

HERNANDEZ CASTILLO YANETH

GRUPO: 1157

LOS VIDEOJUEGOS Y SUS CONSECUENCIAS.

Los videojuegos fueron contruidos en los años cuarenta, después de la Segunda Guerra Mundial, fueron creados para el entretenimiento de las personas con interacción entre ellas a partir de un visualizador donde se pueden crear historias o simplemente terminar fases de dichos juegos.

Existen diferentes tipos de video jugadores, solo me enfocare en dos que son: los llamados gamers, este tipo de jugadores tiene como característica el ser experimentados ya que tienen muchos años jugando, los cuales invierten bastante dinero en diferentes juegos. El segundo tipo son los llamados progamer, son video jugadores profesionales, que aportan sus críticas a las empresas que hacen esos juegos.

También existen diferentes géneros entre los videojuegos, algunos de ellos son: De aventura, en los que el jugador tiene que pasar por diferentes situaciones y escenarios y en los que entra el siguiente género que es el de disparos; el jugador para pasar las diferentes situaciones debe disparar a sus contrincantes y así poder ganar el juego.

Lucha, son los que se enfrentan de cuerpo a cuerpo para saber quién es el mejor; Simulación: como su nombre lo dice simulan estar en una situación, teniendo una vida virtual para llevar a cabo diferentes actividades.

Existen más géneros pero me interesan estos debido a su alto contenido de violencia provocando que las personas se involucren tanto es este tipo de “entretenimiento”, jugando durante horas, además de que los padres prefieren que sus hijos estén en casa con juegos que tal vez ellos no conocen a que salgan y sufran algún acto de delincuencia. Los jugadores, buscan una manera de ser el que lleve el control, pensando que la vida que tienen en el juego es aun mejor que

la realidad, viviendo en el idealismo, matando a sus contrincantes consiguiendo ser el mejor, siendo esta la primera consecuencia.

Un estudio realizado en la universidad de Harvard demuestra que el 98% de los videojuegos tienen contenidos violentos.

Simplemente los niños que están en pleno desarrollo ven actos violentos en esos juegos tomándolo como algo natural (debido a la situación que se ha presentado durante los últimos años y de la información que se difunde en los medios masivos de comunicación, así como también tratando de imitar o adquirir la cultura de otros sistemas de organización) e incluso divertido y sano ya que piensan que son los “héroes” y tratan de acabar con las personas que pueden provocar algún daño en la trama del video juego.

Pero debido al idealismo que se crea la persona, las acciones que realiza en los videojuegos como matar, secuestrar, robar, atropellar, etc., todo lo que en el juego le da poder, lo lleva a cabo en la vida real trastornando su conducta. Llegando al grado de no diferenciar la realidad del idealismo, enseñando a los jóvenes que la violencia es una manera efectiva de resolver los conflictos. Cabe mencionar que durante la infancia y la adolescencia es cuando se marcan las pautas de comportamiento y personalidad, esto significa que el niño o adolescente, ve con frecuencia la violencia reaccionará de la misma forma. Por ejemplo el caso que sucedió en Reino unido donde un adolescente después de haber jugado durante mucho tiempo Manhunt (videojuego donde el jugador asume ser un asesino que recibe ordenes de una persona demente para matar de la manera más cruel posible) imitó lo que sucedía durante el juego con un menor de 14 años llevándolo a un parque para golpearlo con un martillo hasta matarlo como en el juego. Esto puede provocar daños psicológicos como el que presento este asesino, afirmando que al principio no tenía la intención de matar al pequeño, pero al ver la sangre no pudo detenerse.

Las acciones realizadas en los videojuegos, aunque sea virtualmente, son empíricas, se necesita de un gran tiempo detrás de este juego para llegar a un

estado de confusión, además de que en la actualidad los programas utilizados son mejores gracias a la tecnología, esto se puede comprobar comparando los primeros videojuegos con los actuales ya que en la antigüedad se mostraban en dos dimensiones esto es que todo se veía plano, sin expresiones, o movimientos detallados, hasta el sonido era sencillo y sin tanta relación con lo que se veía. Este avance tecnológico ha revolucionado la manera de ver lo videojuegos, estos logran que las escenas ocurridas y sonidos se vean y escuchen cada vez más reales, lo que fomenta es que el video jugador lleve el empirismo, hecho en éste, a la realidad.

Desgraciadamente en México los actos violentos causados por el contenido de este, no son castigados como normalmente se haría, ya que la ley justifica estas acciones por no estar ligadas con la voluntad del individuo.

Una segunda consecuencia que mencionare es la adición a dichos juegos, esta se genera por el desinterés y la falta de atención de los padres hacia los hijos, ignorando que, pasar la mayor parte del tiempo frente a los videojuegos puede provocar una adicción.

Esta comienza cuando los adolescentes usan los videojuegos de modo ocasional, en seguida este se va haciendo más frecuente, hasta realizarse prácticamente diario.

