparado para ejecutar videojuegos comerciales, pero debido a su extraña pantalla vertical y sus botones pensados para usarlos primariamente como teléfono, fracasó. Además, se tenía que coger de una forma muy poco natural cuando se usaba como teléfono, por lo que se ganó la burla de muchos. Su precio era muy superior al de la máquina de *Nintendo*, y a raíz de usar simples tarjetas *MMC*, sufrió una fuerte piratería, que la acabó de enterrar del todo. Tuvo un desconocido rediseño llamado *QD* que intentó paliar algunos de estos problemas, pero debido a la mala reputación que cosechó su modelo original, pasó desapercibido. Uno de los juegos más destacados que tuvo fue *Pocket Kingdom: Own the World*, de la mano de *Sega*.

- **Año:** 2004; **Nombre:** DS; **Compañía:** Nintendo

Una buena jugada de *Nintendo* que recuperó la idea de juego con doble pantalla proveniente del *Game&Watch* de los años 80. Gracias a una de sus pantallas táctiles, ofrece nuevas experiencias de juego, incorporando además un micrófono que añade aún más posibilidades originales. Además, admite modo multi-jugador a través de su conexión *Wi-Fi*, lo cual es uno de sus principales atractivos para jugar entre amigos. Se trata de una máquina con una CPU por pantalla y capacidad de proceso 3D (aunque solo en una de las pantallas de forma simultánea), añadiendo compatibilidad con juegos de *Game Boy Advance*. Su pantalla

táctil y su micrófono propiciaron la aparición de títulos educativos como *Brain Training*.

- **Año:** 2005; **Nombre:** PlayStation-Portable; **Compañía:** Sony

Coloquialmente conocida como *PSP*, es la primera máquina portátil de *Sony*, y por fin una buena competidora que planta cara al reinado de *Nintendo* en este mercado, siendo superior en potencia bruta. Lo que primero llaman la atención es su gran pantalla panorámica, algo nunca visto en el terreno portátil. Usa los discos *UMD*, propietarios de *Sony*, los cuales tienen la ventaja de tener buena capacidad en poco espacio, pero lentos como contrapartida. Al igual que la *Nintendo DS*, ofrece juego multi-jugador por *Wi-Fi*, pero carece de las características innovadoras de su competidora, apostando más por el estilo de juego tradicional.

- **Año:** 2005; **Nombre:** Xbox-360; **Compañía:** Microsoft

La continuación de la *Xbox* original pero mucho más potente. Ahora basada en una CPU *multi-core* de la mano de *IBM*, con quien diseñaron la nueva arquitectura de la máquina. Fue la primera consola de la actual generación, y eso jugó a favor de *Microsoft*, ya que le dió una gran cantidad de juegos siendo de las más vendidas (agotaron su stock al salir al mercado). Ofrece compatibilidad con juegos de su predecesora, aunque a modo de emulación, por lo que muchos no funcionan correctamente. Fue una máquina que se vendió prácticamente a precio de coste, con un margen de beneficio muy ajustado en una estrategia comercial a largo plazo (técnica que más adelante copiaría *Sony*). Pero no todo iba a ser bueno, *Microsoft*, fiel a su tradicional estilo de desarrollo rápido y descuidado, dejó algunos fallos en la máquina que provocan, de forma aleatoria, el famoso *anillo de la muerte*, tras el cual la consola queda inservible. *Halo 3* fue uno de sus juegos más esperados y espectaculares.

- **Año:** 2006; **Nombre:** Wii; **Compañía:** Nintendo

El misterioso proyecto *Revolution* que tanto *hype* creó, por fin vió la luz en el 2006. Las promesas de una nueva forma de jugar a los videojuegos no hicieron más que despertar la curiosidad de todos, y empezaron a salir *fakes* por parte de los aficionados más creativos, como por ejemplo el famoso Nintendo On. Finalmente se presentó un prototipo y se pudo ver dónde estaba la idea revolucionaria: en el mando. La consola prescinde de cables, necesitando una banda de infrarrojos instalada en el televisor. Además, son 2 mandos, uno para cada mano, pero con funciones diferentes. Básicamente la idea está que la forma de coger los mandos se adapta a cada juego, generando una experiencia totalmente nueva y más intuitiva. En cuanto a potencia, es la más modesta de su generación, habiéndole dado más importancia a su forma de juego. Eso automáticamente descarta a los hard-gamers, pero en cambio atrae a los casual-gamers, mercado en el que *Nintendo* quiere entrar. La consola vendió muchas más unidades que sus competidores en el momento del lanzamiento y los meses siguientes.

- **Año:** 2006; **Nombre:** PlayStation-3; **Compañía:** Sony;

Sony vuelve a exprimir la gallina de los huevos de oro con la tercera encarnación de *PlayStation*, con el inconveniente de que ahora tiene dos serios competidores en escena. A diferencia de su predecesora, la *PlayStation*, se trata de una consola clásica, como lo es la *Xbox 360*, con unas capacidades técnicas altísimas, incluyendo la CPU que *IBM* creó especialmente para la consola, el *Cell*. Como de costumbre, esta versión de *PlayStation* incorpora el último avance en almacenamiento, en este caso no es otro que *Blu-ray*, volviendo a ser una máquina más

económica que los primeros lectores del mercado. La máquina salió a la venta a un precio menor que su coste de fabricación, provocando pérdidas millonarias a *Sony*, que tuvo que subir el precio del resto de sus productos electrónicos para compensar. Posteriormente salió una nueva versión más simplificada que eliminaba la compatibilidad con sus predecesoras, lo cual despertó fuertes críticas. *Ken Kutaragi*, el padre de las consolas de *Sony*, dimitió después de su lanzamiento.⁷

12. ANTECEDENTES HISTORICOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Los ordenadores, tal y como los conocemos, no tienen más allá de medio siglo de historia, en tal sentido los antecedentes se remontan hace muchos años atrás, el cual se debe a:

...Baggage, profesor inglés que acompañado de su alumna favorita Ada Byron (la primera programadora informática) se lanzó a un proyecto absolutamente visionario y descabellado para aquella época de 1830, que nunca llegó a materializarse de manera operativa; tendría que pasar un siglo para que la necesidad militar de hacer cálculos matemáticos para trayectorias balísticas, impulsase la creación de una máquina basada en las ideas de Baggage. Fueron los estadounidenses los que presentaron un artefacto mastodóntico llamado Mark I, diseñado por Howard Aiken para la IBM. Al Mark le seguiría, en 1946, el ENIAC de los ingenieros Mauchly y Eckert, con sus 18000 válvulas de vacío y sus cientos de kilómetros de cableado.⁸

1) De 1940 a 1960

⁷ <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/como-afectan-los-videojuegos-a-los-ninos-y-adolescentes>

⁸ NUSSBAUM, M. y otros, *Diseño, desarrollo y evaluación de videojuegos portátiles educativos y autorregulados*, Ciencia al día Internacional, 1999, p-15.

Un científico llamado Willy Higginbotham, decidió hacer un juego interactivo en 1958 para animar el día anual del visitante.

...con un osciloscopio, una computadora analógica y unos interruptores básicos creó un sencillo juego de tenis para dos personas, en el que una pelotita cuadrada rebotaba en la pantalla y las personas jugadoras debían golpearla con sus raquetas hasta que uno perdiera. A pesar de la sencillez del juego, la gente se divertía con él y había largas filas para probarlo (...) En 1961, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts, Steve Russell, diseñó un juego interactivo que le llevó cerca de seis meses terminar en su primera versión: un juego simple de dos personas jugadoras que controlaban la velocidad y dirección de dos naves que disparaban torpedos tratando de destruirse entre sí, mientras evitaban la gravedad solar. Russell llamó a este juego Space War.⁹

Ya con el programa hecho, otras personas (estudiantes) fueron añadiendo elementos: un fondo de estrellas, detalles más reales de gravedad. El Space Wars unía una primitiva y lenta computadora de orientación personal a un monitor de tubo de rayos catódicos constituyendo el primer juego interactivo.

2) De 1961 a 1979

A finales de los 60, el ingeniero Baer idea la posibilidad de incluir algún tipo de juego a desarrollar en la pantalla del televisor.

En 1966, Ralph H. Baer (el padre de los videojuegos) diseñó el prototipo de la primera consola de juego concebida para ser utilizada con un televisor doméstico. Peregrina de compañía en compañía en busca de fondos para su proyecto hasta que una

⁹ NUSSBAUM, M. y otros, *Op. Cit.*, p.18

compañía llamada MAGNAVOX compra en 1971 la tecnología del proyecto de Baer y comienza a desarrollar comercialmente el primer sistema de videojuego casero conocido con el nombre de Odyssey. El sistema contaba con un juego simple de ping pong. Era una máquina, muy sencilla, que generaba dos puntos cuadrados para representar a las dos personas jugadoras (las raquetas), una pelota y una línea central. No había efectos de sonido ni podía llevar cuenta de los puntos hechos (la persona jugadora debía hacerlo mentalmente) (...) A comienzos de los años 70, Nolan Bushnell (el padre de la industria del videojuego), desarrolla Computer Space, una versión para una sola persona. Junto con su colega Ted Dabney fundan la histórica compañía ATARI con la misión de desarrollar juegos electrónicos.¹⁰

...el 29 de mayo de 1972, Bushnell probó el juego de ping pong de Odyssey. Le gustó tanto que contrató a uno de los programadores, Alan Alcorn, y junto con él desarrolló el primer juego exitoso de Arcade basado en la idea de Willy Higginbotham: Pong. Pong fue el primer juego de monedas que tuvo un éxito impresionante y convirtió a Atari en la compañía de más rápido crecimiento en América. Pong supuso una auténtica revolución entre los juegos de las salas recreativas (...) Atari, en 1973, lanzará el primer juego arcade de laberintos (Gotcha) y en 1974, el primer videojuego de conducción (Gran Trak 10). Fueron los primeros juegos de su clase en dos géneros que más tarde demostrarían ser muy populares.¹¹

Es sorprendente observar la publicidad de este juego, como de la mayoría de los de Atari. Como dicen Demaria y Wilson "...obsérvese

¹⁰ DEL MORAL, M. E., *Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software*, Aula de Innovación Educativa, 1996, p. 50

¹¹ DEL MORAL, M. E., *Op. Cit.* p. 57

que las primeras hojas de producto de Atari siempre mostraban a un chico y su novia [al menos así la caracterizan estos autores]...”¹²

Siguiendo con la evolución de los videojuegos, en los años 70 empiezan a hacerse populares diferentes juegos:

...Tank en 1974; en 1975, Gun Fight, un juego tipo viejo oeste. En 1976 Nolan Bushnell lanzó el primer juego de carreras con perspectiva en primera persona: Night Driver y Breakout (programado por los empleados de Atari Steve Jobs y Steve Wozniak quienes un año después fundaron Apple Computers).¹³

En 1976 aparece la primera respuesta crítica a la violencia en los videojuegos, tras el lanzamiento del juego arcade Death Race. El juego proponía a los jugadores y a las jugadoras competir conduciendo sus coches y atropellando zombis para puntuar y es a finales de los 70 cuando se produce el auge de los videojuegos con la aparición de clásicos como Space Invaders de Taito (Japón) y Asteroids de Atari.

3) De 1980 a 1990

A principios de los años 80 aparecen los ordenadores PC.

En cuanto a juegos destacaron Zork, Última y otro clásico: Pac-Man de NAMCO, en el que un hambriento personaje tenía que comer puntos en la pantalla. Además de Battle Zone de Atari (que, por cierto, fue la base de programas para entrenamiento militar) y Defender de WILLIAMS, el primero en tener un "mundo artificial" en el que además de disparar a las hordas alienígenas. Tenía que

¹² DEMARIA, R. y WILSON, J.L. *La historia ilustrada de los videojuegos*, McGraw Hill / Osborne, Madrid-España, 2002, p.24.

¹³ DEMARIA, R. y WILSON, J.L., *Op. Cit.* p. 25

salvar a las personas abducidas antes de que se convirtieran en mutantes enemigas. (...) En 1981 es un año histórico e importante para un gigante: NINTENDO, pues apareció el famoso Donkey Kong, diseñado por Shigeru Miyamoto. En él surge uno de los personajes más duraderos de la historia de los videojuegos (Mario), aunque por entonces era un plomero llamado Jumpman. Es la historia de un gorila que huye de su amo, un plomero, y secuestra a la novia de éste. El plomero tiene que perseguir al gorila a través de una serie de escenarios industriales para rescatar a la chica.¹⁴

Lo que se evidencia es que, desde los mismos inicios, las mujeres juegan el papel de víctimas, personajes secundarios y excusa del juego, con un modelo de portada del videojuego rubia, con generoso escote, pechos remarcados y falda desgarrada que deja ver buena parte de la pierna. Si a ella la ponen débil, indefensa, llorando y gritando de terror, al plomero lo muestran despreocupado y seguro de sí, afrontando al gorila¹⁵.

En 1984, el negocio del videojuego entra en crisis. Los buenos juegos fueron escasos.

En 1985, cuando "cayó" todo el imperio, apareció Nintendo con el Nintendo Entertainment System (NES), que incorporaba el juego Super Mario Bros consiguiendo gran éxito. Super Mario Bros se editó en 1985 y, desde su lanzamiento, se convirtió en el juego emblemático de Nintendo. El personaje principal del juego era Mario, un plomero con un mostacho de aire italiano que había

¹⁴ DEMARIA, R. y WILSON, J.L., *Op. Cit.* p. 28

¹⁵ Vease Anexo 1

aparecido por primera vez en Donkey Kong, aquel innovador juego de 1981...¹⁶

Super Mario Bros introducía el ingenio y el humor allí donde la norma eran las batallas y la destrucción. Además "...Super Mario popularizó el uso del laberinto en los juegos informáticos"¹⁷. Aunque esta visión es bastante suave, pues Mario (plomero) surge como el malo que había capturado al gorila, obligando a Junior a arriesgar su vida para salvar a su papá en Donkey Kong Jr. Posteriormente, ya en Mario Bros, se le presenta en compañía de su amigo Luigi, con el fin de limpiar las alcantarillas de tortugas, poniéndose debajo de ellas y saltando para ponerlas al revés y darles una patada para sacarlas de la pantalla. No obstante, es necesario reconocer que las características de Mario no responden a los modelos de héroes a la moda., pues fue diseñado como un hombre de mediana edad, barrigudo, con un gran sentido de la justicia, que no era guapo ni atlético.

4) De 1991 a 1995

La definitiva implantación de los videojuegos como fenómeno social dio vida exitosa a los fabricantes de consolas. Por primera vez, construir consolas no tiene como único sentido servir a un reducido y privilegiado grupo de usuarios y usuarias, sino ofertar equipos demandados por un número cada vez mayor de personas de todas las clases y condiciones, especialmente de jóvenes.

El CD-ROM y la tecnología 3D cambiaron el panorama del diseño y el desarrollo de videojuegos. Los juegos crecieron en tamaño y calidad técnica, pero esto supuso que los costes se dispararan y que los

¹⁶ DEMARIA, R. y WILSON, J.L., *Op. Cit.* p. 29

¹⁷ LEVIS, D. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Paidós, Barcelona-España, 1971, p.27

ciclos de desarrollo pasaran de meses a años. Ya no era posible que una sola persona desarrollara un juego. Para tener éxito era necesario equipos de especialistas y gigantescas maquinarias de marketing.

En 1991 ocurrieron dos eventos muy importantes en la era de los videojuegos. El primero, el lanzamiento de la Super NES de 16 bits de Nintendo, con lo que se da pie a la "guerra de 16 bits" entre Sega y Nintendo. El segundo marcó la industria de Arcade: CAPCOM aparece con el juego Street Fighter II, y causó una revolución junto con todas sus traslaciones a sistemas caseros. Los ordenadores evolucionan y aparecen las tarjetas gráficas en color. El ratón se populariza con la entrada del entorno Windows. Aumenta la velocidad y capacidad de almacenamiento de los ordenadores. Todo ello lleva a que cada vez se extiendan más los videojuegos en los ordenadores personales.¹⁸

5) De 1996 a 2005

A partir de mediados de los 90 el mercado se divide en dos vías bien definidas: juegos aptos para PC's y para consolas. El desarrollo tecnológico, el abaratamiento de producción, los nuevos microprocesadores de alta velocidad, supusieron la posibilidad de fabricar consolas con una potencia enorme, pero concebidas y optimizadas para servir como plataforma de juegos multimedia. Ese mismo abaratamiento de precios permitió un uso diversificado de los PC y la creación de programas de juegos específicamente ideados para las computadoras. Con la incorporación de la tecnología multimedia, se aprovechan todas las capacidades que ofrecen los ordenadores. Se presentan los juegos en formato CD-ROM y DVD, todos ellos destinados al mercado del ordenador personal. Algunos

¹⁸ DEMARIA, R. y WILSON, J.L., *Op. Cit.* p. 33

juegos comienzan a utilizar imágenes en tres dimensiones y técnicas basadas en la realidad virtual.

El 2000 sale al mercado la PlayStation 2 y ya para entonces las consolas se vendían a millones no sólo en Japón y EEUU sino también en el resto del mundo económicamente desarrollado.

Las consolas, desde entonces, han ido adquiriendo nuevos potenciales, con mayores velocidades, mejor procesamiento de gráficos, interfaces con Internet, etc.

13. CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS

...es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento, que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etc.; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.¹⁹

Hasta hace poco, los videojuegos se asociaban a diversos estereotipos y se consideraban negativos para la salud mental y física de los jugadores. Sin embargo, estudios posteriores han demostrado que los videojuegos, al igual que otras actividades realizadas en exceso, podrían tener efectos negativos si se sobrepasa un tiempo razonable, pero si se respetan unos hábitos de juego (*por ejemplo, tiempo adecuado, entorno, moderación de juegos en línea, etc.*) la actividad puede considerarse satisfactoria y segura.

De lo que se infiere que los videojuegos ocupan el lugar del juguete tradicional, pero no comparten los mismos estantes de las jugueterías y de las tiendas comerciales. El ingenio comercial ha ideado sitios privilegiados

¹⁹MALDONADO A., *Nuevos fenómenos lúdicos en la Adolescencia*, VI Congreso Nacional de Ludotecas, AIJU, Valencia-España, 1999, p. 15

para ellos, junto a otros artefactos informáticos o específicamente en locales destinados al efecto. Los encontramos ocupando espacios privados, en los hogares y, generalmente, en el cuarto de los niños y niñas.

También se han instalado en los espacios semipúblicos: en los cibercafés o cibercentros, en los lugares de entretenimiento, en los salones de juego a los que se puede acudir en busca de entretenimiento a cambio de unas cuantas monedas. Se han constituido en un objeto más del paisaje cotidiano y, salvo en determinados sectores, no encuentran demasiada resistencia en el momento de su adquisición.

En tal sentido el videojuego, no surge de la propia invención creativa del jugador o de la jugadora, sino que es propuesto desde el mercado tecnológico de nuestros días y, paulatinamente, ha ido ganando espacios y capturando usuarios/as- consumidores/as, hasta el punto de convertirse incluso en ludópatas.

En ese contexto, el nintendo, Wii Fit, play station, juegos en red entre otros ilustra la forma en la que los videojuegos han impactado de forma positiva y negativa en la salud de los niños.

Con posterioridad surgió un nuevo movimiento denominado *Serious Games* (Juegos serios) que insta a utilizar las tecnologías lúdicas con objetivos pedagógicos y formativos. Investigan el impacto educativo, terapéutico y social de los videojuegos diseñados con o sin intención pedagógica. El movimiento ha surgido para adaptarse a las necesidades de una nueva generación de estudiantes, a menudo conocidos como nativos digitales, cuyas características distintivas deberían reconocerse para garantizar resultados pedagógicos satisfactorios y la motivación necesaria por su parte. Esta generación, nacida a partir de los años 70, se ha familiarizado con la tecnología digital desde edades tempranas. Utilizan dispositivos digitales con frecuencia y las TIC (Tecnologías de la información y la

comunicación) son casi un idioma materno mediante el cual se comunican, se expresan y comprenden el mundo que les rodea.

Los nativos digitales también juegan en gran medida a videojuegos y son usuarios fervientes de las redes sociales, en ocasiones en forma de mundos virtuales (*Second Life, There*, etc.). Suelen realizar actividades que recompensan su perseverancia, por lo que esperan el mismo nivel de recompensa de las actividades pedagógicas.

Por otro lado, algunos docentes han tenido problemas a la hora de hacer participar y motivar a esta generación para que intervenga en actividades pedagógicas tradicionales, quizás debido a que el formato utilizado para la enseñanza formal no ha sabido adaptarse a las necesidades, preferencias y expectativas del alumnado.

Algunos educadores han aceptado las características de los nativos digitales y son conscientes del importante papel de los videojuegos en la educación o la formación profesional. Han utilizado entornos inmersivos y tecnología lúdica para llegar a sus alumnos y los recientes progresos de la tecnología lúdica han respaldado este cambio en la enseñanza. Hoy en día es más sencillo y barato diseñar videojuegos gracias a motores de juegos, programas intermedios y *Mods* (versiones modificadas de juegos existentes), que han permitido crear juegos a personas con poco o ningún conocimiento de programación.

Aunque no son la única utilización de las TICs para el ocio, si son la más importante. Los videojuegos son los juguetes de la era tecnológica y el entretenimiento del futuro. Representan una de las entradas más directas a la cultura informática, a la cultura de la simulación, al mundo virtual, dotando a los niños de competencias necesarias para vivir en la sociedad digital, pero este aspecto debe ser regulado de manera adecuada, y por las

instancias pertinentes a objeto de evitar dañar la salud mental de los niños en edad escolar.

14. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

En cuanto a los tipos de videojuegos, se hace imperante recalcar que toda categorización colisiona en principio con un problema básico que es el de la exhaustividad, la completa precisión en la definición de las diversas naturalezas en el contenido y en la forma.

Algunos de ellos son fáciles de catalogar dado que se les puede situar claramente en un determinado grupo. Pero otros los podemos considerar mixtos, es decir, que pertenecen a dos o más grupos, por lo que su clasificación se torna más ambiguas y difíciles.

En 1984, Chris Crawford hace una clasificación de los videojuegos en tres grandes categorías a partir del tipo de estrategias implicadas: "... juegos de acción y destreza, juegos de estrategia, juegos cognitivos"²⁰. Los juegos de acción y destreza son aquéllos que enfatizan habilidades perceptivas y motoras y suelen hallarse en los salones recreativos; los juegos de estrategia se centran en la solución de problemas e incluyen los juegos de aventura y los juegos de rol, pudiéndose hallar en sistemas domésticos y portátiles. Finalmente, los juegos de aprendizaje.

1) Desde la perspectiva del tipo de juego

Por su parte, Meggs, establece cinco categorías de videojuegos en función del tipo de juego:²¹

²⁰ GARAIGORDOBIL M., *Juego y Desarrollo*, : Seco Olea, Madrid-España, 1995 p. 43

²¹ GARAIGORDOBIL M., *Op. Cit.* p. 44

- a) JUEGOS DE ACCIÓN/AVENTURA (en ellos los personajes recorren distintos escenarios o entornos y vencen a enemigos o superan circunstancias difíciles);
- b) JUEGOS DE ACCIÓN/ARCADE (ponen en práctica distintas habilidades para destruir o defenderse de invasores espaciales u otro tipo de atacantes);
- c) JUEGOS DE SIMULACIÓN (réplicas de actividades tales como la conducción de un coche de carreras);
- d) JUEGOS DE DEPORTES (ponen en práctica los diferentes deportes);
- e) JUEGOS DE ESTRATEGIA (incluyen desde el juego del ajedrez a juegos orientados a la solución de crímenes misteriosos; juegos de los negocios de bolsa).

2) Desde la perspectiva de la temática de juego

La peditra estadounidense Funk clasifica los videojuegos partiendo de la propia temática que desarrollan los juegos, atendiendo a su carga violenta o educativa en:²²

- a) **DE VIOLENCIA FANTÁSTICA:** presentan una acción principal en la que un ser fantástico debe luchar, destruir o evitar ser matado mientras intenta alcanzar un objetivo;
- b) **DEPORTIVOS:** la acción central se refiere a cualquier tipo de deporte, incluyendo las carreras y la lucha;

²² GARAIGORDOBIL M., *Op. Cit.* p. 45-6

- c) **TEMAS GENERALES:** el objetivo principal es vencer a la máquina, sin que para ello deba aparecer una historia concreta y sin que la lucha o la destrucción sean aspectos prioritarios;
- d) **DE VIOLENCIA HUMANA:** presentan la misma estructura que los de violencia fantástica, pero el protagonista de la historia es un ser humano;
- e) **EDUCATIVOS:** tienen como finalidad aprender alguna información nueva o descubrir otras formas de utilizar esa información.

3) Desde la perspectiva del desarrollo del juego

Martín y otros (1995), clasifican los videojuegos en siete tipos distintos a partir de las características generales del desarrollo del juego:²³

- a) **ARCADE.** Son los juegos de ordenador más tradicionales. En ellos el jugador a través de un personaje debe superar una serie de obstáculos de creciente dificultad, matar a los enemigos que le atacarán y coger una serie de objetos que le serán útiles en el transcurso del juego. Dentro de esta categoría, los autores citan otras variantes que no cuentan con un componente violento tan manifiesto. Es el caso de los simuladores deportivos y, especialmente, los juegos de lucha o los juegos de construcción, en los que se deben ir encajando distintas piezas para ir formando figuras determinadas a gran velocidad y con una dificultad que aumenta progresivamente.

²³ MARTÍN, A. y otros, *Actividades lúdicas: El juego, alternativa de ocio para jóvenes*, Popular, Madrid-España, 1995, p.23

- b) **AVENTURA.** Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos.
- c) **ESTRATEGIA.** En este tipo de videojuegos se suele reproducir una situación compleja en la que el jugador debe controlar una serie de variables para lograr una meta concreta.
- d) **JUEGOS DE ROL.** Son una simulación de los juegos de mesa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director del juego y contiene las reglas del mismo.
- e) **SIMULADORES.** Reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización de deportes concretos.
- f) **EDUCATIVOS.** Juegos en los que prima una finalidad más educativa que de puro entretenimiento.
- g) **JUEGOS DE MESA.** Reproducciones de gran parte de los juegos de mesa tradicionales.

4) Desde la perspectiva de los contenidos del juego

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), en su investigación, utiliza la siguiente clasificación de los tipos de videojuegos:²⁴

²⁴ Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), *Jóvenes y Videojuegos*, Espacio, significación y conflictos. FAD injuve, Madrid-España, 2002, p. 17

- a) **JUEGOS DE PLATAFORMA.** En los que se trata de ir pasando de una plataforma a otra a base de precisión (por ejemplo, Pokemon, Supermario Bros, etc.)
- b) **SIMULADORES.** En los que se trata de dirigir y controlar aviones, coches, motos, en situaciones realistas (por ejemplo, GT2, Driver, B-17 Fly Fortress, etc.).
- c) **DE PRÁCTICA DE ALGÚN DEPORTE.** Consisten en jugar a un deporte concreto, sin que el juego sea un simulador (por ejemplo, FIFA, Snowboard supercross, etc.)
- d) **DE ESTRATEGIA DEPORTIVA.** Resalta la estrategia además de la práctica del deporte, por ejemplo, creando equipos, comprando jugadores, planificando campeonatos, etc. (por ejemplo, PCFutbol, Manager, etc.)
- e) **DE ESTRATEGIA NO DEPORTIVA.** En los que se trata de controlar y planificar situaciones, ciudades, guerras, etc. (por ejemplo Sims, Comand and Conquer, Age of Empires, Comandos, Black and White, etc.)
- f) **DE DISPARO.** Evolución de los .marcianitos., en los que el juego consiste en alcanzar con disparos de cualquier tipo de arma a cosas o personajes que se mueven (por ejemplo, Quake, Point Blank, Halflife, etc.)
- g) **DE LUCHA.** En los que el juego consiste fundamentalmente en la lucha cuerpo a cuerpo entre personajes, utilizando técnicas de artes marciales o armas (por ejemplo, Tekken, Dead or Alive, Mortal Kombat, etc.)

- h) **DE AVENTURA GRÁFICA.** El juego trata de recrear una aventura con personajes, a través de pruebas y situaciones que se van sucediendo (por ejemplo, Lara Croft, La fuga de Monkey Island, etc.)
- i) **DE ROL.** En los que se asume al personaje; normalmente, la temática se refiere a aventuras o combates (por ejemplo, Final Fantasy, Baldur.s Gate, Diablo, etc.).²⁵

Esta cuestión se acentúa ante un fenómeno como el de los videojuegos, debido a su enorme versatilidad, su gran variedad temática y formal y la mezcla exuberante de propuestas y géneros que supone. De esta forma, se encuentra verdaderas dificultades para clasificar algunos juegos en una categoría exclusiva: la mayoría de ellos son una sofisticada miscelánea entre aventura, estrategia, lucha y competición.

A pesar de que hemos manejado distintas clasificaciones, a decir verdad, todas presentan serias dificultades para poder delimitar de una forma clara y exacta cada videojuego. Todas tienen, como es lógico, ventajas pero también inconvenientes.

Consecuentemente, hemos optado por crear una nueva, aun cuando, al igual que el resto, puede presentar zonas difusas y un tanto ambiguas. No obstante, creemos que responde más a los distintos tipos de videojuegos que hay actualmente y a unos criterios de clasificación basados más en contenidos y valores que transmiten los videojuegos, que a una simple diferenciación de los mismos en función de criterios meramente técnicos o comerciales.

²⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

5) Juegos de lucha

Los videojuegos de lucha, consisten en una lucha cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y controlado por los jugadores: en la opción contra la máquina el jugador debe ir venciendo uno a uno todos los rivales que le opone el programa. A medida que avanzan las fases del juego el diseño gráfico de los escenarios en los que tiene lugar la acción va modificándose. Los personajes generalmente representan luchadores humanos que transmiten un aire marcial, muchas veces remarcado por trajes militares, otras veces son monstruos alienígenas.

Entre los juegos de lucha se encuentran los videojuegos con mayor contenido de violencia explícita y de sangre. El creciente realismo de las imágenes y de los movimientos de los personajes hace aumentar progresivamente el nivel de violencia de estos juegos. A veces se recurre a una iconografía de tintes apocalípticos que podría describirse como futurismo posnuclear.²⁶

6) **Beat´em up (golpéalos a todos) o juegos de combate**

En más de una ocasión confundidos con los juegos de lucha, los juegos de combate comparten con éstos su extrema violencia. El jugador asume la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa.

Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y en muchas ocasiones los personajes son jóvenes de aspecto informal. De todas formas existen infinidad de protagonistas y escenarios de características muy diferentes. Con una ligera

²⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

excusa argumental, el verdadero objetivo de estos juegos consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista, del modo más rápido y efectivo. La violencia se presenta como la única solución posible para resolver todos los problemas y como el único medio para conseguir sobrevivir en un mundo hostil y peligroso. La aparición en la pantalla de todos los enemigos y obstáculos que va encontrando el jugador en su camino se repite de una manera cíclica durante todo el desarrollo del juego.

7) Shoot ´em up (dispárales a todos) o juegos de disparo

Este tipo de videojuegos son violentos por antonomasia. El objetivo es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla. Hay de dos tipos: los de marcianitos, y los que siguen la tradición de los clásicos tiros al blanco de las ferias y que tiene su antecedente directo en las máquinas de tiro electromecánicas. En estos los blancos suelen ser personajes humanos o vehículos pilotados.

Otras veces los enemigos asumen la forma de robots, alienígenas y naves espaciales que amenazan con la destrucción de la Tierra. También pueden ser urbanos: el jugador asume la identidad de un justiciero policía de dudosa moralidad que dispara indiscriminadamente contra los presuntos delincuentes que van apareciendo en la pantalla. Gracias a la réplica de una pistola, los jugadores pueden realmente disparar, aumentando la sensación de protagonismo. Al margen de cualquier consideración cívica y moral el único objetivo de los shoot´em up es siempre matar y destruir por el solo hecho de hacerlo.²⁷

²⁷ http://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

8)Plataforma

Es el género por excelencia de las videoconsolas. El personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión. En los juegos de plataforma la misión consiste en general en rescatar a una princesa (por ejemplo Mario Bros). El personaje puede ir recogiendo super-poderes, acumulando vidas que le permiten avanzar con mayor facilidad a través de obstáculos cada vez más difíciles y con los adversarios más peligrosos. Los decorados se hacen más complejos a medida que el jugador va superando pantallas. También son juegos de plataforma todos los juegos de laberintos y de pasadizos secretos en el desarrollo de programas de entretenimiento.

Existe un importante número de programas que pueden ser considerados híbridos entre los juegos de combate y los de plataforma. No obstante, la diferencia fundamental entre ambos géneros es que en los juegos de plataforma el jugador tiene recursos para sortear todos los obstáculos que encuentra en su recorrido, sin necesidad de destruirlos o eliminarlos. Claro que también dispone de medios más contundentes para deshacerse de sus enemigos.

Los juegos de plataforma han cumplido un papel fundamental en la incorporación de laberintos y de pasadizos secretos. En ellos, el héroe acostumbra a ser un personaje de dibujo animado infantil que puede representar a un ser humano o a un animal humanizado al estilo Disney; los enemigos pueden ser de todo tipo, adquiriendo forma animal, humana, vegetal, El conjunto temático y visual de este tipo de videojuego es poco agresivo y ha sido por ello el preferido

para editar juegos protagonizado por personajes infantiles populares.²⁸

9) Simuladores

Los actuales simuladores de conducción enormemente populares en los salones recreativos, mantienen todavía una estructura física similar a la de estos juegos electromecánicos. El creciente realismo de las imágenes y la rápida respuesta del programa a la acción de los jugadores han convertido a estos sofisticados juegos de simulación en el foco de atracción de las salas y/o locales en los que están instalados.

A pesar de los significativos progresos conseguidos gracias a la utilización en el desarrollo de los juegos de las tecnologías más avanzadas de la informática aplicada al entretenimiento, estas máquinas todavía no han conseguido reproducir la sensación de conducir un vehículo real. Existe una amplia gama de simuladores de todo tipo, los más populares los de vuelo. La mayoría de los actuales juegos y de las instalaciones basadas en la realidad virtual reúnen también las características básicas de los géneros de acción.²⁹

10) Juegos de deporte

Los juegos inspirados en deportes han disfrutado siempre de una gran aceptación entre el público. A veces son asimilados a los juegos de acción o a los simuladores. Pero salvo algunos casos específicos como los juegos de boxeo, torneos de kárate y similares y quizá también ciertos juegos de carreras de coches, la comparación resulta injustificada.

²⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

²⁹ <https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120817210204AA9tLzD>

Los juegos basados en deportes reúnen algunas características específicas que los distinguen del resto de los géneros, aunque hay juegos híbridos.

Quizás en el futuro a medida que la tecnología permita alcanzar un mayor realismo y sobre todo una mayor inmersión sea adecuado comenzar a denominarlos simuladores deportivos. El sistema Mandala utiliza técnicas de realidad virtual, puede ser considerado el precursor de este nuevo tipo de simulador deportivo que se adivina en el horizonte.

Hay juegos de fútbol en todos los soportes, de golf, de baloncesto, de tenis, hockey sobre hielo, béisbol, de fútbol sala, de fútbol americano, de rugby, de boxeo, de voleibol y voley-playa, de atletismo, esquí, squash, ping pong, de modo que existen juegos de deportes para máquinas recreativas, para ordenador personal, videoconsolas de nueva y vieja generación, en cartuchos, en CD-ROM y en cualquier otro formato. Los videojuegos de deporte tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con los amigos. Es uno de los géneros más versátiles y menos polémicos.³⁰

11) **Estrategia**

En este gran grupo de juegos el jugador adopta una identidad específica y conoce el objetivo final, al cual debe encaminar cada una de sus acciones, desarrollando empresas tácticas de muchos tipos para conseguir un fructuoso desenlace.

La acción se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la

³⁰ http://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

consecución y posesión de objetos y elementos que aparecen en cambiantes escenarios y que serán imprescindibles para el paso de niveles y para lograr la victoria y el éxito final.

Los juegos de estrategia se basan más en la duración y en la reflexión en vez de la rapidez; es decir, en el interés del tema propuesto, el desarrollo argumental, las multiopciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles, aunque eso no quiera decir que se descuide el aspecto gráfico del juego o la calidad de los efectos de sonido.

a) Aventura

Un tipo de juego cuya principal característica es ofrecer una combinación más o menos equilibrada de reflexión y acción. Clasificamos en esta categoría tanto las aventuras gráficas como las películas interactivas y video aventuras.

b) Los juegos de rol

Son juegos donde el diseño de los personajes lo realiza el jugador, combinando una serie de características como el valor, la fuerza, la inteligencia, suelen basarse en argumentos ambientados en la Edad Media, siendo frecuentes los personajes con características fantásticas, ambientes lúgubres, presencia de hechiceros, animales mitológicos, mundos imaginarios, los cuales guardan un paralelismo con sus homónimos de mesa, si bien el ordenador asume el papel de director del juego. Las animaciones gráficas se perfilan de modo más sencillo y el jugador con frecuencia debe controlar a más de un personaje, cada uno con características propias.

c) Juegos de guerra o wargames

Básicamente contienen los mismos alicientes que los de aventura y rol pero su característica distintiva es su ubicación en escenarios bélicos, en conflictos armados de cualquier época o lugar geográfico. El jugador debe optar por un bando y luchar contra su enemigo (o enemigos), a veces con la única motivación de matar, a veces para lograr un premio o recompensa en forma de objeto material o espiritual o de valor, a veces para conseguir la salvación de la tierra o de otro imaginario planeta.

d) Simuladores de sistemas (sims)

También llamados godgames, la base de estos juegos consiste en la asunción de una tarea de control y organización de diferentes situaciones sociales y experienciales, por ejemplo, la gestión de organismos públicos (hospitales, ayuntamientos, etc.), la dirección de empresas, o instituciones, o el control de las relaciones familiares en el hogar.³¹

12) Juegos de sociedad

Son las adaptaciones de los juegos clásicos de salón como ser ajedrez, solitario, tres en raya, bridge, monopoly, scrabble, etc., inexistentes en las salas de videojuegos y con una presencia casi inapreciable en las consolas, es un género casi exclusivo de ordenador personal. Son parecidos a los de estrategia, de los que a veces es complicado distinguir.

³¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

13) **Ludo - educativos (edutainment)**

Son programas que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos. El lanzamiento de los nuevos sistemas multimedia ha propiciado la proliferación de títulos que responden a estas características. Son muchas las empresas que consideran este género casi exclusivo del ordenador personal.

Desde aquí se proponen unos posibles criterios de subclasificación para este tipo de videojuegos:

- **Según la estructura:** tutorial, base de datos, simulador, constructor o herramienta.
- **Según los objetivos educativos que pretende facilitar:** conceptuales, procedimentales, actitudinales (según el currículum actual).
- **Según las actividades cognitivas que activa y desarrolla:** control psicomotriz, observación, memorización, evocación, comprensión, interpretación, comparación, análisis, síntesis, cálculo, razonamiento (deductivo, inductivo, crítico), pensamiento divergente, resolución de problemas, relación (clasificación, ordenación), creación, exploración, experimentación, reflexión metacognitiva, valoración, imaginación.³²
- **Según su función en la estrategia didáctica:** entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos (calculadora, comunicación telemática).

³² http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_educativo

Sin embargo, nos parece que la consideración de una categoría específicamente educativa no debe inducirnos a pensar que los videojuegos incluidos en las restantes no poseen una verdadera potencialidad instructiva. Por el contrario, son muchos los autores y expertos pedagogos que han investigado acerca del aprovechamiento educativo de los distintos tipos de juegos para el desarrollo de determinadas aptitudes, capacidades y habilidades tanto motoras como cognitivas; solo que deben los niños en edad escolar usar los juegos de manera adecuada; es decir, que se debe hacer uso de un tiempo prudente, sin que ello signifique dejar de lado las responsabilidades, al igual que las salas destinados a este fin, deben estar reglamentados.

De esta forma, los juegos de plataforma, los shoot´em up y beat´em up/lucha pueden contribuir al desarrollo psicomotor, de la orientación espacial y a la dirección y focalización de la atención, así como a la rapidez de respuesta. Los deportivos y los simuladores de todo tipo permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y la profundización en las reglas y estrategias de los diversos deportes. Los de estrategia (aventura, rol, simuladores de sistemas) exigen aprender a administrar recursos escasos (dinero, tiempo, armas), prever los comportamientos de todos los personajes (propios y rivales), tomar la personalidad e identificarse con ellos, razonar acerca de estrategias de actuación en distintos campos en orden a la consecución de unos objetivos y aplicar conocimientos específicos. De modo que el jugador se ve obligado a ser previsor, táctico, a veces precavido y otras valientes, a dejarse llevar por la intuición y más tarde reaccionar fríamente. Algunos de estos juegos, los simuladores de sistemas principalmente, son altamente socializadores. Por último, los juegos de sociedad o de mesa

desarrollan la memoria y la lógica fácilmente, además de aportar conocimientos especializados de gran variedad temática.³³

15. SALAS DE VIDEOJUEGOS, LAS INCIDENCIAS Y APORTES

Las salas de videojuegos son ambientes destinados a usuarios que tienden a acceder a diferentes juegos, sean estos mediante red o a través de otros instrumentos tecnológicos.

En ese contexto, se hace imperante conocer las grandezas y debilidades de las salas de videojuegos consecuentemente sus efectos, puesto que la función de estas salas de videojuegos en la ciudad de El Alto, sino también en todo el territorio debería ser entretener a los niños, y no perjudicarlos; es decir, no deberían permitir que los usuarios (niños en edad escolar) tengan acceso irrestricto en cuanto al tiempo y el tipo de juegos sin un adecuado control y apto para su edad; sin embargo, esta sencilla apreciación viene a indicar que se debe a la falta de coordinación entre las unidades educativas, los padres de familia y las autoridades municipales, quienes son permisivos, dejando que estas salas funciones con la única intención de lucrar.

De manera general, todas las salas de videojuegos no solo deberían tener la función de **ENTRETENER** (función lúdica); sino también **EDUCAR O FORMAR** (dimensión educativa), de modo que sea complementario a la educación para su mejor aprendizaje y perfeccionamiento de algunas habilidades.

En tal sentido, es importante reconocer que las salas de videojuegos se han adecuado con mayor facilidad a la función lúdica; es decir, que para la

³³ http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_educativo

mayor parte de los usuarios de estas salas, los videojuegos es principalmente un medio de diversión, un modo de entretenimiento, que consume de gran manera el tiempo de los niños destinado a otros fines como el estudio lo que repercute en su aprendizaje, ya que muchas de estas personas (niños en edad escolar) tienden incluso a mentir a sus padres para acceder a ello y después del colegio se van directo a estas salas, en donde no hay un control adecuado.

Por lo que se propugna que la función de las salas de videojuegos sea utilizado como medio complementario del institucionalizado sistema tradicional de enseñanza, o incluso como posibilidad complementaria de los centros educativos; como una escuela paralela, una aula electrónica, que tienda a fortalecer las habilidades, pero en un ambiente adecuado y apto para la edad de los usuarios.

En merito a ello, podemos señalar que el análisis sobre las salas de videojuegos adquiere mayor fuerza y profundidad si se realiza desde una finalidad “más final”; ósea, si se dirige la atención al ser mismo del hombre, donde su máxima función y misión apuntaría a la dimensión individual y social de la persona; de modo tal que función y finalidad se identificarían más estrechamente.

Sin embargo, el problema surge cuando función y finalidad se presentan desasociadas. Porque si la función no estuviese en consonancia con la finalidad de las salas de videojuegos que por su propia naturaleza esta llamado a tener, puede ser totalmente negativa las salas de videojuegos para los niños, orientando hacia la colonización intelectual, la alineación, el aliento al consumismo, la perdida de la consideración personal en cuanto a las actitudes que adoptan, la masificación, la manipulación, la perturbación de la salud mental de los niños, etc.

Las formulaciones concretas sobre la misión y finalidad sobre las salas de videojuegos, suelen contener referencias explícitas o implícitas a la función señalada, puesto que en realidad en vez de ayudar resulta ser un gran perjuicio, donde su interés por aprender más en las salas de videojuegos que también en algunas ocasiones prestan servicios de internet, logran captar ciertos comportamientos que son imitados en los colegios y que indudablemente perturban la mente, más aun cuando estas salas no cuentan con el higiene y salubridad adecuada.

Lo frecuente en las salas de videojuegos, es que su razón de ser estriba en satisfacer las necesidades del dueño que es netamente mercantilista, para lo cual tienden a buscar más usuarios con la incorporación de una serie de videojuegos que en muchas ocasiones con mucho contenido de violencia, sexo, racismo, etc.; es decir, no aptos para las edades que usan ese servicio y en horarios donde estos tienen que encontrarse en las unidades educativas.

Por otro lado, es menester también señalar las necesidades que cubre o pretende cubrir las salas de videojuegos; por lo que surge la siguiente interrogante:

¿Satisface auténticas necesidades reales o supuestas necesidades que las mismas salas de videojuegos crea y provoca?

El hombre —según ponderado Julián Marías— necesita muchas cosas, y en forma distinta necesita a las personas (en última instancia, necesita personalmente todo lo que necesita, aunque lo necesitado no sea personal, porque él es persona, y no es esto solo lo que no tiene, sino, que sigue necesitando lo que tiene, y muy especialmente a las personas). La indigencia humana no cesa nunca su menesterosidad no se extingue con la presencia, el logro, el goce, la posesión, con todas las formas de consecución o realización que pueden imaginarse. En la

medida en que las necesidades son auténticamente personales, son inextinguibles, perdurables, están penetradas en curación ilimitada. Que los videojuegos sigan habitualmente los gustos del público, no significa que satisfaga las necesidades más importantes. Para mucha gente (...), parece haberse hecho necesario para satisfacer, sobre todo deseos de evasión y entretenimiento.³⁴

De modo que el rol de los videojuegos de manera concreta es: **ENTRETENER, pero también debería ser coadyuvar con la educación;** sin embargo, en la actualidad, y en nuestra realidad dejan de lado estos aspectos; del cual lógicamente los más perjudicados son los niños en edad escolar, ya que a través de un control inadecuado se logra perturbar su salud mental, el cual provoca además una serie de acontecimientos que se refleja en la violencia y actos muchas veces obscenos y hasta ausentismo escolar.

De lo precedentemente descrito se deduce incluso que la mayoría de la población encuestada manifiesta que las salas de videojuegos no cumple con sus roles fundamentales, además de ser totalmente insalubres, ya que los profesores en un 91%, los padres de familia en un 80% y los niños en edad escolar en un 74% refieren que las salas de videojuegos no reúnen condiciones de higiene y salubridad³⁵; extremo que hace ver la realidad de estas salas que debido a sus malas condiciones afecta la salud de los usuarios.

Al respecto, se hace necesario ver este aspecto desde dos ángulos:

³⁴ IGLESIAS, Francisco, *Los Videojuegos, Dominada*, Rialp, Madrid-España, 1998, p. 10.

³⁵ Vease Anexo 6

1) **Desde el punto de vista de la realidad mediática**

Los videojuegos son una de las herramientas de entretenimiento de la estructura del mundo que tiene a su disposición el individuo en las sociedades contemporáneas.

Pero, **¿Qué imagen de la sociedad transmiten?**

Desde luego, nada inocente; es decir, muchas veces **no se limitan a reflejar la realidad, sino que en buena medida contribuyen a crearla.**

De modo tal, que podemos decir que existe una **realidad que efectivamente es verídica y una realidad mediática**, que en apariencia es el reflejo de la especulación de aquélla, pero que de hecho toma de ella sólo lo que le interesa, refundiéndolo para ofrecerlo como mercancía.

2) **Desde el punto de vista de la teoría del cultivo**

Quizá el intento más completo de sistematizar el efecto socializador de las salas de videojuegos, corresponde a la “teoría del cultivo” o “teoría de la cultivación”, desarrollada por el norteamericano George Gerbner -—profesor de la Universidad de Pensilvania— el cual atribuye sobre todo a los géneros de ficción, un papel fundamental en la construcción de representaciones mentales de la realidad en las sociedades contemporáneas. De modo tal que **cuantas más horas se sumerge un individuo en el mundo de los videojuegos, mayor es la coincidencia entre la concepción que éste tiene de su entorno y la representación del mismo**, por lo que su idea de lo que le rodea no se ajusta a lo que de hecho es.

El modelo de cultivo puede sistematizarse en las siguientes etapas: ³⁶

- Los espectadores de ficción observan en pantalla un mundo que difiere por completo de lo real, no sólo en lo que respecta a los acontecimientos reflejados, edulcorados o violentados según los casos, sino también a la representación de los roles sociales —étnicos, sexuales, profesionales, etc—, que resultan altamente estereotipados.
- Los grandes consumidores de los videojuegos, definidos como aquellos que se exponen al menos cuatro horas al día, experimentan un “desplazamiento de realidad”, identificando lo que ven en la pequeña pantalla con lo que les rodea.
- Dichos consumidores absorben las representaciones sociales presentes en el universo de la ficción de los videojuegos, de modo masivo, sin discriminar aquellas que son válidas de las que no lo son.
- Gerbner cree, además, que el consumo continuado y excluyente de los videojuegos, favorece el desarrollo de actitudes violentas y antisociales en el usuario, que puede acabar desarrollando una visión pesimista y paranoica del mundo al igual que en muchas ocasiones desarrolla habilidades, pero estas deben ser controladas.

Pero lo fundamental y válido es que: **los videojuegos desempeñan un papel fundamental, ofreciendo una imagen de la realidad que cala en los usuarios a largo plazo si su exposición al contenido es prolongada.** De ahí que su influencia debe ser tutelada, con objeto de

³⁶ MARAÑÓN, Moreno Marcelo, *Educación en Medios*, Píncel, La Paz-Bolivia, p. 56.

orientar, para regular a través de un reglamento el funcionamiento de las salas de videojuegos.

16. CONCEPTO DE SALUD INTEGRAL Y SU RELACIÓN CON LOS VIDEOJUEGOS

El concepto de salud según la Organización Mundial de la Salud tenía en un principio una definición concreta que es el estado completo de bienestar físico y social que tiene una persona, se presumía que la salud era, simplemente, la ausencia de enfermedades biológicas. A partir de la década de los cincuenta, la OMS revisó esa definición y finalmente la reemplazó por esta nueva, en la que la noción de bienestar humano trasciende lo meramente físico.

...según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la salud es la condición de todo ser vivo que goza de un absoluto bienestar tanto a nivel físico como a nivel mental y social. Es decir, el concepto de salud no sólo da cuenta de la no aparición de enfermedades o afecciones sino que va más allá de eso. En otras palabras, la idea de salud puede ser explicada como el grado de eficiencia del metabolismo y las funciones de un ser vivo a escala micro (celular) y macro (social). La Organización Panamericana de la Salud aportó luego un dato más: la salud también tiene que ver con el medio ambiente que rodea a la persona.³⁷

La **salud mental**, por su parte, apunta a aglutinar todos los factores emocionales y psicológicos que pueden condicionar a todo ser humano y obligarlo a emplear sus aptitudes cognitivas y su sensibilidad para desenvolverse dentro de una comunidad y resolver las eventuales demandas surgidas en el marco de la vida cotidiana.

³⁷ http://biblioteca.itson.mx/oa/psicologia/oa10/salud_integral_desde_perspectiva_biopsicosocial/y2.htm

La Organización Mundial de la Salud compartió un dato que se ha venido manejando desde hace mucho y tiene que ver con la cantidad de horas que pasamos frente al computador jugando videojuegos.

...De acuerdo a un estudio realizado entre 2003 y 2007 a adolescentes de 34 naciones (América, Asia, Europa y Medio Oriente) casi un tercio de los muchachos de entre 10 y 14 años son obesos y llevan una vida sedentaria que incluye al menos 3 horas diarias de jugar videojuegos con los amigos.³⁸

La salud integral es un derecho humano, universal, integral e interdependiente del resto de los derechos; de modo que es un estado de completo bienestar físico, mental y social y no solamente la ausencia de infecciones o enfermedades, puesto que en muchas ocasiones al acceder de manera irrestricta (sin restricción de horario e insalubridad) a las salas de videojuegos, se exponen a una serie de actos que van en desmedro de su desarrollo integral ya que las condiciones de las salas son totalmente insalubres, además de que estos solo quieren lucrar a costa de la salud mental de los niños en edad escolar, ya que muchos de los videojuegos está vinculado a ciertas motivaciones como la prostitución, pornografía, sexismo, violencia, etc.

Este concepto hace entender que son la gama de medidas que tienen por objeto proteger a los niños en edad escolar como individuos en su aspecto físico, psicológico y sexual; es decir, puede definirse como "...el conjunto de principios directrices y derechos que han sido formuladas como garantía de las prerrogativas de los niños, niñas y adolescentes, frente a la concepción del menor como objeto de tutela, caridad, control y decisión" ³⁹

³⁸Miranda Luis, OMS: Los videojuegos son causa de obesidad en los adolescentes, Abril, Madrid –España, 2010, p 6

³⁹ PACHECO, de Kolle Sandra, El nuevo derecho de la niñez y adolescencia. La Paz-Bolivia:unicef.2001, p.51

17. EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

Los efectos positivos que se les atribuyen a los videojuegos son: coordinación viso-manual, capacidad lógica, capacidad especial, resolución de problemas, desarrollo de estrategias, concentración, atención colaboración, cooperación, discriminación y selección de información relevante, estimulación auditiva entre otras. “Según un estudio, el niño desarrolla habilidades mentales y su capacidad de razonamiento es más activa en comparación a un niño de hace 20 años que no contaba con esta tecnología y pueden funcionar como un liberador de estrés dentro de un horario no perjudicial, contribuyendo a una buena salud, otros afirman que mejoran la salud visual e incluso ciertas habilidades manuales, como a continuación se detalla: ⁴⁰

- Los niños Inician el conocimiento en la cultura informática a través de los videojuegos, aprenden a dominar la tecnología jugando.
- También estimulan las habilidades psicomotrices (coordinación visual y manual), el razonamiento abstracto y deductivo y la atención.
- Bien utilizados, son un factor de socialización entre los chicos. También pueden ser un espacio de contacto entre los padres y los hijos.
- Para algunos chicos son un territorio de afirmación y, por lo tanto, fuente de autoestima.
- Algunos creen que estimula la perseverancia y mejoran la tolerancia al fracaso.
- Ayudan a desarrollar la rapidez en la toma de decisiones”.

⁴⁰ <http://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion-infantil/aspectos-positivos-y-negativos-de-los-videojuegos-para-los-ninos-60>

- Desarrollan el instinto de superación del niño.
- Aumentan su rapidez de razonamiento y estimulan su concentración.
- Desarrollan sus reflejos y agilidad mental y mejoran la coordinación manual.
- Promueven el trabajo en equipo en el caso de los juegos para varios jugadores.
- A la vez que juegan, aprenden sobre todo tipo de disciplinas.
- Jugados en familia, pueden ayudar a estrechar lazos y pasar tardes súper divertidas.

Es decir que diversos autores han señalado aspectos potenciadores del aprendizaje de los videojuegos, al igual que beneficiosos para niños. A cuyo efecto, con el ánimo de comprender mejor lo vamos a agrupar en cuatro vertientes:

1) Aspectos cognitivos

- ✓ Memorización de hechos.
- ✓ Observación hacia los detalles.
- ✓ Aumento de la atención.
- ✓ Percepción y reconocimiento espacial.
- ✓ Descubrimiento inductivo.
- ✓ Aumentan la capacidad del empleo de símbolos
- ✓ Capacidades lógicas y de razonamiento.
- ✓ Comprensión lectora y vocabulario.

- ✓ Conocimientos geográficos, históricos, matemáticos.
- ✓ Resolución de problemas y planificación de estrategias.

2) Destrezas y habilidades

- ✓ Autocontrol, autorregulación y autoevaluación.
- ✓ Implicación, motivación e instinto de superación.
- ✓ Inversión de esfuerzo que es reconocido de forma inmediata.
- ✓ Habilidades motrices, reflejos y respuestas rápidas.
- ✓ Ejercitación de la fantasía.
- ✓ Estimulación de la constancia.
- ✓ Percepción visual, coordinación óculo-manual, y percepción espacial.
- ✓ Curiosidad e inquietud por probar y por investigar.
- ✓ La motivación y la estimulación auditiva y visual que suponen los videojuegos, aumentan el dominio de destrezas tecnológicas.
- ✓ Permiten el aprendizaje por acierto-error sin riesgo ⁴¹

3) Aspectos socializadores

- ✓ Aumenta la autoestima: proporcionan un sentido de dominio, inspección y cumplimiento. Debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas.

⁴¹ Gros, B. (coord.) (1998) *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée DeBrouwer.pg.232

- ✓ Interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia)
- ✓ Aumentan la tolerancia ante el fracaso.
- ✓ El aprendizaje encubierto característico de los videojuegos vence las resistencias que se pueden objetar al aprendizaje formal ⁴²

4) Alfabetización digital

- ✓ Suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática: Manejo de ventanas, comprensión de iconos, velocidad en el manejo del ratón; a veces esto lleva a que el adulto piense que el niño sabe más de las TIC que él y se inhiba de su supervisión.
- ✓ Debemos separar lo que son los efectos de aprender con la tecnología (se ven cuando se usa el ordenador para determinada acción), de los efectos de la tecnología, que son consecuencias o “pozos” cognitivos que el uso de la tecnología tiene a largo plazo. Los videojuegos van dejando estos pozos cognitivos en un proceso temprano y muy potente de alfabetización digital⁴³

7.5 Inteligencia

En contra de las afirmaciones de que la inteligencia se embota con los videojuegos y que los niños se bloquean, la mayoría de las investigaciones indica que muchos videojuegos favorecen al desarrollo de determinadas habilidades, de atención, concentración especial, resolución de problemas, creatividad, etc.

⁴² <http://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion-infantil/aspectos-positivos-y-negativos-de-los-videojuegos-para-los-ninos-60>

⁴³ <http://www.meristation.com/pc/reportaje/asi-nos-influyen-los-videojuegos/1601431?p=6>

por lo que se concluye que en su conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual. Se sugiere que quienes juegan a los videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades especiales y aumentan su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencia de los efectos contrarios.

7.6 Autoestima

La magnitud que el videojuego ha alcanzado hoy día ha dado a esta actividad un sentido muy diferente al de cualquier otra actividad lúdica. Jugar con videojuegos probablemente no sea una actividad más, sino que constituye un reto en el que se ponen a prueba sentimientos de competencia y el propio autoconcepto. Todo ello divorcia la percepción infantil y adolescente del videojuego de la que esta actividad podemos tener los adultos. “En general existe acuerdo entre los investigadores en señalar una clara relación entre el juego con videojuegos y la autoestima de tal manera que este entretenimiento puede considerarse como un mecanismo apto para mejorar el autoconcepto de aquellos sujetos que lo tiene mas devaluado.”⁴⁴

7.7 Carácter

Con excesiva frecuencia se responsabiliza a los videojuegos de producir cambios en el carácter de sus jugadores, convirtiéndoles en sujetos aislados, introvertidos y desinteresados por todo aquello que ocurre a su alrededor, En otras ocasiones los augurios

⁴⁴Bachs Elisenda y otros, *Psicología Infantil y Juvenil*, Capricornio, Colombia, 1997, p. 77

son aún más negativos, asegurándose que tarde o temprano serán víctimas de la depresión y de todo tipo de patologías psiquiátricas. Nada más alejado de la realidad.

Actualmente estamos en condiciones de asegurar como la práctica de esta forma de entretenimiento no supone especiales variaciones en el carácter de sus jugadores, ni tampoco estos constituyen un grupo substancialmente característico respecto a sujetos de similares características no interesados en esta actividad.

El único rasgo de personalidad en el que los jugadores de videojuegos muestran diferencias es en el de la extroversión, y lo hacen de tal manera que los jugadores presentan mayor nivel de extroversión que los no jugadores. Esta situación resulta diametralmente opuesta a la creencia en un posible aislamiento.

También resulta un hecho comprobado el que los jugadores habituales no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, culturales o de ocio que se pudieran considerar más contractivas, puesto que los jugadores acostumbran incluso a superar en estos aspectos a los no jugadores.

