

IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS USUARIOS. Usos y abusos de las nuevas tecnologías.

Dra. Guillermina Baena Paz

Facultad de Ciencias
Políticas y Sociales

U.N.A.M.

montero@mexis.net

Introducción

Pese a la popularidad y al encanto irresistible que ejerce en los usuarios, el videojuego es objeto de escasas investigaciones en nuestro país.

Hasta hace poco, los comunicólogos nos habíamos preocupado más por los contenidos que por los efectos en la salud, cierto que en cuanto a los contenidos, muchos videojuegos son reforzadores de la violencia, pero no se constituyen en el único factor que la desencadena, sino que es uno de los factores aunado a otros del propio entorno personal, familiar y social.

En este sentido, los medios de comunicación tiene un papel muy importante dentro de la conciencia pública para alertar a la gente sobre los riesgos de estas nuevas tecnologías.

El Origen

Así cuando apareció el influyente medio que es la televisión, la gente quedó absorta pensando que nada podría superarla. Pero en la década de los setenta surgieron algunos inventos tecnológicos entre los que se encontraba un aparato para jugar llamado Atari 2600 (más tarde vendrían los modelos 5200 y 7800) quién no recuerda el famoso pac man tragando las bolitas mientras que nosotros desarrollábamos las habilidades y destrezas para multiplicar su ingestión. Este videojuego con un

procesador de ocho bits salió al mercado norteamericano en 1977 y siguió vendiéndose hasta 1990.

En 1985, Nintendo surgió con su Nintendo Entertainment System cuyo atractivo era producir 256 colores en tanto que los juegos anteriores sólo producían 16. En los noventas apareció Super Nintendo (1991), Sega Génesis (1992), Play station (1994) entre los más importantes, y aún más, en 1996 apareció el Nintendo 64 (por los 64 bits que tiene su microprocesador), Play Station en su versión donde los personajes son tan reales como las personas y luego el Nintendo Game cube surgido al final del 2001¹

En diciembre de 1997, el presidente de Nintendo Hiroshi Yamauchi comentó que el mercado de los juegos estaba perdiendo ímpetu porque hay juegos complicados o aburridos. Propuso cuatro elementos importantes que determinarán el éxito de los videojuegos: crianza, colección, intercambio y adicción.

La crianza lo demostró con el éxito del Tamagouchi, una máquina a la que hay que cuidar, alimentar, etc, de lo contrario se muere. El Pocket monster que tiene el concepto del intercambio donde capturas a tus monstruos, intercambias tus personajes con los de un amigo a través del cable video Link², el Pockemon que es de colección y de intercambio. La "idea de la adicción, según el presidente de Nintendo, es que los jugadores tengan la oportunidad de disfrutar de un mismo juego por un largo periodo de tiempo."³

¹ Cfr. Expansión, julio-agosto de 1999, p. 104, Raúl García Luna, "Sega vs Nintendo" en Conozca más, 1995, p. 48. Georff, George, Juegos de computadora, New York, 1988, p. 53. Kate Barnes, Guía del ganador para Sega y Génesis, p. 25-31

² Link es el nombre de uno de los personajes del popular videojuego de Zelda, el argumento es que antes se usaba el cable para competir contra los amigos, ahora este nuevo cable trae como propuesta el intercambio.

³ Reseña del evento Space Word y Shoshinkais en diciembre de 1997, cit. pos. Nintendo, año 7 No. 1 enero de 1998, una publicación de Televisa servicios editoriales con licencia de Itochu, México. Los redactores han puesto la palabra adición en vez de adicción, sin embargo el contexto y las declaraciones del presidente de Nintendo hacen obvia la palabra adicción.

Un dato más Sega y Nintendo compañías japonesas tienen el 90% del total del mercado en videojuegos con ingresos de 15 mil millones de dólares al año.

De acuerdo con el lugar donde se juegue tenemos la siguiente división:

1. Juegos caseros, por computadora
2. de bolsillo
3. Arcadas establecimientos comerciales con todas las condiciones y expresamente hechos para jugar
4. Maquinitas, como elementos complementarios en establecimientos comerciales
5. Locales disfrazados de algún tipo de establecimiento comercial o clandestinos

El Videojuego Provoca Agresiones Múltiples

En el videojuego hay agresiones múltiples:

1. En los contenidos que tratan muertes, violencia, exterminación, mutilaciones, sangre que salpica de menor a mayor grado, golpes.
2. En el lenguaje con expresiones fuertes, sonoras o con palabras cotidianas que se vuelven normales y se vuelven costumbre: herir, romper huesos, hacer pedazos es lo mejor para matar.
3. En la tecnología con sus luces brillantes en colores agresivos como amarillos y rojos.

De igual manera los personajes son cada vez más reales, ya no se le dispara a los muñecos, se dispara a personas. Uno de nuestros entrevistados refería que el juego que más le había impactado era el del 007 de Play station, uno de los primeros juegos que perfeccionaba las imágenes al grado de parecer humanos. El entrevistado comentó que no pudo dormir y tuvo pesadillas e insomnio graves porque en el juego tenía que matar personas.

De ese juego a la fecha han pasado pocos meses y tenemos tecnologías tan avanzadas como las que se presentan en las películas de Shrek o de Final Fantasy. Ya salió también el Play Station 2 que ofrece una tecnología cada vez más avanzada, la

muerte, la sangre, todo es cada vez más real, incluyendo el miedo.

Para la tecnología ya nada será imposible. La primera actriz virtual Aki Ross de la película Final Fantasy tiene 60 000 cabellos que son movidos cada uno de ellos por la computadora cada vez que se mueve.

4. En la salud física. Es la excitación, la acción que acompaña al juego en un recorrido fuerte de adrenalina hasta la adicción. Son los dolores de ojos, musculares, los mareos, a las náuseas, a los sudores de manos, al nerviosismo constante, a las alteraciones cardiacas. Trastornos físicos diversos en las funciones básicas como comer, dormir, ir al baño.

5. En la agresión psicológica con los miedos, los traumas, las fobias, los laberintos donde no hay salidas, a las depresiones, a la tolerancia ante la violencia, a la irritabilidad, las crisis de ausentismo, las epilepsias.

6. En la agresión social, ante la violencia el jugador responde con violencia durante el juego o en la vida real, repite los movimientos de los personajes del juego, le encantan los videojuegos de peleas, se defiende de las agresiones de sus semejantes y del medio con violencia.

La Interactividad Es Riesgosa

Cuando nació la televisión fue criticada por largo tiempo como un enemigo, se le llamaba la caja idiota, enajenante, escuela de crímenes. Mantenía al individuo frente al aparato en un estado pasivo de sedentarismo, alejamiento, vulnerabilidad e incomunicación con sus semejantes.

Al aparecer nuevos avances tecnológicos se anunció con gran orgullo la llamada interactividad, al fin el individuo iba a entrar a un proceso de comunicación (sic) con el medio. Los videojuegos basaron una buena parte de su atractivo en este proceso.

Los videojuegos son el primer medio de comunicación donde se combina el dinamismo visual con una participación activa del usuario teniendo como resultado la interactividad.⁴

Así, entre otras cosas, la interactividad capacita al usuario en el manejo de pistolas y de acciones violentas.

VIDEOJUEGOS ENTRE LA AFICIÓN Y LA ADICCIÓN

Los videojuegos son una adicción, como el alcoholismo, el tabaquismo o las drogas. El juego de por sí ha sido una adicción. En 1737 se publicó en francés el *Traite du Jeu* donde su autor Jean Barbeyrac comentaba: ...la pasión por el juego no da tiempo para respirar, es un enemigo que no admite tregua ni cuartel, es un perseguidor, furioso e incansable. Mientras más se juega, más se desea jugar, uno nunca lo deja y con dificultades lo suelta uno un momento apenas si para satisfacer las necesidades de la naturaleza...