El uso sin control de los videojuegos puede ocasionar un desorden en la vida de los jugadores, provocando repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria, dejan de convivir y de relacionarse con las demás personas, crean sus propias reglas y límites, prefiriendo vivir en un mundo de fantasía al grado de confundirlos, anteponen los videojuegos a otras actividades tanto culturales como deportivas. La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso produciendo un bajo rendimiento académico y falta de atención, causando así una depresión, ya que por naturaleza es un ser social y se encuentra limitado en este aspecto.

Estas personas pierden el control sobre sí mismos, llegando al grado de ser violentos cuando se les priva su uso.

El uso excesivo de los videojuegos desarrolla efectos negativos para la salud como la obesidad y el sobrepeso, generada por la inmovilidad que el jugador presenta y el consumo de alimentos dañinos. También se limita la creatividad del jugador ya que comúnmente practican el mismo juego dañando su imaginación. Pero la consecuencia más grave que se puede generar es la LUDOPATIA (impulso irreprímible de jugar).

Además que causan efectos para salud, también lo causan económicamente, esto es porque las personas que ya son adictas a los video juegos tiene la necesidad de comprar más, o “tienen” que estar actualizados conformen salen a la venta nuevos juegos. El desgaste económico puede ser de diferentes formas no solo comprando juegos para uso exclusivo, también existen lugares donde prestan las maquinas, esto a simple vista podría ser una buena opción, ya que da la idea de que como son económicos no se necesita gastar mucho para poder jugar, pero eso es incorrecto ya que los niños pueden pasar horas en esos lugares e invertir tanto dinero de poco en poco, recuerdo que cuando cursaba la secundaria había un lugar así cerca de la escuela, casi no jugaba, pero una vez paso algo curioso que me llamo mucho la atención y es que había un niño que estaba ahí desde que llegué, que ya se le había terminado su dinero, pero era tanta su necesidad de seguir jugando que le dijo a la dueña del local que si le prestaba, porque “tenía que ser experto en ese juego”, entonces yo me pregunte ¿por que tenia?. En realidad sabía o solo creía que tenía que ser experto. Los adictos ya no tienen percepción de la realidad, y en este caso la realidad es que no lo necesitan, y que ya tienen una enfermedad.

Enfermedades que causan lo videojuegos, son la tercer consecuencia que provocan. Existen diferentes enfermedades causadas por los modernos juegos, desde lesiones en las articulaciones como efectos en la vista. Para los doctores debió de haber sido un gran cambio el ver llegar a las niños con ese tipo de

lesiones, ya que hace algunos años las lesiones eran ocasionadas por caídas en actividades deportivas, pero parece que eso ya quedó atrás.

Las enfermedades en las articulaciones de los dedos, son principalmente causadas por el uso excesivo de los aparatos para videojuegos, esto es provocado por los tan rápidos movimientos de los dedos y de la muñeca que provocan inflamación, de no ser atendidas a tiempo puede provocar tanto dolor al grado de no poder hacer las actividades más cotidianas como escribir o peinarse.

Otro problema surge en el cerebro debido a que se permanece durante mucho tiempo frente a la televisión al estar jugando y ver destellos, esto puede provocar convulsiones. (Todas estas enfermedades son conocimiento científico, debido a que están comprobadas por un grupo epistémico, objetivo, sensible, universal y verdadero)

La autoestima y los videojuegos.

La manera en cómo se ven o para qué sirven los videojuegos ha cambiado con respecto a años atrás, esto es porque se crearon como un modo de entrenamiento y ahora las personas, los adolescentes sobre todo, lo utilizan para subir su autoestima, esto se lleva a cabo porque ven en los videojuegos una forma de ser el mejor, ya que si no lo puede demostrar en la realidad lo hacen de manera virtual, constituyendo un reto con sentimientos de competencia.

Las personas con menor autoestima tienden a gastar más dinero en salas recreativas, porque como ya lo había mencionado tienen la necesidad de ser los mejores para sentirse bien.

Un claro ejemplo es citar a un testimonio y saber cómo piensa en el momento de jugar: "...Cuando empiezas piensas que eres un perdedor. Cuando has conseguido 4000 puntos en Space Invaders no serás nunca más un perdedor..."

El hombre es un ser emocional y necesita ser reconocido por los demás para sentirse amado, el amor propio, no se basa en habilidades materiales si no en habilidades espirituales, pero las personas adictas a los videojuegos, tiene la

errónea idea de que la admiración solo se logra, teniendo el mayor puntaje o mayor número de asesinados por él. Si no lo logran se sienten aisladas, con angustia, desesperación, miedo, impotencia y soledad.

Sexismo en el videojuego.