18. EFECTOS NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

En cuanto a los aspectos negativos de los videojuegos, cabe señalar factores como la adicción. El fácil acceso a ordenadores, y consolas, sumado a una falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional, puede dar lugar a que niños hagan un uso abusivo de

los videojuegos. Ello tiene efectos negativos como es el ser más propensos a la agresividad, falta de asertividad y bajo rendimiento académico.⁴⁵

- Los videojuegos se han convertido en blanco de todas las críticas por los potenciales peligros que entrañan. Es cierto que, si su única diversión es jugar con los videojuegos, el niño acabará por volverse un adicto, dando constantes muestras de ansiedad y nerviosismo. Esta dependencia también le hará dejar de relacionarse con sus amigos y de prestar atención a su entorno.
- Los niños pueden quedar expuestos a contenidos no aptos para su edad, porque algunos videojuegos contienen escenas de sexo, violencia y utilizan lenguaje soez, etcétera.
- Existe riesgo de sobrepeso u obesidad debido al sedentarismo al que obligan la mayoría de los videojuegos.
- Al conectarse con otros jugadores a través de los juegos en red, pueden conocer a gente indeseable que puede atentar contra su salud física y mental.
- Los videojuegos están al alcance de los niños de cualquier situación económica son demasiados accesibles y de bajo costo.”⁴⁶

Hay que reconocer la experiencia que suponen los videojuegos para el acceso al mundo actual y a la informática. En ese contexto, para analizar tales peligros nos vamos a remitir a los distintos estudios recogidos en “materiales complementarios” de este tema:

⁴⁵ <http://www.El juego online fomenta la sociabilidad / vnunet.es/Psicología y pedagogía/Niños y videojuegos>

⁴⁶ <http://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion-infantil/aspectos-positivos-y-negativos-de-los-videojuegos-para-los-ninos-60>

1) Adicción

Los estudios actuales al respecto no demuestran que los videojuegos provoquen adicción, aunque si pueden darse casos de videoludopatía en casos de sujetos con tendencias adictivas o ludópata. Aun así, esta “ciberdependencia” no afectaría más que al 10% de los cibernautas.

Hay que considerar que los síntomas son los mismos que en el caso de la teleadicción, a saber: poco esfuerzo, impaciencia, aburrimiento, pasividad, dificultad de concentración, fatiga, tensión nerviosa, agresividad, trastorno del sueño, poca expresión verbal, disminución de la capacidad reflexiva y falta de juegos de interacción.

A este respecto, junto a ciberdependencia se han acuñado términos tan curiosos como “drogota del ciberespacio” o “ciberviudas”.⁴⁷

2) Agresividad

Un estudio realizado demuestra que: los efectos de los videojuegos violentos en niños se observó sentimientos hostiles y sus pensamientos agresivos. Los niños que habían utilizado juegos de realidad virtual violentos tenían el pulso acelerado, reportaban mayor cantidad de mareos y náuseas y, en un examen posterior, exhibieron mayor cantidad de pensamientos agresivos que aquellos que habían utilizado juegos no violentos.

Se intento identificar los efectos tanto en niños impulsivos como reflexivos de segundo grado, al utilizar juegos de video “agresivos” contra los “no agresivos.” Los niños que usaron los juegos agresivos, comparados con los que usaron los juegos no agresivos, mostraron

⁴⁷ <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

mayor nivel de agresión física y verbal contra objetos inanimados y compañeros de juego durante la sesión de juego posterior.

Más aún, estas diferencias no estaban relacionadas con los rasgos de niños impulsivos o reflexivos.

Al utilizar juegos de videos violentos hace a los niños más propensos a atribuir intenciones hostiles a otros.

Ellos argumentan, sin embargo, que en estudios basados en la observación del comportamiento para medir la agresión, las tendencias indican un aumento en la agresión después de que los niños utilizan u observan juegos violentos. Sin embargo, estas tendencias no son muy claras en estudios que utilizan otras medidas de agresión (por ejemplo, medir la disposición de los niños para ayudar o lastimar a otro niño).⁴⁸

Los videojuegos agresivos influyen en la conducta de forma distinta según los sujetos, afectando más a los agresivos previos. Solo se ha comprobado este aumento de agresividad en un corto plazo tras el juego.

3) **Aislamiento**

“La **salud mental** también se deteriora por el uso desmedido de los videojuegos, pues, si no existen unos límites, puede intensificarse la posibilidad de que los niños se enfrenten a un mayor **aislamiento social**.

La ansiedad, la irritabilidad y la ira son otros de los síntomas que señalan una posible adicción al uso de los videojuegos.

⁴⁸ <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

“Al tener un estímulo permanente que crea una gran adicción, se pierde el contacto social. Hay niños que no tienen facilidad para relacionarse con los demás y encuentran en este tipo de entretenimiento un incentivo para ello”⁴⁹

El aislamiento es uno de los efectos negativos en virtud a que el tiempo indiscriminado dedicado por los niños a los videojuegos en las salas destinados a este fin, hace que estos se vuelvan personas desasociadas; es decir, aísla a los niños de su entorno social volviéndolos más introvertidos y nada comunicativos con su entorno social y familiar, aspecto que incide en el desarrollo integral de los niños en edad escolar.

4) Daño a la salud

Obesidad.- Es el “...uso de los videojuegos puede contribuir a incrementar el sobrepeso en los niños, en tanto éstos no realizan suficiente actividad física, según el Instituto Nacional de Medios y Familia (NIFM, según las siglas en inglés)”⁵⁰

Los videojuegos son considerados uno de los culpables del incremento de la obesidad, especialmente en los niños, pero sus creadores, reunidos en la tercera conferencia "Juegos para la salud", defienden que también pueden ayudar a curar enfermedades y promover la actividad física.

"Hay un vínculo" entre el incremento de peso y los videojuegos”,⁵¹

“No se trata sólo de ser sedentario. La mayor parte del tiempo, cuando se hace algo como jugar a videojuegos, también se está

⁴⁹ <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

⁵⁰ ALDRICH Andrew. Niños y videojuegos, como afectan los videojuegos a los niños La vanguardia, Barcelona, 2006, p.94

⁵¹ <http://www.lanacion.com.ar/845132-los-videojuegos-son-buenos-o-malos-para-la-salud>

comiendo un bocadillo. Y esos bocadillos en general son muy poco saludables (comida chatarra).”⁵²

Un estudio realizado en Suiza en 2004 mostró que los niños que jugaban a videojuegos eran en promedio más gordos que los que se divertían de otra manera. Hasta donde sabemos, este estudio brinda la evidencia más fuerte de que existe un vínculo entre el tiempo que se pasa jugando videojuegos y la obesidad infantil.

Nuestras conclusiones sugieren que el uso de juegos electrónicos debería ser limitado para prevenir la obesidad infantil. “El jugar juegos de computadora genera más kilos que mirar Televisión.”⁵³

La tendencia al sedentarismo y a la obesidad en la infancia es uno de los mayores problemas a los que se enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad al aire libre por su permanente interés en el juego.

Pueden estar constantemente frente a la pantalla y encontrar en la comida rápida una solución para no dejar de jugar. El riesgo de sufrir enfermedades de corazón como los altos niveles de colesterol o la hipertensión es latente en aquellos niños que tienen mayor afición por los videojuegos. Se están dando numerosos casos de obesidad infantil y esto produce alteraciones cardiovasculares que, pueden llegar a provocar infartos de miocardio en la edad adulta joven.

“En muchas ocasiones, los niños tienen insomnio porque utilizan de forma exagerada los videojuegos. Además, si son utilizadas antes de

⁵² Wrotniak Brian, *Investigación sobre obesidad del Hospital infantil de Filadelfia España, España*, p .578.

la hora de dormir, producen alteraciones en el sueño, tanto en su estructura como en la conciliación del mismo”.⁵⁴

El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado con sedentarismo y sobrepeso, molestias en los ojos, dolores de cabeza, dolores de espalda debido a largas horas de jugar videojuegos produciendo fatiga muscular, como también problemas de posturas y desarrollo de tendinitis en mano y muñeca.

5) **Contravalores**

Los contravalores son obstáculos, actitudes hostiles o negativas que generan una disfunción en el seno de toda sociedad. Así, desde este punto de vista, lo llamamos “contravalores” a todo aquello que se opone al crecimiento armonioso de la personalidad y por extensión, del propio desarrollo del ser.

Todos somos libres de vivir nuestros valores o contravalores sin embargo, actualmente la sociedad cada vez nos propone más posibilidades de desarrollar los contravalores que los mismos valores. Con demasiada frecuencia nos dejamos atrapar por estas propuestas que la sociedad moderna nos propone y pensamos que la felicidad y la satisfacción nos llenarán desde el exterior.

Lo opuesto al valor, lo denomina contravalor, todo valor por tanto, va unido a un contravalor que es conveniente evitar. Por ejemplo: amor-odio, justicia injusticia, libertad- opresión.

Esta contraposición permite a la sociedad priorizar unos valores sobre otros y juzgar cuales son fundamentales y de obligado cumplimiento. La dinámica de oposición valor-contravalor puede

⁵⁴<http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

ayudar a guiar las acciones evitando no caer en el contravalor y así mejorar la convivencia en sociedad

Los videojuegos como el resto de medios de comunicación, son causa y reflejo de la sociedad que hemos creado, Algunos valores que nos tienen que preocupar de cara a la educación integral de nuestros jóvenes y que hemos analizado en este tipo de medios son:

a)El sexismo

La creencia de que las mujeres son el sexo débil es un mito profundamente arraigado que – si bien es falso – se refuerza generación tras generación al recurrir siempre a modelos estereotipados en las historias y personajes de la cultura popular. Los videojuegos no están exentos de ello, y el tema no es nuevo, Muchas críticas se enfocan en que los personajes femeninos se limitan a damiselas en apuros, que bien pueden ser reemplazados por un objeto cualquiera sin que esto altere para nada la trama.

El sexismo se encuentra en la sexualización de los personajes: El personaje femenino está planteado como el ‘atractivo’ del juego. En los juegos de rol, la armadura de la mujer, por lo general, es un pedazo de tela que poco difiere del vestuario de una vedette de televisión”. Títulos como Dead or Alive Extreme Beach Volleyball, Rumble Roses y Sexy Beach 3 dejan en claro que algunos diseñadores prefieren personajes con cuerpos de pornstars.⁵⁵

Las imágenes femeninas están realizadas "desde el imaginario masculino", un ejemplo es Lara Croft tiene facciones masculinas, realiza actos violentos (guerra) con un cuerpo escultural, lleno de

⁵⁵ <http://www.espanol.parentingtheatriskchild.com/videogames.html>

armamento, pero con un vestido sexi, totalmente inapropiado para una actividad bélica.

Esto es el sexismo implícito, que transmite una cultura patriarcal y pone el modelo masculino como valioso. Además, "las cualidades tradicionalmente femeninas, en lugar de valorarlas e incorporarlas a los hombres, se ponen como algo que hay que combatir".

Hay que tener en cuenta que los videojuegos "son una herramienta muy buena para educar en valores, pero, el gran problema es que la violencia y el sexismo vende". Este es el motivo por el que los directores de cine se han pasado a crear videojuegos.

Por ejemplo uno de los videojuego más vendido en España es "GTA", en la cual las mujeres "o son prostitutas o yonkis". El mismo que va dirigido a mayores de 18 años, pero también lo conocen y son los menores de edad los que mas juegan este videojuego.

Los videojuegos están hechos por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino e incluso, en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo. Los juegos están pensados para un imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. Por eso son los chicos los que más juegan.

Podemos decir que hay un sexismo explícito, centrado en la imagen y el rol de la mujer, y un sexismo implícito que hemos denominado la "cultura macho". La cultura sexista no alude únicamente al rol que desempeña la mujer en estos videojuegos, o al lenguaje sexista que se emplea en los mismos, ni siquiera a la

imagen de la mujer que en ellos se presenta, sino que hace referencia, también, a la construcción de un mundo virtual basado en lo que podemos denominar la “cultura macho”. En esta cultura “macho” una idea distorsionada de lo masculino es elevada a categoría de universal y válida, en la que sólo se dan ‘valores’ como el poder, la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo. Por el contrario, lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. Los rasgos que definen ese sexismo implícito en los videojuegos se centran en la competitividad, la violencia, el racismo, el maniqueísmo ideológico, la impulsividad y la irresponsabilidad que implica.

En cuanto a la imagen y el rol de la mujer, hemos podido comprobar que la representación femenina en los videojuegos es menor “... (17% frente a 64%), generalmente menos valorada, y en actitudes dominadas y pasivas. Sus modelos corporales son tendentes a la exageración (90%) con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine porno. Su vestimenta no responde a las necesidades del momento, de la historia, del trabajo o de la acción que se realiza en el videojuego, sino a mostrarse “insinuante” o “seductora” hacia los hombres (73%)...”⁵⁶ Esto supone un fuerte impacto sobre la imagen que las niñas y adolescentes se construyen de ellas mismas y que contribuye especialmente a que los niños y jóvenes asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino. Con este tipo de videojuegos las chicas aprenden la dependencia y los chicos la dominación.

⁵⁶ Versión original del artículo publicado en la web del Concejo Educativo

Las protestas internacionales ante este “machismo” primario y burdo, han llevado a incorporar un nuevo tipo de personaje protagonista femenino con unas actitudes y acciones similares a las de los héroes masculinos (pero eso sí, dejando entrever un cuerpo escultural entre el armamento que portan), tendiéndose a una progresiva masculinización de la figura femenina y una exaltación de los valores y roles tradicionalmente masculinos.

En cuanto al sexismo implícito, hay que tener en cuenta que se trata de un problema social y, como tal, impregna todos los subsistemas del simbólico establecido de manera subliminal. Es, por lo tanto, un fenómeno estructural al que se le puede denominar ‘violencia cultural’ que se transmite oculta en el proceso de socialización. En nuestra civilización jerarquizada, los que están arriba, y no olvidemos que los hombres siempre lo han estado, son los que han ido construyendo un modelo en el que lo significativo, lo valioso, es aquello que se ajusta más fácilmente al “esquema viril”. Es el denominado “síndrome de John Wayne”, un código de conducta explícito aunque no escrito, un conjunto de rasgos masculinos que hemos aprendido a venerar desde la infancia y al que las nuevas protagonistas femeninas se van asimilando. Esto se puede comprobar haciendo la “prueba de la inversión”: Las mujeres pueden hacerse pasar por hombres y utilizar los mismos videojuegos, pero lo contrario es imposible. Lo masculino se ha convertido en la norma, en “el neutro” que engloba a los hombres y a las mujeres, mientras que lo femenino se asocia a la excepción, la ‘anormalidad’.

Entonces: ¿Por qué exponemos a nuestros niños a la violencia mientras los protegemos de la sexualidad? Instintivamente

sabemos que los niños expuestos a material sexual estarán motivados a actuar de manera sexual.

b) Estereotipos físicos

La definición un estereotipo consiste en una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas representativa de un determinado colectivo. Esa imagen se forma a partir de una concepción estática sobre las características generalizadas de los miembros de esa comunidad.

En sus orígenes, el término hacía referencia a la impresión obtenida a partir de un molde construido con plomo. Con el correr de los años, su aplicación se volvió metafórica y comenzó a utilizarse para nombrar a un conjunto de creencias fijas que un grupo tiene sobre otro. Se trata de una representación o un pensamiento inalterable a lo largo del tiempo que es aceptado y compartido a nivel social por la mayoría de los integrantes de un grupo.

Tanto los hombres como las mujeres son, en su mayoría, jóvenes, esbeltos, guapos y blancos. En los juegos de rol y de acción, a los protagonistas se los presenta como atractivos con masa muscular en exageración, de piel blanca, ojos azules y muy fuertes, asimismo las protagonistas, con frecuencia, presentan cuerpos de proporciones poco creíbles, tops ajustados, pechos voluminosos, grandes escotes, transparencias, faldas cortas, etc.

El contenido en algunos videojuegos se puede evidenciar que desprecian al extraño, al extranjero o a quien no comparte la cultura o convicciones del grupo mayoritario, tienden a generar

actitudes xenófobas y a imponer temores fantasmales en los niños, además de potenciar la intransigencia y la intolerancia.

En general, los grupos despreciados en función de sexo, raza o cualquier otro elemento de distinción suelen ser objeto de marginación. Los contenidos en los videojuegos que presenten y estén asociados a la violencia, racismo o sexismo pueden ser vistos por los niños y niñas como una invitación a aceptar esas conductas.

En esta visión paranoide de la realidad en la cual presentan en los videojuegos, el otro diferente a mi, es siempre un enemigo que debe ser eliminado. Y es un enemigo “marcado”. Es decir, no es cualquier enemigo, sino supuestos enemigos creados en función de unos intereses sociales y culturales delimitados: se ha pasado del enemigo comunista, al enemigo terrorista que coincide con el árabe o el sudamericano.

Potenciándose un racismo implícito y solapado muy potente en la conformación de la visión ante el “otro” diferente.

Estamos así acostumbrándonos progresivamente a una indiferencia, incluso a una cierta mirada morbosa, ante la violencia, el sexismo y el racismo.

Escudados con la excusa de que deben dar al mercado o a la gente lo que pide, los editores y los distribuidores de videojuegos se desligan de cualquier responsabilidad moral o ética acerca del contenido de los juegos. Y desplazan la responsabilidad hacia el consumidor (a) que decide con libertad en el mercado. Al final se convierte a las víctimas en culpables⁵⁷

⁵⁷ <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero6/Articulos/Formateados/2Videojuegos.pdf>

Los estereotipos en los videojuegos pueden ser de tipo, sociales, culturales, raciales, o religión.

c) Fantasías eróticas de dominio/sumisión

Aunque no de forma mayoritaria, en algunos videojuegos aparecen estas actitudes, ya que en los juegos las mujeres resultan ser en muchas ocasiones premio para el ganador o héroe y en calidad de introducción de los juegos existen escenas eróticas de dominio y sumisión de las mujeres hacia los varones.

De 47 videojuegos analizados, aparecieron un total de 115 figuras masculinas y 9 femeninas (o sea, de 13 a 1); 20 de estas figuras masculinas eran identificadas en poses dominantes; 3 mujeres estaban en poses claramente sumisas (o sea, una tercera parte).

...Provenzo observó, que el argumento de diversos videojuegos se centraba en el secuestro de un personaje femenino, a quien el protagonista –normalmente un hombre– debía rescatar. Habitualmente. Esta observación conduce a un segundo tipo de análisis: contabilizar en cuántos juegos el personaje femenino es secuestrado o está prisionero. Pues bien, el secuestro se daba en 13 de los 47 juegos (un 30% aprox.). Se trata de un porcentaje muy alto teniendo en cuenta que 11 de esos juegos eran simuladores deportivos. Como era previsible, sólo en escasas ocasiones los secuestrados son hombres y en ningún caso son rescatados por una mujer.⁵⁸

⁵⁸Provenzo, E.F. (1991) *Video Kids: making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press

En suma, este autor se plantea la intensidad con que estos temas de secuestros de mujeres (siempre sumisas y desvalidas) y rescates por parte de figuras masculinas impregnan a los niños.

d) El fin justifica los medios

La victoria o conseguir el objetivo se sitúa por encima de cómo conseguirlo, contraponiendo todo por llegar al fin, en consecuencia alejándose de sus quehaceres e incurriendo en mentiras para acceder al juego, convirtiéndose en muchas ocasiones en un vicio a alcanzar, dejando de lado a la familia y la educación.

e) Visión maniquea de la realidad

El mundo está dividido en ganadores y perdedores, en buenos y malos, y hay que aprender a aplastar a los demás para sobrevivir.

Esto es más frecuente en los juegos de acción, por ejemplo, se puede leer en una propaganda: “cuando has conseguido 4000 puntos en Space Invaders no será nunca más un perdedor”

En los videojuegos violentos, está claramente delimitado el éxito como matar o ganar, y el fracaso como morir o perder; el bien como los buenos: *nosotros*, y el mal como los malos: *ellos*, los distintos de nosotros; lo justo es la venganza, que yo mate, que yo gane, y lo injusto es que yo pierda. No hay grises ni matices ni argumentos ni circunstancias ni explicaciones.

Esto supone una visión maniquea de la realidad, con malos perversos que toman presencia como alienígenas, mafiosos, asesinos o psicópatas, a quienes se debe eliminar físicamente. Para alcanzar una recompensa determinada, el o el

adolescente entra en un universo en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder.⁵⁹

Mundos apocalípticos y terminales, donde predomina la fuerza y las armas, donde están claramente delimitados el éxito –matar o ganar- y el fracaso –morir o perder-; el bien –los buenos, nosotros- y el mal –los malos, ellos, los distintos a nosotros-.

En estos videojuegos no hay historia ni contexto, sólo una amenaza y una necesidad de actuar. Todo vale para cumplir la misión emprendida. No hay “grises”, ni matices, ni circunstancias, ni explicaciones. Esto supone una visión maniquea de la realidad. Un universo en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder. El ataque o la defensa se convierten en el único parámetro operacional, en el sustituto de la reflexión y del juicio personal. Incluso se suprime prácticamente el lenguaje oral, predominando la imagen visual y la respuesta mecánica, el instinto y los reflejos. Se configura una visión de la vida y del entorno dominada por la compulsividad, por la inmediatez. El problema es que las estructuras mentales de los seres humanos se van construyendo en función de los instrumentos que utilizan. El tiempo se comprime con los nuevos “juguetes” que manejamos; por lo que “...todo es acelerado y nuestra espera se convierte en angustia”.⁶⁰

f) Menosprecio a los débiles

De hecho apenas aparecen personas como mujeres embarazadas, mujeres débiles, adultos mayores como también minusválidos, en los videojuegos de inmediato tienes que

⁵⁹ <http://www.bvsde.paho.org/bvsdevio/fulltext/videojuegos/cap2.pdf>

⁶⁰ <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero6/Articulos/Formateados/2Videojuegos.pdf>

liquidarlos y en algunos otros casos a las mujeres tienes que abusarlas sexualmente dentro de un coche y se te otorgara mas vidas o puntaje para seguir avanzando, lo que implica una discriminación latente hacia personas con discapacidad , adultos mayores o mujeres indefensas que repercute en el entorno social y familiar en el cual toman a estas personas como estorbos objetos sobre los cuales la vida no vale la pena conservar y a los cuales se les tiene que exterminar, viendo de esta manera algo normal y cotidiano.

g) Violencia y agresiones frecuentes

Otro aspecto muy importante de los videojuegos es el contenido de los mismos. En una época trágicamente marcada por el número creciente de casos de violencia escolar y doméstica, es alarmante la proliferación de juegos en red con un altísimo nivel de violencia gratuita; en ellos, el jugador se convierte en el principal protagonista. La violencia como elemento básico de la acción: Cualquier máquina de destrucción ha recibido su versión simulada: hay simuladores de barcos de guerra, de aviones de guerra, de carros de combate, etc. La violencia se ha convertido en uno de los elementos importantes de cualquier videojuego que quiere triunfar y ser número uno en ventas. El problema es que trivializan la violencia real y que los niños y niñas acaban volviéndose inmunes a su horror. El mayor peligro no es la generación o no de comportamientos violentos, sino la insensibilización ante la violencia. Se presenta una violencia sin consecuencias para la persona que la perpetra o para la víctima, enviando el mensaje de que la violencia es un modo aceptable de alcanzar objetivos, divertido y sin daño.

La discusión sobre el asunto de la violencia en los videojuegos y su impacto en los niños es un hecho que trae de cabeza a gran parte de la sociedad: los habituales a este tipo de entretenimiento, explican que se tratan de casos aislados, y por otro lado algunos especialistas, padres de familia y asociaciones, afirman que "pervierten" a los niños. Y el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día.

...**Bandura**, un investigador que de una forma simple y elegante demostró que los contenidos en los videojuegos afectan el comportamiento de los niños, y favorecen a estos que se vuelvan agresivos. Por tanto la categorización que los niños hacen de los modelos agresivos tienen gran importancia a la hora de que estos asimilen y reproduzcan la conductas agresivas, lo que depende en Levis (1997, 188) "el verdadero problema es que la violencia vende."⁶¹

Lo que se ha demostrado es que esas acciones violentas "habituá" a la violencia a los niños, a corto plazo, aumenta la capacidad de violencia porque pone en primer lugar las reacciones agresivas y, en segundo plano, las reflexivas. Mientras que, a largo plazo, predispone a la agresividad al ver potenciada esa capacidad con el aprendizaje de técnicas de uso. Otro argumento es que los niños y las niñas comprenden que la violencia que ven es ficticia: si ven a alguien al que le han cortado la cabeza, saben que no es real, es demasiado unidimensional, no huele, no lo puedes tocar; en general, pero que los niños lo encuentran divertido.

⁶¹ Papalia, Diane. Desarrollo Humano ,2004 , Editorial Mcgraw hill

El mayor problema a parte de trivializar la violencia real y que los niños y niñas acaban volviéndose inmunes a su horror, la insensibilización ante la violencia. No lo ven como malo. Les parece que son prácticas normales, que las hace la gente a diario y que no son condenables. Si se cometen torturas en un país determinado o las fuerzas de seguridad de un lugar maltratan a los inmigrantes, les parece normal. Como en el juego están acostumbrados a verlo a diario, no se dan cuenta de que está mal hecho.

...como dice Díaz Prieto (2003) Este autor señala que seis prestigiosas asociaciones de psicólogos y pediatras de Estados Unidos, han afirmado recientemente que existe un lazo incontestable de causalidad entre la violencia mediática y el comportamiento agresivo de ciertos niños. Aquí, la Asociación Española de Pediatría ya había alertado sobre las consecuencias del alto índice de contenidos violentos de las pantallas. Lo que interviene como un factor determinante en las conductas masculinas violentas, apuntaba su informe.⁶²

Existen juegos cuyo objetivo es matar, torturar, disparar por ejemplo a iraquíes, vietnamitas, palestinos, guerrillas latinoamericanas, nazis, etc., potenciando el odio hacia estos colectivos. Algunos autores defienden que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de la televisión o el cine, ya que en este medio el espectador mantiene una actitud pasiva, mientras que en los videojuegos el sujeto asume una actitud protagonista en esas situaciones de agresividad extrema cada vez mayor y más realista. Sin embargo, otros defienden que sirve

⁶² <http://www.infoconsolas.com/general/videojuegos-y-racismo>

como forma de catarsis y que contribuyen a disminuir la violencia en la vida real.

h) Racismo

El racismo que configura al otro como enemigo. Un enemigo que debe ser eliminado. Y es un enemigo “marcado”. Es decir, no es cualquier enemigo, sino supuestos enemigos creados en función de unos intereses sociales y culturales delimitados: se ha pasado del enemigo comunista, al enemigo terrorista que coincide con el árabe o el sudamericano. Aparece así una visión estereotipada de la realidad donde los colombianos son traficantes de droga, los árabes fanáticos adoradores de Alá que practican el terrorismo contra los occidentales, los militares rusos tienen veleidades totalitarias. “No hemos visto ningún videojuego cuyo protagonista, masculino o femenino, pertenezca a una minoría (gitanos, gais, minusválidos, migrantes, etc.) Excepto, claro está, cuando tienen que exhibir sus cualidades físicas, y no intelectuales, en competiciones (boxeo, fútbol, baloncesto...) y en alguna guerra como “carne de cañón”, como si sólo se les permitiera sobresalir y ser protagonistas en lo más “instintivo” o “primitivo” del ser humano. Los contenidos que desprecian al extraño, al extranjero o a quien no comparte la cultura o convicciones del grupo mayoritario tienden a generar actitudes xenófobas y a imponer temores fantasmales en los niños, además de potenciar la intransigencia y la intolerancia.

...en los videojuegos los grupos despreciados en función de sexo, raza o cualquier otro elemento de distinción suelen ser objeto de marginación y/ o desprecio.⁶³

⁶³ <http://www.mujaresenred.net/spip.php?article468>

i) Pensamiento único

No se puede pensar de otra manera distinta a la del poder imperialista actual. Hay que ser el fuerte para mantener la paz y el equilibrio en el mundo, el poder y el dinero son los motores de la historia. El modelo social deseable es el de la clase media- alta.

j) Impulsividad

Potencian un pensamiento fugaz, instantáneo, impulsivo, de “mariposeo”, que no ayuda a nuestras alumnas y alumnos al desarrollo del pensamiento profundo, ni a un auténtico aprendizaje estratégico. Incluso los de estrategia exigen una planificación muy elemental orientada a ganar, conquistar; donde sigue predominando la acción sobre la reflexión.

En muchos videojuegos existe el factor tiempo que nos obliga a actuar sin reflexionar (nos matan, perdemos puntos o no les ganamos, se cambia la imagen o videojuego).

19. PERCEPCIONES DIFERENTES RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS DE VARONES Y MUJERES

Es imperante referirnos al cuadro de BRUNNER que resume la actitud de hombres y mujeres ante el ordenador:⁶⁴

PERCEPCIONES DIFERENTES RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS

⁶⁴ <http://brunner.es.wikipedia.org/wiki/Perspectiva/de/genero>

El varón se lo imagina como un PRODUCTO	La mujer se lo imagina como un MEDIO
El varón lo ve como una ARMA	La mujer lo ve como una INSTRUMENTO
El varón lo quiere utilizar para CONTROLAR	La mujer lo quiere utilizar para COMUNICARSE
Al varón le impresiona su potencial de PODER	A la mujer le impresiona su potencial para CREAR
El varón lo ve como un INSTRUMENTO	La mujer lo ve como un medio EXPRESIVO
Al varón le interesa su VELOCIDAD	A la mujer le interesa su FLEXIBILIDAD
Al varón le atrae su EFICIENCIA	A la mujer le atrae su AFECTIVIDAD
Al varón le gusta porque le da AUTONOMÍA	A la mujer le gusta la facilidad que tiene para COMPARTIR
Al varón le gusta CONSUMIRLO	A la mujer le gusta INTEGRARLO en su vida personal
Al varón quiere EXPLOTAR sus recursos y potencialidades	A la mujer le gusta EXPLORAR mundos
El hombre quiere TRASCENDER con el	La mujer se siente POTENCIADA con el

20. APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS DISTINTOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS

A efectos de lograr una mayor comprensión de este punto, se hace menester graficar de la siguiente manera:⁶⁵

TIPO DE VIDEOJUEGOS	CONSIDERACIONES
ARCADE (juegos tipo plataforma, luchas) EJEMPLOS: Packman, Mario, Sonic, Doom,	<ul style="list-style-type: none"> Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los niños, niñas y adolescentes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

⁶⁵ <http://www.educacontic.es/blog/juegos-una-excusa-para-aprender-y-practicar-arte>

<p>Quake, Street Fighter, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos niños, niñas y adolescentes, ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. • Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.
<p><u>DEPORTES</u> EJEMPLOS: FIFA, PC Football, NBA, Formula I GrandPrix, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes. • En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.
<p><u>JUEGOS DE AVENTURA Y ROL</u> EJEMPLOS: King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. • Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.
<p><u>SIMULADORES Y CONSTRUCTORES</u> (Aviones, maquinarias, ciudades, etc.) EJEMPLO: Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. • Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos niños, niñas y adolescentes, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. • La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.
<p><u>JUEGOS DE ESTRATEGIA</u> EJEMPLOS: Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civiltation, Lemmings, Black & White, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas, etc.) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. • Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de

	<p>carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores.</p>
<p><u>PUZZLES Y JUEGOS DE LÓGICA</u> EJEMPLO: 7th.Guest, Tetris, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. • No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos, aunque como pasa con todos los videojuegos conviene evitar una excesiva adicción que podría conducir a un cierto aislamiento y falta de ejercicio físico.
<p><u>JUEGOS DE PREGUNTAS</u> EJEMPLO: Trivial, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de preguntas pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS PSICO-SOCIALES SOBRE LA NECESIDAD DE REGLAMENTAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

9. ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS SALAS DESTINADOS A ESE FIN

Dada la problemática planteada, se hace menester señalar las características de los videojuegos desde un ámbito positivo y educativo, ello con la finalidad de observar las virtudes y falencias de las salas de videojuegos, tomando en cuenta que lo que se busca es reglamentar, de modo que no sea un perjuicio eminente; mas al contrario, su uso sea adecuado; de tal modo, las características desde el ámbito positivo y educativo, se puede resumir en tres aspectos:⁶⁶

a) Integran diversas notaciones simbólicas: puesto que contienen informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo real, fotografías, imágenes 3D, etc.

b) Son dinámicos: tomando en cuenta que permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes y el usuario tiene una sensación

⁶⁶ VILELLA MIRÓ, X. y GROS SALVAT, B. (2005). *Uso y abuso de los videojuegos. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 208, 49-52

cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla.

c) Son altamente interactivos: ya que se dan no solamente a nivel interacción hombre-máquina; sino, porque en los juegos multi-usuario, por ejemplo, es necesaria una interacción entre participantes a partir de la negociación con el otro.

