

Reporte “OpiNNA: Videojuegos”

Comisión sobre Tecnologías de la
Información y Contenidos
Audiovisuales dirigidos a Niñas,
Niños y Adolescentes

Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional
de Protección Integral de Niñas, Niños y
Adolescentes



GOBERNACIÓN
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN



SIPINNA
SISTEMA NACIONAL DE PROTECCIÓN
INTEGRAL DE NIÑAS, NIÑOS
Y ADOLESCENTES



gob.mx/sipinna

Reporte OpiNNA: VideoJuegos

Comisión sobre Tecnologías de la Información y Contenidos Audiovisuales dirigidos a Niñas, Niños y Adolescentes

1. Fundamento

De conformidad con la fracción I del artículo 1; fracción II del artículo 2; fracción VII del artículo 6; artículos 71 y 72; así como las fracciones III, XI y XII del artículo 125 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (LGDNNA) las autoridades deberán promover la participación, tomar en cuenta la opinión y considerar los aspectos culturales, éticos, afectivos, educativos y de salud de niñas, niños y adolescentes, en todos aquellos asuntos de su incumbencia, de acuerdo con su edad, desarrollo evolutivo, cognoscitivo y madurez. Asimismo, están obligadas a disponer e implementar los mecanismos que garanticen la participación permanente y activa de niñas, niños y adolescentes en las decisiones que se toman en los ámbitos familiar, escolar, social, comunitario o cualquier otro en el que se desarrollen.

Además, con fundamento en el artículo octavo de los Lineamientos Generales para la Integración, Organización y Funcionamiento de las Comisiones del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes, aprobados por éste, el 21 de diciembre de 2017, cada una de las Comisiones deberá considerar, de ser posible, por lo menos una consulta o un proceso de participación con niñas, niños y adolescentes, en la temática que atiendan. Los mecanismos de consulta y participación se realizarán conforme a lo señalado por el capítulo VIII del Manual de Organización y Operación del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes, así como a lo establecido en los Lineamientos que acuerde el SIPINNA para tal efecto. Asimismo, la fracción VIII del artículo sexto del mismo Manual, establece que la Secretaría Ejecutiva del Sistema deberá brindar asistencia a las Comisiones en los procesos de consulta y participación que lleven a cabo con niñas, niños y adolescentes.

De conformidad con los artículos 101 Bis, 101 Bis 1 y 101 Bis 2 de la LGDNNA, las niñas, niños y adolescentes gozan del derecho al acceso universal a las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones. Para ello, el Estado mexicano garantizará que las niñas, niños y adolescentes sean integrados a la sociedad de la información y el conocimiento mediante una política de inclusión digital universal en condiciones de equidad, asequibilidad, disponibilidad, accesibilidad y calidad.



No obstante, es deber de las personas y de las instituciones que atienden directa e indirectamente a niñas, niños y adolescentes, como lo establecen las fracciones V, VII y X del artículo 103 de la citada LGDNNA, crear un ambiente favorable para el desarrollo de su personalidad, protegerles contra toda forma de violencia, y considerar su opinión para toma de decisiones que les conciernen de manera directa, conforme a su madurez y desarrollo cognoscitivo.

2. Antecedentes

El 26 de abril del 2022, la Comisión de los Derechos de la Niñez y de la Adolescencia del Senado de la República, mediante oficio NDGPL-2P1A.-2957 hace del conocimiento a la Secretaría de Gobernación, acerca del punto de acuerdo tomado en dicha sesión, que a la letra señala lo siguiente:

“Primero.-El Senado de la República exhorta respetuosamente a la Secretaría de Gobernación para que de manera coordinada con el Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes y la Secretaría de Seguridad Pública y Protección Ciudadana, diseñen e implementen campañas de información y difusión sobre los riesgos de seguridad para niñas, niños y adolescentes que pueden presentarse en el uso de internet, ya sea a través de plataformas de juego o bien en las diversas redes sociales que existen, mismas que deben estar destinadas tanto a este sector de la población como a madres, padres o tutores”.

Por su parte, el 10 de agosto del 2022, la Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión hace del conocimiento a la Secretaría de Gobernación mediante oficio CP2R1A.-1863 el siguiente acuerdo:

“Segundo.- La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión exhorta respetuosamente al Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes y al Instituto Nacional de Transparencia y Acceso a la Información Pública para que, en el ámbito de sus respectivas facultades y competencias y en coordinación con las autoridades federales y locales correspondientes, realice una campaña de concientización dirigida a las madres, padres y tutores de familia, así como a las niñas, niños y adolescentes respecto de los riesgos de intercambiar información personal en plataformas de videojuegos, y acciones que puedan adoptarse para prevenir que, los menores de edad sean víctimas de delitos mediante dichas plataformas”.





