



Texto de Charla Autismo y Videojuegos

Autora: Ailyn Falk Aliaga, cofundadora de FUAN.

Febrero 2023.

Observación: este texto posee las notas íntegras de la presentación usada en la charla, como una forma de entregar información en mayor profundidad sobre el tema abordado. Recomendamos leer el presente texto como una forma complementaria a la charla de Ailyn Falk que está disponible en el canal de YouTube de FUAN: <https://youtu.be/QwPN-RxEMT0>

“Buenos días a todas y todos, soy Ailyn Falk Aliaga, coordinadora de responsabilidad social y cofundadora de la Fundación FUAN. En esta cápsula quería entregarles información a las madres, padres y cuidadoras/es que puede ser relevante sobre los videojuegos que su hijo/a puede estar interesado en jugar o incluso ya está jugando.

Me gustaría destacar que en ningún momento estoy fomentando a que sus hijos/as jueguen videojuegos, mi intención con esta cápsula es entregar información y herramientas para que si es que su hijo/a, quiere jugar, o ya juega videojuegos, juegue bajo su supervisión (como padre/madre o cuidador), especialmente si son menores de edad, en forma informada y responsable.

ADVERTENCIA DE CONTENIDO EXPLICITO → IMAGENES PERTURBADORAS

Clasificaciones:

Primeramente, les quiero mostrar las clasificaciones que existen para los videojuegos, esta varía según el continente y el país, por lo cual nos centraremos en la ESRB, siglas de “Entertainment Software Rating Board” que es un sistema de clasificación estadounidense de contenido de videojuegos y es la utilizada en Latinoamérica y por lo tanto en Chile.

Me centraré en estas clasificaciones de la ESRB:

E: Que se considera para todas las edades.

E +10: Para personas mayores de 10 años.

T: Adolescentes.

M +17: Adultos mayores de 17 años.

Estas son las categorías con las que la ESRB etiqueta la edad sugerida para el videojuego que se va a adquirir. Un punto importante a destacar: aquí dice *“la edad sugerida”* para jugar el videojuego. Mi sugerencia es que las madres, padres o cuidadoras/es sean quienes vean si su hijo/a tiene la madurez y control de impulsividad para poder jugar este videojuego, especialmente si son niños pequeños.

Ahora pasemos a ver en detalle a que se refieren estas clasificaciones.

E:

Esta clasificación se usa para referirse a juegos que por lo general son aptos para todas las edades. Videojuegos sin contenido comprometedor, violento o con violencia mínima, normalmente de fantasía o animada (más adelante entraré en detalle respecto a estas clasificaciones), también puede haber uso de lenguaje suave (eufemismos).

Un ejemplo son los juegos de “Pokémon”, están calificados para todas edades, pues no tiene temas considerados para adultos, la violencia es animada, no tiene lenguaje ofensivo, ni contenido fuerte. Son juegos de aventura, de ir capturando criaturas, entrenándolas en batallas de fantasía y coleccionarlas mientras se va descubriendo el mundo que los rodea.

E+10:

Esta clasificación se usa en juegos para niños de 10 años o más. Normalmente estos juegos poseen violencia leve o de fantasía, pueden contener sangre animada, lenguaje moderado y en algunos casos temas sugerentes leves.

“Minecraft”. Es esencialmente un juego de aventuras y construcción en un mundo únicamente formado por cubos, la violencia se basa en enfrentarte a distintos enemigos. No veremos sangre, simplemente al enemigo cayendo y desapareciendo. Puedes ir explorando el mundo que te rodea, encontrando materiales y mejoras, pero lo que más lo caracteriza es la construcción, puedes realizar la estructura que desees con los materiales que el juego proporciona.

T:

Te hace referencia a “Teen” en inglés, que es “Adolescentes” y se refiere a juegos adecuados para niños sobre los 13 años. Normalmente este tipo de juegos trae una violencia regular o moderada, puede o no contener sangre (mínima si es que está presente), humor grosero, y en algunos casos referencia al tabaco o alcohol y temas sugestivos.