En ese contexto, los videojuegos, son materiales muy motivadores que ayudan a crear situaciones de aprendizaje altamente significativas, permitiendo el aprendizaje colaborativo e intercambios muy ricos en la interacción niño y/o adolescente-juego- niño y/o adolescente.

Por eso, se hace imperante señalar que desde su aparición en los años 70, los posibles efectos psicosociales de los videojuegos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. En tal sentido, los argumentos, tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico), deben ser evaluadas con el objeto de que sean reglamentados de manera adecuada.

Ello implica que las salas de videojuegos en Bolivia resultan ser totalmente inadecuadas, puesto que no existe un adecuado control de los organismos que deberían controlar las salas destinados a este fin, ya que a partir de ello, se logra un deterioro a la salud mental de los niños en edad escolar, puesto que estas salas de videojuegos se encuentran cerca de las unidades educativas, además tienen acceso a las páginas de internet de manera irrestricta sin un apropiado control y en ambientes totalmente nada salubres, lo que en ves de ser beneficiosos, se convierte muchas veces en negativo; por lo que se hace imperante que las autoridades municipales a

través de una unidad especializada realicen la inspección periódica de estas salas a fin de que más bien coadyuven con la educación y no sean un punto donde los usuarios tiendan a malgastar su tiempo y/o perjudicarse consiguientemente en su educación.

10. **EL USO DIARIO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS**

Uno de los hobbies que más interés despierta entre los niños de hoy, en todos los sectores sociales son las computadoras personales en las salas de videojuegos, los videojuegos seducen y fanatizan a chicos de todas las edades. Hasta ahí, una tendencia de época que avanza de la mano de la informatización. Pero hay dos temas preocupantes la cantidad de horas que los niños esfuman a diario en esos mundos virtuales y, sobre todo, el contenido de algunos de ellos, que en muchos casos promueven la violencia, la discriminación y hasta las adicciones. Amnesty Internacional reveló que más de la mitad de los videojuegos fomentan el abuso de los derechos humanos: son comunes comportamientos como asesinatos, violaciones, sometimiento a la esclavitud, tortura y exterminio de civiles en zonas de guerra.

Uno de los problemas está en el abuso es decir, el uso ocasional de los videojuegos no sólo es inofensivo sino que hasta puede ayudar en algunos desórdenes psicológicos, porque generan mejoras significativas en la memoria espacial a corto plazo, el aprendizaje espacial y la concentración. Pero una mala utilización puede interferir en las actividades diarias y la socialización del individuo.

La obsesión de los chicos por pasar de nivel, por avanzar en el objetivo planteado y por pertenecer a grupos de redes favorece en muchos casos el mal uso del juego o el tiempo empleado en el videojuego.

Cifras internacionales revelan que los juegos catalogados como "educativos" tienen baja aceptación entre los chicos, mientras que aquellos que se montan sobre situaciones de violencia (luchas, guerras, dominio) no sólo suman fanáticos sino que se quedan con el 50% de las ventas y alquileres (detrás, los siguen los juegos deportivos).

...hay dos aspectos incontestables en cuanto al balance negativo de su influencia sobre la personalidad del jugador: sus efectos perjudiciales en el terreno de la violencia y el sexismo. La mayoría fomenta actitudes violentas y agresivas, que tienden a repetirse en la conducta de niños y adolescentes. Por otra parte, es evidente la existencia de estereotipos en cuanto a las figuras masculinas y femeninas que van en perjuicio de las mujeres, que aparecen en menor proporción y tienden a ser representadas en actitudes pasivas o dominadas.⁶⁷

Los videojuegos pueden ser usados con distintos fines y portar contenidos de lo más diversos. Algunos han demostrado ser excelentes. Es el caso, por ejemplo, de *Remission*, un juego diseñado para chicos con cáncer que deben sometidos a quimioterapia: un hombrecito se mete en un cuerpo humano y va matando enemigos (células cancerígenas e infecciones). Se comprobó que ayuda a los niños a llegar al tratamiento con mejor ánimo y mayor fortaleza, algo beneficioso para su sistema inmunológico.

...los videojuegos son el medio principal a través del cual los niños toman contacto con la tecnología y la llegan a dominar. Esa relación influye fuertemente en la comprensión instantánea que tienen sobre cómo funcionan los aparatos, en su captación de imágenes complejas en instantes breves y en el desarrollo de una coordinación fina en su manejo.⁶⁸

⁶⁷ Etxeberria Balerdi, Felix, *videojuego y sus efectos*, Educación Española España p. 68

⁶⁸ La Madrid, Monica *la sociología en los videojuegos*, Madrid, p. 94.

Se ha demostrado en muchas oportunidades que los videojuegos son beneficiosos en el tratamiento de problemas educativos y terapéuticos, tanto físicos como psicológicos.

Jugar con videojuegos en exceso puede tener una serie de efectos negativos en un niño pequeño por varios motivos:⁶⁹

- Los niños que pasan demasiado tiempo ante la computadora dejan de hacer otras actividades que son fundamentales para su desarrollo físico, social, intelectual y emocional. El tiempo que pasan ante la pantalla de la computadora lo podrían invertir en jugar con sus amiguitos, leer un libro y hacer actividades con otras personas.
- Los niños suelen jugar solos a los videojuegos, y esto puede causar un aislamiento social.
- A medida que los niños crecen, las malas costumbres se van arraigando y es más difícil combatirlas. Según algunos estudios, en Estados Unidos, un niño que cursa el cuarto grado de primaria pasa un promedio de 9.5 horas semanales jugando con computadoras y videojuegos.
- Algunas investigaciones indican que los niños que regularmente juegan a videojuegos violentos, son más propensos a desarrollar comportamientos agresivos.
- La tendencia al sedentarismo y a la obesidad en la infancia es uno de los mayores problemas a los que se enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad al aire libre por su permanente interés en el juego.

⁶⁹ <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

- Pueden estar constantemente frente a la pantalla y encontrar en la comida rápida una solución para no dejar de jugar. El riesgo de sufrir enfermedades de corazón como los altos niveles de colesterol o la hipertensión es latente en aquellos niños que tienen mayor afición por los videojuegos.
- Se están dando numerosos casos de obesidad infantil y esto produce alteraciones cardiovasculares que, pueden llegar a provocar infartos de miocardio en la edad adulta joven.
- En muchas ocasiones, los niños tienen insomnio porque utilizan de forma exagerada las videoconsolas. Además, si son utilizadas antes de la hora de dormir, producen alteraciones en el sueño, tanto en su estructura como en la conciliación del mismo.
- Esto suele afectar al rendimiento escolar, a la habilidad emocional y a las relaciones familiares. “los médicos Pediatras recomiendan el uso menos de dos horas de videojuegos al día y nunca horas antes de ir a dormir”, apunta la doctora Ruipérez Cebrián.
- La salud mental también se deteriora por el uso desmedido de los videojuegos, pues, si no existen unos límites, puede intensificarse la posibilidad de que los niños se enfrenten a un mayor aislamiento social.
- La ansiedad, la irritabilidad y la ira son otros de los síntomas que señalan una posible adicción al uso de los videojuegos.
- Al tener un estímulo permanente que crea una gran adicción, se pierde el contacto social. Hay niños que no tienen facilidad para relacionarse con los demás y encuentran en este tipo de entretenimiento un incentivo para ello.

Los niños que juegan a videojuegos en ordenador o videoconsolas durante una hora y media al día son más sociables, felices y menos hiperactivos.

Los niños que juegan a videojuegos de violencia durante varios años se vuelven más agresivos con las personas.

Los juegos proporcionan una amplia gama de nuevos desafíos cognitivos, oportunidades para explorar, relajación y mayor sociabilización con los compañeros.

...un nuevo estudio de la Universidad de Oxford a publicado en la revista Pediatrics, que tres de cada cuatro niños y adolescentes británicos juegan a diario a videojuegos (...) Los jóvenes que juegan a videojuegos durante periodos cortos de tiempo se asocian mejor que los niños que no han jugado nunca o juegan durante tres o más horas al día. Los que jugaron a videojuegos durante menos de una hora se asocian con niveles más altos de sociabilidad. Además son más propensos a estar satisfechos con su vida.⁷⁰

Sin embargo, los que jugaron "en exceso" (durante más de tres horas al día) mostraron algunos efectos nocivos.

11. LOS VIDEOJUEGOS Y LOS DERECHOS HUMANOS

En los últimos años, la proliferación de salas de videojuegos, donde también ofrecen servicios de internet, es de carácter netamente mercantil y en ambientes nada adecuados para ello, lo que ha permitido que surja una multiplicidad de espacios públicos relativamente abiertos y autónomos. De esta manera, el acceso de manera irrestricta, más las condiciones de las salas de videojuegos incide negativamente en el comportamiento de los niños y adolescentes, mismo que a la vez se encuentran relacionados con la iteración, social, familiar y educativo, induciendo consecuentemente la

⁷⁰ <http://computerhoy.com/noticias/hardware/demostrado-jugar-videojuegos-es-bueno-ninos-16697>

generación de pautas de conducta violenta, discriminatoria, excluyente, delincencial y ausentismo escolar.

Sin embargo; este fenómeno es parte de la ausencia de políticas de protección por parte de las instituciones creadas para este fin, puesto que los usuarios (niños y adolescentes) en la mayoría de los casos, son considerados meros consumidores. Por eso, aunque se parte del supuesto que las salas de videojuegos, aparte de entretener, deben coadyuvar con la potenciación de las habilidades (tarea vinculada a la promoción de los derechos humanos), la realidad es contradictoria, a ello se suma la perturbación a la salud mental de los niños.

Los Derechos Humanos, en nuestra Constitución Política del Estado Plurinacional se constituyen en derechos fundamentales los cuales deben ser protegidos por todos los Órganos del Estado y las instituciones ya sean públicas o privadas; en esa línea, las salas de videojuegos no cumplen a cabalidad con este mandato constitucional y se convierten meramente mercantilistas que tratan de captar la mayor cantidad de usuarios, no respetando ningún tipo de horario, vulnerando de esta manera derechos fundamentales como el de la educación, salud y otros que van relacionados a su desarrollo integral.

12. LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA NIÑEZ EN EDAD ESCOLAR

Las salas de videojuegos, en la que los niños y adolescentes hacen de los videojuegos una incidencia que tiene este uso sobre su comportamiento constituye un fenómeno que, en ocasiones, cobra relevancia social, normalmente al hilo de acontecimientos que se relacionan, de manera estereotipada, con los aspectos más conflictivos de estos juegos en red.

No obstante, esta práctica creciente que engloba a un número significativo de jóvenes —y no tan jóvenes— tiene vertientes diversas, que no cabe reducir a una relación causal que sólo contemple su aspecto más controvertido, sino que requiere un acercamiento prudente y reflexivo.

Todo el mundo puede tener una idea aproximada de lo que queremos expresar cuando decimos que alguien “juega” con videojuegos; sin embargo, es imperante señalar que desde la antigüedad, donde se hallan ejemplos concretos de esta preocupación por el estudio del juego, hasta nuestros días, filósofos, antropólogos, sociólogos, historiadores, psicólogos, pedagogos, etc. han prestado una atención específica al juego al tiempo que han desarrollado sus propias teorías interpretativas sobre el mismo y, especialmente, sobre sus potencialidades. Sin embargo, nuestro interés al revisar las principales aportaciones sobre el juego se ha centrado, fundamentalmente, en tratar de descubrir en la actividad del juego aquellos rasgos o características que la diferencian de otras actividades.

Como señala Borja al inicio de una de sus obras “...el juego, al igual que el lenguaje, es una constante antropológica que encontramos en todas las civilizaciones y en todas las etapas de cada civilización”⁷¹.

Por otro lado, se debe entender a las salas de videojuegos o en red como la transmisión instantánea de imágenes, tales como fotos fijas o en movimiento, por medios electrónicos a través de líneas de transmisión eléctricas que captan la atención de usuario de modo tal que hasta puede convertirte en un ludópata, puesto que hoy en día, los videojuegos ha llegado a convertirse en un sustituto de la participación directa porque permite distraerse, pero también puede convertirse en un vicio para la niñez; es decir, que si no se da, de manera controlada, puede perturbar la mente de los niños y adolescentes, ya que actualmente estas salas forman parte

⁷¹ BORJA, Solé, M. *El juego infantil (organización de ludotecas)*. Oikos-tau, Barcelona-España, 1980, p.37

de la vida de una gran cantidad de personas en el mundo lo que a la vez puede generar problemas graves en la sociedad, como ser la violencia, la discriminación, y otros, tomando en cuenta que los videojuegos presenta estímulos audiovisuales y muchas veces se impone sobre la realidad y en este proceso el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad. Es a partir de los 4 a 5 años de edad, que se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales, jugando un papel decisivo la imitación y la identificación.

Entendemos por identificación la adopción de pautas de conducta y actitudes de sus padres y otras personas significativas para él: maestros, familiares o bien algún personaje de los videojuegos; esto ocurre en forma inconsciente. En tanto que la imitación es consciente.

De modo que los videojuegos no aptos para niños ofrecido en las distintas salas que por cierto no son nada salubres, resultan ser alienantes, predisponiendo al niño a absorber y ser manipulado a ciertas conductas (influencia de la violencia, discriminación, etc.).

En ese contexto podemos señalar, que el impacto de los videojuegos en las salas es incuantificable, por los efectos que genera, puesto que al ser tan complejo, son los niños los que en mayor proporción son persuadidos por los contenidos que emiten éstos, dañando en consecuencia la salud mental de los niños induciéndolos a la violencia y actos obscenos; de modo que este influye muchas veces de forma negativa en el menor.

5. PROBLEMÁTICA DE LA SOCIEDAD BOLIVIANA RESPECTO A LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

Las mayoría de las salas de videojuegos (juegos en red) en Bolivia no son aptos para niños y adolescentes, puesto que dichas salas generalmente son pequeñas sin los servicios básicos adecuados, en muchos casos no cuenta con una buena iluminación, pantallas protectoras, salidas adecuadas, limpieza, etc., oliendo a húmedo, donde ni siquiera tiene un baño, y los usuarios a lo único que tienen acceso es a algunas sillas plásticas para sentarse frente a las pantallas y jugar sus videos favoritos.

En la mayoría de los casos (laderas), las salas de videojuegos funcionan en habitaciones y garajes de viviendas sin condiciones mínimas de salubridad, iluminación y seguridad dejando totalmente a criterios de los usuarios jugar sin control de tiempo y de manera irrestricta, por lo que es claro señalar que los propietarios nunca limitan los contenidos de videojuegos de acuerdo a las edades de los jugadores, además de registrarse oficialmente ante las autoridades municipales.

Además no existe control al ingreso de niños y adolescentes “a sitios sin higiene ni salubridad adecuada y donde, además, no hay restricciones para ingresar a los videos de contenido pornográfico y de violencia”, donde pareciera ser que estos lugares tienden a convertirse en focos de prácticas que generen adicciones reluciendo las apuestas que ya son más frecuentes; es decir, que existe cierta evidencia de que los juegos de destreza sin apuesta o azar pueden favorecer la aparición de los juegos de apuesta posteriormente, por lo cual debe existir cierta restricción.

Muchas veces, los niños se dejan conquistar por juegos en el que su misión es apuntar y disparar a su oponente, inmerso en una simulación de guerra entre soldados de bandos enemigos, donde muchos de los usuarios (niños principalmente) se escapan de la jornada académica para jugar, al igual que en algunos casos, los padres o familiares que, dejan a niños de menores de 12 años jugando videojuegos.

Si bien es cierto que la tecnología es una gran aliada de la educación, no es menos cierto que el acceso a estos debe ser supervisado, puesto que "...se puede estar exponiendo a contenidos inadecuados, al abuso, a la explotación y a desarrollar una dependencia"⁷².

También es menester señalar que existen videojuegos en la ciudad de El Alto cuyos dueños afirman que hacen controles por su cuenta. Sin embargo:

...hay unos juegos que sí incitan claramente al sexo, a la violencia. Quien lo juega hace el papel de ladrón, violador o asesino. Esos juegos no son adecuados para niños...⁷³

Por lo que se hace imperante que no se permita el ingreso a niños menores de 12 años si sus papás no los acompañan; se debería sugerir en estas salas los videojuegos de acuerdo a la edad de los niños. Además de contar con un amplio espacio donde los computadores deben estar a más de 80 centímetros de distancia y con iluminación. En cuanto a su ubicación debería prohibirse que se ubiquen salas de videojuegos a menos de 250 metros de instituciones educativas y el ingreso de niños menores de 12 años sin la autorización o presencia de padres o tutores a dichos sitios.

6. DATOS Y RESULTADOS OBTENIDOS SOBRE LA ENCUESTA EN LA PRESENTE TESIS

En la presente encuesta, participaron un total de 450 personas entre ellos, maestros de escuelas, padres de familia y niños de ambos sexos entre 5 a 12 años de edad, la encuesta se llevo a cabo en diferentes unidades educativas públicas ubicados en el Distrito 1 del municipio de la ciudad de

⁷² PIÑEROS, Carolina, *Los Videojuegos*, el Carmen s.r l. Colombia, 2007, p. 77

⁷³ PIÑEROS, Carolina, *Los Videojuegos*, el Carmen s.r l. Colombia, 2007, p. 88

El Alto, y se pudo observar que los niños tienen acceso irrestricto a salas de juegos en red, que además exhiben diferentes videojuegos.

Se escogió este rango de edad, pues es durante estos años en las que los niños dedican mayor tiempo a los videojuegos. Por otra parte, cuentan con un nivel de desarrollo cognoscitivo que les permite reconocer las propiedades abstractas de una historia, como el argumento o la idea principal de la misma.

Los niños encuestados fueron en su mayoría de género masculino, teniendo en cuenta que son los varones quienes más se dedican a esta actividad. Se utilizó el criterio de indagar con los padres de familia, porque son personas relevantes que dan información para los objetivos del presente estudio y ha sido seleccionada en virtud a que ocupan una posición única en la comunidad, así también se encuestó a los profesores, pues ellos son los que evalúan al estudiante en su desarrollo intelectual dentro de la unidad educativa como también la asistencia diaria a las aulas y por último la encuentra a los niños y niñas en edad escolar, los cuales sin ninguna restricción asisten a estos centros de distracción llamados juegos en red, dedicándose a esta actividad de videojuegos con regularidad (mas de diez horas por semana).

La encuesta fue aplicada a 450 personas (150 padres de familia, 150 maestros y 150 niños en edad escolar) en unidades educativas de la ciudad de El Alto, ubicados en zona central y otros ubicados en el entorno de la ciudad, aclarando que 120 niños eran usuarios regulares de videojuegos, 30 de ellos tenían un simulador en casa, siendo estos de diferentes tipos; aclarando que aunque algunos niños cuentan con videojuegos en casa, buscan nuevos juegos en la salas de juegos en red, debido a que consideran que son más novedosos y llamativos que los que tienen en su domicilio.

En función a los antecedentes descritos se tiene los siguientes datos:

PRIMERA PREGUNTA, referido a: “LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROFESORES, PADRES DE FAMILIA Y NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR”

Al respecto, a través de una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niños en edad escolar realizada en inmediaciones de las unidades educativas del Distrito 1 del municipio de El Alto, el 34% de los profesores, el 43% de los padres de familia y el 1% de los niños en edad escolar, refieren que genera un deterioro de salud mental debido a la falta de control en relación a los tipos de videojuegos a los que acceden; en cambio, el 29% de los profesores, 41% de los padres de familia y el 11% de los niños encuestados manifiestan que las salas de videojuegos generan perjuicios, tomando en cuenta que se encuentran cerca a unidades educativas; sin embargo, el 19%, 20% y 7% de los profesores, padres de familia y niños en edad escolar respectivamente, señalan además de que las salas de videojuegos no son nada salubres el cual indudablemente afecta su salud integral; a diferencia de los anteriores porcentajes, el 15% de los profesores, el 7% de los padres de familia y 59% de los niños en edad escolar, expresan que las salas de videojuegos son beneficiosos en virtud a que generan destrezas y habilidades que de alguna manera inciden en el aprendizaje; en cambio el 2% de los profesores y padres de familia y el 15 de los niños refieren que genera otros aspectos mencionados con anterioridad.⁷⁴

SEGUNDA PREGUNTA, referido a la: “FORMA DE INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA FORMACIÓN Y DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS EN EDAD ESCOLAR”

⁷⁴ Véase Anexo 3

En relación a este aspecto, se tiene que, el 41% de los profesores, el 124% de los padres de familia y el 4% de los niños en edad escolar, refieren que genera las salas de videojuegos influyen de forma negativa debido a que perjudican en su formación académica, además de perjudicar en su desarrollo integral debido a la influencia que puede ejercer en ellos. El cual de manera lógica repercute en su desenvolvimiento dentro del entrono social y familiar; en cambio el 21% de los profesores, 7% de los padres de familia y el 89% de los niños encuestados, manifiestan que la influencia en su desarrollo integral es positivo por las destrezas que puede producir; sin embargo, el 8%, 10% y 7% de los profesores, padres de familia y niños en edad escolar respectivamente, refieren que no genera influencias positivas, ni negativas en virtud al control que deben estar sometidos los niños que acceden a las salas de videojuegos.⁷⁵

TERCERA PREGUNTA, referido a: “ASPECTOS POSITIVOS Y/O NEGATIVOS DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS EN NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR”

Como se ha mencionado en líneas supra, en reacción a los aspectos positivos y/o negativos de las salas de videojuegos en niños que se encuentran en edad escolar, se tiene lo siguiente: el 43% de los profesores, el 39% de los padres de familia y el 10% de los niños en edad escolar, refieren que genera un aspecto negativo, ya que la falta de control, a estas salas provoca un ausentismo escolar, tomando en cuenta que las salas de videojuegos no cuentan con un horario de apertura y cierre, lo que hace que los usuarios puedan acudir a ellos sin discriminación alguna, ni limitación de tiempo; en cambio, el 31% de los profesores y padres de familia y el 4% de los niños en edad escolar manifiestan que también genera un aspecto negativo en virtud a que generan patologías o dependencia; sin embargo, el 15%, 19% y 81% de los profesores, padres de familia y niños en edad

⁷⁵ Véase Anexo 4

escolar respectivamente, señalan que genera un aspecto positivo por el fortalecimiento de habilidades y destrezas que generan en los niños, los cuales muchas veces incide en su formación educativa.⁷⁶

CUARTA PREGUNTA, referido a: “PERSPECTIVA DE LA POBLACIÓN RESPECTO A QUE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS REÚNAN CONDICIONES DE HIGIENE Y SALUBRIDAD”

A lo largo de la investigación se ha podido observar que las salas de videojuegos, no son nada higiénicas, ni salubres y este extremo ha sido confirmado por los profesores en un 91%, padres de familia en un 80%, y niños en edad escolar en un 74%, lo que hace menester su reglamentación de modo que se garantice la salud integral de los niños; en cambio, el 9% de los profesores, 20% de los padres de familia y el 26% de los niños encuestados, refieren lo contrario.⁷⁷

QUINTA PREGUNTA, referido a: “CONTROL DE NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR EN EL ACCESO IRRESTRICTO A LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

Al respecto, de la encuesta realizada, se tiene los siguientes extremos: el 46% de los profesores, el 16% de los padres de familia y el 6% de los niños en edad escolar, refieren que el control de los niños en edad escolar que tiene acceso a las salas de videojuegos, debe estar a cargo de los padres, hermanos y profesores, de manera conjunta, de modo que exista un control continuado; en cambio, el 22% de los profesores, 29% de los padres de familia y el 19% de los niños encuestados manifiestan que el control, debe estar a cargo de los padres porque estos tiene la obligación de saber y conocer a que se dedican sus hijos en sus tiempos libres y en horario escolar; sin embargo, el 14% de los profesores y 5% de los padres de

⁷⁶ Véase Anexo 5

⁷⁷ Véase Anexo 6

familia y niños en edad escolar, señalan que el control debe estar a cargo de los profesores, puesto que en horario escolar es donde con mayor fervencia asisten las salas de videojuegos; y el 5%, 2% y 14% de los profesores, padres de familia y niños en edad escolar respectivamente, señalan que el control debe estar a cargo de los hermanos mayores debido a la realidad socio cultural donde vivimos.⁷⁸

SEXTA PREGUNTA, referido a: “PERSPECTIVA DE LA POBLACIÓN RESPECTO AL CUMPLIMIENTO DE HORARIO PARA NO PERMITIR EL INGRESO A NIÑOS EN EDAD ESCOLAR A LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

En relación a este punto, se tiene que, el 96% de los profesores, el 85% de los padres de familia y el 80% de los niños en edad escolar, refieren que no se cumple el horario en el que los niños en edad escolar pueden acceder a las salas de videojuegos, a ello se suma la falta de control en relación al tiempo ilimitado a los que están expuestos los usuarios; en cambio, el 4% de los profesores, 15% de los padres de familia y el 20% de los niños encuestados manifiestan lo contrario.⁷⁹

SÉPTIMA PREGUNTA, referido a: “PERSPECTIVA DE LA POBLACIÓN PARA IMPLEMENTAR UN REGLAMENTO QUE REGULE LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

En relación a la necesidad de implementar un reglamento que regule las actividades de las salas de videojuegos, el 96% de los profesores, el 85% de los padres de familia y el 80% de los niños en edad escolar, refieren la necesidad de reglamentar la actividad descrita precedentemente, en virtud a las condiciones en la que se encuentra (nada higiénicas, ni salubres), además de los horarios y el tiempo que se le debe brindar el servicio; es

⁷⁸ Véase Anexo 7

⁷⁹ Véase Anexo 8

decir, no puede ser de forma arbitraria tal extremo; ya que implica una afectación a la salud integral de los niños en edad escolar puesto que acceden sin limitación alguna, a ello se suma las imágenes al que están expuesto que tiende a generar estigmatización o estereotipos de conducta que afecta su desarrollo social; en cambio, el 4%, 15% y 20% de los profesores, padres de familia y niños en edad escolar respectivamente, señalan lo contrario.⁸⁰

7. FUNDAMENTOS SOCIALES RESPECTO A LA REGLAMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

En merito a que la problemática en cuestión es lo relativo a las salas de videojuegos y su necesidad de reglamentar; es necesario tomar en cuenta los siguientes extremos:

En principio, los videojuegos "...son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos"⁸¹

En este tiempo, y con frecuencia a partir de simples impresiones anecdóticas o de razonamientos más o menos discutibles, se ha llegado a establecer que llegan a promover la delincuencia e inducir a la agresión, además de ser causa de absentismo escolar y de alienación, o simplemente, ser malignos por naturaleza.

Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban

⁸⁰ Véase Anexo 9

⁸¹ EVERETT, Koop Charles, Cirujano General de los Estados Unidos, 10 de noviembre de 1982, en una conferencia en la Universidad de Pittsburg; citado en MEINEL, Carolyn, Revista tecnológica, p. 10.

áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones, pero la conclusión general extraída de la conferencia organizada por la Universidad de Harvard en 1983 parecía enfatizar los aspectos positivos, más que los negativos. Estas conclusiones, unidas a la crisis de la industria de los videojuegos de ese mismo año, motivaron un descenso en el interés científico por este ámbito.

Con el resurgir de esta forma de entretenimiento a mediados de los años 90, el interés de los investigadores volvió a traducirse en un creciente número de publicaciones que, sin embargo, seguían abordando los mismos temas sin plantear importantes avances, quizá porque buena parte de esta segunda generación de estudios se construía sobre la anterior, tomando como hechos demostrados lo que con frecuencia no eran sino opiniones e interpretaciones libres.

Finalmente, en la última década el interés de los investigadores parece estar cambiando de orientación. A medida que estudios mejor planteados han ido acumulando evidencias sólidas, y sobre todo a medida que la sociedad no sólo se ha ido habituando a los videojuegos, sino que éstos han dejado de ser vistos como algo propio de niños y adolescentes (“problemáticos” por definición), y también a medida que ha ido creciendo la complejidad técnica de los juegos y de sus soportes, el interés de los académicos y profesionales se ha centrado más en aspectos motivacionales y, sobre todo, en el potencial de los videojuegos para el desarrollo o la recuperación de habilidades físicas y cognitivas.

8. NORMAS QUE PROTEGEN A LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

El aspecto jurídico, en cuanto a la protección de los derecho de niños se encuentra establecido en una serie de normas de carácter nacional e internacional, los cuales indudablemente solo son meras enunciantes sin alcance real, ni efectivo; sin embargo, a efectos de conocer esas normas y establecer las falencias, se hace imperante señalar algunas de ellas:

8.1.- Normas a nivel nacional, en vigencia

8.1.1. Constitución Política del Estado Plurinacional

La Constitución Plurinacional al ser la norma fundamental de nuestro ordenamiento jurídico, establece en los artículos⁸² 58, 59 parágrafos I, y 64 parágrafos I, la condición de niño, niña y adolescente y su desarrollo integral, donde los padres tiene el deber de la educación de los niños.