Asimismo, el programa de trabajo de la Comisión sobre Tecnologías de la Información y Contenidos Audiovisuales dirigidos a Niñas, Niños y Adolescentes estableció como uno de sus objetivos específicos *“Fomentar mecanismos efectivos de participación de niñas, niños y adolescentes en los medios electrónicos y digitales para canalizar sus opiniones, quejas y solicitudes sobre programación. Asimismo, generar mecanismos mínimos de protección y seguridad en su relación con dichos medios”*. Como parte de dicho programa de trabajo, este sondeo de opinión es una actividad de la línea de acción *“Promover el compromiso de los medios de comunicación y del funcionariado vinculado, a vigilar que los contenidos de programas y producciones audiovisuales respeten los derechos de la niñez”*.

3. Objetivos

- Conocer la opinión de niñas, niños y adolescentes sobre su experiencia de protección en videojuegos en línea.
- Contribuir con los resultados a una campaña sobre el consumo informado, seguro y responsable de videojuegos en línea.

4. Nota Conceptual

Niñas, niños y adolescentes tienen el derecho a jugar. Los videojuegos son una forma más de esparcimiento y uso de su tiempo, los cuales pueden contribuir en desarrollar habilidades sociales tales como comunicar, conectar con otras personas, compartir, buscar información. Asimismo, las comunidades construidas alrededor de los videojuegos pueden ofrecer amistades, modelos y mensajes positivos, así como contribuir para el esparcimiento y la relajación.

Sin embargo, mientras juegan juegos en línea, niñas, niños y adolescentes pueden estar expuestos a una variedad de riesgos tales como la regulación insuficiente de las plataformas de juego, la recopilación de datos por parte de terceros, las plataformas mal diseñadas e inseguras, la exposición a contenido inapropiado y el ciberacoso.

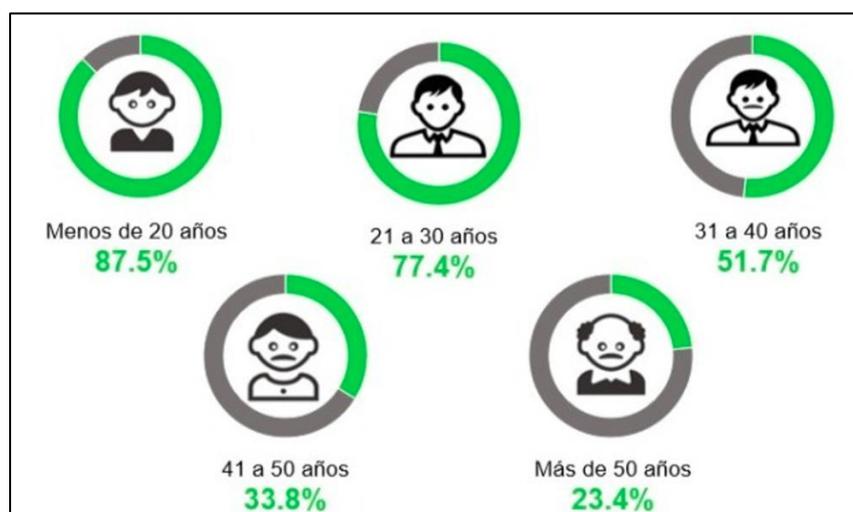
Prevenir entornos inhóspitos y construir comunidades que hagan que todas las niñas, niños y adolescentes se sientan seguros, son factores clave para defender los derechos de la niñez y adolescencia.

México es un país de alto consumo de videojuegos y de altas preferencias para jugar en línea, por lo que las y los jugadores tienen mayor exposición a los riesgos arriba mencionados. De acuerdo con el análisis de la Industria de Videojuegos de



The Competitive Intelligence Unit (CIU)¹, en 2022 México fue uno de los 10 mercados más importantes a nivel global con alrededor de 65.9 millones de jugadores de 6 años o más, un alza del 2.8 por ciento más que en 2021.

El CIU señala que el grupo de edad conformado por personas menores de 20 años es el principal consumidor de video juegos en México. La siguiente infografía desagrega los demás grupos:



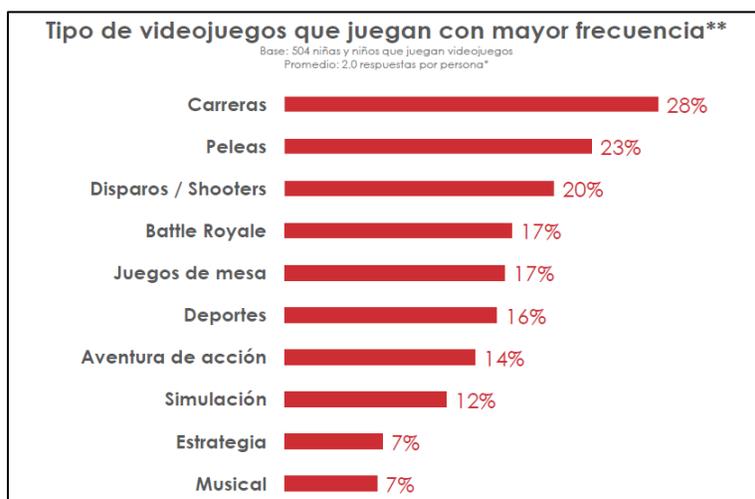
Fuente: The Competitive Intelligence Unit (2022)