“Super Street Fighter IV” juego de peleas tipo arcade, quiere decir que escoges un peleador de tu interés y luchas contra tu contrincantes para ir avanzando. En este juego no vamos a ver sangre en ningún momento, pero si violencia por las mismas peleas, podremos observar lenguaje moderado en algunos diálogos y temas sugestivos de forma moderada debido a la vestimenta más reveladora y poses de algunos personajes.

M+17:

Estos juegos son aptos por lo general para personas de 17 años o más. Este tipo de juegos puede contener violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual y lenguaje fuerte.

Toda la saga denominada “Grand Theft Auto” o “GTA” como se le conoce popularmente. El contenido que destaca es la violencia con todo tipo de armas, podremos ver sangre, lenguaje fuerte en varios momentos del juego, mención y uso al alcohol, tabaco y drogas de distinto tipo, e incluso en algunos casos podremos ver contenido sexual.

Como vemos no son juegos apto para niños, sin embargo, no es poco común que estos se le entreguen a niños/as que no tienen la edad recomendada ni la madurez emocional para jugarlo y que se les permite jugar estos juegos sin ningún tipo de supervisión o restricción, lo cual no es sano para sus mentes aún en desarrollo.

Juegos Online:

Hay un tipo de juegos que pienso que es importante destacar y estos son los que poseen modalidad online.

¿Qué quiere decir esto?

Son juegos “en línea” en los cuales se puede jugar e interactuar con personas de todo el mundo.

Algunos ejemplos son Roblox y Fornite, que dado su modalidad hay que tomar algunas precauciones si su hijo/a quiere jugarlos y usted se lo permite.

Primero, la mayoría de los juegos online son gratuitos, lo cual los hace muy accesibles para cualquier persona. Por lo que podemos encontrarnos con todo tipo de gente. Gente que te puede insultar muy fuerte, o incluso personas con malas intenciones que buscan aprovecharse de los demás, sobre todo de los niños.

Segundo, estos juegos tienen límite de edad, es decir, para poder jugarlos le pedirán tener de cierta edad en adelante.

Tercero, en estos juegos se puede usar dinero real, normalmente para objetos y trajes con los que el personaje se verá más estético. Hay que tener cuidado con esto, pues el introducir dinero a estos juegos es un proceso muy sencillo de realizar.

Descripción del Contenido:

Como les había mencionado anteriormente, los juegos dentro de sus clasificación muestran el contenido que esta posee y cada una tiene su significado.

Violencia:

Violencia de Caricatura: También se le puede llamar “Violencia Cartoon”. Esta se le puede comparar con la violencia que veíamos en programas antiguos como los “Looney Tunes” o “Tom y Jerry”, si los personajes se peleaban no sufrían mayores consecuencias, se arreglaban ellos mismos y seguían con el show.

Violencia de Fantasía: Esta se puede comparar con sagas como el “El Señor de los Anillos” o “Harry Potter” donde humanos y seres de fantasía se alían o se enfrentan entre sí.

Referencias Violentas: Se refiere a que se hace mención o la ilusión de un acto violento, pero no se llevó a cabo.

Violencia: Escenas con conflictos agresivos, puede haber desmembramientos sin sangre.

Violencia Intensa: Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.

Este tipo de violencia se encuentran en juego que no son para niños, pero como vemos hay muchos que los consumen, por esto es tan importante el control parental que más adelante entraremos en detalles.

Sangre:

Animación de Sangre: Representaciones decoloradas o no realistas de sangre.

Sangre: Representación de sangre. Podremos ver sangre, pero no de forma excesiva.

Derramamiento de Sangre: Representación de sangre y mutilación de partes del cuerpo. Aquí si observamos sangre de forma explícita, a veces excesiva y realista.

Humor:

Travesuras Cómicas: Diálogos y situaciones con payasadas o humor sugestivo. Se refiere al humor que normalmente vemos en caricaturas o series de televisión familiares.

Humor Vulgar: Representaciones o diálogos que impliquen bromas vulgares.

Humor para Adultos: Representaciones o diálogos que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.