Un caso importante de mención es el del novelista ruso Dostoievsky quien era, uno de los más famosos jugadores compulsivos; le daban ataques epilépticos, sufría de insomnio, tenía un carácter irritable y egocéntrico.

En 1905 Seebom Rowntree en el prólogo al libro *Betting and Gambling: a natural Evil*, señalaba que el juego hacía más daño en las capas humildes de la población: No hay duda que la conciencia social está todavía parcialmente despierta al carácter del demonio del juego y a sus graves consecuencias. Como un cáncer, esta cosa demoníaca ha expandido sus venenosas raíces a lo largo y ancho de la tierra, cargando con ellas, ahí donde más golpea, la miseria, la pobreza, la debilidad del carácter y el crimen.

Bergler en *The Psychology of Gambling* (1958) escribió como el juego puede constituirse en un verdadero problema y una forma excesiva de apetito que el autor describía como un "placer-tensión dolorosa"

⁴ Williamson Silvern, "Video game play and social behavior preliminary findings" ponencia para el Congreso internacional sobre juegos y situaciones de juegos, 1983

En un artículo aparecido en 1968 en *The British Medical Journal* y retomado en abril del mismo año por *The Times* describe como un jugador compulsivo disfruta cada momento con ello, puede decir que no puede parar, pero eso significa que no quiere parar, este es el fenómeno del comportamiento de apetito excesivo. Cómo es posible aceptar el hecho de tener una "enfermedad de la voluntad" cuando el objetivo de una compulsión, es una fuente de gozo.

Los videojuegos atraen sobre la base de una traumática lucha que crea el deseo de manejar el juego y de prolongar esa lucha a través de la repetición y el deleite. Este deseo repetitivo alcanza el espectro de la adicción.⁵

Jugadores patológicos refieren que lo que buscan es acción pero como un estado de euforia sólo comparable al estado más "elevado" derivado de la cocaína o de algunas drogas. Acción significa excitación, emoción y tensión, "cuando la adrenalina fluye". Es algo como un "ataque" usualmente caracterizado por el nerviosismo, la excitación, la sudoración de las manos y el corazón acelerado.⁶

Aún más, los jugadores patológicos a menudo están revelando el uso de alcohol y otras sustancias. Las adicciones tienen

⁵ Peter Buse, "Nintendo and Telos: Will you ever reach the end? en Cultural Critique, 1996, fall, pp 163-184

⁶ Henry Leiseur, y Sheila Blume, "Pathological Gambling, Eating disorders and the Psychoactive Substance use disorders", en Journal of Addictive diseases, vol 12, no. 3, E.U., The Haworth Press, 1993, pp 89-102. De igual manera para abundar en resultados de investigaciones sobre el juego y sus nexos con otras adicciones consúltese: Henry Lesieur y Sheila Blume, "Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index" en British Journal of Addiction 1991, pp 1017-1028; Louise Sharoe et.al., "The role of autonomic arousal in problem gambling" en Addiction, 1995, 1529-1540; Kenny Coventry y Jain Brown, "Sensation seeking, gambling and gambling addictions en Addiction, 1993, pp 541-554); Elia Christopher y Jacobs Durand, "The incidence of Pathological gambling among native Americans treated for alcohol dependence" en The International Journal of Addictions, no. 28 1993, pp 659-666; R. Haller y H. Hinterhuber, "Treatmente of Pathological gambling with Carbamazepine" en Pharmacopsychiat, 27 1994, p. 129.

reciprocidad entre sí. Una vez que se da una el riesgo de otra se incrementa.⁷

Los videojuegos no sólo han generado adictos, sino también han deteriorado la salud de los usuarios. Un estudio hecho en niños entre los años 1980 y 1989 demostró que un 10% de su salud cardiovascular había declinado y se señaló como uno de los culpables a Nintendo.⁸

Algo de lo más inquietante es que los VJ pudieran desatar crisis epilépticas de diversos tipos. Desde esta década de los ochenta se han descrito casos individuales de crisis comiciales (de ausencia, de idiotez) relacionados con los videojuegos, las ventas de los mismos se dispararon a partir de 1992 y con ello aumentó la preocupación por su potencial epileptógeno.⁹

Los primeros signos de epilepsia que se reportaron aparecieron en Japón, en 1990. Mientras en la pantalla del televisor se proyectaban luces destellantes, cinco niños y tres niñas entre cuatro y trece años sufrieron dolores de cabeza, convulsiones y visión borrosa al jugar. Estos niños fueron sometidos a una investigación por un equipo de neurólogos japoneses quienes concluyeron que no habían nacido con daños cerebrales o deformaciones metabólicas causantes de la epilepsia crónica. Quienes sufrieron de dolores de cabeza tenía patrones de ondas cerebrales similares a los niños que tienen epilepsia, también muestra que los estímulos incrementaron la actividad en todo el cerebro.

En mayo 17 de 1990 la revista *New England Journal of Medicine* reportó el caso de una niña de trece años con epilepsia por Nintendo. El doctor indicó a los padres si preferían, que dejara de jugar o darle una droga anticonvulsiva. Los padres prefirieron el tratamiento porque afirmaron que no veían posible que la hija pudiera evitar el Nintendo.¹⁰

⁷ ibidem, pp 93, 97

⁸ "Nintendo. Please, Daddy" en The Economist, diciembre 2 de 1989, p. 35

⁹ "Epilepsia por videojuegos" en The Lancet, 1994; 344, pp 102-103

¹⁰ "Videoshivers" en The Economist, julio 21 de 1990, p. 86

Hasta 1995 se había reportado en diversas publicaciones a nivel mundial, 50 casos de convulsiones probablemente relacionadas con videojuegos bien en televisión o en lugares donde están instalados (arcadas). La edad media de los pacientes era de trece años con el 75% de varones. Este promedio abarca el caso de los típicos jugadores de videojuegos que van entre los 8 y 15 años. Una tercera parte de estos pacientes experimentó una convulsión espontánea o inducida visualmente, relacionada con videojuegos y en el 50% de los casos un electroencefalograma demostró descargas epileptiformes provocadas por estimulación lumínica intermitente en el laboratorio.

Aunque es más probable que los pacientes predispuestos ya a la epilepsia sufran esta con los estímulos de los videojuegos, en epilepsias fotosensibles, hay predisposición también a otros estímulos como la televisión a menos de un metro de distancia (40%), la luz solar oscilante (35%), luces de discoteca (25%) imágenes listadas como persianas venecianas y escaleras mecánicas (10%)¹¹

Otro caso en Japón ha sido muy significativo, en diciembre de 1997 en Tokio más de 600 niños menores de seis años sufrieron náuseas, vómitos, colapsos nerviosos y convulsiones mientras veían por televisión las caricaturas del videojuego (Pokemon), Rayos rojos destellantes precedieron una explosión que desató los síntomas en los infantes. Especialistas del London Hazards center, del Labour Research London y del Estudio Runcorn del Servicio Público del empleo en Ontario Canadá son las instituciones que están haciendo la investigación sobre este hecho.¹²

La indagación preliminar ha mostrado que los niños expuestos durante más de tres horas a un videojuego violento presentan episodios de distracción (ver tipos de epilepsia), insensibilidad y tolerancia ante la violencia.¹³

Hay que tomar en cuenta varios aspectos en lo que concierne a epilepsia por videojuegos:

¹¹ "Epilepsia por videojuegos" *op. cit.*, p. 15

¹² v. La Jornada, 15 de enero de 1998.