Conforme a la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales del Instituto Federal de Telecomunicaciones 2022 elaborada por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT)², en el caso de niñas, niños y adolescentes el 54% dijo jugar videojuegos, dos horas al día aproximadamente, usando el celular como principal dispositivo. De todos las niñas, niños y adolescentes encuestados, el 54%, juega en línea y el 84% dijeron que juegan o interactúan con otras personas en línea.

Sobre el tipo de juegos que consumen, conforme a la siguiente gráfica, los principales son carreras, peleas, disparos y batallas.

¹ The Competitive Intelligence Unit (2022) #DíaDelGamer2022: Industria de Videojuegos en México #JugarNoEsCosaDeNiños <https://bit.ly/3S7Piai>

² Instituto Federal de Telecomunicaciones (2022) Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales: <https://bit.ly/41hAiuX>



Fuente: Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales del Instituto Federal de Telecomunicaciones 2022

5. Metodología de Implementación

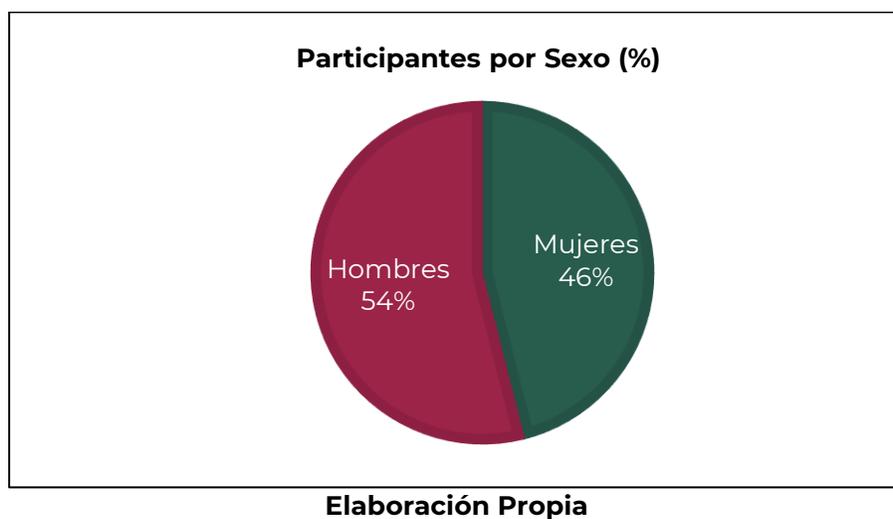
Fue diseñado un cuestionario con 13 preguntas para que fuera contestado por personas entre los 7 y los 17 años de edad. Este cuestionario se alojó en la plataforma Google Forms y estuvo abierto entre el 6 y 31 de marzo del 2023.

El cuestionario se difundió por dos canales: 1) al público en general a través de enlaces electrónicos alojados en las redes sociales y el sitio web de la Secretaría Ejecutiva del SIPINNA para que invitaran a niñas, niños y adolescentes en este rango de edad a participar; 2) en espacios donde se encuentra directamente este grupo de edad, tales como organizaciones de sociedad civil, las Secretarías Ejecutivas Estatales y Municipales de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes, así como programas de participación y asociaciones infantiles y juveniles del sector público y social.