Este tipo de humor se encuentra en juego que no son para niños, pero como vemos hay muchos que los consumen, por esto es tan importante el control parental que más adelante entraremos en detalles.

Lenguaje:

Lenguaje: Uso de lenguaje soez (malas palabras) de moderado a intermedio.

Lenguaje Fuerte: Uso explícito o frecuente de lenguaje soez.

Estas descripciones se encuentran mayormente en juegos M+17.

Desnudez:

Desnudez Parcial: Representación breve o moderada de desnudez. Por ejemplo: Ropa corta, ropa interior, traje de baño.

Desnudez: Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.

Sexualidad:

Insinuaciones Sexuales: Referencias o materiales provocativos leves a moderados.

Temas Sexuales: Alusiones al sexo o la sexualidad.

Contenido Sexual: Representación no explícita de comportamientos sexuales, puede ir acompañado de desnudez parcial.

Contenido Sexual Explícito: Alusiones explícitas o frecuentes a comportamientos sexuales, puede incluir desnudez.

Sustancias:

Referencias al Alcohol: Referencias o imágenes de bebidas alcohólicas.

Referencia al Tabaco: Referencia o imágenes relacionadas al tabaco.

Referencia a Drogas: Referencia o imágenes relacionada con sustancias ilícitas.

Uso de Alcohol: Consumo de bebidas alcohólicas.

Uso de Tabaco: Consumo o usos de tabaco.

Uso de Drogas: Consumo o uso de sustancias ilícitas.

Apuestas:

Apuestas Simuladas: Simulación de apuestas, no se usa dinero real.

Apuestas: Utiliza dinero real para apostar. Ej: Casinos virtuales.

Es importante recordar que estos contenidos que acabamos de revisar están en juegos M+17 y que hay mucha niñez que lo juega, lo cual no es sano para ellos.

Sugerencias:

Aquí algunas sugerencias cuando su hijo/a quiera comprar o jugar un nuevo videojuego y así poder tomar la decisión de manera responsable e informada, además de ayudarlos a medir su tiempo usando las pantallas.

Las personas autistas necesitamos estructura (un plan a seguir), es por eso que es tan importante planificar horarios de juego, de tareas y de otras actividades diarias, para así evitar que el niño/a esté muchas horas delante de la pantalla. En esto es necesario que usted lo ayude especialmente si son niños/as pequeños/as.

Si su hijo está jugando, acompañelo para que vea que es lo que ve su hijo en el juego.

¿Qué contenido está observando al jugar este videojuego?

¿Se trata de un contenido apropiado para la edad de mi hijo/a?

¿Mi hijo/a tiene la madurez y el control de impulsos para entender lo que está haciendo?

A veces los niños/as juegan sin saber a lo que se están exponiendo debido a que su criterio aún no está formado, por lo cual es usted quien mejor puede guiar al niño/a, si tiene la edad, la madurez emocional y el control de la impulsividad para lo que está jugando.

Si su hijo/a quiere que le compre un videojuego, primero busque información, vea el juego en internet para ver con qué se va a topar su hijo/a en el videojuego. Por ejemplo, en YouTube puede encontrar los trailers de los juegos o incluso gente que ya lo ha jugado, lo que le permitirá observar el contenido en forma más completa y crítica.

Lea reseñas y comentarios en internet, para ver qué opina la gente respecto al juego que está interesado su hijo/a. Lo ideal es que usted vea si el juego es realmente recomendable para la edad y madurez de su hijo/a.

Puede también hacerlo como un tema de conversación familiar, para recibir información de otros integrantes de la familia que pudiesen manejar datos al respecto.

Para recomendaciones que apunten a un uso saludable de videojuegos especialmente en niñez, le invitamos a escuchar la charla de nuestra cofundadora de la Fundación FUAN, la Dra. Valeria Rojas Osorio: <https://youtu.be/n6g86eTAgPc>

Control Parental:

Otra sugerencia.

Las consolas modernas, computadoras y celulares tienen “Control Parental”.

¿Qué es el Control Parental?