¹³ *ibidem*

1. que la máxima incidencia tiene lugar en los niños, la aparición de una convulsión durante un videojuego tiende a ser fortuita, precipitada por factores inespecíficos como la falta de sueño (insomnio) o el estrés emocional.

2. Los adolescentes quienes practican el juego tienden a sentarse muy cerca del televisor. Reaccionan al estímulo de la pantalla centellante y pueden ser clasificados como pacientes epilépticos fotosensibles.

3. El video y/o el televisor resultan provocadores, ya que pueden tener factores precipitantes como las luces centellantes, el tamaño del monitor, “e incluso el contenido cognitivo”¹⁴

En el cerebro se encuentran algunas neuronas que pueden ser de umbral bajo, esto es, que no tienen una intensidad o flujo constante de frecuencias, al ser excitadas por luces intermitentes generan una descarga en las zonas donde se encuentran (se denominan zonas reactivas) provocando crisis epilépticas si el cerebro se encuentra en estas condiciones. El umbral bajo indica propensión a la crisis; en el umbral normal o alto no es tan factible.¹⁵

Las neuronas hiperexcitables o hiperdescargas generan un proceso o ciclo de frecuencias alternadas las cuales se semejan al encendido y al apagado, es decir, es la reacción. La crisis convulsiva puede desencadenarse o se asocia con altas temperaturas siempre que el niño o el individuo esté propenso a la epilepsia. La gran mayoría de las epilepsias se diagnostican hasta presentarse el primer cuadro, anteriormente el niño era sano. Desde luego hay factores que pueden predisponer a ella como: un niño con bajo peso al nacer, que haya sufrimiento fetal, que haya sido un parto prolongado, un acabalgamiento de las suturas a la hora del nacimiento, un traumatismo encefálico que provocó pérdida de conocimiento, una mala alimentación durante el embarazo por parte de la madre.

Para algunos especialistas, más que la luz o el estímulo luminoso es el desvelo lo que en algún momento puede hacer convulsionar al paciente epiléptico.

¹⁴ ibidem p. pp16-17. Subrayado mío

¹⁵ Con esta entrevistada coincide el psiquiatra Eduardo Colmenares IMP

La fotosensibilidad con respecto a los juegos habla tal vez de que el individuo tenga predisposición a presentar este tipo de efectos epilépticos o paroxismo, el paroxismo no es más que una descarga normal eléctrica del cerebro, una epilepsia simple, donde puede perder el sentido de la orientación, desvanecerse o no acordarse de un periodo de tiempo.¹⁶

El reforzamiento y retroalimentación permanente de la violencia a través de los contenidos de los videojuegos puede causar alteraciones a la personalidad diversas en tanto que el individuo pierde el sentido de la racionalidad y es capaz de hacer lo que sea. Puede darse aun una personalidad esquizoide donde el individuo expuesto al VJ se mete en su mundo y se evade de la realidad.

La coordinación psicomotriz queda reducida, ya que más allá de ella, en los videojuegos se maneja la obsesión de ganar, del poder, de ganar con violencia en la mayoría de los videojuegos.¹⁷ Aúñese a esto la enajenación al juego.

Entre otros efectos también es notoria la obesidad de niños que ven los videojuegos por la situación sedentaria que implica¹⁸

El cansancio y el dolor de cabeza (cefalea) en otros usuarios pueden estar asociados a la concentración de la atención, tan fija, que el dolor puede presentarse por contractura de los músculos o de falta de lubricación de los ojos.¹⁹

No es sólo el umbral de los videojuegos, es todo un contexto donde nuestras generaciones nuevas están influidas por la cultura de la imagen, ha recibido sus primera formación a través de la televisión, el problema dice Sartori:

“es que el niño es una esponja que registra y absorbe indiscriminadamente todo lo que ve (ya que no posee aún

¹⁶ Psiquiatra Eduardo Colmenares Bermúdez, División de investigaciones epidemiológicas y sociales del Instituto Mexicano de Psiquiatría, entrevista 24 de septiembre de 1998.

¹⁷ Entrevista al Dr. René Aparicio, 24 de septiembre de 1998

¹⁸ Satoshi Simai, et. al. “TV game play and obesity in Japanese school children “ en Perceptual and motor skills, vol, 76, june 1993

¹⁹ Entrevista de Rocío Tapia con el doctor Roberto San Román Tovar, Instituto Mexicano de Pediatría, 30 de nov. de 1998.

capacidad de discriminación), Por el contrario, desde el otro punto de vista, el niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee, y, por lo tanto, la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión, adicto por vida a los videojuegos...²⁰

Si bien es cierto que se logran adquirir ciertas habilidades y destrezas es muy importante considerar que se da en condiciones de estrés cuando la adrenalina fluye más rápido en el organismo. La posibilidad de resolver problemas inmediatos o de emergencia se da sólo en situaciones de estrés y en condiciones de relación con una máquina fuera de su relación familiar y social.

El videojuego dice la investigadora Marsha Kinder, es peor que la televisión o el cine, comunica el mensaje de que la única forma de ser poderoso es a través de la violencia.²¹

Realidad Virtual

Más de la mitad de los entrevistados en las historias de vida nos dijeron que después de todo, su vida no es como la imaginaron. Aunque hay una realidad virtual que vive a través del juego y le gusta lo que hace ¿en la realidad o en el juego? La trasposición entre la realidad y lo virtual se da confusa.

Finalmente cuántas veces hemos visto las escenas del desastre en Nueva York y las torres gemelas ¿cuál es la diferencia o bien cuál es la realidad? A cuántos nos desconcertó, ¿qué pasa en la mente de los jugadores virtuales? ¿Pueden discernir la realidad? ¿qué tipo de realidad? Las imágenes se vuelven patológicas, esquizofrénicas, de repente no se sabe cuál es la realidad real. Cuánta gente ante los sucesos del 11 de septiembre pensó que lo que veía era una película. Cuánta más se repitió una y otra vez que eso no era cierto. Ni el hombre araña podía creerlo. Primero estaban, ahora ya no están, dónde están, ¿en el juego?

¿Cuál es la diferencia entre una pistola real y una virtual?. La primera se consigue en Tepito; la segunda, también.

²⁰ Giovanni Sartori, Homo videns, Buenos Aires, Taurus, 1998, pp 37, 134

²¹ "Too violent for kids?" en TIME, septiembre 27 de 1996.p. 41

Hechos tan terribles como la Guerra del Golfo fueron tremendamente populares por el manejo que hicieron los medios de comunicación aplicando la influencia de la tecnología del entretenimiento ilusionario, una investigación consideró que esto se ha debido a que la televisión y los juegos tratan la violencia como entretenimiento y la recrean sin el menor remordimiento.²²

Desde 1993 los norteamericanos se preguntaban si los videojuegos provocarían violencia, seis años después se están lamentando los sucesos que uno tras otro se han venido dando entre adolescentes. Un hecho que puede ratificar las afirmaciones anteriores es el crimen cometido por dos adolescentes contra diez compañeros y una maestra en Estados Unidos apenas a principios de 1998, un reportaje de TIME registraba que el niño mayor a quien se le había ocurrido todo, tenía pasión por los videojuegos y en ellos había aprendido a tirar, bastó que se generaran las condiciones (su abuelo tenía una colección de armas) robaron las armas y fraguaron, en un alarde de sofisticación precoz, sonar la alarma de incendio saldrían al patio y ahí les dispararían. Muchos crímenes de adolescentes se han sucedido entre 1997 y 1999²³ y cada vez los asesinos tienen menor edad, algunos refieren haber tenido una ausencia pues no se dieron cuenta de lo que hacían. Un reporte de la CNN que pasó por televisión en abril de este año decía que el 68% de los crímenes cometidos entre 1993 y 1999 habían sido efectuados por jóvenes.