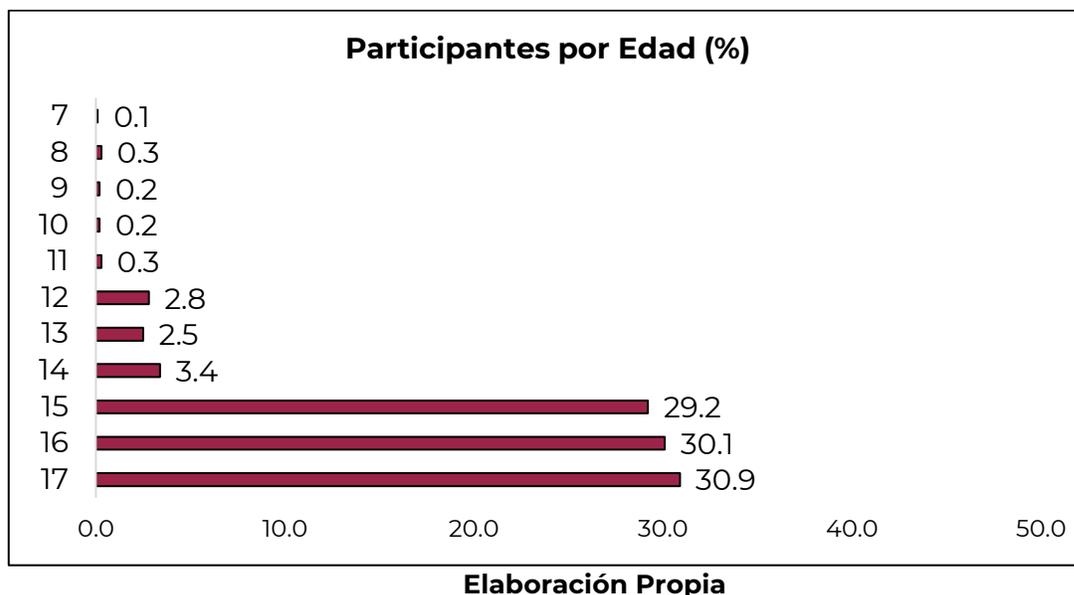
6. Resultados Generales

Participaron 16, 248 niñas, niños y adolescentes, de los cuales en promedio participaron 491 por cada entidad federativa.

Por sexo fueron 46% mujeres, mientras que el 54% son hombres. Generalmente en estos sondeos la participación de las mujeres es hasta 10 puntos arriba, en esta ocasión dado el tema, cobro mayor interés la participación de hombres.



Por su lado, por grupos de edad participaron más adolescentes de 15 a 17 años de edad (90%), seguidos de adolescentes entre 12 y 14 años de edad (9%).

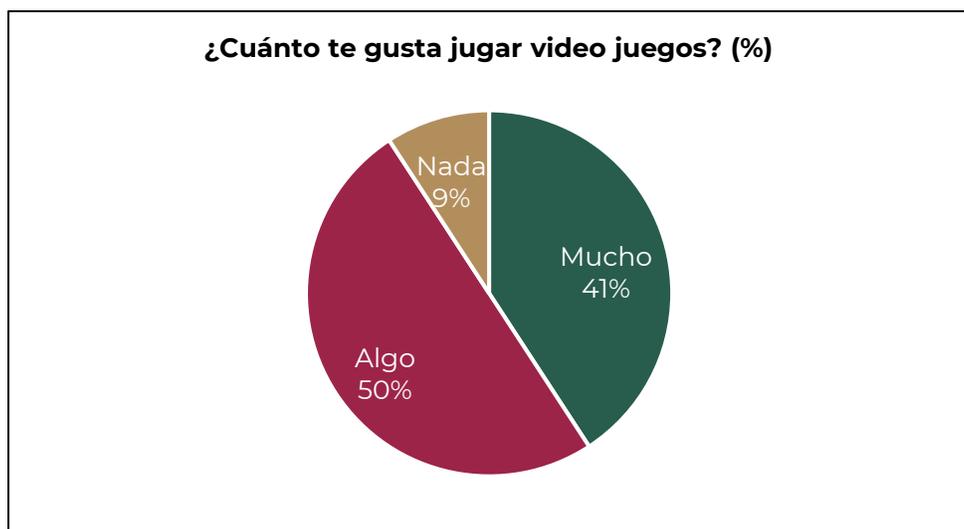


Por su parte, niñas y niños entre 7 y 11 años de edad fue menor la participación (1%), lo que indica que hay que hacer llegar por otros medios sondeos de esta índole para contar con su participación, así como es indicativo de su interés en esta actividad.



6.1 Sobre el uso de videojuegos

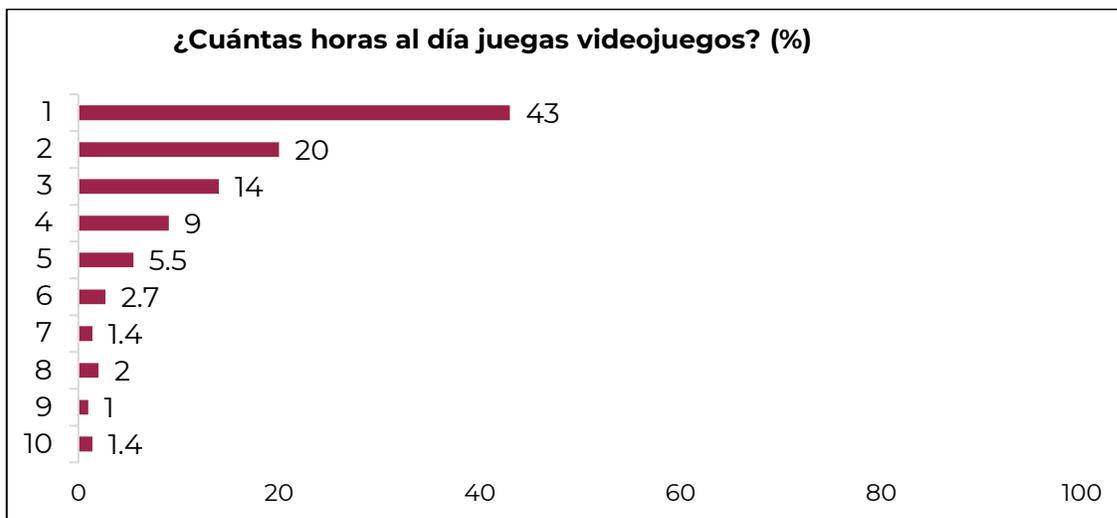
Jugar videojuegos es una actividad que gusta y cuenta con aprobación positiva (41%) entre las y los participantes, especialmente hombres como ha sido descrito. Participantes que reportaron no gustarles nada esta actividad (9%) son en su mayoría mujeres



