

Videojuegos y sistemas de clasificación: la tarea pendiente de la generación digital

Crecimos entre máquinas de escribir y consolas de 8 bits; hoy criamos hijas e hijos que nacieron con una pantalla táctil en la mano. Ninguna generación está mejor preparada para acompañarlos en el juego digital. La pregunta es: ¿estamos dispuestos a hacerlo?”



Dr. Felipe Besoain
Visualización Interactiva y Realidad
Virtual - Facultad de Ingeniería
Universidad de Talca

Quienes nacimos en Chile en los años ochenta y noventa, los llamados millenials o Generación Y, somos hoy madres y padres. Y, sin habérnoslo propuesto, somos también una de las generaciones más ricas en experiencia tecnológica que ha existido: no porque hayamos acumulado aparatos, sino porque nos tocó vivir, en carne propia y en tiempo real, cada uno de los saltos tecnológicos de la llamada transformación digital. Aprendimos a escribir en máquinas de escribir a cinta, algunas ya semiautomáticas; conocimos los primeros computadores y redactamos documentos en WordStar y WordPerfect, con sus pantallas negras monocromáticas y sus comandos crípticos. Guardábamos nuestros trabajos en diskettes de 5¼ de baja densidad, flexibles y frágiles, y luego en los de 3½ de alta densidad, esos de carcasa dura que con suerte almacenaban 1,44 megabytes: menos que una sola fotografía de las que hoy tomamos con nuestro celular. Vimos aparecer Windows 3.11, luego el 95, el 2000, el XP; algunos nos aventuramos en Linux y otros sistemas operativos. Nos

llegó el teléfono celular, después internet, después el celular con internet, y ahora la inteligencia artificial generativa. Cada una de esas transiciones nos obligó a desaprender y volver a aprender. Somos, por excelencia, la generación de la transformación digital y de su impacto. Ese mismo recorrido lo hicimos con los videojuegos. Pasamos del Pong (1972) y sus dos barras blancas al Atari 2600 (1977), del Nintendo de cartuchos que había que soplar (1985) a la primera PlayStation (1994) con sus CDs, y de ahí a los mundos abiertos, los juegos en línea, los dispositivos móviles y la realidad virtual. No leímos sobre esa evolución en un libro: la jugamos. Conocemos la emoción de pasar de nivel, la frustración del game over sin partida guardada y la sociabilidad de juntarse en la casa del amigo que tenía la consola. Y descubrimos también, siendo niños, que un videojuego podía emocionarnos como un libro o una película: sagas como Final Fantasy y Zelda nos hicieron llorar con sus historias y todavía somos capaces de tararear sus melodías de memoria. Ahí entendimos, antes de tener palabras para explicarlo, que el videojuego era también una forma de narrativa y de arte.

La pregunta incómoda

Sin embargo, con toda esa trayectoria a cuestas, vale la pena hacerse una pregunta incómoda: ¿somos capaces de comprender qué juegan hoy nuestros hijos e hijas, y cómo lo hacen? Porque el videojuego que nosotros conocimos (una caja, un cartucho, una pantalla compartida en el living) poco tiene que ver con el ecosistema actual de títulos gratuitos

que se descargan en segundos, mundos persistentes en línea, chats con desconocidos, juegos gacha, compras dentro del juego y comunidades globales que nunca duermen, en donde la moneda de cambio es el tiempo. La nostalgia no basta como brújula.

Los datos ayudan a dimensionar el fenómeno. El reporte anual de la Entertainment Software Association, la asociación que agrupa a la industria del videojuego en Estados Unidos, muestra que más de 212 millones de personas juegan videojuegos cada semana en ese país, es decir, dos de cada tres habitantes, y que la edad promedio de quien juega ronda los 37 años. Es decir: el jugador típico no es un adolescente, somos nosotros. El mismo estudio indica que el 75% de los padres y madres juega videojuegos cada semana y que, de estos, el 81% juega con sus hijos. El videojuego dejó de ser una actividad puntual o solitaria: es hoy una de las principales formas de entretenimiento familiar, comparable al cine o al deporte, y una instancia real de conexión entre generaciones.

Clasificar no es censurar

Aquí aparece la segunda parte del asunto, menos conocida pero igual de importante: los sistemas de clasificación de contenidos. Así como las películas tienen categorías por edad, los videojuegos cuentan con sistemas internacionales que informan, en la caja o en la tienda digital, para qué edades es apropiado un título y qué tipo de contenido incluye. El más difundido en América es el ESRB, que clasifica los juegos en categorías como E (para todos), E10+ (mayores de

diez años), T (adolescentes), M (mayores de diecisiete) y AO (solo adultos), entre otros, acompañadas de descriptores que detallan si el juego contiene violencia, lenguaje inapropiado, compras integradas o interacción en línea con otros usuarios. En Europa existe el sistema PEGI, con lógica similar y etiquetas por edad (3, 7, 12, 16 y 18 años) e íconos que advierten el tipo de contenido. Un dato ilustrativo: de los miles de juegos clasificados el año pasado por el ESRB, nueve de cada diez recibieron categorías aptas para niños o adolescentes. La oferta apropiada existe y es enorme; el desafío es saber distinguirla (vale la pena revisar: <https://www.esrb.org/>).

Estos sistemas no son censura ni un trámite burocrático: son información de diseño puesta al servicio de las familias. Funcionan exactamente igual que la tabla nutricional de un alimento. Nadie diría que leer los ingredientes de lo que comen nuestros hijos es exagerado; leer la etiqueta de lo que juegan debería parecernos igual de natural. El problema es que muchos adultos no saben que estas clasificaciones existen o las conocen, pero no las consultan y terminan evaluando un juego por su portada o por lo que dice un compañero de curso u colega.

Jugar juntos

De todo lo anterior se desprende una idea fuerza simple: la mejor herramienta de acompañamiento no es la prohibición ni el desentendimiento, sino jugar juntos. Sentarse al lado, tomar el control, perder algunas partidas de verdad, porque nos van a ganar, y preguntar por qué ese juego les gusta, quiénes son sus personajes, con quién juegan en línea. Conocer los juegos que habitan nuestros hijos es conocer una parte creciente de su mundo social y afectivo. Y hacerlo con conciencia implica tres gestos concretos: 1) informarse sobre los títulos antes de comprarlos o autorizarlos, 2) revisar y entender los sistemas de clasificación, y 3) configurar en conjunto los controles parentales y las opciones de juego en línea, conversando sobre por qué se activan y no imponiéndolos en silencio. En esto también hay avances, según el mismo reporte, 2 de cada 3 padres ya usan controles parentales, cifra que sube al 70% entre quienes tienen hijos de doce años o menos.



Nuestra generación tiene una ventaja que ninguna otra tuvo: entendemos el juego digital porque lo vivimos desde su origen, y entendemos a la vez la vida antes de las pantallas. Esa doble ciudadanía nos vuelve traductores naturales entre dos mundos. Sería un desperdicio no ejercerla. La transformación digital que nos tocó protagonizar no termina en la oficina ni en el aula: continúa, cada tarde, en el sillón de la casa, con un control en la mano y un niño al lado esperando que juguemos con él. Esa partida sí que no deberíamos perderla.

“La mejor herramienta de acompañamiento no es la prohibición ni el desentendimiento, sino jugar juntos”.