

English → Spanish

⋮ ⌂

≡Q Mira en vivo

BBC

Suscribir

Iniciar sesión

Hogar Noticias Deporte Negocio Innovación Cultura Letras Viajar Tierra Audio Video

Los juegos en línea escaparon a la prohibición de las redes sociales en Australia, pero los críticos dicen que son igual de adictivos

Hace 1 día

Compartir Ahorrar

Katy Watson

Corresponsal en Australia, Perth



Imágenes Getty

Los críticos dicen que las plataformas de juegos deberían incluirse en la prohibición australiana de las redes sociales para menores de 16 años.

Las tardes de los miércoles se han convertido en un ritual para Sadmir Perviz, de 15 años. El camino desde su casa en Perth hasta el Hospital Fiona Stanley es un tortuoso recorrido, pero vale la pena, dice, sentarse a jugar una partida de Dungeons & Dragons con gente que quizás no conozca, pero con la que tiene mucho en común.

Sadmir y sus compañeros de juego de mesa son sólo algunos de los 300 pacientes de la clínica para trastornos del juego, la única institución pública de este tipo en Australia, que ayuda a los pacientes a abandonar los hábitos excesivos de juego en línea.

La sala donde se reúnen es un espacio sencillo en un hospital sin rostro, pero en un rincón hay una pila de juegos de mesa sobre una silla. Jenga, Uno y Sushi Go también son opciones populares en el grupo informal al que asisten tanto pacientes como médicos.

Es un cambio bastante grande para este joven de 15 años que hasta hace un par de meses prefería jugar con sus amigos en línea durante 10 horas al día.

"Se siente completamente diferente", dice Sadmir. "Puedes jugar a los dados en lugar de pulsar un botón. Puedes interactuar con la gente, así que sabes quién está ahí en lugar de estar en una llamada con gente al azar".

La doctora Daniela Vecchio, la psiquiatra que creó la clínica, dice que si bien el juego no es malo en sí mismo, puede convertirse en un problema, incluso en una adicción.

Las plataformas de juegos y las redes sociales plantean riesgos similares para los niños: pasar demasiado tiempo en línea y posible exposición a depredadores, contenido dañino o acoso.

Entonces ella se pregunta por qué las plataformas de juegos no han sido incluidas en la "primera prohibición mundial" de redes sociales para menores de 16 años en Australia.

La prohibición, que entró en vigor el miércoles, supuestamente impedirá que los adolescentes tengan cuentas en 10 plataformas de redes sociales, incluidas Instagram, Snapchat y X. Los niños aún podrán acceder a plataformas como YouTube y TikTok, pero sin cuentas.

Para Vecchio, la omisión de las plataformas de juego es extraña.

"No tiene mucho sentido", dice ella.

"Los juegos y las redes sociales están tan interconectados que es muy difícil separarlos.

"Quien juega videojuegos durante demasiado tiempo también pasa demasiado tiempo en redes sociales, donde puede ver a otros jugadores o transmitir juegos en vivo, lo que es una forma de conectarse".



La Dra. Daniela Vecchio dirige la única clínica financiada con fondos públicos de Australia para el tratamiento de trastornos del juego.

Sadmir, por ejemplo, pasaba gran parte de su tiempo en la plataforma de juegos Steam, además de YouTube. El Dr. Vecchio señala las plataformas Discord y Roblox como motivo de especial preocupación, una preocupación compartida por muchos expertos y padres con los que la BBC ha hablado al cubrir la prohibición y su impacto.

Tanto Roblox como Discord han sido perseguidos por reclamos de que algunos niños están siendo expuestos a contenido explícito o dañino a través de ellos y enfrentan demandas relacionadas con la seguridad infantil en los EE. UU.

Roblox introdujo nuevas funciones de verificación de edad en Australia y otros dos países semanas antes de la entrada en vigor de la prohibición de redes sociales. Se espera que estas comprobaciones se extiendan al resto del mundo en enero. Estas comprobaciones nos ayudarán a ofrecer experiencias positivas y apropiadas para la edad de todos los usuarios de Roblox, según la compañía.

Discord también introdujo controles de edad en algunas funciones a principios de este año y el miércoles dijo que estaba introduciendo una nueva configuración "adolescente por defecto" para todos los usuarios australianos.

La prohibición de las redes sociales para niños en Australia ha dejado a las grandes tecnológicas en apuros
Australia prohíbe las redes sociales para menores de 16 años. ¿Cómo funcionará?

El 'salvaje oeste del uso de Internet'

Kevin Koo, de 35 años, ex paciente de una clínica de juegos, se pregunta si la prohibición de las redes sociales podría haber influido en el acceso que obtuvo a una edad más temprana.

"Crecí en el salvaje oeste del uso de internet, así que no había restricciones", dice. "Básicamente, tenía vía libre en internet. Así que creo que, en mi caso, el daño ya está hecho".

El Sr. Koo, un exbecario de finanzas cuánticas interesado en la IA, perdió su trabajo justo antes de la pandemia. Vivía en Sídney, sin familia cerca ni trabajo fijo. Dice que perdió la confianza y terminó absorbido por los juegos en línea, comparando su experiencia con el abuso de sustancias.

La Dra. Vecchio está de acuerdo con la comparación: si pudiera, se vería tentada no sólo a ampliar la prohibición de las redes sociales a los juegos, sino también a elevar la edad a 18 años.

El trastorno por videojuegos también está reconocido por la Organización Mundial de la Salud como diagnóstico oficial y, según un estudio de la Universidad Macquarie de 2022, alrededor del 2,8 % de los niños australianos lo padecen. Vecchio cree que el número de niños en riesgo es mayor.



Kevin Koo, de 35 años, se pregunta si podría haberse beneficiado de una prohibición de las redes sociales.