Elaboración Propia

Por su parte, las y los participantes reportan que en general por día juegan videojuegos entre 1 a 5 horas al día en promedio, aunque hay quienes reportan hasta 10 horas al día, estos últimos son principalmente hombres de 15 años de edad.





Elaboración Propia

Se les pidió a las niñas, niños y adolescentes eligieran sus tres videojuegos favoritos, de los cuales se pueden destacar estos 10 títulos:

1. Minecraft
2. Free Fire
3. Call of Duty: Mobile
4. Call of Duty: War Zone
5. FIFA 2022
6. Grand Theft Auto 5
7. Mario Kart
8. Fortnite
9. Halo
10. The Last of Us

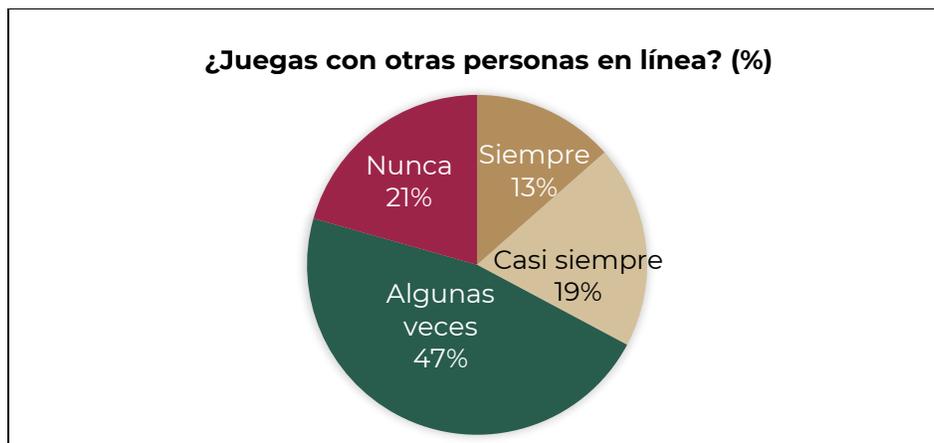
De acuerdo con la clasificación que hace el IFT, se puede afirmar que el tipo de videojuegos son principalmente de disparos/shooters, simulación, carreras, estrategia y deportes. Las y los adolescentes prefieren videojuegos acerca de disparos y estrategia, mientras que niñas y niños carreras, deportes y simulación para construir como Minecraft.





6.2 Situaciones en línea con videojuegos

Debido a que el enfoque de la consulta son los juegos multijugador en línea, se les preguntó a las y los participantes ¿juegas con otras personas en línea? Quienes respondieron siempre y casi siempre suman 32%, un poco más de la cuarta parte de los participantes, seguido de un 47% que reporta que algunas veces juega en línea y un 21% respondió que nunca juega en línea. El escenario cuando menos en este sondeo, es que el 79% de las y los participantes si participa en juegos multijugador en línea