México no ha escapado a ello, unos adolescentes secuestraron, hirieron y enterraron viva a una niña además de cortarle una mano. Para hacer esto se requiere no tener el menor remordimiento y haber estado expuestos a la violencia que los desensibiliza de cualquier situación violenta o hechos de sangre.

Michael Rudowicz, expresidente y actual miembro de la American Amusement Machine Association explicó que en otros países de

²² Bosah Ebo, "War as popular culture: the Gulf conflict and the technology of illusionary entertainment", en Journal of american culture, 1995, fall, pp19-25

²³ Ver TIME, abril 6 de 1998, pp 22-23, TIME mayo 3 de 1999 pp 12-26, TIME, mayo 10 de 1999, pp 8-14 y TIME septiembre 23 de 1996, pp 36-43. Actualmente en E. U. Se han tomado algunas medidas como la regulación, la clasificación de los videos igual que las películas y también una intensa campaña en los medios para contrarrestar los efectos.

Europa se han ofrecido videojuegos con alto contenido de violencia y en contraparte no se han registrado casos como los homicidios colectivos cometidos por infantes en los Estados Unidos, por lo que dijo que no existen pruebas de que tales juegos sean en gran parte los culpables de los males sociales o del equivocado comportamiento del usuario.²⁴

Matar es Sinónimo de Ganar

Algunos psicólogos se han mostrado preocupados porque el concepto de matar ha sido diluido en la concepción del niño, para él "te voy a matar" es natural porque en los videojuegos su héroe reaparece o se levanta una y otra vez, sobreviviendo a accidentes terribles. El usuario aprende a destruir, a eliminar, a ejercer la violencia y lo que es peor encontrar en ello placer. Basta observarlos un rato frente a la máquina cómo destruyen y ganan a partir de la violencia desatada en un constante temblor que los mantiene acelerados.

"los juegos violentos siguen siendo muy populares entre los niños y el realismo de la violencia mostrada sigue creciendo. Por ejemplo, en el muy popular juego Doom (Condena) las víctimas del armamento del jugador gritan, mientras son decapitados o desmembrados yaciendo en charcos de sangre. ...¿Desensibilizan a los niños respecto de los sentimientos de los demás y la violencia real que existe en el mundo? Sin duda."²⁵

Al utilizar armas, ver sangre, golpear a otros, la velocidad, la agresividad, la violencia ejercen una influencia negativa en la personalidad, por su contenido y por el proceso de aprendizaje, son perjudiciales porque desensibilizan al individuo respecto a lo que ocurre en la sociedad o en su entorno.

El uso de videojuegos aunado a la vagancia y a la drogadicción conjuntan todos los aspectos para establecer una unidad. En los video juegos el individuo refleja de cierta forma sus conflictos personales, es decir, un sistema de catarsis en el cual el individuo también se somete a un estado de tensión.

²⁴ Alma Archundia "Buscan evitar que menores usen videojuegos agresivos" en El Sol de México, 19 de agosto de 1999, p. 2

²⁵ Lawrence E. Shapiro, La inteligencia emocional de los niños, Buenos Aires, Javier Vergara edit., 1997, pp 290-291.

En cierta forma el individuo presenta dificultades en sus relaciones sociales y asociándolo con el conflicto se propicia la vagancia, la tendencia a robar, relacionada a la par con otras conductas compulsivas de disfunción familiar. La conducta influenciada por los videojuegos y otros factores es un proceso que se genera dentro de la familia y el medio ambiente conjugando aspectos sociales, económicos, culturales. Las conductas agresivas y violentas sí pueden ser provocadas y estimuladas por los videojuegos siempre y cuando el individuo esté predispuesto y si se presenta una vulnerabilidad más influencias de otros factores sociales, económicos y políticos.²⁶

El uso de los videojuegos provoca el aislamiento del individuo, aunque la conducta tiene un proceso muy complejo y múltiples elementos que pudiera ser muy difícil modificar por la acción de un solo elemento.

Las actividades delictivas pueden ser causadas en parte por los videojuegos, pero no es definitivo porque influyen factores como los económicos, las malas compañías, la situación política, social, el medio ambiente, un solo elemento no provoca violencia, pero influye de cierta forma.²⁷

Dependiendo del área del cerebro que resulte afectada se corre el riesgo de que el individuo actúe de manera violenta, dentro de la Psiquiatría se tienen trastornos mentales secundarios referidos propiamente a epilepsia: desde trastornos sicóticos, depresivos, hasta los de ansiedad en individuos que previamente ya tienen la epilepsia y en forma secundaria presentan esta sintomatología también puede ser desencadenadora definitivamente de agresividad.²⁸

²⁶ Entrevista a la Dra. Silvia Ortiz León Departamento de Psiquiatría y Salud Mental UNAM, 23 de septiembre de 1998. Con esta opinión también coincide el Dr. Eudardo Valdés Azcárate, psicólogo, antropólogo y sociólogo, entrevista del 11 de octubre de 1998, Toluca, Méx.

²⁷ Entrevista a la profa Corina Cuevas Renaud, Facultad de Psicología UNAM, 24 de septiembre de 1998.

²⁸ Entrevista citada al psiquiatra Eduardo Colmenares, IMP.

Problema Multicausal

Los videojuegos forman parte de un conjunto de situaciones que vienen a afectar a los individuos de acuerdo con las condiciones y situación que viven. Así un individuo de una familia desintegrada, de clase económica muy humilde, que es introvertido por sus problemas personales y sociales encuentra en los videojuegos, una manera de refugio a su situación, cerca de él puede haber otras tentaciones como el alcohol, el tabaco y las drogas.

El video juego no es sinónimo de consumo de drogas, pero en los centros donde hay "maquinitas" sí se utilizan como puntos de encuentro para reunirse, consumir y distribuir la drogas, principalmente marihuana, inhalantes, cocaína. Se vuelven un factor de riesgo, en algunos lugares se tiene una población cautiva "muy fácil de llegarle" Esto tiene que ver con muchos factores; la cuestión socioeconómica, la zona de la ciudad, etc. Según el sociólogo Mario Domínguez, en entrevistas que ha hecho con adolescentes los jóvenes que asisten a los videojuegos tienen en común problemas de violencia intrafamiliar. Prefieren estar en la calle, que en su casa, si han crecido donde hay violencia es posible que repitan la práctica, el propio ambiente lo acrecienta, la televisión, los videojuegos y otros elementos influyen y se mezclan para ello.²⁹

Los mismo juegos pueden promover el erotismo y la pornografía comenta un investigador, que sería difícil encontrar en estos videojuegos algo que se pueda calificar como de calidad en cuanto a erotismo o algo bien hecho o simplemente información en cuanto a la sexualidad o la salud reproductiva, eso va a ser imposible encontrarlo en un videojuego porque eso no vende, lo que vende es violencia, lo que vende es el morbo³⁰

La familia tiene un peso fundamental en la educación del niño, pero esa no constituye su único mundo está la escuela, amigos, el entorno socioeconómico conjuntamente con los videojuegos. El psicólogo Bandura encontró ciertas relaciones entre lo que aprendieron los niños y las respuestas que tenían ante eso que

²⁹ Entrevista con el sociólogo Mario Domínguez García del Instituto Mexicano de Psiquiatría, septiembre 24 de 1998.