Es una opción que viene programada para que si usted decide activarla podrá administrar los videojuegos de sus hijos, incluso si usted no está presente. Con esta, usted puede bloquear los juegos con clasificación no aptos para su hijo/a, controlar los gastos relacionados a la consola, limitar el tiempo de juego y restringir la comunicación online.

Si usted desea activar el control parental en algún aparato electrónico se puede hacer fácilmente en las configuraciones del dispositivo o usando un tutorial en internet.

Nuevamente es importante recalcar que este puede ser un tema de conversación familiar y puede consultarle a alguien de confianza o de la familia, que lo pueda ayudar a concretar el “Control Parental”.

Uso de Pantallas:

Un último punto que me gustaría destacar, reitero que no estoy fomentando el uso de pantallas como una forma de cuidado. Las pantallas son una industria de entretenimiento. En sí recomiendo que el uso de pantallas se retrase lo más posible sobre todo en la infancia, si va a dejar que su hijo/a las use, que sea como una forma de diversión moderada, usando tiempos y restricciones aptas para su edad.

Si desean saber más respecto al uso de pantallas en niños dentro de la condición de Autismo les recomiendo la charla de la doctora Valeria Rojas cofundadora de FUAN, esta se encuentra disponible en el canal de YouTube y en el Facebook de FUAN y también la dejaremos disponible en la descripción de esta cápsula para que puedan ir a escucharla.

En mi opinión el uso y tiempo en los videojuegos también debe cuidarse en la edad adulta, pues estos pueden llegar a ser muy adictivos por lo cual es necesario responsabilidad al jugarlos, la “adicción a los videojuegos” es un diagnóstico psiquiátrico que existe y es de consenso internacional en la medicina.

Antes de terminar me gustaría volver a destacar un punto. Y es que estas categorías son generales, el hecho de que la categoría del juego diga que son aptos para personas de “X” edad en adelante, no significa que realmente sea apto para todas las personas, aunque la sugerencia lo diga, es importante que usted investigue sobre el contenido del juego para ver si efectivamente es apto.

Espero que toda esta información les sea útil y de ayuda al tomar una decisión como esta que no es poco importante para nuestro desarrollo cognitivo y emocional.

Muchas gracias por su atención.”

Anexo fuentes consultadas y sugerencias de contenido:

Página oficial de la ESRB: <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

Charla Doctora Valeria Rojas:

https://www.youtube.com/watch?v=n6g86eTAgPc&ab_channel=Fundaci%C3%B3nUni%C3%B3nAutismoyNeurodiversidadFUAN

Juegos Educativos:

Mundo Primario, es una página con distintos minijuegos relaciones a materias como lenguaje, matemáticas, ciencia, entre otras, estas van dirigidas a niños de primero hasta sexto básico. También pueden leer cuentos, descargar dibujos para colorear, canciones, adivinanzas en conjunto a otras actividades dirigidas a niños en enseñanza básica.

<https://www.mundoprimaria.com/>

Arbolabc, es una página con numerosas actividades de lenguaje, matemáticas e inglés dirigida a niños desde los 3 hasta los 10 años. También pueden encontrarse canciones, cuentos, trabalenguas, ciencia y experimentos para niños más pequeños.

<https://arbolabc.com/>

Juegosinfantilespum, esta es una página de entretenimiento con juegos sencillos y entretenidos para los más pequeños. Puede jugar al laberinto, pintar, juegos de memoria, rompecabezas entre otros. En mi opinión una página ideal para entretenerse de forma sana.

<https://www.juegosinfantilespum.com/>

Anexo Clasificación de Videojuegos:

En este texto dejaré otros ejemplos de juegos con distintas clasificaciones, además de una descripción de su contenido.

E:

“Mario Bros”, muy conocido por todos, también está clasificado para todas las edades, al igual que el ejemplo anterior no posee temas dirigidos a público adulto. Es un juego de plataformas, es decir, se busca ir saltando y pasando obstáculos sin caerse o que los enemigos te dañen, todo con el fin de rescatar a la princesa al final del juego.

La mayoría de los juegos de la saga “Kirby” son de clasificación para todas las edades. Es un juego de plataformas. Usando al simpático personaje debemos ir corriendo, saltando, volando o nadando por los distintos mundos que recorreremos a lo largo del universo, derrotando distintos enemigos y secuaces del villano antes del final de la aventura donde haremos frente a este.