Elaboración Propia

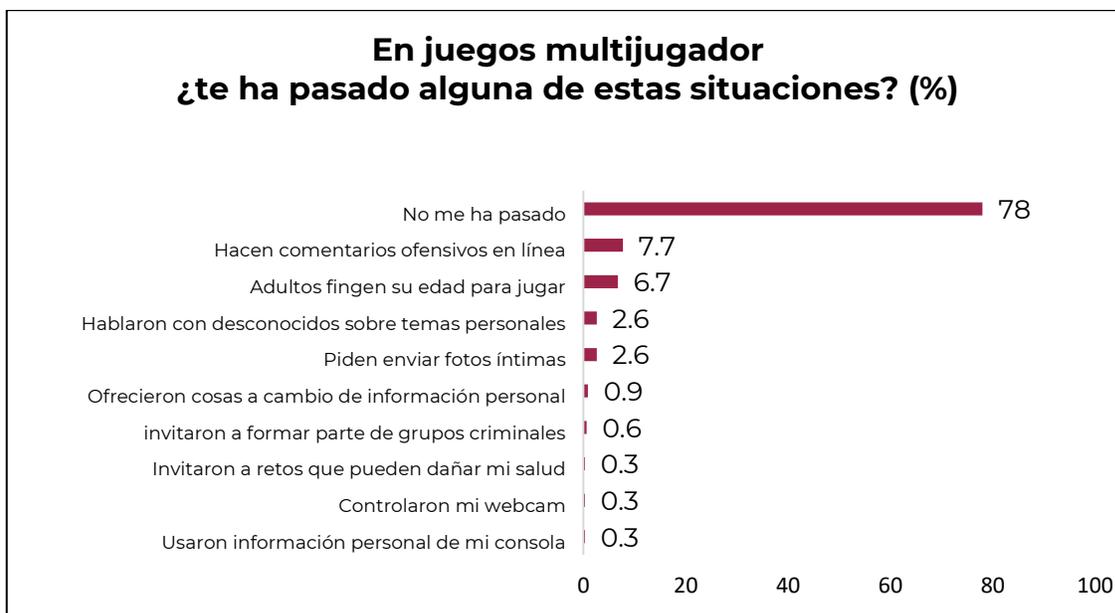
Excepto a quienes respondieron nunca se les pregunto si conocían a las personas con las que juegan en línea. De acuerdo con la gráfica siguiente, el 10% no conoce con quienes juega, el 33% reporta que conoce a todas las personas con quienes juega, mientras que la mayoría (57%) reporta que conoce a algunas. En este sentido, se puede afirmar a que en general hay niñas, niños y adolescentes que han jugado o juegan con personas que no conocen en persona.





Elaboración Propia

A este mismo grupo se le preguntó si al jugar en línea con otros jugadores si les había ocurrido alguna situación que les pusiera en riesgo con base en una lista que se les proporcionó en el cuestionario. La mayoría de quienes respondieron (78%) reportan que no han tenido experiencias o situaciones, no obstante, hay una cantidad importante que sí las reporta:



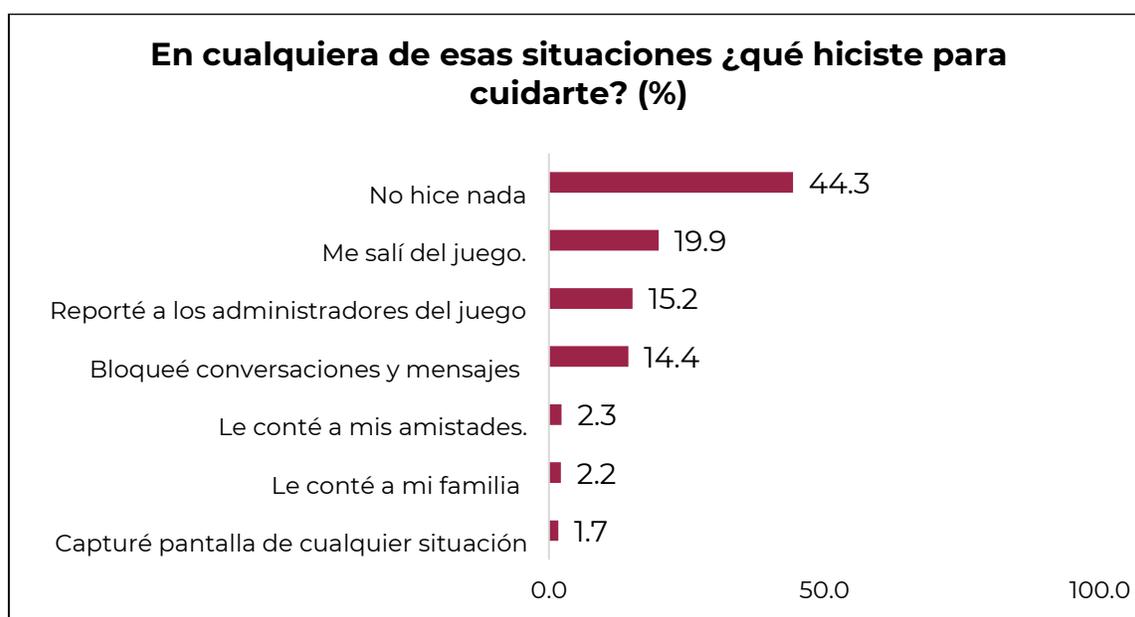
Elaboración Propia

De jugadores que no conocen en persona, pero con quienes sí juegan destacan las siguientes situaciones: quienes emiten comentarios ofensivos o de acoso sea en chats de texto o de voz con el 7.7%, adultos que fingen su edad para jugar con el 6.7%. Llama la atención sobre las solicitudes de información; tales como sobre temas personales (2.6%) así como solicitudes de envío de fotos íntimas (2.6%), pues ambas suman 5.2%.