³⁰ Entrevista citada con el sociólogo Mario Domínguez

veían, que lo aprendían. Aún así se piensa que es la manera en que se combinan las cosas: elementos familiares, educacionales, del entorno como los videojuegos, es la forma cómo se combinan, mas que uno solo de los elementos por sí mismos.³¹

Hay que considerar muchos elementos en lo que significa estar entre 6 u 8 horas al día en los videojuegos o en las computadoras, tal vez no se están teniendo los satisfactores normales y se refugian en ello o es una forma en que la persona proyecta algunas deficiencias, traumas o alteraciones en la estructura psicológica, en la estructura emocional. De la sola exposición ante los videojuegos y sus manifestaciones, sería peligroso que el individuo volviera su conducta muy agresiva o muy retraída, pero mucho tiene que ver la estructura de la personalidad que tenga, el ambiente familiar, escolar, etc., los videojuegos no son el único factor para condicionar una conducta sicopática.³²

El fenómeno de la violencia es complejo, también es un fenómeno multicausal, no se puede encontrar una relación directa entre algo que está por detrás provocando la violencia.

Un Problema Político Económico

En 1998 la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, en México, aprobó unas reformas para limitar el uso de videojuegos en establecimientos mercantiles. Estas reformas empezaron a recibir la presión de los rutereros como se denominan a sí mismos los dueños de estas maquinitas que operan en establecimientos comerciales quienes de inmediato pugnaron por su derogación.

Como giro complementario, según se desprende de una investigación hecha en la Magdalena Contreras, le deja sólo un 30% de ganancias al propietario del establecimiento, el 70% de las ganancias queda en manos de quien renta las "maquinitas". Un dueño de giro complementario afirmó que cada maquinita da entre mil y mil quinientos pesos diarios.³³

³¹ Entrevista con el psicólogo Miguel Ángel Caballero, del Instituto Mexicano de Psiquiatría, septiembre 24 de 1998.

³² Entrevista con el neuropediatra Roberto San Román Tovar del Instituto Mexicano de Pediatría, 30 de septiembre de 1998.

³³ Entrevista en San Angel en marzo de 1988

La Dirección General de Gobierno de la Ciudad de México reveló que luego de la supervisión de 1561 locales de videojuegos en el D.F. 1150 funcionan como giros complementarios y 411 como giro principal operando un total de 6 002 maquinitas donde el 83% de los locales infringen la normatividad existente.³⁴ La misma dependencia aclaró considera que hay más de 10 000 locales en las diferentes delegaciones y que el 80% de esos videojuegos se encuentran en farmacias, papelerías, tiendas de abarrotes y otro tipo de comercios.³⁵

Se Socializan Los Juegos, No Los Usuarios

Los que se socializan peligrosamente son los juegos, no son los niños. No sólo las maquinitas encuentran su nicho, también los piratas a través de reproducir, cambiar, rentar o vender y distribuir masivamente a precios muy bajos un juego para cualquier aparato casero como nintendo, play station, game boy , gameboy advance y los que aprezcan. Los precios del original por ejemplo, un disco para Play Sation de 1200 a novecientos pesos en una tienda departamental, son “quemados” y se consiguen en el tianguis por treinta pesos, si vas a Meave están en quince pesos, claro, hay que adaptarle al aparato un chip también te lo colocan en las plazas o en Tepito.

No pasa lo mismo con el nintendo pero los originales se pueden conseguir a doscientos pesos de mil doscientos su precio original. En todos los casos si te aburre el juego lo puedes cambiar por una módica diferencia, por ejemplo, si compraste un juego para game boy de ciento cincuenta pesos, lo cambias por otro en quince pesos, así, cuantas veces quieras.

Por otra parte, hay que tomar en cuenta que la relación que se establece entre los niños y la “maquinita” es meramente individual, no hay un proceso comunicativo, esta relación desplaza muchas veces la relación social y tiene efectos sobre ella, los niños inhibidos encuentran una forma más de evadir la interacción social y los demás pierden la oportunidad de desarrollarse entre los demás.

³⁴ Lilitiana Alcántara “Irregularidades en las tiendas con videojuegos”; en El Universal, 28 de octubre de 1999, p.1B datos extraídos del último informe de labores de René Bejarano, Director general de gobierno.

³⁵ Rafael González, “Hay diez mil locales de videojuegos” en El Universal, Sección nuestra ciudad pp 1 y 9, 2 de noviembre de 1998.

Dentro de la investigación de campo que hicimos destacan algunos aspectos como los siguientes:

El placer que produce el juego es excesivo, pero cuando ese placer termine, según situaciones clínicas atendidas por un psiquiatra, buscará otros placeres más elevados, como las drogas o los combinará para empezar...³⁶

Aunque los vean reunidos en grupo, en realidad los videojugadores están en torno a una maquinita, observando al que juega, cómo se pelea con la máquina si pierde o cómo encuentra la forma de seguir jugando sin pagar, de hacerle trampa a la máquina y al juego.

Algunos establecimientos están disfrazados de otros giros, parecen nevería o tortillería y en realidad el giro principal son las maquinitas. O bien se ocultan de modo clandestino en las bodegas de las tiendas de abarrotes, donde sólo los jugadores avezados saben dar con el lugar, generalmente está oscuro y huele a orines, no sólo por la falta de servicios, sino porque la ansiedad del juego no permite al jugador ni siquiera distraerse para ir al baño y ahí le gana.

Los establecimientos dedicados a los juegos y aun los que no se dedican a ellos, tienen un horario de doce y hasta quince horas, a veces la farmacia ya cerró y los jóvenes están adentro jugando a las maquinitas.

Algo en lo que parecen coincidir también los entrevistados es en el hecho de que los videojuegos de contenidos violentos son reforzadores de la violencia, bastarán las condiciones propicias para imitar las acciones vistas y bien o los niños se vuelven más agresivos o se vuelven más tolerantes a la violencia. Con más razón si estas acciones corresponden a escenas donde el personaje mata a sus víctimas que les deshacen la cabeza en medio de gritos y sangre como lo presentan algunos juegos en las maquinitas.

Esta capacidad de socializar los videojuegos es un foco rojo más para su utilización.

³⁶ Entrevista con el psiquiatra Sergio Toscano, diciembre de 1998.

Promoción Incitante

Los promotores de los videojuegos a través de las revistas una y otra vez educan sin la menor discriminación:

“Mientras tratas de darle la cara, el jefe te va a dar una paliza y morirás. Aunque esto solamente va a pasar un par de veces. (sobre el VJ Tenchu2 de Activision en Play station power, noviembre del 2000)

“La inteligencia artificial de los enemigos es tan buena, que incluso van a activar las alarmas si se encuentran con un cadáver. En un movimiento inteligente, podrás lanzar los cuerpos y esconderlos. Puedes aventarlos al agua, detrás de los edificios o en cualquier parte, para evitar que te descubran” El pie de foto dice: “Agárralo de las greñas y lánzalo hasta los arbustos para esconderlo” (ib.)

“No puedes desmebrar a la gente como en Turok, pero dejarás manchas de sangre por las paredes y montañas de cadáveres.(Perfect Dark en N64, abril 2000)

Hasta la aparente inocencia de un Pokemon fue condenada, el nombre se relaciona con el demonio hay que quemarlos vivos ¿en el juego? No, en Pachuca, en la realidad.