Sin embargo, la sociedad en la que vivimos, las salas de videojuegos es uno de los medios más aceptados por los niños y su influencia es importante, especialmente en los niños que representan el grupo más vulnerable dentro de los usuarios, ya que la continua exposición a contenidos violentos, agresivos y de índole sexual, afectan negativamente

⁸² ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA, *Constitución Política del Estado*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2009, **Artículo 58.-** Se considera niña, niño o adolescente a toda persona menor de edad. Las niñas, niños y adolescentes son titulares de los derechos reconocidos en la Constitución, con los límites establecidos en ésta, y de los derechos específicos inherentes a su proceso de desarrollo; a su identidad étnica, sociocultural, de género y generacional; y a la satisfacción de sus necesidades, intereses y aspiraciones.

Artículo 59.- I. Toda niña, niño y adolescente tiene derecho a su desarrollo integral.

Artículo 64.- I. Los cónyuges o convivientes tienen el deber de atender, en igualdad de condiciones y mediante el esfuerzo común, el mantenimiento y responsabilidad del hogar, la educación y formación integral de las hijas e hijos mientras sean niños o tengan alguna discapacidad.

su desarrollo emocional y su futura conducta. De allí surge la necesidad de que el Estado y toda la sociedad resguarde y garantice el desarrollo físico, mental, moral, espiritual, de los niños, reconociendo el derecho que tienen que es el de ser protegidos, contra cualquier información y material perjudicial ofrecidos por las salas de videojuegos, debiendo ser en consecuencia, en función de los intereses de la colectividad.

Sin embargo, de los artículos descritos precedentemente, se evidencia que el niño, niña de manera general están protegidos; sin embargo, ello solo es una enunciación normativa carente de eficacia; es decir, que no se cumple, por lo que se hace imperante, plantear mecanismos jurídico sociales que permita el cumplimiento efectivo de los derechos de los niños, de manera que las salas de videojuegos no sean lugares donde se perjudiquen en sus estudios, ni contribuyan a la inseguridad ciudadana por encontrarse abierto hasta altas horas de la noche.

En ese contexto, la Constitución Plurinacional realza la importancia del respeto a los Derechos Humanos que les corresponden a los niños de edad; sin embargo, la realidad que se puede apreciar en las salas de videojuegos en Bolivia, demuestra que dichos derechos no alcanzan de manera efectiva, siendo víctimas directas de la violación de sus derechos más fundamentales como el derecho a la educación y recreación adecuada en perturbar su salud mental y en pro de su desarrollo integral, convirtiéndose de tal modo en un sistema donde prevalece la ausencia de políticas destinadas a regular las actividades de las salas de videojuegos.

8.1.2. Ley N° 548 (Código Niño, Niña y Adolescente) de fecha 17 de julio de 2014

La Ley N° 548, en sus artículos⁸³ 1, 2, 5, 6, 8, 12 inc. a), b), g) y 13, hace referencia a la prevención, protección y atención integral que el Estado y la sociedad deben proveer a la niñez garantizando los derechos reconocidos en la legislación vigente e implementando políticas sociales, que aseguren

⁸³ BOLIVIA, Ley N° 548 de 17 de julio de 2014, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2014, **Artículo 1. (Objeto).**- El presente Código tiene por objeto reconocer, desarrollar y regular el ejercicio de los derechos de la niña, niño y adolescente, implementando un Sistema Plurinacional Integral de la Niña, Niño y Adolescente, para la garantía de esos derechos mediante la corresponsabilidad del Estado en todos sus niveles, la familia y la sociedad.

Artículo 2. (Finalidad).- La finalidad del presente Código es garantizar a la niña, niño y adolescente, el ejercicio pleno y efectivo de sus derechos, para su desarrollo integral y exigir el cumplimiento de sus deberes.

Artículo 5. (Sujetos de derechos). Son sujetos de derechos del presente Código, los seres humanos hasta los dieciocho (18) años cumplidos, de acuerdo a las siguientes etapas de desarrollo:

- a) Niñez, desde la concepción hasta los doce (12) años cumplidos; y
- b) Adolescencia, desde los doce (12) años hasta los dieciocho (18) años cumplidos.

Artículo 6. (Primera infancia e infancia escolar). Se considera primera infancia a las niñas y niños comprendidos desde su nacimiento hasta los cinco (5) años, e infancia escolar a las niñas y niños comprendidos entre las edades de seis (6) a doce (12) años.

Artículo 8. (Garantías).-

- I. Las niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos, gozan de las garantías constitucionales y las establecidas en este Código y las leyes.
- II. Es obligación primordial del Estado en todos sus niveles, garantizar el ejercicio pleno de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.
- III. Es función y obligación de la familia y de la sociedad, asegurar a las niñas, niños y adolescentes oportunidades que garanticen su desarrollo integral en condiciones de igualdad y equidad.

Artículo 12. (Principios).- Son principios de este Código:

- a) Interés Superior. Por el cual se entiende toda situación que favorezca el desarrollo integral de la niña, niño y adolescente en el goce de sus derechos y garantías. Para determinar el interés superior de las niñas, niños y adolescentes en una situación concreta, se debe apreciar su opinión y de la madre, padre o ambos padres, guardadora o guardador, tutora o tutor; la necesidad de equilibrio entre sus derechos, garantías y deberes; su condición específica como persona en desarrollo; la necesidad de equilibrio entre sus derechos y garantías, y los derechos de las demás personas;
- b) Prioridad Absoluta. Por el cual las niñas, niños y adolescentes serán objeto de preferente atención y protección, en la formulación y ejecución de las políticas públicas, en la asignación de recursos, en el acceso a servicios públicos, en la prestación de auxilio y atención en situaciones de vulnerabilidad, y en la protección y socorro en cualquier circunstancia, obligándose todos los corresponsables al cumplimiento efectivo de los derechos y garantías de las niñas, niños y adolescentes; c) Igualdad y no Discriminación. Por el cual las niñas, niños y adolescentes son libres e iguales con dignidad y derechos, y no serán discriminados por ninguna causa;
- g) Desarrollo Integral. Por el cual se procura el desarrollo armónico de las capacidades físicas, cognitivas, afectivas, emocionales, espirituales y sociales de las niñas, niños y adolescentes, tomando en cuenta sus múltiples interrelaciones y la vinculación de éstas con las circunstancias que tienen que ver con su vida;

Artículo 13. (Sistema Plurinacional Integral de la Niña, Niño y Adolescente).-

- I. Está compuesto por el Sistema Plurinacional de Protección Integral de la Niña, Niño y Adolescente, y el Sistema Penal para Adolescentes; es el conjunto articulado de órganos, instancias, instituciones, organizaciones, entidades y servicios que tienen como objetivo primordial garantizar el pleno goce de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. Para el cumplimiento de los fines del Sistema Plurinacional Integral, el presente Código establece los lineamientos del Plan Plurinacional, Planes Departamentales y Municipales de las niñas, niños y adolescentes, y sus respectivos Programas, en el marco de la Política Pública, sin perjuicio de que se creen otros programas por las instancias competentes.
- II. El Sistema funciona en todos los niveles del Estado, a través de acciones intersectoriales de interés público, desarrolladas por antes del sector público y del sector privado.

condiciones dignas para su gestación, nacimiento y desarrollo integral.

En cuanto al desarrollo integral, es imperante referir que consiste en el desarrollo armónico de las capacidades físicas, cognitivas, afectivas, emocionales, espirituales y sociales de las niñas y niños, al cual se debe proteger a través de diversos mecanismos, entre ellos a través de una reglamentación de las salas de videojuegos tomando en cuenta sus relaciones con la tecnología que es parte de nuestro diario vivir.

Por otro lado, el artículo 28⁸⁴, si bien establece programas de prevención en la salud integral, el Estado tiene la obligación de garantizar los recursos necesarios para el desarrollo e implementación de programas universales y gratuitos de promoción de conductas y **espacios saludables**, dirigidos a la prevención de la salud integral de las niñas y niños; pero no hace referencia en relación a las salas de videojuegos donde gran parte de los niños en edad escolar se concentran para “supuestamente” ejercer su derecho a la recreación, ya que los ambientes de estos locales muchas veces son insalubres e ingresan niños en edad escolar sin restricción alguna.

Por su parte el artículo⁸⁵ 123, establece el derecho a la recreación, esparcimiento, deporte y juego, refiriendo que

⁸⁴ BOLIVIA, Ley N° 548 de 17 de julio de 2014, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2014, **Artículo 28. (Programas de prevención en salud integral).**

- I. El Estado en todos sus niveles, garantizará los recursos necesarios para el desarrollo e implementación de programas universales y gratuitos de promoción de conductas y espacios saludables a nivel familiar y comunitario, así como de prevención en salud integral dirigidos a las niñas, niños o adolescentes, con énfasis en enfermedades prevenibles por vacunas, enfermedades endémicas, epidémicas, pandémicas, infecciosas y con especial atención al VIH/SIDA.
- II. Las niñas, niños y adolescentes en situación de calle, contarán con programas de detección de infecciones y los tratamientos gratuitos correspondientes.

⁸⁵ BOLIVIA, Ley N° 548 de 17 de julio de 2014, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2014, **Artículo 121. (Derecho a recreación, esparcimiento, deporte y juego).**-

- I. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la recreación, esparcimiento, deporte y juego.

están dirigidos a garantizar el desarrollo integral de la niña, niño y adolescente, y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente, donde las instancias responsables de la construcción de infraestructuras educativas, deportivas, recreativas y de esparcimiento, deberán aplicar parámetros técnicos mínimos de accesibilidad para que las niñas, niños y adolescentes puedan ejercer y gozar plenamente sus derechos.

Asimismo los artículos⁸⁶ 159, 163, 164, 165 y 166, si bien plantean políticas de protección integral, estas no van

-
- II. El ejercicio de estos derechos debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de la niña, niño y adolescente, y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente.
 - III. El Estado en todos sus niveles, promoverá políticas públicas con presupuesto suficiente dirigidas a la creación de programas de recreación, esparcimiento y juegos deportivos dirigidos a todas las niñas, niños y adolescentes, especialmente a quienes se encuentran en situación de discapacidad.
 - IV. Las instancias responsables de la construcción de infraestructuras educativas, deportivas, recreativas y de esparcimiento, deberán aplicar parámetros técnicos mínimos de accesibilidad para que las niñas, niños y adolescentes en situación de discapacidad, puedan ejercer y gozar plenamente y en igualdad de condiciones de todos sus derechos reconocidos en el presente Código.

⁸⁶ BOLIVIA, Ley N° 548 de 17 de julio de 2014, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2014,

Artículo 159. (Alcance).-

- I. El Sistema Plurinacional de Protección Integral de la Niña, Niño y Adolescente-SIPPROINA, es el conjunto articulado de órganos, instancias, instituciones, organizaciones, entidades y servicios. Este Sistema ejecutará el Plan Plurinacional de la Niña, Niño y Adolescente, cuyos objetivos específicos estrategias y programas, tienen como objetivo primordial, garantizar el pleno goce de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.
- II. El Sistema funciona en todos los niveles del Estado, a través de acciones intersectoriales de interés público, desarrolladas por entes del sector público y del sector privado.

Artículo 163. (Alcance, responsables e implementación).-

- I. Las Políticas de Protección Integral de la Niña, Niño y Adolescente, constituyen el conjunto sistemático de orientaciones y directrices de naturaleza pública, cuya finalidad es garantizar el pleno goce de los derechos de niñas, niños y adolescentes.
- II. En la elaboración, aprobación y vigilancia de las políticas, son responsables la familia, el Estado y la sociedad, de conformidad con las disposiciones de este Código. La participación de la sociedad en la formulación de las políticas deberá incluir prioritariamente la consulta de las niñas, niños y adolescentes, y tomar en cuenta aspectos interculturales e intergeneracionales.
- III. Las Políticas de Protección Integral, se implementarán a través de la formulación, ejecución, evaluación y seguimiento de planes, programas y proyectos.

Artículo 164. (Tipos de políticas).- I. Son políticas públicas en materia de Protección Integral de la Niña, Niño y Adolescente, las siguientes:

- a) De Prevención, que comprenden políticas y programas de prevención y promoción de derechos en cuanto a situaciones que pudieran atentar contra la integridad y dignidad de niñas, niños y adolescentes, y sus derechos reconocidos en el presente Código;
- b) De Asistencia, que comprenden políticas necesarias para proteger a las niñas, niños y adolescentes que se encuentren en situaciones de vulnerabilidad o exclusión social, debido a la extrema pobreza, desastres naturales u otras condiciones que impidan el desarrollo de sus capacidades;
- c) De Protección Especial, que comprenden acciones encaminadas a prevenir o restablecer los derechos que se encuentren amenazados o vulnerados de las niñas, niños y adolescentes víctimas de abuso, maltrato, explotación, en situación de calle; niñas y adolescentes embarazadas, trabajadoras o trabajadores, consumidoras o consumidores de alcohol o sustancias

vinculadas a esa necesidad de reglamentar las salas de videojuegos como parte de su entorno cuando se encuentran en edad escolar; por lo que existe la necesidad de regular

psicotrópicas o estupefacientes, que padezcan de enfermedades como el VIH/SIDA, y otra situaciones que requieran de protección especial; y

- d) Sociales Básicas, que se refieren a políticas que generen condiciones mínimas y universales que garanticen el desarrollo de toda la población y en particular de las niñas, niños y adolescentes, relativas a la salud, educación, vivienda, seguridad y empleo; con especial atención en niñas y niños en la primera infancia, incluyendo medidas de apoyo a la familia en el cuidado y desarrollo de los primeros años de vida, por la importancia que estos años tienen en el desarrollo de las personas.
- II. Las Políticas para las niñas, niños y adolescentes, deberán armonizarse con las otras políticas y planes generales del Estado y se derivarán en el Plan Plurinacional de la Niña, Niño y Adolescente que se elaborará de forma quinquenal.
- III. Las Políticas establecidas en el presente Código, deberán implementarse de forma gradual y obligatoria en todos los niveles del Estado, de acuerdo a sus competencias.

Artículo 165. (Fines de las políticas de protección). Los fines prioritarios que persiguen las Políticas de Protección Integral de la Niña, Niño y Adolescente, son:

- a) Fortalecimiento del papel fundamental de la familia;
- b) Participación de la sociedad en la protección integral de la niña, niño y adolescente;
- c) Definición de acciones públicas que garanticen el pleno goce de los derechos de niñas, niños y adolescentes;
- d) Implementación de estrategias que garanticen la efectiva y eficiente articulación de las decisiones estatales y la gestión pública, en todos sus niveles, en lo que respecta a la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes;
- e) Garantía de procesos de selección, capacitación y evaluación de servidoras y servidores públicos encargados de la atención, prevención y protección de niñas, niños y adolescentes, en todos los niveles del Estado, como parte del Sistema de Protección, asegurando su idoneidad para garantizar el efectivo ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes.
- f) Asignación de recursos humanos, materiales y financieros para la protección integral de la niña, niño y adolescente;
- g) Promoción, difusión y educación sobre los derechos de la niña, niño y adolescente, generando una cultura de respeto y concientización en la sociedad; y
- h) Otros que aseguren la protección integral de la niña, niño y adolescente.

Artículo 166. (Finalidad y prioridad).

- I. Los programas de protección integral de las niñas, niños y adolescentes, tienen fines de asistencia, prevención, atención, cuidado integral, capacitación, inserción familiar y social, promoción cultural, fortalecimiento de relaciones afectivas, comunicación, promoción y defensa de derechos, y otros valores, a favor de las niñas, niños y adolescentes. También realizarán programas para el cumplimiento específico de las medidas de protección dictadas por la autoridad competente.
- II. El contenido de los programas y las acciones desarrolladas por las entidades ejecutoras públicas y privadas, deberán respetar la condición de sujetos de derechos de las niñas, niños y adolescentes, garantizando su interés superior, brindándoles cuidado y atención requeridas de acuerdo a su proceso evolutivo, poniendo especial cuidado en medidas destinadas a los primeros años de vida sujetándose a la Constitución Política del Estado, disposiciones del presente Código y tratados y convenios internacionales en materia de Niñez y Adolescencia.
- III. El Sistema Plurinacional de Protección Integral, implementará el Plan Plurinacional de la Niña, Niño y Adolescente, el Programa Departamental de la Niña, Niño y Adolescente y el Programa Municipal de la Niña, Niño y Adolescente, desarrollando cada uno en el ámbito de sus competencias el Programa de Centros de Acogimiento y Albergues, el Programa de Orientación Familiar, y Programas de Cuidado Integral y Atención a la Niña o Niño en su primera infancia, entre otros.
- IV. En consideración al Parágrafo III del presente Artículo, y en el ámbito de sus competencias, los diferentes niveles del Estado, privilegiarán:
 - a) Programas para la atención de niñas, niños y adolescentes en situación de calle. Para efectos de la presente Ley, se entiende por niñas, niños o adolescentes en situación de calle, a quienes se han desvinculado total o parcialmente de sus familias, adoptando la calle como espacio de hábitat, vivienda y pernocte, o de socialización, estructuración de relaciones sociales y sobrevivencia;
 - b) Programas específicos para prevenir la asociación de adolescentes en pandillas. Se entiende por pandillas aquellas agrupaciones de adolescentes cuyos fines u objetivos son las actividades ilícitas que pongan en riesgo su vida, la de sus pares o la de terceros; y
 - c) Programas de cuidado integral de la niña o niño en su primera infancia que brinden apoyo a las familias y a las entidades que tengan legalmente a su cargo a niñas, niños y adolescentes en las tareas de cuidado integral, educación, nutrición y protección por la importancia de estos primeros años de vida.

estas actividades de modo que la protección integral sea efectiva.

8.2.- Normas abrogadas que tienen relación con el tema en cuestión

8.2.1. Ley N° 2026 (Código Niño, Niña y Adolescente)

Del mismo modo la Ley N° 2026, en sus artículos⁸⁷ 1, 2, 5, 6, 7 y 13 hace referencia a la prevención, protección y atención integral que el Estado y la sociedad deben proveer a la niñez y adolescencia garantizando los derechos reconocidos en la legislación vigente e implementando políticas sociales, que aseguren condiciones dignas para su gestación, nacimiento y desarrollo integral.

Por otro lado, los artículos⁸⁸ 100, 105, 108, 121 numeral 2), 158, 189 y 191 aseguran el respeto a la dignidad como

⁸⁷ BOLIVIA, Ley N° 2026 de 27 de octubre de 1999, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 1999, **Artículo 1. (Objeto del Código)**.- El presente código establece y regula el régimen de prevención, protección y atención integral que el Estado y la sociedad deben garantizar a todo niño y adolescente con el fin de asegurarles un desarrollo físico, mental, moral, espiritual, emocional y social en condiciones de libertad, respeto, dignidad, equidad y justicia

Artículo 2. (Sujetos de Protección).- Se considera niño a todo ser humano desde su concepción hasta cumplir los doce años y adolescente desde los doce a los dieciocho años de edad cumplidos.

Artículo 5. (Garantías).- Los niños, niñas y adolescentes, como sujetos de derecho, gozan de todos los derechos fundamentales y garantías constitucionales inherentes a toda persona sin perjuicio de la protección integral que instituye este código.

Además, es obligación del Estado asegurarles por Ley o por otros medios, todas las oportunidades y facilidades tanto a mujeres como a varones, con el fin de garantizarles su desarrollo integral en condiciones de igualdad y equidad.

Artículo 6. (Interpretación).- Las normas del presente Código deben interpretarse velando por los intereses superiores del niño, niña y adolescentes, de acuerdo con la Constitución Política del Estado, las Convenciones, Tratados Internacionales vigentes, y las leyes de la República.

Artículo 7. (Prioridad Social).- Todo niño, niña y adolescente tiene derecho a ser atendido con prioridad por autoridades judiciales y administrativas.

Artículo 13. (Garantía y Protección del Estado).- Todo niño, niña y adolescente tiene derecho a la vida y a la salud. El Estado tiene la obligación de garantizar y proteger estos derechos, implementando políticas sociales, que aseguren condiciones dignas para su gestación, nacimiento y desarrollo integral.

⁸⁸ BOLIVIA, Ley N° 2026 de 27 de octubre de 1999, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 1999, **Artículo 100. (Derechos)**.- El niño, Niña o Adolescente tiene derecho a la libertad, al respeto y a la dignidad como persona en desarrollo.

Asimismo, como sujeto de derecho, están reconocidos sus derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales garantizados por la Constitución, las leyes, Convención Internacional sobre los derechos del niño y otros instrumentos internacionales ratificados por el Estado Boliviano.

Artículo 105. (Respeto).- Consiste en la inviolabilidad de la integridad física, psíquica y moral del niño, niña o adolescente,

persona en desarrollo de los niños, haciendo referencia al maltrato a todo acto de violencia ejercido por padres, responsables, terceros o instituciones, mediante abuso, acción, omisión o supresión en forma habitual u ocasional, que atente contra los derechos reconocidos a niños, niñas y adolescentes, en este caso las salas de videojuegos quienes de manera descontrolada y en ambientes totalmente insalubres ofrecen su servicio, sin tomar en cuenta que están afectado su desarrollo integral, por lo que dentro de las políticas de protección a la niñez y adolescencia debe estar la reglamentación a las a salas de videojuegos, de modo que no sea perjudicial y sean ambientes adecuados, hasta una determinada hora y que no permitan el acceso a niños y adolescentes con uniforme escolar.

abarcando, además, la preservación de la imagen, la identidad, los valores, las opiniones, los espacios y objetos personales y de trabajo.

Ningún niño, niña ni adolescente debe sufrir discriminación étnica, de género, social o por razón de creencias religiosas.

El Estado tiene la obligación de garantizar un trato respetuoso de igualdad y equidad a todos los niños y adolescentes que habiten el territorio nacional.

Artículo 108. (Maltrato).- Constituye maltrato todo acto de violencia ejercido por padres, responsables, terceros o instituciones, mediante abuso, acción, omisión o supresión en forma habitual u ocasional, que atente contra los derechos reconocidos a niños, niñas y adolescentes por este código y otras leyes, violencia que les ocasione daños o perjuicios en su salud física, mental o emocional.

Artículo 121. (Derechos).-

2. **Que la información, cultura, diversiones, espectáculos, productos y servicios respeten su condición peculiar de persona en desarrollo;**

Art. 158 (Prioridad de Prevención) El Estado y la sociedad en su conjunto están en la obligación de dar prioridad a la prevención de situaciones que pudieran atentar contra la integridad personal de los niños, niñas y adolescentes y los derechos reconocidos en el presente código, quedando responsables de adoptar las medidas que garanticen su desarrollo integral.

La inobservancia a las normas de prevención, importara responsabilidad a la persona natural o jurídica que incurriera en ella, la obligación de reparar el daño ocasionado ya sea por acción u omisión, sin perjuicio de lo dispuesto por otras leyes.

Las obligaciones previstas en el presente Código no excluyen otras formas de prevención.

Artículo 189.- (De las políticas de protección).- Las políticas de protección considerarán la situación de los niños, niñas o adolescentes en forma general y, en particular, la situación de riesgo social que amenazare a éstos por el incumplimiento y violación a sus derechos.

Artículo 191.- (Estrategias de las políticas municipales de protección). Las políticas municipales de protección y defensa seguirán las siguientes estrategias:

1. Contar con la asignación y mantenimiento suficiente y necesario de fondos en cada municipio para su ejecución;
2. La creación de una Comisión Municipal de la Niñez y Adolescencia en cada Municipio, como órgano consultivo y fiscalizador de las acciones municipales en el área de la niñez y adolescencia;
3. Funcionamiento de Defensorías de la Niñez y Adolescencia, como instancia promotora y defensora de los derechos;
4. Concientización y movilización de la ciudadanía a través de los medios de comunicación social y otros, a objeto de lograr la más amplia participación de los diversos sectores en la defensa y protección a la niñez y adolescencia.

Sin embargo, hoy en día, existe un vacío jurídico el cual debe ser normado para precautelar la salud mental de los niños, desde la Carta Orgánica Municipal a implementarse por los municipios para reglamentar la actividad de las salas de videojuegos y el contenido de los videojuegos que tienen el único fin de lucrar, sin considerar que deben coadyuvar con la educación hacia niños, puesto que estos son los que con mayor frecuencia se encuentran en las salas de videojuegos o juegos en red y de manera irrestricta.

Al respecto, los artículos⁸⁹ 163 y 166 de la Ley N° 2026, señala que los Gobiernos Municipales están encargados de realizar la clasificación de las cintas de video a las que acceden los niños, y niñas, donde a su incumplimiento la autoridad competente del municipio deberá incautar y disponer su destrucción inmediata; sin embargo, en principio NO HACEN REFERENCIA A LOS VIDEOJUEGOS y de manera enunciativa refieren solamente a los videos, de lo que se deduce que la actividad de las salas de videojuegos no se encuentra regulada, pues a diario se ofrece una serie de juegos no aptos para niños, además carecen de clasificación por edades, y un acceso irrestricto sin respetar el horario de clases; situaciones que indudablemente dañan la salud mental de los niños y afectan su derecho a la educación; por lo que para evitar mayores consecuencias es necesario reglamentar

⁸⁹ ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA, Ley N° 2026 de 27 de octubre de 1999, *Código Niño, Niña y Adolescente*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 1999, **Artículo 163. (Cintas y Videos)**.- Los Gobiernos Municipales deberán realizar la clasificación necesaria de las cintas de video a las que acceden los niños, niñas y adolescentes. Las personas o empresas que venda, alquilen o truequen cintas de video, cumplirán obligatoriamente dicha clasificación.

Las cintas a las que se refiere este artículo llevarán impresa la información sobre la naturaleza de la obra y el grupo etéreo al que están destinados.

Artículo 166. (Incautación y destrucción del material).- El Ministerio Público o la autoridad competente del municipio dispondrá la incautación y destrucción inmediata del material literario, cinematográfico, televisivo o fotográfico que directa o indirectamente incentiven a la drogadicción, alcoholismo, violencia o dañen la salud mental del niño, niña o adolescente.

la actividad de las salas de videojuegos y por supuesto un estricto control de ello.

Si bien, todos los artículos establecidos en el Código, Niño, Niña y Adolescente precautelan el bienestar y desarrollo integral de los niños, lamentablemente estas políticas establecidas en los artículos no se materializan, por lo que se hace necesario establecer nuevas estrategias y mecanismos jurídico sociales que permitan así precautelar la salud mental y física de los niños y además prácticas de prevención que ayuden a resguardar y respetar el capital humano de nuestro país; de lo contrario, se podrá observar un incremento e inducción a la violencia y delito creando una sociedad inconsciente e insensible.

De esta problemática recurrente, es necesario establecer un control limitativo y de censura a través de la aplicación de un reglamento a la actividad de las salas de videojuego o juegos en red exigiendo las condiciones de salubridad, espacio, iluminación y con un horario establecido en función del calendario escolar, además de prohibir el ingreso a estudiantes con uniforme, ello con la finalidad de garantizar la sólida y permanente formación de los niñ@s y supervisar el trabajo de las salas de videojuegos, que con el fin de lucrar ignoran sus roles esenciales y dañan y contribuyen a la inseguridad ciudadana.

A ello se suma que los niñ@s, tienden a imitar con mayor facilidad las imágenes ya sean reales o ficticios, como ser; modos de actuar.

Los videojuegos son una forma de posesión mediática que induce al hombre a percibir al mundo con una mirada que no es la suya. Igual que hay trasplantes de órganos, también hay trasplantes de percepción, y los videojuegos son el quirófano incruento donde más eficazmente se llevan a cabo.⁹⁰

8.2.2. Reglamento a la Ley N° 2026 (Código Niño, Niña y Adolescente)

Si bien esta norma reglamenta la Ley N° 2026, pues era insuficiente puesto que los derechos contemplados en la ley carecían de eficacia y eficiencia.

El reglamento de la Ley N° 2026 en sus artículos⁹¹ 57 y 59 inciso d); establecía las políticas de prevención y la responsabilidad de los Gobiernos Municipales en cuanto a la supervisión y control que deben ejercer sobre los locales que ofrezcan juegos electrónicos exigiendo condiciones físico ambientales adecuados; es decir, que cumplan condiciones de salubridad.

Este reglamento si bien se refería a las políticas de control del nivel operativo de la norma, era solamente de manera superficial, porque en la práctica no se avanzó mucho, debido a que no existe la unidad responsable de la supervisión en el

⁹⁰ IGLESIAS, Francisco, *Op. Cit.*, p. 37.

⁹¹ BOLIVIA, Decreto Supremo N° 27443 de 08 de abril 2004, Reglamento a la Ley N° 2026, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2004, **Artículo 57.- (Políticas de Prevención)**.- Las políticas públicas de prevención, definidas en el nivel normativo, son esencialmente de carácter educativo y de responsabilidad operativa de las Prefecturas y los Gobiernos Municipales; debiendo involucrar a las instituciones y organismos de la sociedad civil.

Artículo 59. (Responsabilidad de los Gobiernos Municipales).- Con carácter enunciativo y no limitativo los Gobiernos Municipales, a través de la Unidad Municipal correspondiente, son responsables de la supervisión, control y evaluación de:

d) El funcionamiento de los locales de juegos electrónicos, evaluando y autorizando luego de constatar las condiciones físico ambiental del establecimiento, así como el contenido educativo y no violento de los materiales audiovisuales disponibles...

Gobierno Municipal; además tampoco señalan los parámetros de acción para realizar el control, ni las sanciones a imponerse en caso de infracción de la norma; tampoco se dota a la población de un recurso de denuncia.

8.2.3. Ley N° 2028 (Ley de Municipalidades)

La Ley N° 2028, si bien está sujeto a futuras modificaciones con la implementación de la Carta Orgánica Municipal, hoy en día sigue vigente esta norma, por lo que es necesario analizar algunos artículos que tenga relevancia con la problemática planteada para profundizar a la hora de que los proyectistas de la Carta Orgánica tomen en cuenta; de modo que en su artículo 8⁹², párrafo V, numeral 5), hace referencia a las competencias de los Gobiernos Municipales entre las cuales esta, reglamentar y supervisar los espectáculos públicos y la publicidad comercial; de modo que solo reconoce que esta dentro de sus funciones la regulación de espectáculos difundidos por los medios de comunicación y no así las salas de videojuegos que contrariamente señala el reglamento a la Ley N° 2026, del cual se denota la ambigüedad que existe en nuestra normativa y a efectos de no lograr mayores confusiones y controlar la actividad de las salas de videojuegos se hace menester materializarse a través de la implementación de una reglamentación de acorde a nuestra realidad, con el fin de precautelar la salud mental de los niños en edad escolar.

⁹² BOLIVIA, Ley N° 2028 de 28 de octubre de 1999, *Ley de Municipalidades*, Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 1999, **Artículo 8. (Competencias).**- V. En Materia de Servicios.

5) Reglamentar y supervisar los espectáculos públicos, la publicidad comercial y la propaganda vial, mural o por cualquier otro medio que se genere o difunda en su jurisdicción.