El sondeo logró captar temas de auge importante en prácticas que están dañando la integridad de niñas, niños y adolescentes tales como integrarse a grupos criminales o retos que afectan la salud.

Una vez identificadas las situaciones en las consolas y plataformas en juegos multijugador se les preguntó a los participantes sobre las acciones que realizan para actuar ante dichas situaciones. Al respecto, el 44% mencionó que no hace nada, el 20% reporta que se salió del juego, el 15% utilizó las herramientas disponibles a través de sus administradores, el 14% bloqueó las conversaciones y mensajes. Por su parte, el 2.2% le contó a sus amistades, el 2.2% le contó a sus familiares y el 1.7% tomó una captura de pantalla como evidencia.

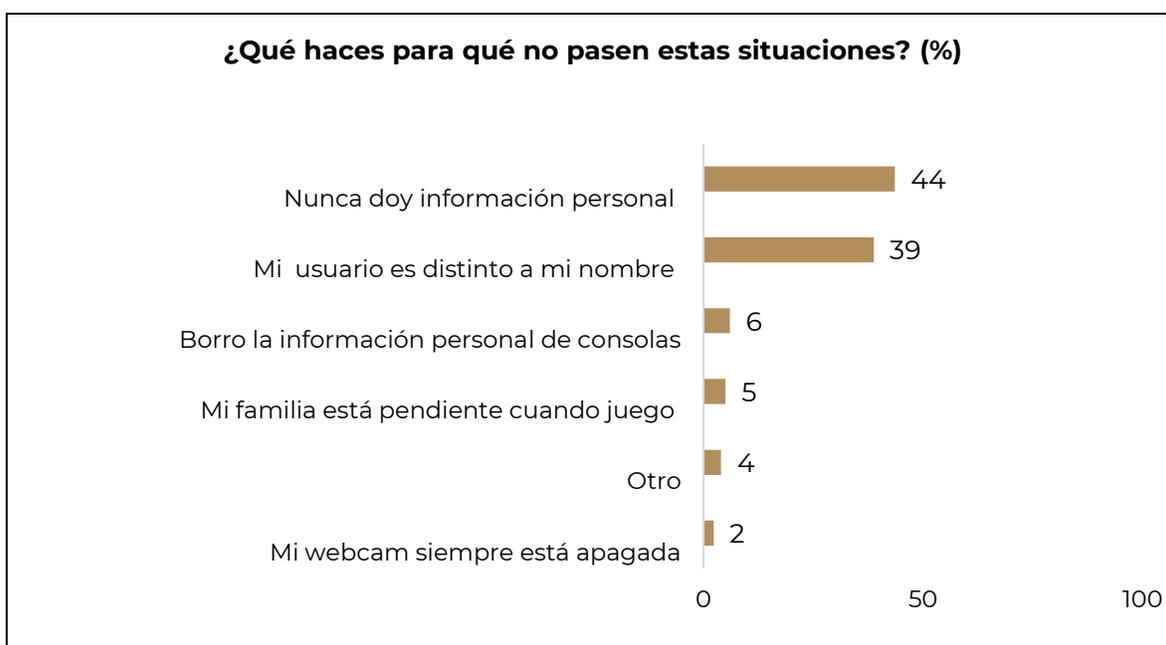
Los resultados indican que niñas, niños y adolescentes ante situaciones descritas en juegos multijugador no saben realmente cómo reaccionar o actuar, desde no darle importancia, no tomar evidencias y no hacer nada durante el juego, hasta minimizar los hechos y no acercarse con sus familiares, amistades.



