



Editorial

Videojuegos y conculcación de los Derechos Humanos

Los videojuegos son el artículo más regalado a niños y adolescentes en el último lustro tanto en la época navideña como en las festividades de cumpleaños y como premio por la consecución de buenos resultados académicos. La narración audiovisual de naturaleza hipertextual es la esencia de los videojuegos. La historia narrada linealmente en la que existía una introducción, un argumento y un final o desenlace, ha dado paso a la historia *mosaico* en la que el jugador activa distintas opciones cada una de las cuales abre una puerta a la sorpresa y al enigma. En muchos casos a través de estas puertas o túneles narrativos el niño o adolescente da vida virtual al “héroe” que lanzando “rayos láser”, “espadas mágicas”, “proyectiles” o “granadas” se defiende de los hipotéticos enemigos.

La esencia psicoemocional de este tipo de historias, la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad que permiten al jugador y el enorme poder seductor de las imágenes y sonidos tridimensionales, explican su gran capacidad de crear *adicción*. Ello está provocando un incremento alarmante del número de niños, jóvenes y adultos que padecen *ludopatías* – con los consiguientes trastornos de conducta- a causa del consumo indiscriminado y sin control de videojuegos.

El acceso de la infancia a los videojuegos suele estar poco controlado por los padres y abuelos y se realiza con frecuencia mediante la descarga libre de Internet, el acceso a salones recreativos (ciber), el intercambio de aquellos distribuidos por revistas especializadas y la compra en grandes almacenes y establecimientos especializados.

Argumentos antisociales y antieducativos se prodigan en más de la mitad de los videojuegos disponibles en el actual mercado navideño. Tal circunstancia ha llevado a Amnistía Internacional (España) a denunciar un año más, ante la opinión pública, a los fabricantes de estas historias electrónicas portadoras de valores antidemocráticos e irrespetuosos con los Derechos Humanos. En su último informe titulado “*Con la violencia hacia las mujeres no se juega*”, Amnistía Internacional hace una llamada a la sociedad civil para que no se regalen en estas fiestas aquellos videojuegos que “normalizan la violación de los derechos humanos de hombres y mujeres” (abusos sexuales a menores, violencia contra la mujer, ejecuciones extrajudiciales, ataques a la población civil, desprecio a la vida e integridad de las personas e incitación a la violación de los Derechos Humanos en conflictos armados),

Al mismo tiempo desde diversas instancias (asociaciones de consumidores, de padres y madres de alumnos, ONGs protectoras de la infancia, Red Civil de la UNESCO, etc.) venimos pidiendo a la administración que realice un seguimiento del grado de cumplimiento del “Código de Autorregulación Europeo” haciendo llamamientos a que lo incorporen no solo al envase, sino también en las etapas de desarrollo del videojuego, instando a las empresas que no lo han suscrito a comprometerse urgentemente a su cumplimiento.



No obstante este avance inicial, las organizaciones intergubernamentales y no gubernamentales que trabajamos de forma altruista y solidaria por la protección y defensa de la infancia y la adolescencia (UNICEF, UNESCO, Amnistía Internacional, DNI, Cáritas, Intermon, FAPAs, etc.) nos afanamos un año más por lanzar campañas informativas para la concienciación de la población general sobre la necesidad de regalar aquellos videojuegos portadores de los valores contenidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos y en la Carta de Derechos del Niño (desgraciadamente escasos en el catálogo comercial actualmente existente).

Estas iniciativas tienen actualmente el respaldo moral universal del sistema de Naciones Unidas, quien declaró el periodo 2000-2010 como "*Decenio Internacional para la Promoción de una Cultura de la No-violencia y la Paz para todos los niños del mundo*", periodo en el que los estados miembros se han comprometido a intensificar los esfuerzos para erradicar la violencia en la infancia y en la adolescencia.

Dejamos sobre el aire del ciberespacio una estela de ideas de futuro y esperanza comprometida, sobre las que invitamos a reflexionar a familias, escuelas, ONG y Medios de comunicación.

En primer lugar, hacemos una llamada colectiva a construir una *cultura del entendimiento* con todos los pueblos hermanos de nuestro entorno, superadora de localismos, regionalismos y nacionalismos trasnochados, regresivos y disoventes. Para ello la educación familiar, escolar y no formal debe adherirse a las corrientes multiculturales que están emergiendo, con sentido humanista e integrador, en amplios sectores de nuestra sociedad, ayudándonos a descubrir un nuevo sentido de la humanidad y de nuestra propia historia, que no ha de ser la historia del pasado.

En segundo lugar, os animamos a cultivar un nuevo humanismo basado en la cooperación, el respeto y el reencuentro intercultural, que abra la esperanza de un mundo más solidario y creativo entre los seres que lo pueblan.

En tercer lugar, os transmitimos nuestra firme convicción de que habrá de surgir, en la sociedad del futuro, un nuevo orden internacional de pensamiento, sustentado por la fraternidad, el sentido común y la unidad en la diversidad como valor armonizador y generador de una globalización responsable y a la medida del ser humano.

En este contexto de utopías necesarias es urgente e inaplazable que la educación solidaria por la que tanto ha luchado la UNESCO, inunde a la sociedad con las semillas vivificadoras de Tolerancia y de la Paz. Hoy estamos a tiempo de hacerlo, mañana puede ser demasiado tarde.