8.3. Normativa internacional protectora de los derechos de la niñez

8.3.1. Convención sobre los derechos del niño

Esta Convención que ha sido aprobada por la Asamblea General en su Resolución 44/25 de fecha 20 de noviembre de 1989, entrada en vigor el 2 de septiembre de 1990 y ratificada por casi todos los países del mundo.

Esta Convención en sus artículos⁹³ 1, 9, 19 y 31 refieren que niño es todo aquel ser humano menor de dieciocho años de edad, donde los Estados partes se comprometen a velar por estos en función al interés superior del niño, debiendo en consecuencia los Estados adoptar medidas legislativas, administrativas, sociales y educativas apropiadas para proteger al niño contra todo tipo de perjuicio y abuso físico o mental, debiendo en consecuencia comprender, procedimientos eficaces para el establecimiento de programas sociales con objeto de resguardar sus derechos fundamentales, sin lesionar

⁹³ ASAMBLEA GENERAL, Convención sobre los derechos del niño, aprobada mediante Resolución 44/25 de fecha 20 de noviembre de 1989, ratificada por BOLIVIA mediante Ley N° 1152 de fecha 14 de mayo de 1990.- **Artículo 1.-** Para los efectos de la presente Convención, se entiende por niño a todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

Artículo 9.- Los Estados partes velaran por que el niño no sea separado de sus padres contra la voluntad de estos, *excepto cuando, a reserva de revisión judicial, las autoridades competentes determinen, de conformidad con la ley y los procedimientos aplicables, que tal separación es necesaria en el interés superior del niño.* Tal determinación puede ser necesaria en casos particulares, por ejemplo, en los casos en que el niño sea objeto de maltrato o descuido por parte de sus padres o cuando estos viven separados y debe adoptarse una dedición acerca del lugar de residencia del niño.

Los Estados Partes respetaran el derecho del niño que está separado de uno o de ambos padres a mantener relaciones personales y contacto directo con ambos padres de modo regular, salvo si ello es contrario al interés superior del niño.

Artículo 19. Los Estados Partes adoptaran todas las medidas legislativas, administrativas, sociales y educativas apropiadas para proteger al niño contra todo tipo de perjuicio y abuso físico o mental, descuido o trato negligente, malos tratos o explotación, incluido el abuso sexual, mientras el niño se encuentre bajo la custodia de los padres de un representante legal o de cualquier otra persona que lo tenga a su cargo.

Esas medidas de protección deberán comprender, según corresponda, procedimientos eficaces para el establecimiento de programas sociales con objeto de proporcionar la asistencia necesaria al niño y a quienes cuiden de él así como para otras formas de prevención y para la identificación, notificación, remisión a una institución, investigación tratamiento y observación ulterior de los casos antes descritos de malos tratos al niño y, según corresponda la intervención judicial.

Artículo 31.- Los Estados Partes reconocen el *derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias a su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.*

su derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias a su edad; sin que ello signifique exponerlos a juegos donde puedan adoptar patrones de conducta negativas, lo que significa que si bien tienen derecho al esparcimiento y juegos, pues estos deben ser controlados e idóneos en función a su edad; Por lo que la Convención proclama el respeto, y la defensa de los derechos de la niñez, a diferencia de nuestra realidad, en Bolivia no se hace casi nada para evitar que las salas de videojuegos sean un lugar donde predomine la insalubridad y el acceso irrestricto y descontrolado para acceder a juegos sin limitación de tipo de juego y tiempo.

Por otro lado, también en su artículo 17⁹⁴ señala que el niño, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidado especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después de su nacimiento.

Esta Convención es un instrumento que reconoce al niño como un “sujeto social y de derecho” y una” persona en proceso de desarrollo”. Esta nueva concepción lleva a pensar en la infancia como una categoría social con necesidades y potencialidades específicas que exigen una atención importante y muy particular de parte del resto de la sociedad.

⁹⁴ ASAMBLEA GENERAL, *Convención sobre los Derechos del Niño*, Resolución N° 44/25, de 20 de noviembre de 1989 y ratificada por Bolivia mediante Ley N° 1152 de 14 de mayo de 1990. **Artículo 17.-** Los Estados Partes reconocen la importante función que desempeñan los medios de comunicación y velarán por que el niño tenga acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental. Con tal objeto, los Estados Partes:

- a) Alentarán a los medios de comunicación a difundir información y materiales de interés social y cultural para el niño, de conformidad con el espíritu del artículo 29;
- b) Promoverán la cooperación internacional en la producción, el intercambio y la difusión de esa información y esos materiales procedentes de diversas fuentes culturales, nacionales e internacionales;
- c) Alentarán la producción y difusión de libros para niños;
- d) Alentarán a los medios de comunicación a que tengan particularmente en cuenta las necesidades lingüísticas del niño perteneciente a un grupo minoritario o que sea indígena;
- e) Promoverán la elaboración de directrices apropiadas para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar, teniendo en cuenta las disposiciones de los artículos 13 y 18.

Sin embargo, si bien contamos actualmente con concepciones más respetuosas de la niñez, también es evidente que, en el curso de las últimas décadas se ha aumentado las agresiones contra ella. En otras palabras, mientras más se postula la necesidad de respetar a la niñez, más se la maltrata.

8.3.2. Declaración de los Derechos del Niño

Esta normativa internacional en sus principios⁹⁵ 1, 2, 6 y 8 hace referencia a que el niño debe disfrutar de todos los derechos enunciados, gozando de una protección especial, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal donde la sociedad y las autoridades públicas tienen la obligación de cuidar .

8.3.3. Declaración Universal de los Derechos Humanos

Por su parte, la Declaración Universal de los Derechos Humanos, reconoce que el niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, "...debe crecer en el seno de la familia, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión,

⁹⁵ ASAMBLEA GENERAL, Declaración del Niño, aprobada mediante Resolución 1386 (XIV) de fecha 20 de noviembre de 1959.-

Principio 1.- El niño disfrutara de todos los derechos enunciados en esta Declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivo de raza, color sexo idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica nacimiento u otra condición, ya sea del propio niño o de su familia.

Principio 2.- El niño gozara de una protección especial dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad. Al promulgar leyes con este fin la consideración fundamental a que se atenderá será de interés superior al niño.

Principio 6.- El niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, necesita amor y comprensión. Siempre que sea posible, deberá crecer al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres y, en todo caso, en un ambiente de afecto y de seguridad moral y material; salvo circunstancias excepcionales, no deberá separarse al niño de corta edad de su madre. La sociedad y las autoridades públicas tendrán la obligación de cuidar especialmente a los niños sin familia o que carezcan de medios adecuados de subsistencia. Para el mantenimiento de hijos de familias numerosas conviene conceder subsidios estatales o de otra índole.

Principio 8.- *El niño debe, en todas las circunstancias figurar, entre los primeros que reciban protección y socorro Los derechos de los niños son reconocidos por todos los países del mundo, sin ningún tipo de distinción, basada en el color, idioma o religión. A través de la Declaración de los Derechos del Niño se pone en la cúspide los derechos del menor, recordando que las cárceles no son el ambiente adecuado donde puede desarrollarse con toda normalidad la personalidad del menor tal cual reza el principio seis de la presente declaración.*

buscando la protección y el bienestar de los niños en función al interés supremo del menor...⁹⁶.

En ese contexto, los artículos⁹⁷ 3 y 25 establecen que todo individuo tiene derecho a la vida, a la seguridad, a un nivel de vida adecuado donde todos los niño tienen derecho a una protección social adecuada; considerando que la Declaración de los Derechos Humanos tiene como fin supremo la protección de los derechos de la humanidad, ya que el desconocimiento de los mismos solo provocaría actos de ultraje a la conciencia de la humanidad.

⁹⁶ RACHEL, Hodgkin y PETER, Newel, *Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño*, preparado para la UNICEF, Diciembre de 2001, p. 620.

⁹⁷ ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS, Declaración Universal de los Derechos Humanos, proclamada por la Asamblea General en su Resolución 217 A (III) de 10 de diciembre de 1948.

Artículo 3. Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.

Artículo 25.- Toda persona tiene derecho a un nivel de vida adecuado que le asegure, así como a su familia, la salud y el bienestar, y en especial la alimentación, el vestido, la vivienda, la asistencia médica y los servicios sociales necesarios; tiene asimismo derecho a los seguros en caso de desempleo, enfermedad, invalidez, viudez, vejez, y otros casos de pérdida de medios de subsistencia por circunstancias independientes de su voluntad.

La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuere de matrimonio, tiene derecho a igual protección social.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

PROYECTO DE REGLAMENTO DE REGULACIÓN DE SALAS DE VIDEOJUEGOS EN EL MARCO DE LA SALUD INTEGRAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

1. ASPECTOS GENERALES

En territorio nacional las salas de videojuegos no se encuentran normadas debido a que en los últimos años no se percataron de los resultados que tiene al emplear esta clase de recreación y sin control de tiempo especialmente en niños en edad escolar.

Los niños son la población mas vulnerable en el empleo de esto videojuegos en las salas de juegos en red pues hace 20 años atrás los videojuegos eran una manera de distracción, entretenimiento en los cuales no se tenia el riesgo de mal interpretar dichos videojuegos, debido a que sus personajes eran inocentes animalitos que solo rescataban a una dama en apuro y no tenían tanta dificultad en la realización de la misión encomendada en el videojuego, o eran pequeñas esferas perseguidas por fantasmas de muy poca elaboración grafica.

En la actualidad es de primordial importancia reglamentar las salas de videojuegos en red debido a que los niños desde temprana edad ya tienen conocimiento que son los videojuegos y donde se exhiben al cual pueden acceder libremente por unas cuantas monedas, la atracción de los videojuegos es muy fuerte porque el manejo de estos es muy fácil en sus inicios y por la cantidad de 50 centavos pueden acceder a una maquina de computadora el tiempo de 15 minutos, momentos en los cuales puede

acceder a infinidad de juegos que no son apropiados para su edad y su desarrollo mental y como resultado adquieren información errónea, distorsionada y como consecuencia una curiosidad malsana.

El acceso irrestricto a estos centros de recreación los niños se convierten en asiduos clientes de las salas de videojuegos creando así una adicción la cual deriva en conductas inapropiadas para su edad, esto al verse sin recursos para acceder a estos lugares y poderlos pagar , recurren a el robo entre sus compañeros de su edad en su centro educativo, faltando de clases en varias oportunidades llegando a perder el año educativo, o teniendo comportamientos violentos ; también recurren a la sustracción de objetos de valores de sus casas o también de dinero de sus padres, entre otros.

La razón para dar la propuesta de una reglamentación a las salas de videojuegos o juegos en red se debe a lo irrestricto que es el acceso a estos lugares de recreación por parte de la población mas vulnerable y fácil de inducir a estos lugares que son los niños, que, los mismos llevados por la curiosidad en un inicio acceden a las salas de videojuego o también inducido por uno de sus compañeros, se hacen fanáticos a los videojuegos para luego pasar a ser obsesivos, dándose una participación recurrente en estos centros de recreación, y para poder acceder a estos lugares los niños incurrn en distintas conductas inapropiadas y son más vulnerables para su cierta edad como ser: robar, mentir, engañar, no realizar sus deberes escolares, faltar a clases, entre otros.

Las salas de recreación mas conocidas como juegos en red y los llamados videojuegos hacen su aporte a la adicción en niños y debido a sus cortos años y su escaso discernimiento para saber lo bueno y lo malo, no delimitan el tiempo jugado pues lo hacen de 4 horas a mas, la asistencia a tal distracción da como resultado la adicción a esta

clase de entretenimiento, los mismos que en muchos de los casos no son aptos para determinadas edades siendo peligrosos para el desarrollo integral del menor y como resultado se tienen niños violentos que imitan las acciones de los videojuegos, tienden a desvirtuar la realidad con la ficción, los cuales se aíslan y refugian en los videojuegos y muchas veces este accionar lo realizan sin permiso de sus progenitores y para poder solventar su asistencia a estos lugares en muchos de los casos si no tienen los recursos económicos necesarios, se dedican a robar en sus hogares o lugar de estudios, ya sea dinero u objetos de valor que los niños toman para poder venderlos o empeñarlos y así solventar su obsesión.

La reglamentación propuesta en la presente tesis es para salvaguardar a la población mas vulnerable de nuestra sociedad que son los niños que debido a la continua asistencia irrestricta a estas salas de diversión son peligrosos con resultados para la salud mental, emocional o física como también, algunos videojuegos no son apropiados para los niños , los mismos que al acceder a videojuegos que no son aptos para sus respectivas edades crean una distorsionada información a cerca la acción que se presenta en videojuegos que en algunos casos traen a la realidad ciertas escenas practicándolas con sus amiguitos

Así también perjudica al niño en las labores escolares dejando de lado sus estudios y reemplazándola por los videojuegos a tiempo completo dando como resultado en muchos casos el abandono de sus estudios , o perdiendo el año escolar , para lo cual el niño no tiene otro pasatiempo mas que los videojuegos sin importar el precio a pagar.

También el uso cotidiano de los videojuegos en forma desmesurada daña la salud física del niño (dejando muchas veces con malestar en los ojos, dolor de cabeza, mala postura al sentarse por varias horas, dolencia en la

muñeca causando tendinitis, sobre peso por comer frituras, malestar en los riñones e intestinos por no evitar sus necesidades fisiológicas, entre otras).

Asimismo, estas salas de videojuegos como centro de distracción colectivo, no presentan en su infraestructura los medios adecuados para una buena atención a sus usuarios y sus distintas edades; como ser ambientes adecuados para estas clases de actividades, lugares que en su mayoría son ambientes estrechos con poca iluminación húmedos desaseados, inadecuados, con equipos en mal estado, incomodidad para los usuarios en edad escolar, como también la falta de sanitarios y seguridad para los usuarios que asisten a estos lugares, y en mucho de los lugares de esta actividad son atendidos por menores de edad lo cual es mucho mas inseguro y problemático para todos.

En este capítulo, además de brindar una propuesta respecto a la problemática en cuestión, se tomó en cuenta las aseveraciones del trabajo de campo realizado, a través del cual se evidencia la necesidad de regular la actividad de las salas de videojuegos o juegos en red, tomando en cuenta incluso aspectos que se han considerado en los capítulos I y II, por lo que es menester hacer referencia a los siguientes extremos:

1.1. Respecto a las salas de videojuegos o juegos en red que más acceden los niñ@s en edad escolar

En el trabajo de campo al cual se arribó a lo largo de la presente investigación se evidencia que en un 80 % de los niños son continuos participantes en las salas de juegos en red que la mayoría de los niños antes y después de ingresar a sus unidades educativas ingresan también a las salas de videojuegos donde abundan cerca de estas unidades y en la mayoría de los casos inducen a la violencia, discriminación sexismo y otros.

De estos aspectos se evidencia, que la mayoría de la población (niños en edad escolar) es más proclive a estas salas de videojuegos, tomando en cuenta que se encuentran al paso y los horarios de atención son ilimitados, contribuyendo de tal manera a la inseguridad ciudadana e incluso a inducir a actos inmorales e ilegales que afectan a la sociedad y ante todo la salud mental de éstos.

Por otro lado, a través del trabajo de campo se evidencia que los videojuegos que con mayor frecuencia acceden los niños son aquellas donde se encuentra un sin fin de violencia, discriminación, sexo, y otros. Sin embargo; es menester hacer referencia que los padres no conocen en su mayoría al tipo de juego que accede con frecuencia el niño o adolescente, ni los horarios, lo que constituye también responsabilidad de los padres respecto al control que deben tener hacia sus hijos, llegando incluso los niños a jugar entre 3 horas a 6 horas diarias, lo que significa que los niños tienen accesos a estos juegos durante mucho tiempo y de forma indiscriminada, siendo de tal modo un factor para producir daño en la salud mental, que además resulta totalmente perjudicial para la realización de los quehaceres del hogar y su educación.

1.2. Respecto al rol que cumplen las salas de videojuegos

En cuanto al rol que cumplen las salas de videojuegos, desde la óptica de la mayoría de la población se evidencia que no cumplen ningún rol positivo para los niños, en función a que lo único que se pretenden es lucrar y no contribuir a la educación con juegos didácticos, además de que las condiciones de estos locales son totalmente insalubres y nada adecuados para su desarrollo integral, convirtiéndose de tal modo netamente mercantilistas, aspecto que

sin duda llega a dañar la salud mental de los niñ@s en edad escolar en su calidad de personas en desarrollo de personalidad y que en muchos casos llega a inducir la realización de hechos que vayan contra las normas.

A ello se suma la ausencia de políticas de control de los Gobiernos Municipales y el vacío que existe en relación a este tema, ya que el acceso a estas salas son totalmente irrestrictos en cuanto a su ingreso y tiempo, permitiendo incluso que ingresen con uniforme escolar y se ausenten de las unidades educativas en la que estudian.

Al ser los videojuegos un medio captado por muchos, son los niños los que en mayor proporción son persuadidos por los contenidos que emiten éstos, dañando en consecuencia la salud mental de los niñ@s en edad escolar e induciéndolos a la violencia y actos obscenos; de modo que este influye muchas veces de forma negativa en el menor y en el desarrollo de su personalidad siendo menester UN REGLAMENTO PARA REGULAR LAS CONTENIDOS ACTIVIDADES DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS.

2. CONSIDERACIONES GENERALES RESPECTO A LA NECESIDAD DE UN REGLAMENTO PARA REGULAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

El Estado Plurinacional constituido como un Estado de derecho, garantiza la seguridad jurídica y el respeto a los derechos de toda persona, en especial de los niños que se encuentran en pleno proceso de desarrollo.

Además es menester señalar, que desde el punto de vista jurídico y social las salas de videojuegos o juegos en red que permiten el ingreso a niños en

horarios en los que deberían estar estudiando, lo que implica una flagrante vulneración a los derechos y consecuentemente atentan contra la salud mental y emocional de los niños, niñas y adolescentes, incitando a la violencia, actos morbosos, discriminación, modismo sexo y otros actos inmorales que van en contra de nuestra realidad y educación.

En merito a lo descrito precedentemente el Estado a través de las diferentes instituciones, tiene como deber precautelar la salud mental de los niños, por lo que se hace es necesario reglamentar las actividad de las salas de videojuegos y consecuentemente los contenidos de los videojuegos, a través de una reglamentación de conformidad a la Ley N° 548 (aunque de manera muy ambigua), los encargados para la ejecución de la regulación, control, evaluación e incautación de videojuegos es el Gobierno Municipal; sin embargo, actualmente el Gobierno Municipal de la ciudad de El Alto, no cuenta con una unidad específica para realizar dicho control, por lo que se hace necesario implementar un reglamento que regule esta actividad.

Esta alternativa de solución que se brinda al problema planteado, debe institucionalizarse a través incluso de la futura Carta Orgánica Municipal como una atribución para precautelar la salud mental de los niños, niñas en edad escolar.

Por lo que se hace imprescindible proyectar un anteproyecto de reglamento que norme las deficiencias y el vacío jurídico de nuestra legislación.

3. DIMENSIÓN Y ALCANCE DE LA PROPUESTA

Es de principal urgencia establecer un marco legal y normativo que regule el funcionamiento de las salas de los videojuegos, principalmente en lo referido a la adecuación de los contenidos de los videojuegos como también los ambientes y ubicación de este lugar de entretenimiento.

En la propuesta se plantea restringir el horario de permanencia de los menores de edad en los videojuegos; asimismo, se restringiría el ingreso a los escolares a estos lugares, en horario escolar.

No existe ninguna norma que regula el uso indiscriminado de los videojuegos, y por ende dar una sanción a los propietarios que permiten que los niños permanezcan jugando por horas en las salas de juegos en red.

Tampoco existe un estudio que recomiende que tiempo el menor debe de estar expuesto a estas actuales tecnologías, el niño, adolescente, joven e incluso adulto deba de jugar una hora como máximo al día y debe de ser interdinario.

Con una ordenanza municipal que regule el uso de las nuevas tecnologías se podría reducir las posibilidades de que los menores de edad se conviertan en adictos a los videojuegos, pero se necesita de los padres de familia para supervisar el tiempo libre de sus hijos y darles opciones de entretenimiento saludable.

La necesidad de una reglamentación para LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS EN RED en la ciudad de El Alto es de gran prioridad debido a que en esta clase de actividad comercial asisten muchas personas, y en su mayoría son los niños y jóvenes, esta propuesta de reglamentación es muy importante pues la misma esta destinada para proteger a la población mas vulnerable que son los niños, los cuales están expuestos a muchos peligros en estos lugares de recreación, como ser físicos ,mentales etc.

Esta propuesta de reglamentación puede dar a la población alteña una seguridad a los niños en estos lugares de recreación y tener la certeza que los niños no sufrirán daños físicos y psicológicos a corto y/o largo plazo, se tendrá una atención adecuada en cada sala de videojuego además que los lugares estarán debidamente adecuados y acorde a las distintas

necesidades del usuario, con respecto a los videojuegos estos serán catalogados según PEGI el cual definirá la categoría de cada videojuego y las edades a las cuales puede acceder el usuario, asimismo se precautelara la salud física del niño al tener control de cuanto tiempo estará frente al monitor evitando así problemas de sobrepeso, daño en vista, entre otros. Asimismo los padres tendrán la certeza que los niños asistirán a sus unidades educativas.

El Gobierno Municipal, no ha podido solucionar el problema que acarrea en cuanto a las salas de videojuegos lo cual no está definido por la nueva Ley N° 548, ya que para tal hecho se requiere una unidad especializada que cuente con un equipo multidisciplinario que pueda evaluar cada uno de los contenidos de los videojuegos para efectivizar y hacer que los derechos se cumplan a cabalidad y ante todo se precautele la salud mental de los niños , por lo que es menester viabilizar una reglamentación destinado a tal fin a objeto de que las salas tengan un horario de atención sin que pueda afectar el horario de las unidades educativas, más allá de los intereses mercantilistas que puedan tener.

Esta propuesta, sin duda alguna, permitirá proteger y precautelar la salud mental de los niños, donde el acceso irrestricto a estas salas no sea una contribución a la inseguridad ciudadana por el horario en el que atienden. Si bien los videojuegos pueden cumplir un rol importante dentro la familia, la sociedad y la educación, pues estos son los que más inducen a la violencia, sexo, discriminación, tomando a la mujer como un objeto sexual y de premio y no así como persona con derechos.

Evidentemente los más propensos a imitar y copiar actos de los videojuegos son los niños y ello se debe a que no tiene criterio formado, convirtiéndoles en futuras personas insensibles donde lo malo parece ser normal.

Ante esta realidad, la población requiere que los órganos públicos trabajen de manera conjunta en pro de la niñez y adolescencia y consecuentemente de la sociedad, cumpliendo de esta manera la normativa constitucional respecto al derecho a la salud que tiene los niños.

La propuesta, respecto a la necesidad de reglamentar la actividad de las salas de videojuegos, permitirá en gran manera precautelar la salud mental y emocional de la niñez además de contribuir como política de Estado para cumplir con la normativa positiva vigente y efectivizar las normas que garanticen derechos, al cual tienen acceso todos los ciudadanos, de modo que se constituye en un mecanismo jurídico-social para luchar contra la problemática en cuestión.

Ahora es imperante también señalar que la nueva Ley N° 548 (Código niño, niña y adolescente) no regula de manera concreta lo relativo a los videojuegos que se ofrece en las salas y este tipo de servicio, solamente se limitan a señalar la protección integral al niño y/o adolescente de manera general.

4. ANTEPROYECTO DE REGLAMENTO PARA LA REGULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE SALAS DE VIDEOJUEGOS

En la actualidad no existe una norma o reglamento que regule el uso de los videojuegos.

En el segundo semestre 2007 se aprobó la Ordenanza Municipal 133/2007 por H. Gustavo Adolfo Morales Presidente de h. Concejo Municipal, en la cual no se encuentra de manera individual y específica la reglamentación para los juegos en red, mencionando la ubicación de esta clase de actividad comercial y los horarios de funcionamiento y atención a sus usuario; en la

misma también se mencionan otras actividades comerciales como ser los lugares de expendio de bebidas alcohólicas, lenocinios, entre otras actividades. Dejando muchos puntos importantes para poder normar esta clase de actividades.

El reglamento para normar el funcionamiento de los establecimientos de café Internet, bibliotecas virtuales, juegos on line, juegos en red, tilines y las rockolas”⁹⁸

ANTEPROYECTO DE REGLAMENTO MUNICIPAL PARA REGULAR LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

H. MUNICIPALIDAD DE EL ALTO

BOLIVIA

Reglamento Municipal No. /2015 GAMEA – HCM..... /2015

Secretaria General

TÍTULO PRIMERO

PARTE GENERAL

CAPÍTULO I

CONSIDERACIONES GENERALES

Artículo 1. (Del objeto).- El presente reglamento tiene por objeto regular el funcionamiento de los locales comerciales que presten a los niños, el servicio de utilización de ordenadores personales a cambio de un precio en dinero en la ciudad de El Alto, el ejercicio de esta actividad comercial se denominara “salas de videojuegos o juegos en red” precautelando que la información y los videojuegos a la que estén expuestos respete su condición peculiar de persona en desarrollo.

⁹⁸ <http://blogsbolivia.blogspot.com/2008/12/reglamentan-funcionamiento-de-internet.html>

Además establece el ente responsable, los procedimientos y mecanismos a los que deben sujetarse las salas de videojuegos y los contenidos de los videojuegos, para ofrecerlos como un medio de diversión.

Artículo 2. (Del alcance).- Las disposiciones contenidas en el presente Reglamento son de orden público y se aplicaran en todo el municipio de la ciudad de El Alto.

Artículo 3. (Del objetivo).- El presente capítulo tiene por objetivo regular el funcionamiento y establecer los requisitos para la habilitación de aquellos comercios donde a través de ordenadores personales se brinde a sus usuarios la posibilidad de practicar juegos recreativos y /o de destreza y/o habilidad, donde el jugador compite contra la misma maquina o contra otros jugadores que se encuentren conectados a la red del local; esta actividad es mas conocida como juegos en red o salas de videojuegos, la presente disposición es para garantizar la salud mental y emocional de los niños, niñas en edad escolar en el marco del ordenamiento jurídico vigente y sancionar las faltas en la que incurren los locales que ofrecen como servicio videojuegos no aptos para niños en horario de asistencia a unidades educativas.

CAPÍTULO II

DE LAS DEFINICIONES

Artículo 4. (De las salas de videojuegos).- Se considera salas de videojuegos a los ambientes destinados a los usuarios que tienden a acceder a diferentes juegos, sean estos mediante red o a través de otros instrumentos tecnológicos para los efectos del presente reglamento, se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo de su actividad utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o

jurídicas, debidamente inscritas en la Alcaldía de su municipio o del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 5. (De los videojuegos).- Los videojuegos son programas informáticos interactivos destinado al entretenimiento, que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etc.; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

CAPÍTULO III

DE LA JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA

Artículo 6. (De la jurisdicción y competencia).- Los Gobiernos Municipales tienen jurisdicción y competencia en todo el municipio para el control de salas de videojuegos, consecuentemente regular, prohibir, incautar y suspender contenidos que afecten la salud mental y emocional de los niños, niñas a través una unidad específica para dicho fin, además su competencia se enmarcara en lo previsto por la Ley N° 482 y demás disposiciones legales, en todo lo que la complementen y no se opongan a esta.

Artículo 7. (De la finalidad).- El presente Reglamento tiene por finalidad normar los procedimientos que regulan la actividad de las salas de videojuegos o juegos en red, ambientes adecuados y el horario del funcionamiento de las salas de videojuegos prohibiendo el ingreso de niños en horario de clases, ello con la finalidad de precautelar la salud mental, emocional y físico de los mismos y asegurar la presencia de los menores a sus unidades educativas y consiguientemente las sanciones emergentes al incumplimiento del presente reglamento.

CAPÍTULO IV

DE LAS GARANTÍAS Y PRINCIPIOS RECTORES

Artículo 8. (De la legalidad).- I.- Las salas de videojuegos o juegos en red, deberán recabar la autorización correspondiente del Gobierno Municipal de su

jurisdicción, en la cual se establecerá de manera clara y concreta el horario de funcionamiento, los videojuegos permitidos y clasificados por edad, según sistema PEGI (sistema de clasificación de videojuegos por edades), prohibición de niños de determinada edad y con uniforme escolar, y el tiempo que debe el usuario acceder a los videojuegos, además de las condiciones de salubridad y ambiente adecuados la actividad señalada.

II.- En caso de incumplimiento, serán sancionados conforme a las leyes y al presente reglamento:

Los Inspectores Municipales y la Fuerza Pública en forma conjunta o individualmente tienen la obligación de velar por el buen funcionamiento de esta actividad y de percatarse de incumplimientos, debe de levantar y dar una nota de notificación señalando la falta, copia de la cual se entregará al propietario y el original se traslada a la Honorable Alcaldía Municipal.

De las notificaciones de incumplimientos a la actividad de videojuegos permitidos, el Departamento Municipal seguirá el siguiente procedimiento:

Por la PRIMERA notificación le hará un apercibimiento por escrito al propietario infractor para que lo sucedido no se vuelva a presentar.

Por la SEGUNDA notificación de incumplimiento en un lapso de tiempo de seis meses posteriores a la primera notificación, se suspenderá la actividad comercial por un periodo de quince días, procediendo al sello del local donde se lleva a cabo la actividad de juegos en red.

Por la TERCERA notificación de incumplimientos en un lapso de tiempo de seis meses a partir de la segunda notificación, se cancelará definitivamente la actividad comercial de salas de videojuegos.

De comprobarse que en el local comercial autorizado para la actividad de sala de videojuegos o juegos en red se ingieren bebidas alcohólicas o se consumen drogas o se presta para actividades que violenten los derechos de los niños, en

forma inmediata y definitiva se suspende la explotación comercial de la sala de videojuegos.

Artículo 9. (*Del debido proceso*).- A toda sala de videojuego o juegos en red que se le atribuya una o más contravenciones a la salud mental de los niños, niñas se le reconoce todos los derechos y garantías procesales previstas en la Constitución Plurinacional de Bolivia y demás leyes, para su defensa.

Artículo 10. (*De la celeridad y transparencia*).- Las sanciones que se les imponga a las salas de videojuegos, se caracterizan por su celeridad y transparencia.

Artículo 11. (*Del respeto a la independencia funcional*).- La Unidad de control, regulación, prohibición e incautación de contenidos que afecten la salud mental y emocional de los niños, es independiente y funcional que debe hacer cumplir las disposiciones legales vigentes.