El gobierno australiano dice que su prohibición tiene como objetivo proteger a los niños de contenido dañino, acoso cibernético, acoso en línea y "algoritmos depredadores", entre otras cosas, algunas o todas las cuales podrían posiblemente existir en las plataformas de juegos.

La Policía Federal de Australia se encuentra entre quienes han advertido que las salas de chat en estos sitios son focos de radicalización y explotación infantil.

Pero, como dijo el Comisionado de Seguridad Electrónica el mes pasado, la legislación que aplica la prohibición significa que las plataformas no fueron seleccionadas de acuerdo a "una evaluación basada en la seguridad, los daños o los riesgos".

En cambio, las plataformas se han seleccionado según tres criterios: si el único o "propósito significativo" de la plataforma es permitir la interacción social en línea entre dos o más usuarios; si permite a los usuarios interactuar con algunos o todos los demás usuarios; y si permite a los usuarios publicar.

Se hicieron excepciones para los juegos, por ejemplo, porque su propósito principal no es la interacción al estilo de las redes sociales.

La ley, dicen algunos expertos, no tiene sentido.

"Es incompetencia y es reaccionario", dice Marcus Carter, profesor de interacción hombre-computadora en la Universidad de Sydney.

La interacción social no es algo malo... Hay muchas preocupaciones, probablemente legítimas, sobre estas grandes plataformas tecnológicas y lo que ofrecen a los niños y a qué los exponen. Por eso, hemos decidido prohibir las redes sociales.

"Sólo desearía que el gobierno intentara encontrar la manera de ayudar en lugar de poner una curita en una herida de bala", afirma.



Mira: La prohibición de las redes sociales en Australia explicada... en 60 segundos

Tama Leaver, profesora de estudios de Internet en la Universidad de Curtin e investigadora principal del Centro de Excelencia ARC para el Niño Digital, también dice que la prohibición de las redes sociales es una herramienta demasiado contundente; en cambio, se necesita un enfoque más matizado, incluso hacia las plataformas de juegos.

"Existe una amplia gama de juegos, desde espacios increíblemente positivos, enriquecedores, divertidos, creativos y expresivos; me viene a la mente algo como Minecraft, que ha tenido muchísimos usos positivos". Sin embargo, plataformas como Roblox se encuentran en el otro extremo, afirma.

Roblox no es un juego. Es una serie de herramientas que permiten a otras personas crear juegos. Y sabemos que algunos juegos que parecen estar pensados para adultos han sido utilizados por gente muy joven.

En el escritorio del profesor Leaver en la universidad hay tres peluches con ChatGPT incorporado. En la caja, dice que son aptos para mayores de tres años. Esto, dice, también ha ido demasiado lejos.

"Creo que es necesaria una regulación adaptada a la edad", afirma, refiriéndose a los jóvenes que acceden a internet. "Creo que estamos en un momento, y no solo en Australia, sino también en toda la UE, donde hay un gran interés en todo tipo de regulación".

Un plan de tratamiento, no una cura

En el caso del Sr. Koo, por ejemplo, su vicio no eran solo los videojuegos. Eran los chatbots de IA, otra característica de la vida en línea que ha sido objeto de escrutinio por todo, desde inventar cosas hasta supuestamente incitar a los niños a suicidarse.

Hay evidencia de que están diseñados para manipular a los usuarios para que prolonguen las interacciones y su uso incluso ha dado lugar a un nuevo fenómeno llamado psicosis de IA, en el que las personas confían cada vez más en los chatbots de IA y luego se convencen de que algo imaginario se ha vuelto real.

El Sr. Koo también comenzó a buscar en Google sus problemas de salud mental y a confiar en la inteligencia artificial para ayudar a confirmar sus diagnósticos.

"Buscas en Google información que crees que ya sabes y luego marcas la casilla diciendo: 'Ah, ya terminé mi trabajo de hoy, mi terapia con ChatGPT'", dice. El Sr. Koo sufrió un episodio psicótico y, tras una extensa terapia con un profesional, ahora adopta un enfoque diferente.

"Quizás busque algo en Google o ChatGPT y luego lo consulte con mi terapeuta en persona", dice. "Creo que poder interpretar las emociones humanas y tener esa conversación cara a cara con alguien es completamente diferente".

El gobierno ha dicho que revisará continuamente la lista de plataformas prohibidas y a fines de noviembre agregó Twitch, una plataforma de transmisión donde la gente normalmente juega videojuegos mientras chatea con los espectadores.

La ministra de Comunicaciones, Anika Wells, también declaró a la BBC la semana pasada que el Comisionado de Seguridad Electrónica "definitivamente tiene en la mira a Roblox". Y, añadió, la prohibición de las redes sociales "no es una cura, es un plan de tratamiento" que "siempre evolucionará".

La demanda de plataformas que mejoren su servicio está creciendo. También lo hacen las filas de familias que esperan ayuda en la clínica para trastornos del juego, pero Vecchio tiene que rechazarlas.

«[La legislación] excluye las plataformas donde los niños interactúan con muchas otras personas, y algunas de ellas pueden ser personas que les hacen daño», afirma Vecchio. «Los niños necesitan protección, necesitan estar a salvo».

¿Se puede prohibir el acceso de menores a las redes sociales? Australia está a punto de hacerlo, pero algunos adolescentes van un paso por delante.
Lo que los adolescentes australianos quieren que sepas sobre la prohibición de las redes sociales

Redes sociales

Australia

RELACIONADO

Él creó Grand Theft Auto. Ahora regresa con una novela sobre una IA que secuestra tu mente.

Nunca olvidaré mis raíces, dice Angry Ginger

Los inversores estadounidenses de TikTok están en el limbo mientras el acuerdo se retrasa nuevamente