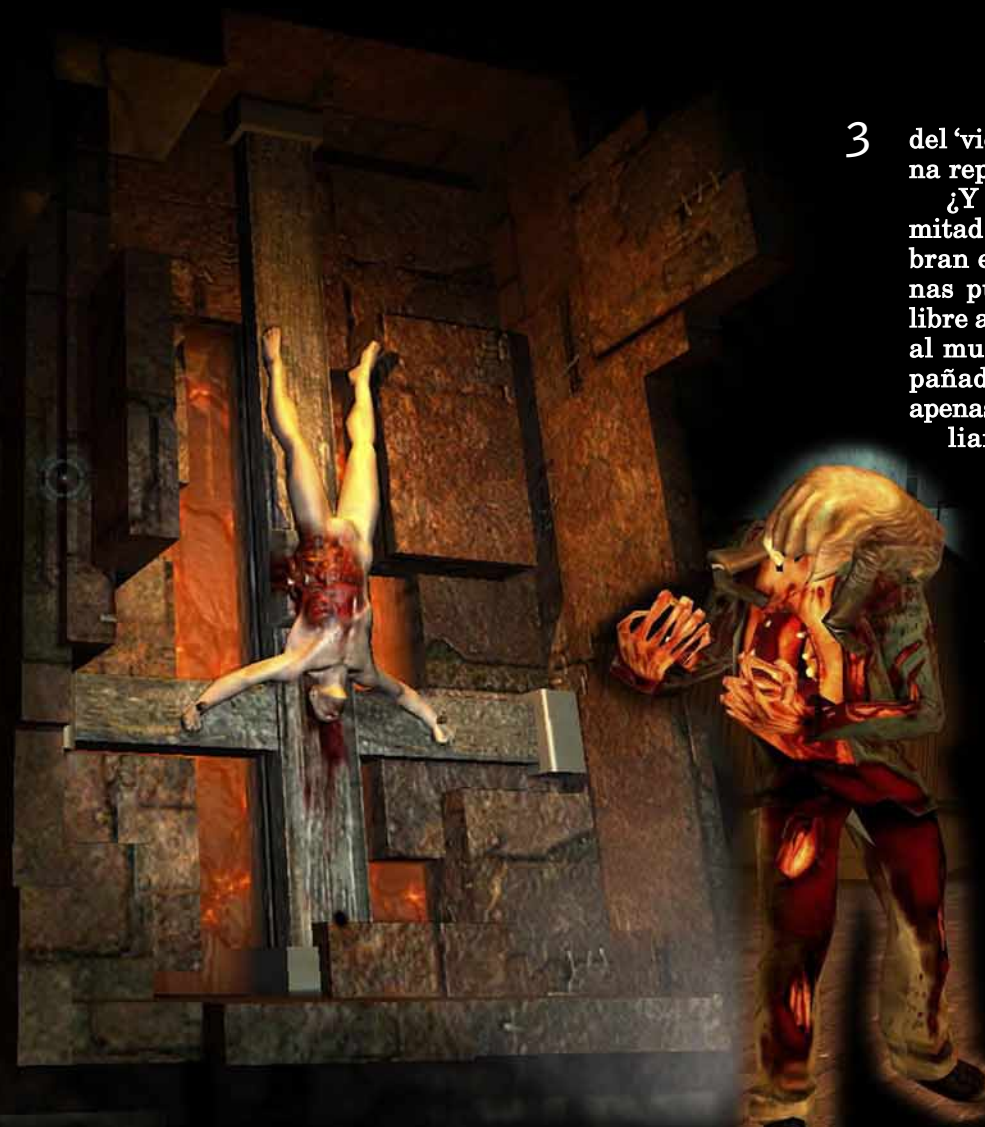




1



3

Doom 3 (1), Counter Strike (2) y Half Life 2 (3) son algunos de los videojuegos no aptos para menores. Aquí algunas imágenes emblemáticas.

Metralleta en la Pantalla

Encuesta sobre videojuegos alienta aprobación de ordenanza que vigila acceso de menores a contenidos de alto voltaje por internet.



2

El distrito de Pueblo Libre es el pionero: a fines de enero, mediante la ordenanza N.º 282-2008-MLP, dispuso la supervisión a las cabinas de internet, esa creciente segunda niñera que desplaza la televisión, para prohibir que los menores de edad accedan a videojuegos con contenidos sexuales *hardcore* o de violencia extrema. Otros distritos como Independencia y Ventanilla ya se sumaron a la iniciativa.

La medida es sobre todo de prevención; no se les condena a los videojuegos a priori. No se trata de una campaña Anti-Play-

Station. El burgomaestre de Pueblo Libre, Rafael Santos, acota: "Los videojuegos también desarrollan habilidades, sea de concentración, rapidez mental o psicomotrices. Es una puerta abierta hacia otras cosas. Como cualquier herramienta, depende del uso que le dé el usuario".

La ordenanza vino de la mano de un sondeo elaborado en noviembre del 2007 por la Organización Panamericana de la Salud (OPS) y la Cooperación Alemana GTZ, en base a un total de 684 encuestados. Las estadísticas son demoledoras: a 8 de cada 10 escolares (83,5%) sí les gustan los videojuegos, mientras que 1 de cada 5 (16,6%) juegan a diario y los que se someten al monopolio

VIDEOJUEGOS: SOSPECHOSOS COMUNES

No obstante, no está científicamente comprobada una correlación directa entre los videojuegos violentos o con alto contenido sexual y la conducta del usuario. Sí se ha sugerido, en cambio, que los videojuegos sean uno de los tantos factores que provoquen un desenvolvimiento agresivo; influyen, pero no son un espejo. Películas como "Bowling For Columbine" de Michael Moore o "Elefante" de Gus Van Sant han insinuado esa conexión, ambas abocadas a desentrañar los misterios de los reiterados tiroteos que tienen lugar en los colegios norteamericanos, esas réplicas a escala que condensan el *american way of life*, y que son pro-

del 'vicio' más de una vez a la semana representan el 26,6%.

¿Y en dónde lo hacen? Casi la mitad de la muestra (47,4%) manio-
bran el control o el teclado en cabinas públicas de internet según su libre albedrío, pues el 51,3% acceden al mundo de los videojuegos acompañados de amigos, el 34,8% solos y apenas el 13,9% lo hacen con un familiar merodeando alrededor.

También llaman la atención las razones por las que se insertan en esta diversión o evasión: el 32,7% (1 de cada 3) lo hace para "olvidarse de cosas tristes", el 24,7% para "divertirse o relajarse", el 23,8% para "tener amigos", el 12,5% para "aprender a defenderse" y el 6,4% para "aprender a pelear". Asimismo, el tiempo invertido es extendido: el 45,2% juega entre 30 y 60 minutos cada vez que incurrir en el vicio, el 29,4% de 1 a 2 horas, el 12,5% de 2 a 3 horas y el resto de 3 a más de 5 horas. Es decir, 1 de cada 4 juega de 2 a más de 5 horas, lapso susceptible de dilatarse por estos meses de solaz veraniego.

Casi la mitad de la muestra (47,4%) goza de los videojuegos en cabinas públicas de internet.

Acceso inmediato al resto de este artículo, a todo el contenido de CARETAS y a una serie de servicios adicionales suscribiéndose en www.caretas.com.pe