En España se han presentado airadas protestas contra la misma publicidad con la cual se anuncian estos videojuegos:

“Ya hay pena de muerte” lema con el cual Sega promovió su videojuego Virtual Cop, el mismo juego adaptado a la consola del que tienen las maquinitas donde se dispara indiscriminadamente sobre presuntos delincuentes con la réplica de una pistola a escala (virtual gun). ...”para la industria del videojuego ha llegado la hora de legitimar la ley de fugas y el tiro a la nuca”...la tendencia es..a despreciar los valores fundamentales de la persona. Situación doblemente preocupante debido a que esta se dirige mayoritariamente a niños y adolescentes”³⁷

³⁷ Diego Levis, “La publicidad de videojuegos en entredicho, en Revista Telos no. 47, pp133-134. El artículo menciona que un grupo interdisciplinario llamado Infans Consens estudió el caso y envió su queja al Síndico quien a su vez, la hará llegar al Defensor del Pueblo para tomar medidas.

“La pantalla se teñirá con tu sangre” anuncio de Mortal Kombat 3 y “Este juego dejará tus músculos mucho peor que un potro de tortura” anuncio de Extreme Games, son ejemplos de hacia dónde la publicidad de videojuegos conduce a los niños.³⁸

Un gerente de una tienda de videojuegos se anunciaba así: Si tuviste un mal día, puedes entrar aquí y cortar un par de cabezas para sentirte mejor.³⁹

El futuro ya nos alcanzó, en el canal ZAZ de televisión directa se anuncian los videojuegos “estás loco si te lo pierdes”, SMALL SOLDIERS “lucharás por dominar” TIME TO KILL “primero dispara y piensa después”⁴⁰ que se pueden bajar a través de internet, ya pueden “disfrutar” de las escenas violentas, de sangre y destrucción en Sun City, Heretic II, Deathtramp y en acción como lo ven en las películas Bruce Willys en Apocallypsis Playstation, con toda la emoción que implica la desaparición del planeta... pero sólo en el juego, sólo ahí...

Las grandes empresas venden la idea de que los usuarios tienen el control de los juegos pero, ¿tú tienes el control en realidad? ¿o lo tienen los productores del videojuego, la transnacional que lo opera globalmente el pirata que te lo vende en el mercado?.

Usos Clínicos Y Educativos

Es interesante hacer notar que las ventajas de los videojuegos se refieren a nuevas aplicaciones para la destreza motriz en niños con retraso mental. También se han usado en niños con cáncer cuyo procedimiento se concentra en identificar cómo actúa la enfermedad en el cuerpo e identificar cómo ganarle a la enfermedad por medio del juego.⁴¹

Otra forma de tratamiento por medio de videojuegos es con pacientes cancerosos sometidos a quimioterapia para disminuir los dolores de cabeza producidos por el tratamiento. También son utilizados por la geriatría en ancianos para incrementar su respuesta o un mejoramiento neuropsicológico,

³⁸ Ibidem.

³⁹ “Too violent for kids?” en TIME, septiembre 27 de 1999, p. 41.

⁴⁰ ZAZ programa Cybernet, noviembre 16 de 1998, 20:00 hs.

⁴¹ Entrevista con la Dra. Silvia Ortiz Depto de Psiquiatría y salud mental de la UNAM, septiembre 23 de 1988.

Se están utilizando mucho en la educación aunque todavía tiene que evaluarse los resultados de manera continua no es lo mismo trabajar con los esquemas del profesor en el aula que con un nuevo lenguaje y tecnología que puede ser aprovechada con sus múltiples potencialidades.

Los videojuegos son parte de un fenómeno multimedial. Son reforzados por las caricaturas o series de televisión, por las películas, por las revistas, por los carteles, por los periódicos, por los juguetes y hasta por las camisetas o ropa en general. El sujeto se encuentra expuesto a los medios que le muestran los mismos parámetros porque son los mismos personajes, los mismos temas presentados de diversos modos pero bajo la misma constante.

Videojuego Capacitador Perverso

Dice el presidente Bush que se debe acabar con los lugares donde capacitan a los terroristas. Pensemos que ahora esos lugares están en nuestra casa en los nintendos, play station, juegos de bolsillo, en la calle en las maquinitas y las arcadas, capacitando día a día a los niños, a los jóvenes en cómo destruir al mundo, enseñándolos a matar, porque matar es ganar, imbuyéndoles mensajes como la chica que se muestra en aquél videojuego con mensajes sobre la purificación que permite el dolor para acabar degollada violentamente en medio de un mar de sangre, “no fui decepcionada, dice, la muerte es el dolor más agudo, pero purificador”. Mensajes fundamentalistas repartidos en nuestros hogares, en la calle.

Los videojuegos se vuelven capacitadores perversos multiplican efectos que en estos momentos ya pueden ser predecibles, desde el 11 de septiembre del 2001, por su carácter multicausal, pero espantables por los síntomas que empezamos a ver en una generación que sólo espera la muerte, donde vivir ya no vale la pena, no es significativo.

A un entrevistado le pedimos que formulara diez imágenes agradables y nos dijo que “un viaje a Cuba. En barco y fumando habanos; caer en paracaídas a gran velocidad; tener 2 mujeres viviendo conmigo; ver la Tierra desde el espacio en una nave; pelear contra 10 y ganarles; ver que no hubiera más humanos en

el mundo; Tener un rifle AK-47. Negro con café; ser millonario; Ser dictador; ser considerado como Jesucristo; ver en las noticias que en Televisa y TV Azteca cayera una bomba que los desaparecieran.

Los adictos a jugar de este grupo tienen similares pensamientos, uno más nos dijo que lo agradable para él, es “ver a la gente vomitar, le es tan gracioso”.

Para cuando llegan a estos pensamientos su vida será comparable con “una pinche máquina a la que hay que ganar, porque no hay otro placer en la vida”, los padres sólo son viejos que sirven para mantenernos, “la amistad son chingaderas” (testimonios textuales de los entrevistados).

¿Qué porcentaje de los jóvenes piensan así? Nosotros tenemos detectados en las entrevistas un 10%. Qué porcentaje será en unos cuantos años cuando la nueva generación ante tantos hechos absurdos se refugie en otra realidad o acabe con el planeta donde esta vez, ni Bruce Willys podrá defenderlo.

Retos para la Familia y para la Escuela

La parte más compleja de abordar para la educación, de ahora en adelante, será la de discernir sobre la realidad. La escuela construye una realidad que no es la de los videojuegos, cómo hacer para que el educando la distinga.

La escuela ya muestra un desfase tecnológico muy grande en relación con las nuevas tecnologías existentes. Cómo competir con estructuras tradicionales, con clases aburridas, con maestro aburrido que sólo se pasa hablando, con libros que hay que leer en un mundo de imágenes, no de letras, con actitudes pasivas como sentarse frente a un pizarrón, sin mayor atractivo.

Claro que los niños se van de pinta al establecimiento más cercano que no está ni a doscientos y menos a quinientos metros de distancia, sino más cerca, enfrente de la misma escuela. Y claro que entran menores de edad sin acompañarse de un adulto, los papás ni se enteran. Y claro también que algunos se robaron los cambios o abrieron el monedero de la madre para pagar las máquinas.