TITULO SEGUNDO

DEL PROCEDIMIENTO PARA LA REGULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS

CAPÍTULO I

DE LOS CONTENIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS A SER REGULADOS

Artículo 12. (*Lugares de funcionamiento de las salas de videojuegos*).- Los establecimientos de que trata el presente reglamento, deberán acreditar ante las autoridades municipales todo requisito exigido por el equipo multidisciplinario a cargo de la evaluación de los tipos de videojuegos y de los ambientes destinados a este fin, o las normas aplicables para este efecto. Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la licencia de funcionamiento, deberá exigir certificación expedida por la autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple higiene y salubridad y que se encuentra por lo menos a 250 metros a la redonda de las unidades educativas, entre otras.

Artículo 13. (De los criterios de operación para el funcionamiento de los videojuegos).- Todas las salas de videojuegos a los que se refiere el presente reglamento, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Deberán ubicarse a una distancia a más de 250 metros de distancia de centros e instituciones educativas.
2. Los locales que ofrezcan estos servicios recreativos, deberán identificarse, en todas sus manifestaciones de publicidad, con las palabras “juegos en Red”, que podrán llevar antes o después otros términos
3. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos según el sistema PEGI establecida en el artículo 16 de la presente ley, como prohibirse la emisión de juegos de entretenimiento que manifiesten una discriminación racial, religiosa, pornográfica y/o política y/o que atenten a la moral y las buenas costumbres.
4. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad del usuario; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud visual de los usuarios, es decir una iluminación suficiente que permita tener una visión clara y completa de lo que acontece en la sala. Asimismo, contar con condiciones de higiene y sanitarias las que serán verificadas por la oficina competente del Ministerio de los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.
5. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad a lo establecido por las autoridades Municipales y las leyes en evidencia, amplitud suficiente para permitir libertad de movimiento a las personas participantes.

6. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.
7. Designar como responsable o encargado de la administración, atención del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.
8. No vender y/o consumir bebidas con contenido alcohólico y con productos enervantes y tóxicos, ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante la autoridad competente la venta clandestina a los niños de cualquier sustancia psicotrópica que se presentare al interior del establecimiento.
9. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en las leyes vigentes o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.
10. Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.

Artículo 14. (De los aspectos de regulación).- La regulación y la exhibición de los siguientes videojuegos en horario escolar en salas de juegos en red serán normados para que no sea un atentado a la mentalidad del niño en desarrollo:

- a) Videojuegos que exhiban escenas exageradamente crudas y dañinas, de contenido excesivamente violento o exacerbado para el desarrollo normal psicológico del niño, niña en edad escolar.

- b) Escenas de imágenes cargadas de morbo, de índole sexual explícito o con indicios sexuales.
- c) Escenas de discriminación de género, racial o religiosa.
- d) Escenas de vejámenes, que vayan en contra de la dignidad humana, o natural.
- e) Material en los videojuegos que directa o indirectamente incentiven a la drogadicción, alcoholismo, violencia o dañen la salud mental del niño y niña en edad escolar.
- f) Todo videojuego que atenten contra la formación y salud mental del niño, niña en edad escolar.

Artículo 15. (De la clasificación previa de los videojuegos). Sistema PEGI (Pan European Game International) es un sistema europeo que establece una clasificación por edades para videojuegos y ha sido diseñado para que los menores no sean expuestos a juegos que no son adecuados a su particular rango de edad. El mismo que se puede accederlos propietarios o administradores de salas de juegos en red gratuitamente a través de PEGI on line.

Artículo 16. (De la clasificación de los videojuegos).- Las etiquetas PEGI se colocan en el anverso y el reverso de los estuches e indican uno de los siguientes niveles de edad: 3, 7, 12, 16 y 18. Indican de manera fiable la idoneidad del contenido del juego en términos de protección de los menores. La clasificación por edades no tiene en cuenta el nivel de dificultad ni las habilidades necesarias para jugar

Esta clasificación deberá realizarse a momento de la solicitud de licencia de funcionamiento, en la cual recomendaran los videojuegos que deberán ofrecerse a los usuarios por edad y tiempo de acuerdo a los siguientes criterios (PEGI):

1. PEGI 3 (a partir de 3 años de edad): El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.

2. PEGI 7 (a partir de 7 años de edad): Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.

3. PEGI 12 (a partir de 12 años de edad): En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.

4. PEGI 16 (a partir de 16 años de edad): Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.

5. PEGI 18 (a partir de 18 años de edad): La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.

Los descriptores que aparecen en el reverso de los estuches indican los motivos principales por los que un juego ha obtenido una categoría de edad concreta. Existen ocho descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego y juego en línea con otras personas.⁹⁹

Artículo 17. (*Del control*).- Las salas de videojuegos no puede atender ni ofrecer sus servicios en horarios escolares, ni permitirán el ingreso de niños en edad escolar y/o con uniforme escolar, además deberán restringir el tiempo a los usuarios en función a la edad, y los tipos de videojuegos a los que accedan, aspecto que se determina en función al sistema PEGI encargado de la clasificación de los videojuegos.

CAPÍTULO II

DE LOS HORARIOS DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS EN LAS SALAS DESTINADOS A ESTE FIN, DE LA PROHIBICIÓN A NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS Y DE LA COMISIÓN RESPONSABLE DE LA PREVENCIÓN

Artículo 18. (*Del horario que pueden acceder a los videojuegos en las salas y/o locales de juegos en red y su permanencia*).- El ingreso y permanencia de los niños, niñas a las salas de videojuegos o juegos en red, se rigen por las siguientes normas:

1. Los niños y niñas, menores de 10 años, solo podrán ingresar y permanecer en estos establecimientos en compañía de padres, tutor o familiar mayor de edad.
2. Los niños y niñas mayores de 10 años de edad y adolescentes pueden ingresar y permanecer en salas de videojuegos previa autorización de sus padres, tutores o familiares mayores de edad.
3. Los niños, niñas y adolescentes, sólo podrán ingresar y permanecer en estas salas desde horas 6:00 a.m. hasta horas 18:00, con una

⁹⁹ <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

permanencia en estos establecimientos, por un periodo de dos horas consecutivas, si el uso del servicio se refiere a actividades de esparcimiento. En caso de actividades de investigación el tiempo de permanencia se define a criterio del administrador y/o padre de familia, tutor, familiar mayor de edad. Para cuyo control deberá implementar medidas de control de tiempo por rangos o periodos.

4. Los escolares no podrán acceder a las cabinas publicas de internet, locales y /o salas de videojuegos, en horarios que les corresponde asistir a clases; salvo que se encuentren en compañía de sus docentes o tutores escolares como parte del aprendizaje escolar vigente. Los docentes o tutores se identificaran y registrarán su nombre y el de la Institución Educativa de la cual proceden, bajo responsabilidad del administrador del establecimiento.

Está prohibido el ingreso de niños, niñas y adolescentes a los establecimientos definidos en la presente ley desde horas 21:00 p.m. hasta horas 06:00 a.m., del día siguiente, bajo responsabilidad del administrador del establecimiento.

Artículo 19. (De la prohibición a niños de 12 años de edad escolar).- Queda terminantemente prohibido el ingreso de niños menores de 12 años de edad en las salas de videojuegos, a menos que tenga autorización de sus padres.

La responsabilidad sobre los usuarios recaerá siempre en los padres de familia y en los dueños o administradores del servicio que prestan, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla el presente reglamento. Este control, estará a cargo el administrador de las salas de videojuegos y/o locales de juegos en red, y en caso de incumplimiento serán sujetos a la sanción que corresponda.

Artículo 20. (De la prohibición a niños, niñas en edad escolar y/o con uniforme escolar).- Queda terminantemente prohibido el ingreso de niños y niñas en edad escolar y/o con uniforme escolar en horario escolar.

De este control, estará a cargo el dueño o administrador de las salas de videojuegos, y en caso de incumplimiento serán sujetos a la sanción que corresponda.

Artículo 21. (De la conformación de la comisión y de la responsabilidad operativa).- I. La comisión estará conformada por las Secretarías de salud de orden departamental y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en el presente reglamento.

II. Obligaciones generales de las familias: Los padres de familia tienen el deber y el derecho de brindar la orientación adecuada a los niños y niñas en el ejercicio de su derecho al acceso a una información adecuada, con especial énfasis en el uso de videojuegos no aptos para dichas edades, en las salas de juegos en red.

III. Participación de la sociedad; La sociedad tiene derecho a participar a fin de cumplir de la presente Ley de forma individual o colectiva a través de las organizaciones sociales y/o vecinales.

III. Las políticas públicas de prevención serán de responsabilidad de las Unidades Municipales, coadyuvando también los padres de familia y organizaciones sociales o vecinales y maestros realizarán la supervisión y control de toda la gama de los videojuegos que se ofrezcan como servicio a los niños menores de 12 años, con carácter preventivo.

Artículo 22. (De las funciones de la comisión).- Las funciones de la comisión son las siguientes:

1. Revisar las clasificaciones de los videojuegos que circulen en cada municipio de acuerdo a lo señalado por el sistema PEGI criterios contenidos en el artículo 16 del presente reglamento. Esta clasificación deberá ser

revisada, actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna ante el Ministerio de Salud, y a las secretarías de salud municipales.

2. Solicitar al Ministerio de Educación la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana. entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.
3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.
4. Establecer, en coordinación con las instituciones de defensa de los derechos de la niñez en edad escolar, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación del presente reglamento, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.
5. Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el sistema PEGI.
6. Los gobiernos municipales a través de las unidades de que correspondan deberán definir las acciones correspondientes de prevención de los riesgos asociados a la práctica de los videojuegos, los protocolos y guías de atención de la ludopatía para su implementación en el sistema de seguridad social en salud
7. A partir de la entrada en vigencia del presente reglamento, la comisión tendrá seis (3) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en el municipio y la clasificación que les ha sido asignada. Posteriormente, deberá hacerse una revisión de dicha videojuegos de acuerdo con el presente reglamento.

Artículo 23. (De los deberes de la comisión).- Es deber de la comisión:

- a) Controlar, supervisar todo material audiovisual que se exhibirán en las salas de videojuegos.
- b) Exigir la limitación de escenas fuertes en los videojuegos de carácter sexual y agresivo que van en contra de la dignidad humana y desarrollo mental del menor.
- c) Verificar la clasificación de los videojuegos por edades que pueden ser exhibidas en las salas de juegos en red.
- d) Supervisar y exigir a las salas de videojuegos y/o locales de juegos en red con las siguientes condiciones:
 1. De salubridad las que serán certificadas por el Ministerio de Salud y verificadas por la Oficinas de Inspección Municipal debe contar con lavamanos y servicios sanitarios para damas y caballeros en forma separadas con facilidades de infraestructura para ser utilizados por personas con condiciones especiales (discapacitados).
 2. Iluminación suficiente y uniforme que permita tener una visión clara y completa de lo que acontece en el lugar.
 3. Amplitud suficiente para permitir libertad de movimiento a las personas participantes, de manera tal que no obstaculice el ingreso o egreso de los usuarios ni la circulación dentro del mismo local.
 4. Higiene en toda la sala de juegos en red como también en las respectivas computadoras.
 5. Mantenimiento frecuente de los equipos de computación en su totalidad, los monitores deberán contar con una pantalla protectora visual, asientos adecuados para niños en edad escolar, etc.

6. No se podrá utilizar vidrios polarizados, pintados o de materiales de similares características que impidan ver a las personas que se encuentran en el interior del local.
 7. En lugar visible para el usuario se deberá colocar un cartel de advertencia con el siguiente texto: “la permanencia frente a un monitor de computación por un lapso mayor a dos horas, es perjudicial para la salud, pudiendo provocar trastornos en la visión, fatiga visual, visión borrosa, fatiga general, dolor de cabeza y otros trastornos físicos.
- e) Supervisar el horario de atención de las salas de videojuegos.
- f) Pasar informes de incumplimiento de la norma a la unidad que corresponda.

Artículo 24. (De la capacitación en la identificación de jugadores patológicos).- Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

CAPÍTULO III

DEL ÓRGANO SANCIONADOR Y SANCIONES

Artículo 25. (Del órgano sancionador).- Será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Municipales el cumplimiento de estas normas de manera coordinada con las unidades e instituciones a cargo de la protección de los derechos de la niñez en edad escolar.

Artículo 26. (De las sanciones).- La inobservancia de este Reglamento se sancionara con el apercibimiento, multa pecuniaria, inhabilitación temporal de licencia de funcionamiento y clausura definitiva, según corresponda.

- a) El apercibimiento consiste en una llamada de atención escrita, por la que se le pide a las salas de videojuegos infractor que cese con la vulneración al presente reglamento.
- b) Se exigirá el cumplimiento de la multa cuando este haya sido amonestado de manera escrita, y ello podrá en función a la falta que haya cometido, debiendo cesar inmediatamente la falta cometida.
- c) La inhabilitación temporal se realizará cuando la sala de videojuego incumpla repetidamente las normas de control establecidas en este reglamento.
- d) La inhabilitación permanente se realizará cuando la sala de videojuego infractor reincida en cinco oportunidades la inhabilitación temporal.

CAPÍTULO IV

DEL PROCEDIMIENTO

Artículo 27. (Del procedimiento).- I.- Las salas de juegos en red para el ofrecimiento de un tipo de videojuego, deberán solicitar su autorización en las unidades de los Gobiernos Municipales destinados a tal fin en su jurisdicción.

II.- El departamento encargado de la unidad de control, regulación, e incautación de contenidos de videojuegos, previa clasificación del sistema PEGI, mediante fundamentación escrita autorizará, rechazará o en su defecto sugerirá algún cambio en alguno (s) de los videojuegos sugeridos.

Artículo 28. (Del procedimiento en caso de rechazo o negativa).- Las salas de videojuegos en caso de que el contenido del videojuego haya sido rechazada, podrá aclarar cuestiones atinentes al contenido, fundamentar la necesidad de exhibir en la pantalla dichos contenidos y señalar las ventajas que puede generar dicho contenido en cuestión, en el plazo de 5 días a partir de su notificación con el rechazo.

Artículo 29. (De la apelación).- I.- En caso de persistir el rechazo de parte de la unidad del Gobierno Autónomo Municipal, las salas de videojuegos podrán apelar dicha decisión ante la unidad que rechazo, quien elevara en el plazo de 24 horas al superior en grado, adjuntado todos los antecedentes del caso a efectos de su consideración.

II.- El superior en grado en un plazo no mayor a veinte días deberá resolver. Su resolución tendrá calidad de coza juzgada.

CAPÍTULO V

DISPOSICIONES FINALES

PRIMERA.- (De la vigencia).- El presente reglamento entrará en vigencia a partir de la fecha de aprobación por el Plenario del Concejo Autónomo Municipal de la Honorable Alcaldía Municipal de la ciudad de El Alto, mediante resolución fundamentada.

Sin perjuicio de lo establecido precedentemente, las salas de videojuegos al momento de la entrada en vigencia del presente reglamento que se encuentren abiertos al público, tendrán un término de seis meses para dar cumplimiento a lo establecido en el presente reglamento.

SEGUNDA.- (De la implementación).- La Unidad de control, regulación, evaluación de las salas de videojuegos y la incautación de contenidos de videojuegos en coordinación con las Gerencias de Recursos Humanos y Administrativos, quedan encargadas de la implementación del presente reglamento en un plazo no mayor a 60 días a partir de su aprobación.

TERCERA.- (De la abrogatoria y derogatoria).- Quedan abrogados y derogados todas las disposiciones contrarias al presente reglamento.

Es acordado en la ciudad de El Alto, a los..... días del mes dede.....años.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. CONCLUSIONES

Del análisis de la problemática en cuestión se llegó a las siguientes conclusiones:

- Se evidencia que las Salsa de videojuegos es el instrumento más poderoso de entretenimiento además de ser masiva en la actualidad, y que por su naturaleza incluye contenidos totalmente llamativos, que cautivan una audiencia integrada por personas de diversos estratos sociales, culturales, educativos y que además llega a personas de todas las edades; sin embargo, es menester insistir en que dicha programación debe estar sujeta a una normatividad idónea.
- La investigación demuestra en primera instancia que los videojuegos en la actualidad es uno de los medios más utilizados por la niñez en edad escolar en la ciudad de El Alto, más aun cuando estos dedican el tiempo de estudio a acceder de manera irrestricta a las salas de videojuegos sin un control adecuado lo que puede convertirlo en un ludópata.
- Dentro de los variados tipos de videojuegos que se presenta, especialmente en nuestro medio y en general en todo el entorno latinoamericano, incluyen juegos no aptos para niños en edad escolar y/o en horario de clases; es decir, que no cuentan con un horario establecido y actúan sin control exponiéndolos incluso a los usuarios a la inseguridad ciudadana, tomando en cuenta que la atención que prestan son hasta altas horas de la noche, incluso en una gran mayoría de estos ambientes se atiende en forma continua hasta horas de la madrugada atendiendo a puertas cerradas y en muchos casos vendiendo bebidas alcohólicas a los usuarios no importándoles su edad sexo y sin la tutela de un adulto,

encerrándolos hasta el día siguiente, a ello se suma que los contenidos de los videojuegos tienen un alto grado de violencia, discriminación, sexismo, que por supuesto no son aptas para la mentalidad infantil donde se observan escenas exageradas, discriminación de género, que van en contra de la integridad emocional de los niños que asumen estas actuaciones como reales y en muchos casos los imitan.

- Toda la gama de videojuegos que ofrecen las salas destinadas a este fin, van dirigidos a personas adultas con criterio formado. Haciendo caso omiso de la función de entretener sin afectar la salud mental de los niños,
- La violencia exhibida a través de la pantalla, conjuntamente con la discriminación de género, el sexismo, los actos morboso, hace necesaria la reglamentación de la actividad de las salas de videojuegos.
- Que los videojuegos no solo son malignos para el desarrollo integral de la niñez en edad escolar, sino también son positivos en cuanto fortalecen habilidades y destrezas, entre otras, pero siempre y cuando se tenga un control y tenga acceso a estos juegos de manera controlada y por un cierto tiempo, de lo contrario expondríamos a los niños en edad escolar a la patología denominada ludopatía, por lo que representa un gran peligro para la ciudadanía en general porque modifica conductas, enseñando e incentivando contravalores que constituyen un factor completamente negativo para la sociedad atentando contra la moralidad y convivencia pacífica de toda la población dentro de un marco del derecho y respeto, que se resume en el incremento de agresividad en los colegios, en las calles, la falta de respeto a autoridades, al orden establecido, al Estado de derecho en el que vivimos.
- También las salas de videojuegos son un factor importante en el incremento de discriminación a la mujer y ver la sexualidad con morbo y malicia, en el incremento de pandillas juveniles y delitos cometidos por

niños, etc., son situaciones que si bien no se pueden remediar se pueden prevenir y disminuir en número si existiese un real control de los contenidos de los videojuegos y consecuentemente de las salas donde se ofrece este tipo de servicio.

- Sin embargo, es imperante señalar que el Estado descuida por completo el desarrollo emocional de los niños en edad escolar, no estableciendo parámetros de control en la emisión de estos contenidos de videojuegos y dejando que las salas actúen sin control alguno y de manera reticente a las normas, tergiversando la mentalidad y visión del mundo de futuras generaciones.
- El nuevo Código Niño, Niña y Adolescente (Ley N° 548), establece la necesidad de proteger la salud integral de los niños en edad escolar; sin embargo, en consecuencia es el Gobierno Municipal que debe ser el encargado del control de las diversiones y locales donde existen juegos a través de una reglamentación; aspecto que no se da en la actualidad, consiguientemente, menos existe un reglamento para la ejecución del control, puesto que lo que señala la norma son solo enunciativas que no cobra eficacia ni eficiencia.
- A ello se suma la ausencia de una normatividad que se aplique de manera específica a la actividad de las salas de videojuegos. Por lo que también la Constitución Política del Estado Plurinacional señala como deber del Estado precautelar la salud mental de la niñez en edad escolar de imágenes perjudiciales contra su formación; por lo que se detecta un vacío normativo al respecto, no existiendo ningún reglamento que controle estos contenidos, ni supervise las salas de videojuegos, existiendo la ausencia de entes designado para el control y las sanciones a aplicarse.

Tomando en cuenta que el objetivo general es demostrar la necesidad de un reglamento que regule la actividad de las salas de videojuegos, se llega a la siguiente:

- Para regular los aspectos precedentemente señalados, se infiere la necesidad de un reglamento con la finalidad de precautelar el valor más importante de la sociedad que es la población infantil, regulando la actividad de las salas por el cual se determine el horario de atención en relación al calendario escolar y la distancia de las unidades educativas, la prohibición de ingreso a niños menores de 12 años de edad, sin autorización al igual que la restricción a niños con uniforme escolar.

Con relación a la hipótesis y en base a las indagaciones realizadas a lo largo de la investigación, se establece la necesidad de implementación de un Reglamento destinado a regular la actividad de las salas de video juegos, así se precautelarán la salud mental de los niños, brindando seguridad jurídica y respeto a sus derechos, con lo que queda demostrada la hipótesis.

2. RECOMENDACIONES

En algunos casos, la tecnología digital puede hacer que los enfoques tradicionales de la protección de menores sean ineficaces: Por ejemplo, los receptores digitales con lector de disco duro integrado limitan la eficacia del método de protección de los menores basado en los horarios, especialmente debido a que un número cada vez mayor de niños pueden acceder a las salas de juegos en red, respecto a las recomendaciones podemos señalar:

1. La inmediata incorporación y aprobación del anteproyecto de reglamento propuesto en el Capítulo III de la presente investigación, esto permitirá precautelar la salud mental y emocional de los niños, niñas en edad escolar, puesto que las salas de videojuegos ya no podrán ofrecer sus servicios en cualquier horario, mas al contrario deberán respetar el horario

escolar, además de que no permanecerán tan cerca a las unidades educativas.

2. En el futuro, las tecnologías de filtrado y bloqueo deberán desempeñar un papel mas importante en materia de protección de menores contra los contenido audiovisuales perjudiciales. Conviene también introducir una mayor transparencia y coherencia en la clasificación por edades del contenido, no existen criterios explícitos y claros de clasificación por edades. Por ultimo no hay que olvidar la importancia de la sensibilización y la educación de informar a los adultos de los efectos de los contenidos perjudiciales sobre los niños y los medios de los que se dispone para protegerlos. Al mismo tiempo, hay que educar a los niños y utilizar los medios de comunicación; esto incluye habilidad para encontrar los contenidos beneficiosos para ellos, así como que hacer con los contenidos perjudiciales.
3. El propósito es no solo la regulación de horarios de funcionamiento o estado del edificio de los locales, etc., sino también el control de los contenidos y programas de videojuegos, tiempo de permanencia de menores, asiduidad, etc. La iniciativa parte de un concepto fundamental: la ludopatía o juego patológico es una enfermedad que consiste en la imposibilidad de abstenerse de jugar, es decir una adicción patológica a los Juegos en red. Sabemos que toda actividad placentera es potencialmente adicta, allí reside nuestra preocupación y la necesidad de control, para evitar su mal uso, su abuso y eventualmente la aparición de conductas adictivas y /o de dependencia. Todo debe girar en proteger y mejorar la salud integral y tutelar de la familia, como así también regular con la prevención y tratamiento la ludopatía debe ser de orden y salud publica, otorgada por la municipalidad permisos de funcionamiento o clausurar locales que desarrollen concomitantemente actividades que estimulen la enfermedad de la ludopatía, además se deberían mediante un reglamento

técnico determinar avisos y rótulos ubicados en los establecimiento donde se comercialicen videojuegos, y o las normas que regirán.

Esta norma es para los juegos que estos no ocupen la totalidad de espacios de ocio y tiempo libre de los niños y además de prestar cuidado cuando estos se extienden a los espacios familiares educativos y sociales. Se deberían organizar y dirigir programas para educar a la población y prevenir los excesos y abusos de las tecnologías en niños y en los adultos brindar información sobre las señales peligro ante una posible adicción a los videojuegos. Deberían todas las medidas dirigirse prioritariamente a la problemática establecida, con acciones concretas de regulación y control. Pero necesaria y concomitante, medidas preventivas también concretas, en las que además de lo comunitario debían estar involucradas todas las familias las que tendrían como deber: orientar supervisar y asesorar a sus hijos para que hagan un adecuado, razonable y controlado el tiempo y modo de uso de los dispositivos de videojuegos de forma que no se afecte su salud integral. La Prevención integral (municipalidad, familia y comunidad) es el elemento que permite avizorar un mundo mejor para nuestros gobernantes del futuro: nuestros jóvenes ciudadanos, nuestros alumnos, nuestros hijos. Toda esta introducción la relaciono con la importancia que tiene hoy, el saber anticiparse y adelantarse a los problemas que ocasionan el mal uso de las tecnologías comunicacionales, en especial los juegos en red para los chicos y adolescentes

4. En todo proceso se debe poner en práctica los derechos y debe buscarse mecanismos jurídico-sociales que permitan su adecuada efectivización.
5. También es menester tomar en cuenta, que si bien se plantea una alternativa de solución para proteger la salud mental de los niños y priorizar su desarrollo biopsicosocial y por su falta de madurez física y mental,

necesitan protección y cuidados especiales, el niño debe ser protegido contra toda forma de perjuicio en bien del desarrollo del niño, es también importante que las instituciones a cargo de la protección de los derechos fundamentales de los niños, niñas en edad escolar, ejecuten acciones que vayan en beneficio de éstos. Actualmente las instituciones encargadas deberán adoptar estrategias para regular los contenidos de los videojuegos.

6. Es urgente una legislación sobre las salas de videojuegos o juegos en red acorde con la declaración Universal de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño, donde no se puedan comercializar o publicitar juegos dañinos para el desarrollo psicológico y ético de los niños
7. No se debe dejar una escuela alejada de la realidad de los videojuegos y de los alumnos, incluyéndolos así en el curriculum escolar para tener el control de los profesores sobre los videojuegos que los niños hacen uso.
8. Promover los agentes educativos fundamentales (familias y escuelas) para que eduquen en el análisis crítico de los contenidos y valores que transmiten estos videojuegos
9. Concienciar a los niños del carácter nocivo de algunos videojuegos que no son aptos para su edad, potenciando el conocimiento y crítica de los mismos, asimismo los dueños de estos centros de recreación deben tomar conciencia sobre el daño que puede causar a toda una generación futura, la misma que puede volcarse contra la sociedad, como también los padres de familia deben promover alternativas como pasar mas tiempo con los niños tener control sobre los videojuegos que acceden sus hijos, darles horas exactas de permanencia en las salas de videojuegos, como también control en el factor económico.

10. Los padres necesitan hacer un esfuerzo por involucrar a los jóvenes en otras actividades, con demasiada frecuencia los padres usan los juegos para mantener a los niños ocupados, es decir que el pensamiento de ellos es te voy a dejar jugando tu videojuego favorito, diviértete por un par de horas, y así podre hacer lo que tengo que hacer.
11. El ideal no es prohibir los juegos, es estar presente, delimitar el tiempo, escoger los adecuados para cada edad, tener precaución con los de mayor contenido violento y especialmente, ofrecer alternativas distintas que disminuyan el tiempo frente a la pantalla, permitan socializar con la familia, otros niños y realizar actividad física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ASAMBLEA GENERAL,
Convención sobre los derechos del niño,
Aprobada mediante Resolución 44/25 de fecha 20 de noviembre de 1989, ratificada por BOLIVIA mediante Ley N° 1152 de fecha 14 de mayo de 1990.
2. ASAMBLEA GENERAL,
Convención sobre los Derechos del Niño,
Resolución N° 44/25, de 20 de noviembre de 1989 y ratificada por Bolivia mediante Ley N° 1152 de 14 de mayo de 1990.
3. ASAMBLEA GENERAL,
Declaración del Niño,
Aprobada mediante Resolución 1386 (XIV) de fecha 20 de noviembre de 1959
4. ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS,
Declaración Universal de los Derechos Humanos,
Proclamada por la Asamblea General en su Resolución 217 A (III) de 10 de diciembre de 1948.
5. BOLIVIA.
Ley N° 2026 de 27 de octubre de 1999, *Código Niño, Niña y Adolescente,*
Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 1999.

6. BOLIVIA,
Ley N° 2028 de 28 de octubre de 1999, *Ley de Municipalidades*,
Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 1999

7. BORJA, Solé, M.
El juego infantil (organización de ludotecas).
Oikos-tau, Barcelona-España, 1980

8. CALVO, A.,
Qué se sabe de los Videojuegos. Juguetes y Juegos,
V Congreso Nacional de Ludotecas, AIJU, Valencia-España, 1998.

9. DEL MORAL, M. E.,
Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software,
Aula de Innovación Educativa, 1996.

10. DEMARIA, R. y WILSON, J.L.
La historia ilustrada de los videojuegos,
McGraw Hill / Osborne, Madrid-España, 2002, p.24.

11. ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA,
Constitución Política del Estado,
Gaceta Oficial de Bolivia, La Paz-Bolivia, 2009.

12. EVERETT, Koop Charles,

Cirujano General de los Estados Unidos, 10 de noviembre de 1982, en una conferencia en la Universidad de Pittsburg; citado en MEINEL, Carolyn, Revista tecnológica

13. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD),
Jóvenes y Videojuegos, Espacio, significación y conflictos,
FAD injuve, Madrid-España, 2002.
14. GARAIGORDOBIL M.,
Juego y Desarrollo,
Seco Olea, Madrid-España, 1995.
15. IGLESIAS, Francisco,
Los Videojuegos,
Dominada, Rialp, Madrid-España, 1998.
16. LEVIS, D.
Los videojuegos, un fenómeno de masas,
Paidós, Barcelona-España, 1971.
17. MALDONADO A.,
Nuevos fenómenos lúdicos en la Adolescencia,
VI Congreso Nacional de Ludotecas, AIJU, Valencia-España, 1999.
18. MARAÑÓN, Montaña Marcelo,
Educación en Medios,
Pincel, La Paz-Bolivia.
19. MARTÍN, A. y otros,
Actividades lúdicas: El juego, alternativa de ocio para jóvenes,

Popular, Madrid-España, 1995.

20. MOSTAJO, Machicado Max,
Seminario Taller de Grado y la Asignatura CJR – 100 Técnicas de Estudio,
Primera Edición, Bolivia, 2005.
21. NUSSBAUM, M. y otros,
Diseño, desarrollo y evaluación de videojuegos portátiles educativos y autorregulados,
Ciencia al día Internacional, 1999.
22. OSSORIO, Manuel,
Diccionario de Ciencias Jurídicas, Políticas y Sociales,
Edit. Heliasta S.R.L., Buenos Aires - Argentina. 1981.
23. PACHECO, de Kolle Sandra
El nuevo derecho de la niñez y adolescencia,
La Paz-Bolivia: UNICEF. 2001
24. RACHEL, Hodgkin y PETER ,Newel,
Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño,
Preparado para la UNICEF, Diciembre de 2001, p. 620.
24. ROJAS, Amandi Víctor Manuel,
Filosofía del Derecho,
Editorial Harta. México, 1991.
25. TORRES M. De La Luz,

Teoría del Reglamento,

<http://www.Universidadabierta/Macías>: en fecha 30 de julio de agosto de 2009.