Elaboración Propia

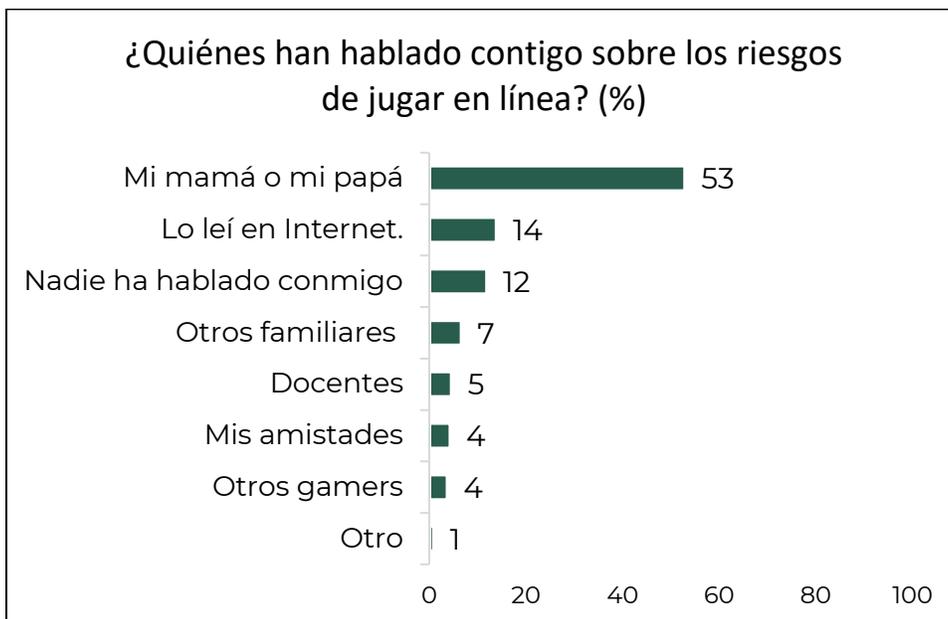
6.3 Prevención

Para contar con más información sobre la prevención en videojuegos en línea multijugador las y los participantes mencionaron con el 44% que nunca dan información personal, el 39% reporta que su nombre de usuario es distinto a su nombre de pila, el 6% borra información personal de las consolas o plataformas o voz y apagan la cámara web todo el tiempo.



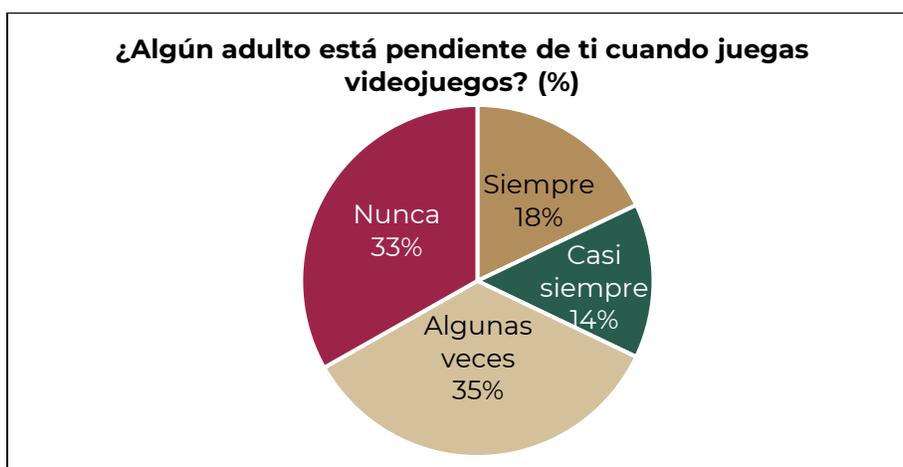
Elaboración Propia

En favor de la prevención, se les invitó a identificar fuentes de información sobre los riesgos de jugar en línea, estas fuentes van desde personas adultas hasta espacios donde puedan hallar información. Sobre este aspecto, identifican con el 53% a las madres, padres o tutores como las principales personas de quienes han recibido información u orientación. No obstante, el 14% señala que nadie ha hablado con ellos sobre este tema, el 12% menciona que lo leyó en internet, el 7% con otros familiares, el 5% docentes, el 4% sus amistades, otros gamers con el 4% y otro con el 1% como novias/os, talleres o información de los propios videojuegos..



Elaboración Propia

Por su parte, se les preguntó si hay algún adulto pendiente cuando juegan videojuegos, especialmente en juegos multijugador en línea. Al respecto, el 35% reporta que algunas veces, el 33% dice que nunca, el 18% menciona que siempre y el 14% casi siempre. Puede decirse que, en general, no hay un acompañamiento o supervisión reiterada en los adultos, especialmente madres, padres y tutores.



Elaboración Propia



7. Orientaciones para la Política Pública

Derivado de los resultados de la consulta se proponen estas acciones:

- Se sugiere utilizar la síntesis de las recomendaciones que hacen niñas, niños y adolescentes basadas en la pregunta ¿qué recomendas a otras niñas, niños y adolescentes para cuidarse cuando juegan en línea?:
 - No comparto información personal.
 - Verifico con quien juego.
 - Cambio mi nombre de usuario.
 - Sólo juego con conocidos.
 - No tengo tanta confianza con desconocidos.
- Reportan incidencias especialmente para pedir información personal y acoso, se sugiere orientar una campaña con este tema para menores de 17 años.
- Orientar sobre el uso de las herramientas disponibles en las consolas, qué hacer y con quien hablar.
- Familiares previenen, pero no participan en la supervisión o acompañamiento. Por lo anterior, se sugiere dirigir la campaña también a madres, padres o tutores.
- Involucrar a niñas, niños y adolescentes para crear contenidos diversos que impulsen el gusto por la estrategia, la simulación, deportes, el uso de habilidades motoras finas más que los tópicos asociados a la violencia.