Si en algo tienen razón los “rutereros” distribuidores de las maquinitas, es que los niños prefieren las máquinas a la aburrida escuela. Pero no son la niñera más barata ni el Disneylandia de los pobres como se han querido justificar.⁴²

Los usuarios que llevan nueve años jugando han podido sobrevivir gracias a que tienen una familia estable, que los ha apoyado con cariño, orientación, que han tenido otras actividades con las cuales pueden descargar sus estados de ánimo negativos o tener catarsis diversas, los que han tenido la opción de estudiar, los que tienen una pareja y aprecian al amor como el interés de otro en uno, los que cultivan amistades y son ellos mismos gracias a que así entienden la libertad.

Pero los que preocupan son los otros, los que no tienen acceso a la educación y a la cultura, los que son abandonados o maltratados por sus padres, los que juegan en la clandestinidad de un establecimiento disfrazado, los que no tienen amigos, los que les acercan alcohol o droga, los que son nihilistas, los que son fácil pasto de ideas fundamentalistas o suicidas, esos ahora son los que no contabilizan ni las estadísticas, probablemente un diez por ciento o más, pero ya empiezan a aumentar significativamente. Sin embargo, uno solo de ellos a cuántos puede matar en una torre.

Las Tareas Pendientes

1. Pugnar porque se diseñen más videojuegos con contenidos educativos que tengan algún propósito aun científico.
2. Elaborar campañas permanentes dirigidas a advertir sobre los riesgos de la exposición prolongada a los videojuegos.

Si en estos momentos sólo una parte del gobierno ha procurado cuidar este aspecto y ha elaborado un nuevo reglamento para los

⁴² Coordinadora de organizaciones de operadores de videojuegos e industriales y fabricantes de equipo de diversión y entretenimiento, I Foro sobre Videojuegos y sociedad de cara al siglo XXI, Asamblea Legislativa del D. F., 11 de noviembre de 1998. Diversas intervenciones.

establecimientos con “maquinitas”. Por un lado tendrá que activar los mecanismos de control. Se prevé que ahora se multipliquen los establecimientos clandestinos no sólo sin pago de impuestos, sin mayor control de contenidos, horarios y disposiciones, puede presentarse un panorama peor.

Los medios de comunicación deben hacer un gran esfuerzo por apoyar la participación comunitaria y familiar para cuidar la salud de los usuarios de los videojuegos. Para promover una cultura del uso adecuado de las nuevas tecnologías. Promover, de manera simultánea, valores que reafirmen nuestra identidad, nuestras culturas. Para ello la participación comunitaria y familiar es indispensable.

3. Promover el uso médico de estos videojuegos para niños con enfermedades terminales y ancianos con problemas de distracción y olvido.
4. Promover el uso formativo de las nuevas tecnologías, las existentes y las que vengan en un futuro, a través de la elaboración de juegos expresamente elaborados con perfiles educativos para algunos temas de enseñanza.
5. Promover investigaciones multidisciplinarias que lleven a conclusiones generales a partir de las cuales se pueda normar no sólo la parte educativa sino la parte de contenidos de los medios que tendría que ver con el derecho a la información, con el área de adicciones del sector salud, con el área de educación, con el área de comercio para la supervisión y mayor control de aparatos y juegos, con el área de seguridad pública sobre los hechos violentos que se sucedan producto o conjugación de estos juegos y con el área de seguridad nacional que vela por la paz pública y la moral pública.

Estamos inevitablemente en la era multimediática, no podemos negarla ni comportarnos como luditas del nuevo milenio destruyendo las nuevas tecnologías, es necesario que tengamos una actitud positiva que nos lleve a diseñar los escenarios en que nos moveremos sin tener que llegar a la negación, a la enfermedad física y mental. Aunque nuestra óptica es apenas desde el campo de los videojuegos ya es una advertencia de lo que puede suceder y hasta multiplicarse con otras tecnologías.

Anexo 1

Resultados de las historias de vida Historias Clínicas por importancia de síntomas

Dra. Guillermina Baena Paz

(Investigación de campo en 40 jóvenes que se consideran adictos a los videojuegos, enero-febrero 2001)

Los resultados fueron:

75% dolor de ojos

65.5% buscan acción, excitación, emoción

42.5 al 57.5%

57.5% sudan las manos,; matar es sinónimo de ganar

55% padece insomnio; tolerancia ante la violencia

52.5% se estresan fácilmente; fuman

47.5%, nerviosismo; se altera fácilmente

45% depresión

42.5% se irrita

30-40%

40% contesta grosero

37.5% dolor de tendones; corazón alterado; no puedes dejar de jugar; agresividad contra los demás; se deleita en el juego; no puede parar si gana; se entumen los dedos; molesta la luz solar a través de los árboles

35% trastornos del sueño, sensación de estar en otro lado, no tiene amigos, ni pareja.

32.5% cansancio excesivo, ansioso, reproducción de conductas de los VJ en personas, tics.

30% ha dejado de comer; habla de matar sin estar conciente de ello; sudores mientras juega, molesta la luz de las discos.

20 a 27.5%

27.5% disturbios emocionales; da contra la gente los golpes del VJ

25% endurecimiento de manos; dolor de músculos; dolor de cabeza frecuente; habla poco con los demás.

22.5% dolor-placer-tensión dolorosa; crisis de ausentismo

20% deseo repetitivo del VJ; molestan las imágenes a través de persianas; ven las cosas más pequeñas o más grandes de lo que son; en VJ le ofrecieron droga.

15 a 10%

Sólo habla de videojuegos; busca jugar todo el tiempo; le han ganado las ganas de ir al baño; padece migraña; mareos; náuseas, crisis convulsivas; le han ofrecido drogas en los VJ; ha tenido problemas de criminalidad.

Menos del 10%:

Obesidad, vómitos, dolor abdominal después de vómitos, colapsos nerviosos, convulsiones, ataques epilepsia, alcoholismo.

APÉNDICE 2

RESULTADOS DE LAS HISTORIAS DE VIDA POR IMPORTANCIA JERÁRQUICA

Encontramos dos tipos de perfil, el que corresponde al adicto que emocionalmente está estable y el adicto que se muestra pesimista, nihilista, inestable, que recayó en el 7.5% de la muestra

Decidimos hacer estudios en personas que mostraban síntomas de adicción, entre ellos que hubiera mostrado un gusto excesivo por los videojuegos y de acuerdo con los síntomas estudiados hacer la selección e inclusive aquellos que se auto consideraron adictos.

DATOS GENERALES:

La muestra se tomó en 8 delegaciones del D. F. (85%) y tres ciudades del Estado de México (15%)

La mayoría de los encuestados fueron hombres (87.5%) y sólo una pequeña parte mujeres (12.5%) que también habíamos detectado como aficionadas a los VJ

Los jóvenes reportan haberse iniciado en los videojuegos a los 9 años y llevar en promedio 9 años jugando.

Su grado de escolaridad recayó en Licenciatura (32.5%) y secundaria (32.5%), siguió la preparatoria y el CCH (27.5%), con primaria fueron los menos (7.5%) Por lo mismo, la mayoría (72.5%) estudian y el resto (12.5%) trabajan No reportan actividad un 5%. La mayoría reportaron no haber estado en ningún otro estado del país(87.5%)

Situación Emocional Personal y Familiar

El promedio de personas con las que viven es de 4.5

La familia para 35 % de los encuestados significa lo mejor, lo más importante para el 27..5% de los entrevistados significa unión y apoyo. Lo preocupante es que hay quien piensa (7.5%) que no sirve para nada, que es para vivir sin trabajar o para pagar la diversión.

Aunque 62.5% indicaron que la relación con los padres era muy buena, con una buena comunicación, un 15% indicó que se llevaba mejor con la madre y un 5% que mejor con el padre.