E+10:

“Super Smash Bros”. Un juego de peleas con personajes principalmente de la compañía Nintendo. En este lo que más se observa es violencia animada, no vemos sangre, ni moretones, solo peleas tipo dibujos animados, hay comedia en el mismo debido a algunas situaciones que se dan a lo largo de la historia y temas insinuantes de forma ligera, refiriéndose a poses y vestimenta de algunos personajes.

“Ring Fit Adventure” un juego de deportes bastante popular, el juego consiste en que usando el aparato en forma de anillo vamos haciendo distintos ejercicios que nos ayudarán a avanzar en la historia e ir derrotando a los enemigos que se cruzan en nuestro camino

para llegar al jefe final y vencerlo. Aunque es un juego de deporte una de las razones principales por la cual no se les recomienda a niños más pequeños es porque el anillo necesario para jugarlo es duro, ya que tiene el fin de que tu pulso se acelere con el ejercicio, por lo cual para un niño o niña de muy corta edad el no poder hacer fuerza suficiente como el juego pide para avanzar puede ser frustrante.

Esto lo sugiero para personas que les cuesta hacer ejercicio o ir al gimnasio, porque al momento que están jugando tienen que ir moviéndose físicamente, por ejemplo: “Trotar en el lugar” para poder avanzar.

T:

“Guitar Hero” Un juego de ritmo en el cual simulamos ser un guitarrista que con su banda sueña con llegar a la cima del mundo musical. La idea con el mando es simular una guitarra (O tener el mando especial para estos juegos que tenía forma de guitarra, aunque no es necesario tenerlo para poder jugar) y seguir el ritmo según van llegando las notas. Lo que hay que considerar de este juego es que su repertorio musical está compuesto de bandas como los “Guns N’ Roses”, “Iron Maiden”, “Metallica”, “Red Hot Chili Peppers”, “Aerosmith”, “Slayer”, entre otros muchos grupos y artistas cuyas canciones no son aptas para un público demasiado joven. Además de tener referencias al alcohol, tabaco, lenguaje moderado y violencia en algunas escenas y diálogos.

“Need for Speed: Most Wanted” un juego sobre carreras callejeras, la idea consiste en ir superando distintos desafíos e ir ganándole a los distintos contrincantes que se te van presentando a lo largo del juego. Este juego tiene la categoría de violencia, no porque estemos atropellando gente (De hecho no hay ningún personaje en la calle, solamente vehículos), sino porque podemos chocar los autos a nuestro alrededor, provocar obstáculos contra nuestros contrincantes e incluso la policía en el caso de que esta nos siga.

M+17:

La saga de “Mortal Kombat”. Un muy conocido juego de peleas tipo arcade con historia según el personaje que escojas. Al igual que “Super Street Fighter IV” debes ir derrotando distintos contrincantes para avanzar y hacerse con la victoria, pero aquí la cosa va más allá, puedes dejar noqueado al contrincante o matarlo en el acto. Este juego se caracteriza por su enorme cantidad de violencia, sangre y desmembramientos. El juego puede llegar a ser bastante sanguinario incluso habiendo momentos con rayos x para ver el daño interno a huesos y órganos que se pueden ocasionar los peleadores.

La saga “Resident Evil”. Conocida saga sobre matar zombis y otros monstruos derivados del virus que los infecta, mientras se recorre una historia resolviendo puzzles y acertijos para descubrir los misterios detrás del virus que está infectando al mundo y quienes son las personas que están involucradas en esto. Como mencione, en el juego se debe matar zombis y otras criaturas, normalmente con armas de fuego, lo cual puede llevar a momentos bastante sangrientos y que a la vez los enemigos pueden llevar a muertes muy sanguinarias, pero aquí se introduce otra clasificación además de la violencia y la sangre, esta es el terror. Pues esta saga se caracteriza por poner nervioso o asustar al jugador con los zombis, ruidos, ambiente y sustos sorpresa durante la aventura.