Más como característica que como consecuencia, se realiza un mundo virtual basado en lo que se puede llamar “cultura del macho” en la que solo el hombre puede tener honor, poder, valentía, fuerza. Y en donde la mujer solo puede verse como cobarde, débil y dependiente, donde necesitan de un hombre que las rescate. Están hechos por hombres para los hombres, donde se refuerza el “papel masculino”. Esta es la razón por la cual los hombres son los que más juegan que las mujeres.

El rol que desempeña la mujer en los videojuegos es mínima y cuando hace presencia no tiene que ver con la trama del juego, si no que se muestra seductora e insinuante hacia los hombres, esto es algo preocupante porque se estereotipan a las mujeres y hombres, entonces esto ocasiona que los hombres vean a las mujeres solo como objetos sexuales que se pueden manipular fácilmente, y que las mujeres se vean dependientes de los hombres.

Fantasía.

En los videojuegos se fomenta la fantasía la cual llega a tal grado que es mejor que la realidad y el video jugador prefiere verse en esa fantasía. Se tiene que aprender a diferenciar entre la verdad y la realidad.

En cuestión la verdad es lo que el jugador quiere ver o lo que el creador hace para él, (o sea que es lo que dice un cierto grupo) esto no quiere decir que lo que este viendo el jugador sea mejor o peor. El mismo jugador debe distinguir que la realidad es el exterior que por más que él este entrado en el juego, la realidad existe fuera, aunque el jugador en el momento de vivir su fantasía, no la perciba. Por ejemplo en el juego llamado “Grand theft auto” se tiene una vida virtual, todo lo que haces no se podría considerar fantasía porque tiene conducta como si fuera

real, esto es que en ese lugar el jugador maneja el personaje, y decide todo lo que hace puede cometer delitos, matar, robar dinero o autos, sin dejar de señalar que todas estas acciones generan consecuencias, como que te arreste la policía o incluso que te mate si eres demasiado peligroso, esto es una opción, otra es obtener dinero de buena forma como trabajando manejando un taxi, puede ayudar a la personas manejando una ambulancia y hasta ser policía, se puede comprar propiedades, etc.

El jugador puede llegar a un grado de no poder distinguir o ver demasiado fácil las acciones que realiza en el juego, para llevarlas a cabo sin darse cuenta, en su vida. Como se lo mencione cuando hable de violencia.

El aislamiento durante el juego.

Los videojuegos causan un problema de aislamiento, estos sirven para entrar en un mundo ideal, protector y cómodo para los jugadores a los que les da miedo el riesgo que llevan a cabo en el mundo real, por temor a las consecuencias que les pueda llevar tales acciones, pueden llegar a sentirse tan protegidos en ese mundo de ideas aparente que renuncien participar en el mundo exterior, esto también se debe a que no se siente tan satisfecho como en el mundo virtual que él mismo creó. Teniendo un mínimo contacto con los demás a su alrededor y mucho menos si no comparten su mismo interés por los videojuegos.

Como conclusión tenemos que, como se sabe las formas de entretenimiento han cambiado conforme pasan los años y los videojuegos han creado gran controversia a partir de que los mismo jugadores no han podido llevar su pasión a los límites convirtiéndose en adictos.

La sociedad está preocupada por las consecuencias que los videojuegos provocan y que les pueden afectar a sus propios familiares. Como cualquier adicción, al no tener conciencia y caer los malos manejos de esta actividad.

En relación con la violencia, la consecuencia más preocupante sobre los videojuegos, muestra que los jugadores cambian su conducta humana, al ver

tantos actos agresivos en su monitor, la conducta influye sobre todo en niños porque como están en pleno conocimiento, lo que ven lo toman como correcto y lo tratan de imitar.

El potencial adictivo de este tipo de entretenimiento también ha llamado la atención de la comunidad científica, la cual en este sentido ha constatado que al tratarse de un efecto a largo plazo requiere estudios de seguimiento de jugador, al presentarse con síntomas o lesiones tanto físicas como psicológicas.

En cuanto a la educación una investigación dada en una asociación de pediatría dice que los videojuegos si afectan el rendimiento escolar, causando con esto, el descontento y preocupación de los padres al darse cuenta que no prestan la suficiente importancia a las actividades que realizan sus hijos en su hogar.

En la actualidad los videojuegos forman parte importante de la vida de los jóvenes y niños, debido a su contenido interactivo, y llamativo para su edad, han tomado un lugar predominante en sus actividades, logrando comprometerlos en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que juegan.

Se debe de tener un conocimiento previo de todas las ventajas pero sobre todo de las desventajas que tiene algún producto o servicio, en este caso los videojuegos, para no dejarnos envolver en el mundo de las ideas, ya que no hay nada mas apasionante y desafiante que vivir la realidad que cada uno tiene día tras día, porque solo en la realidad es donde podemos demostrar lo valientes, héroes, capaces, y no necesitamos de una maquina o de determinados puentes que nos ayude a elevar nuestra autoestima, si tenemos conciencia, lógica, ciencia y todo lo necesario para ser un ganador.