Uno de los supuestos que manejábamos era que los jóvenes quienes se refugiaban en los VJ eran de fácil inhibición, sin embargo sólo un 37.5% dijo que sí un 52.5 % dijo que no y un 10% de vez en cuando. Pero por contraste con la pregunta de si se consideraba introvertido nos damos cuenta que no quedó claro el concepto de inhibición ya que se declararon introvertidos un 52.5%.

Su opinión sobre la vida es muy variada 52.5% en torno al cúmulo de experiencias, un regalo, una oportunidad, lo mejor, lo más valioso un 17.5%, pero hay quien piensa que es un problema, basura, mierda (7.5%).

La amistad es tener amigos, en quien confiar, apoyarse un 60%. Lo más bonito un 12.5%. Pero de nuevo el 7.5% dijo que era conveniencia, no era nada, son chingaderas

Lo que más les importa en la vida para un 50% es la familia, estudiar, superarse, ser alguien. Sólo una persona dijo que ayudar a otras personas. El 7.5% dijo que lo más importante era el caos y la destrucción, terminar con esta pinche

máquina que no me deja vivir y morirse lo más rápido, esto no sirve.

Quiénes te importan se inclinó un 65% por mencionar la familia luego la familia y hermanos, amigos, novia, papá o mamá por separado e incluso el perro un 32.5%.

Sobre las personas mayores sólo un 22.5% declaró que merecen respeto, que son sabios un 15% buenos un 20% pero hay un 12.5% que opinó que son anticuados, malos, estrictos y estúpidos y un 10% que les daba igual, no opinaban un 12.5% que no entendían.

El 50% declaró tener pareja y el otro 50% no, las relaciones con la pareja son buenas, normales en un 47.5%.

Para el 30% el amor es interés en el otro, es bonito un 17.5% pero es doloroso para un 10% destrucción y pérdida de tiempo para un 5% es jugar videojuegos un 2.5%.

Otras aficiones o actividades varias un 42.5%, el futbol un 17.5%, deportes varios un 15%, bailar un 5%, dormir y pachanguera un 10% entretenimientos y tocar timbres un 5%.

La violencia es defensa, destrucción, falta de razón para un 37.5% y es matar, golpes, morder con odio para un 27.5%, agresión un 10%, liberar estrés un 2.5%

Cómo se defiende ante las agresiones es interesante que casi hay un empate entre quienes contestan de la misma forma, pegando con 52.5% ante quienes la ignoran, la esquivan un 27.5%, sólo un 20% mostraron predisposición al diálogo.

La pregunta sobre acontecimientos agradables y desagradables era importante para detectar sus reacciones bioquímicas y trasmisoras de situaciones positivas al cerebro: Viajes, paseos y vacaciones en un 27.5%, graduaciones y eventos especiales en un 25%, su niñez y el nacimiento de los hermanos un significativo 17.5%. El nihilista confesó que lo más agradable para él sería acabar con una máquina de videojuegos. Es importante comentar que se le preguntó por separado diez imágenes agradables para él y contestó: que le "parecía muy gracioso ver vomitar a la gente"

Entre las imágenes desagradables hay una diversidad 35% pero una constante fue la muerte de un familiar o amigo en un 27.5%, abandono o separación de los padres un 17.5% muy difícil de recordar o no contestaron un 12.5%.

Las niñez se reparte entre buena 27.5%, le tuvieron cariño y lo consentían 27.5%, normal un 10%, feliz sólo el 17.5%, regaños, solitaria y sin afecto un 10%.

La frecuencia para cultivar amistades se indica en un muy frecuente 45%, regular 37.5%.

Al 92.5% le gusta lo que hace

La libertad para el 55% es ser el mismo, diversión con responsabilidad un 22.5%, hacer lo que quieras

Declaró ser feliz el 35% estar bien un 20%, tranquilo un 20%, pero deprimido, enojado, indefenso, ansioso un 22.5%

Para el 62.5% su vida no es como la imaginó, sólo un 30% dijo que sí.

Relaciones y Hábitos de Comunicación

Un 50% juega con los hermanos a veces un 15% juegan juntos un 30% pero hay un 22.5% que declararon jugar solos por turnos un 17.5%

En cuanto a otros medios están expuestos a varios de manera simultánea un 75% . Del radio prefieren música el 65% y noticias sólo el 5% y le dedican de una a tres horas (57.5%).

Sobre televisión aunque les gusta ver las series (37.5%) también le dedican tiempo a las caricaturas y a los videojuegos por televisión en la misma proporción (37.5%). El 75% está frente a su televisor de una a 3 horas

De los que tienen cable o televisión directa dijeron gustarles diversos temas al le dedican de una a tres horas.

Al cine va el 42.5% una vez por mes, un 15% cada quince días y un 15% cada semana prefieren las películas de ficción un 37.5% y de acción un 25% aunque se mencionan el terror en 12.5% y el drama en 10%.

En cuanto a los videos ven de uno a tres por semana el 27.5% de 7 a 10 por semana un 12.5% y un 10% ve más de 10 por semana. Los temas de preferencia son musicales un 52.5%, varios temas un 22.5% un 7.5% prefiere la pornografía.

No tienen un periódico favorito específico un 30% y aunque la proporción de lectura es baja mencionaron tres periódicos: Reforma 15%, La Jornada 10%, El Universal 5% y diario sólo el 10% lee, cada tercer día un 22.5%.

En cuanto a revistas favoritas, de temas diversos un 35%, de videojuegos un 25%, de comics un 15%, pornográficas un 7.5%, la frecuencia de lectura es por mes en el 35% de ahí cada quince días un 15% y diario un 15%. Los libros favoritos son de temas diversos para el 60%

Al teatro sólo va el 35% y prefiere diversos temas y drama.

Otros espectáculos sólo el 65% asiste, conciertos de rock (35%) deportes 15% y otros 15%.

Hábitos Sobre Videojuegos

Desde que juega declaró tener más habilidades un 77.5% sólo un 37.5% aceptó tener más destreza visual y un 45% mayor habilidad motriz se siente diferente a las personas de su edad un 57.5% como ser más hábil, más astuto, superior un 35%, actúa y piensa diferente un 25% no piensa que los cambios sean positivos el 60%

El adicto está en la casa en un 35%, juega en todos lados 27.5%, en casa y maquinitas un 15% en maquinistas un 12.5%.

Le gusta más jugar en casa al 50% porque está más tiempo, más cómodo y más a gusto un 47.5%. Aunque prefiere las maquinitas un 22.5% porque hay variedad, ve gente un 37.5%, hay alcohol un 2.5%

Los tipos de videojuegos favoritos son peleas y combinados con otros un 35%, un 32.5% prefiere los de acción, deporte carreras, simuladores de violencia el 17.5% destreza un 15%, donde escurran sangre y vísceras un 2.5%.

Las causas son diversas, por los dibujos, por el estrés, porque compiten personajes un 35%, por cierto grado de dificultad, hacen pensar un 32.5%, porque se trata de destruir, matar, un 12.5%. La pregunta de cuál juego de ha impactado sólo el King of fighter presenta un 17.5% de menciones, el 98% mencionó 71 diferentes. Las causas del impacto del juego fueron: por imágenes, técnicas 35%, entretenido, divertido un 32.5%, por violento, mata, mutila, un 17.5%.

Un 50% juega de 1 a 2 horas, de 2 a 3 horas un 17.5%, de 4 a 5 horas juega un 15% sólo un 5% declararon jugar menos de una hora y un 2.5% dijo jugar 8 horas.