26. VARGAS, Flores Arturo,

Taller Teórico-Practico de Elaboración de Perfil de Tesis de Grado,
En CD-ROM, 2007

27. VETHENCOURT, Velazco Bellkys,

Manual de Técnica Legislativa,
Trad. Heliasta, Argentina, 1987.

ANEXOS

ANEXO 1

SALAS DE VIDEOJUEGOS



Fuente: Elaboración propia

ANEXO 1

(Continuación)

VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y EROTICOS



Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2

FORMULARIO DE ENCUESTA

(Dirigido a profesores, padres de familia y niñ@s en edad escolar)

 PROFESORES PADRES DE FAMILIA NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR

(Marque con una X o subraye la respuesta que Ud. considera prudente, y en caso de ser necesario proponga su respuesta alterna)

1. ¿Ud, como considera a las salas de videojuegos?

- a) *Beneficiosos*
- b) *Perjudicial a los estudios por el lugar donde se encuentran (cerca de unidades educativas)*
- c) *Nada salubres*
- d) *Deterioro de la salud mental por ausencia de control a los tipos de videojuegos a los que acceden y sin tiempo limitado*
- e) *Otros*
- f) *Ninguno.*

2. ¿Ud. que influencia considera que los videojuegos ofrecidos en las salas destinados a este fin traen para el niño en edad escolar en su formación y desarrollo integral?

- a) *Influye positivamente*
- b) *Influye negativamente*
- c) *Ninguno*

3. ¿Cuáles considera que son los aspectos positivos y/o negativos de las salas de videojuegos en los niños en edad escolar?

- a) *Fortalecen habilidades*
- b) *Provocan ausentismo escolar*
- c) *Generan patologías o dependencia*
- d) *Otros*
- e) *Ninguno*

4. ¿Considera Ud. que las salas de videojuegos reúnen los requisitos de salubridad e higiene?

 SI NO

5. ¿Quién controla el acceso irrestricto que tienen los niños en edad escolar a las salas de videojuegos?

- a) *Padres*
- b) *Hermanos mayores*
- c) *Profesores*
- d) *Todos*
- e) *Ninguno*

6. ¿Considera Ud. que las salas de videojuegos cumplen con el horario escolar para no permitir el acceso a sus instalaciones?

 SI NO

7. ¿Ud. esta de acuerdo en reglamentar la actividad de las salas de videojuegos para precautelar la salud mental de los niños en edad escolar?

 SI NO

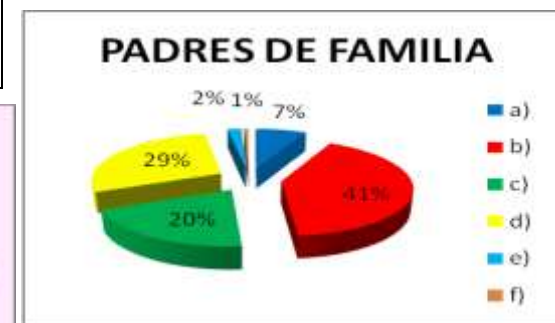
.....
Firma del Encuestado

Gracias por su Colaboración!!!

ANEXO 3

“LAS SALAS DE VIDEO JUEGOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROFESORES, PADRES DE FAMILIA Y NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR	
	En N°	En %	En N°	En %	En N°	En %
a) Beneficiosos	23	15%	11	7%	89	59%
b) Perjudicial a los estudios por el lugar donde se encuentran (cerca de unidades educativas)	43	29%	62	41%	16	11%
c) Nada salubres	28	19%	30	20%	10	7%
d) Deterioro de la salud mental por ausencia de control a los tipos de videojuegos a los que acceden y sin tiempo limitado	51	34%	43	29%	2	1%
e) Otros	4	2%	3	2%	23	15%
f) Ninguno	1	1%	1	1%	10	7%

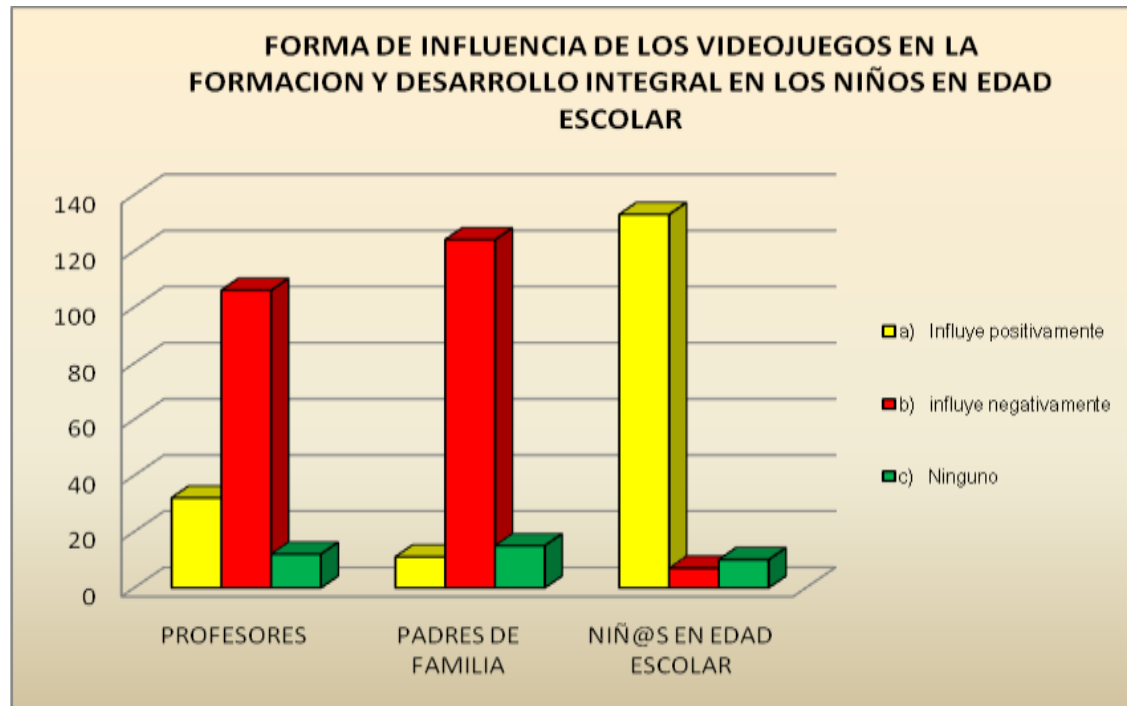
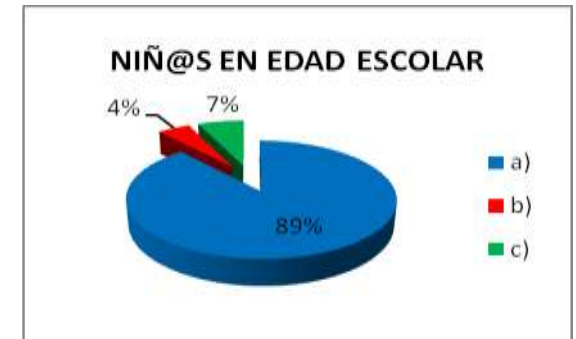
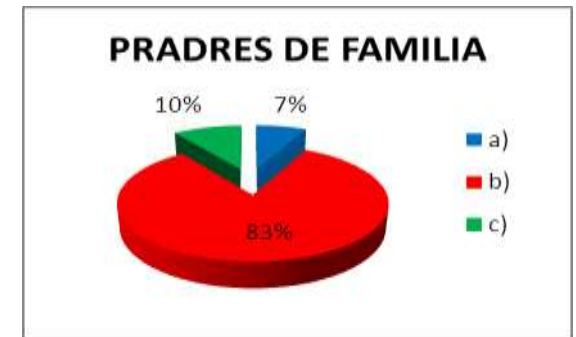


FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niños en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

ANEXO 4

“FORMA DE INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA FORMACIÓN Y DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS EN EDAD ESCOLAR”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR	
	En Nº	En %	En Nº	En %	En Nº	En %
a) Influyen positivamente	32	21%	11	7%	133	89%
b) Influyen negativamente	106	71%	124	83%	7	4%
c) Ninguno	12	8%	15	10%	10	7%

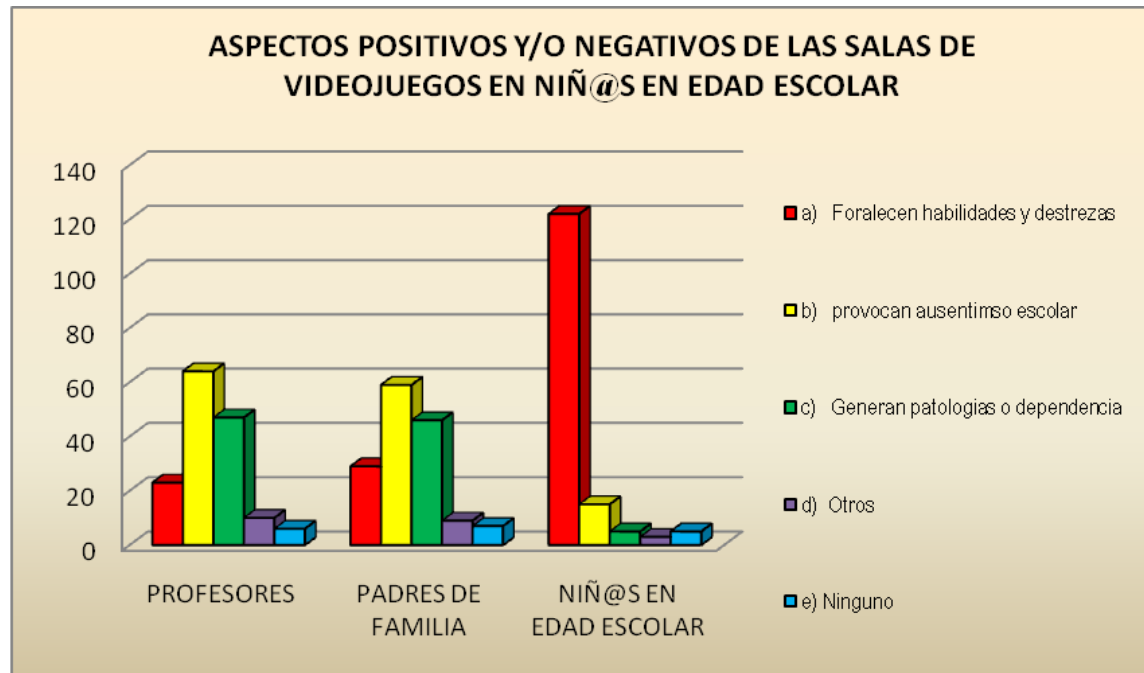
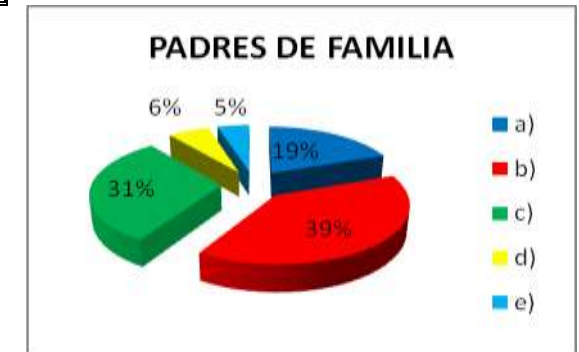
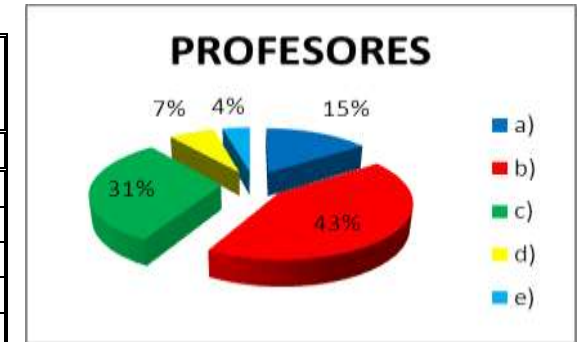


FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niños en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

ANEXO 5

“ASPECTOS POSITIVOS Y/O NEGATIVOS DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS EN NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S Y ADOLES	
	En Nº	En %	En Nº	En %	En Nº	En %
a) Fortalecen habilidades y destrezas	23	15%	29	19%	122	81%
b) provocan ausentismo escolar	64	43%	59	39%	15	10%
c) Generan patologías o dependencia	47	31%	46	31%	5	4%
d) Otros	10	7%	9	6%	3	2%
e) Ninguno	6	4%	7	5%	5	3%

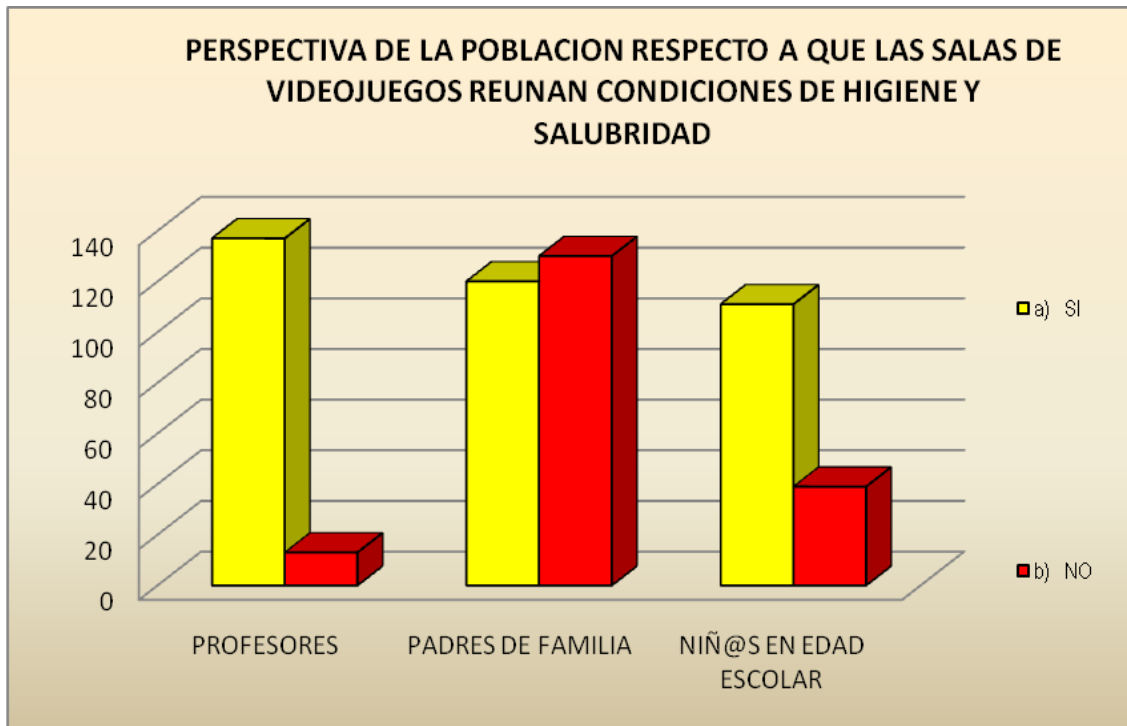
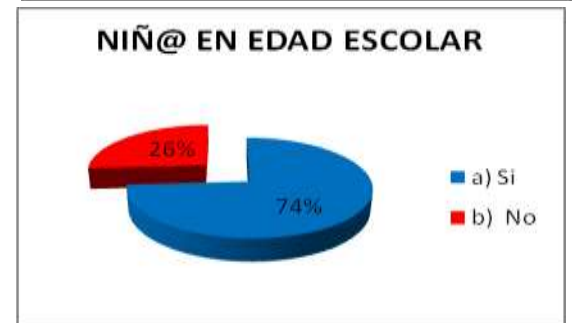
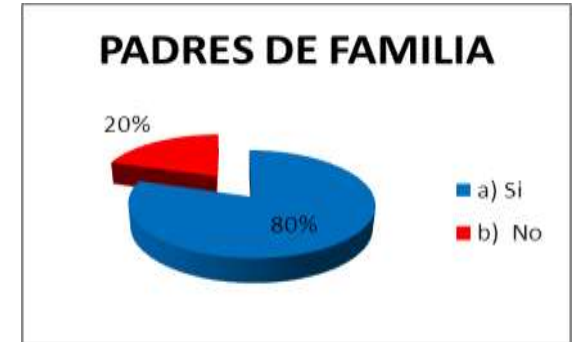
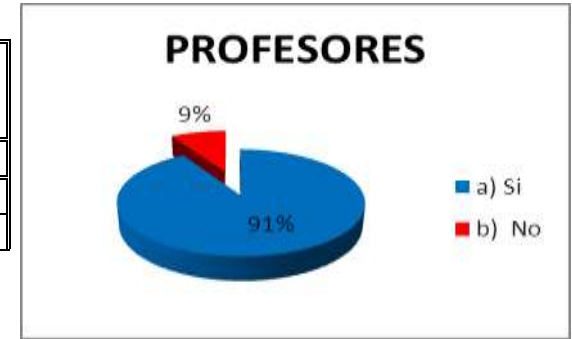


FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niños en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

ANEXO 6

“PERSPECTIVA DE LA POBLACIÓN RESPECTO A QUE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS REÚNAN CONDICIONES DE HIGIENE Y SALUBRIDAD”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR	
	En N°	En %	En N°	En %	En N°	En%
a) Si	137	91%	120	80%	111	74%
b) No	13	9%	30	20%	39	26%

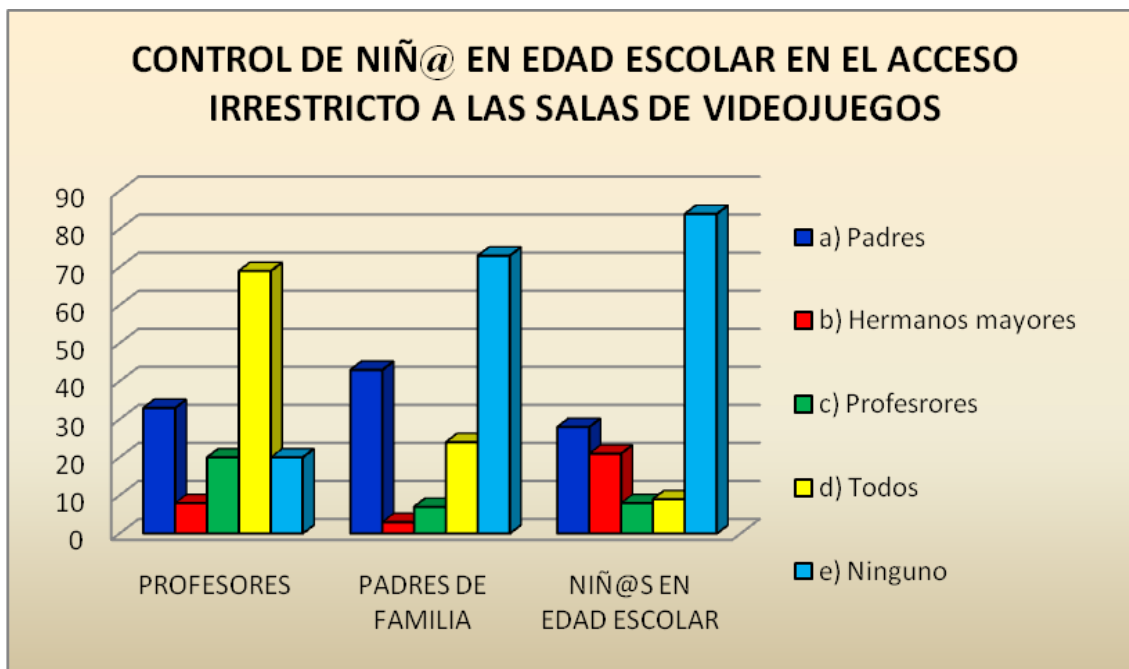
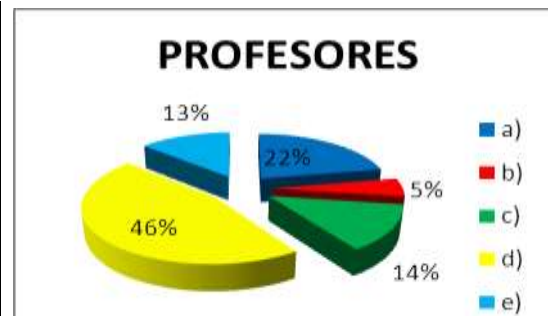


FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niñ@s en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

ANEXO 7

“CONTROL DE NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR EN EL ACCESO IRRESTRICTO A LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR	
	En Nº	En %	En Nº	En %	En Nº	En %
a) Padres	33	22%	43	29%	28	19%
b) Hermanos mayores	8	5%	3	2%	21	14%
c) Profesores	20	14%	7	5%	8	5%
d) Todos	69	46%	24	16%	9	6%
e) Ninguno	20	13%	73	48%	84	56%

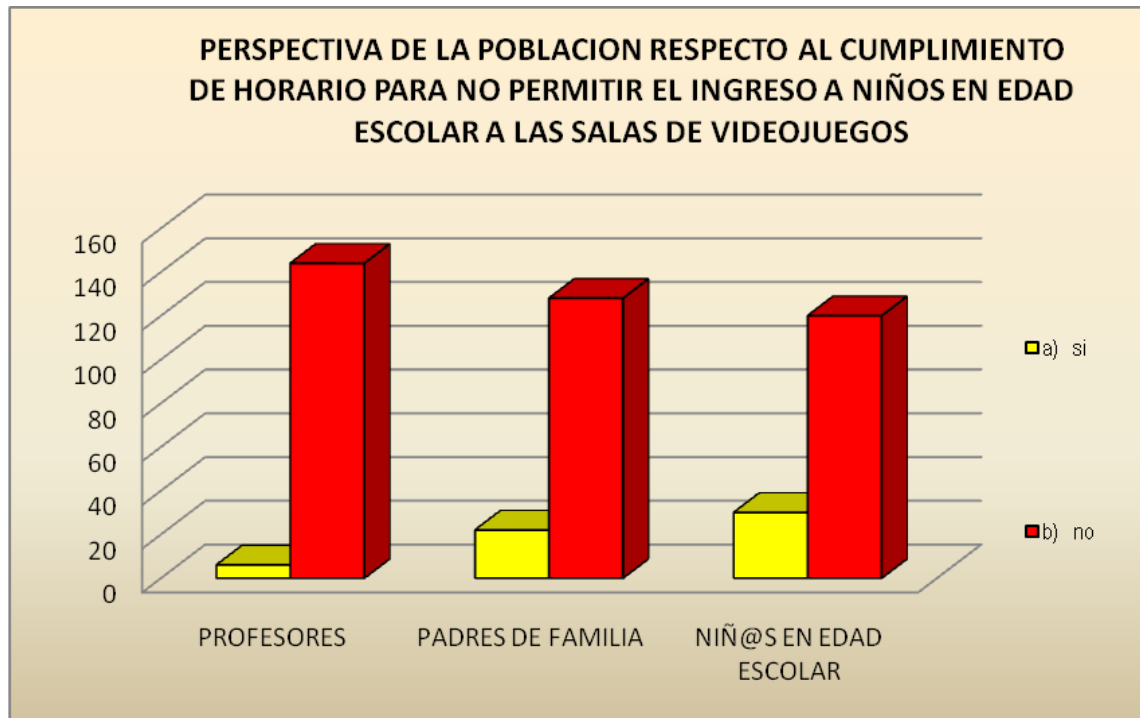
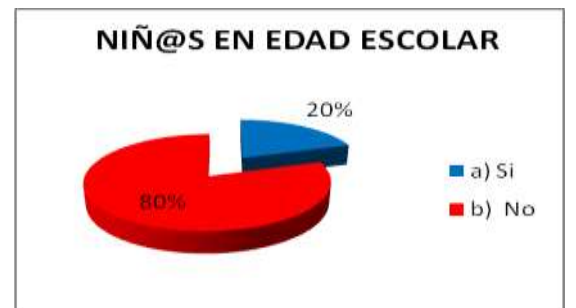
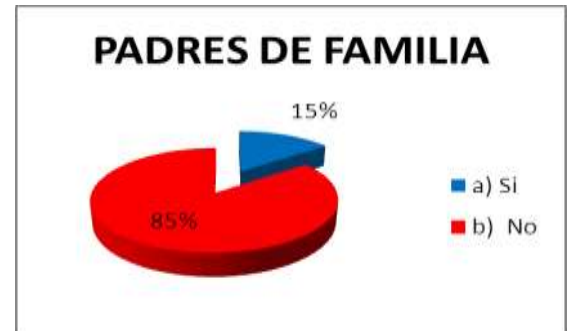


FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niños en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

ANEXO 8

“PERSPECTIVA DE LA POBLACIÓN RESPECTO AL CUMPLIMIENTO DE HORARIO PARA NO PERMITIR EL INGRESO A NIÑOS EN EDAD ESCOLAR A LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR	
	En Nº	En %	En Nº	En %	En Nº	En %
a) Si	6	4%	22	15%	30	20%
b) No	144	96%	128	85%	120	80%

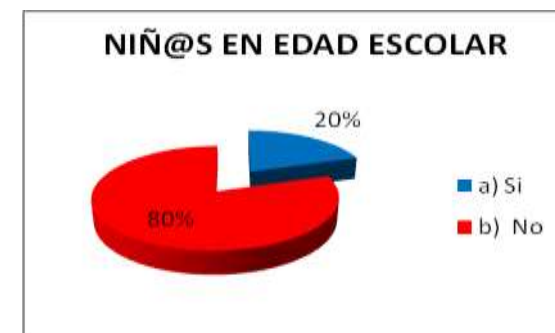
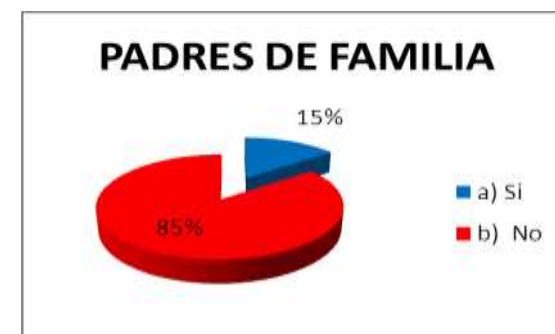
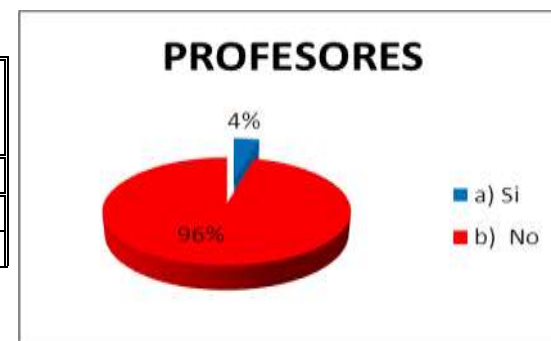
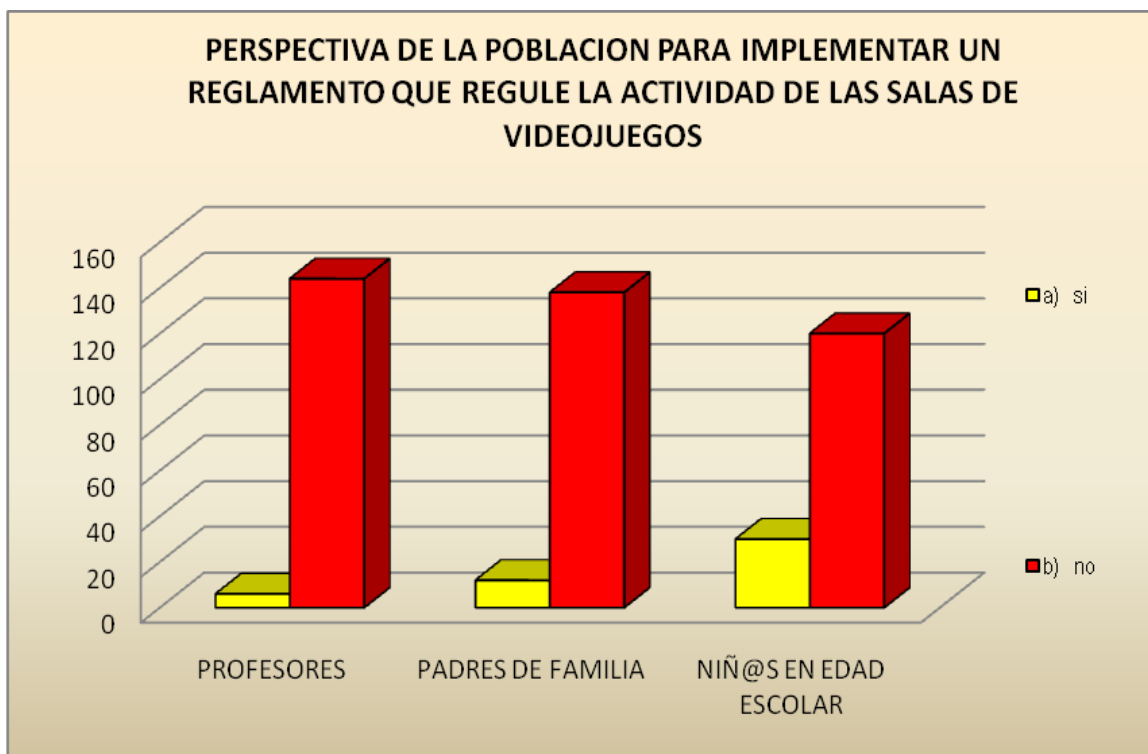


FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niñ@s en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad de El Alto.

ANEXO 9

“PERSPECTIVA DE LA POBLACIÓN PARA IMPLEMENTAR UN REGLAMENTO QUE REGULE LA ACTIVIDAD DE LAS SALAS DE VIDEOJUEGOS”

OPCIONES EN RESPUESTAS	PROF.		PADRES DE FAMILIA		NIÑ@S EN EDAD ESCOLAR	
	En N°	En %	En N°	En %	En N°	En %
a) Si	6	4%	22	15%	30	20%
b) No	144	96%	128	85%	120	80%



FUENTE: Elaboración propia mediante una encuesta dirigida a profesores, padres de familia y niñ@s en edad escolar, captada en las diferentes unidades educativas del Distrito 1 de la ciudad

