

ADICCIÓN A LA CONECTIVIDAD (SEGUNDA PARTE)

Connectivity addiction (Second Part)

MARTÍN NIZAMA VALLADOLID ¹

CONCEPTOS RELACIONADOS

Multitasking: Hábito de realizar muchas tareas a la vez, reduciendo la concentración dedicada a cada una de ellas; por ejemplo, hablar por el *Smartphone*, chatear en la *Laptop*, leer en la *Tablet* y ver televisión en el *SmartTV*. Todo en simultáneo.

Whatsappear: Verbalización del uso del conocido programa de chat "*Whatsapp*", una combinación de la frase "*What's up*", equivalente al español: "¿Qué tal?", con la raíz "*app*", de "*application*", o aplicación, que se refiere a todo tipo de programas de aplicación basados en los sistemas Android, Windows u otros.

Phubbing: Costumbres de ignorar a las personas presentes físicamente priorizando el uso del teléfono inteligente. Se prioriza el contacto impersonal dejándose de lado a los acompañantes presenciales.

Troll: Individuo cuyo único propósito al comunicarse es provocar mortificación y desagrado en sus interlocutores.

Cyberbullyng: Agresión de pares por las redes sociales contra alguien percibido como débil

mediante frases ofensivas, "memes" o redes sociales anónimas como "Ask". También se define como el daño infligido, intencional y repetido mediante el uso de dispositivos electrónicos, incluyendo los teléfonos y la Internet. Se ha visto que la depresión, el consumo de sustancias y la delincuencia son significativamente más altos entre los jóvenes que son víctimas del acoso cibernético. ⁽⁵⁷⁻⁵⁸⁾

Ybarra y Mitchell encontraron que los jóvenes de mayor edad (mayores de 15 años) son más frecuentemente agresores de Internet que los jóvenes de 10 a 14 años de edad,⁽⁵⁹⁾ y Smith *et al.* encontraron un aumento en la incidencia de ciberacoso entre los jóvenes en el rango de edad de 11 a 16 años; además, las víctimas pueden experimentar ataques anónimos repetidas veces a través de las redes sociales y pueden ser más propensas a sentirse aisladas, deshumanizadas o impotente en el momento del ataque.⁽⁶⁰⁾

Ciberporno: Visualizar pornografía en red.

Sexting: Envío de contenidos eróticos o pornográficos por los teléfonos móviles.

Zapping: Cambiar canales de televisión a cada instante por aburrimiento.

¹ Médico psiquiatra. Profesor principal de los Departamentos Académicos de Psiquiatría de la de la Universidad Peruana Cayetano Heredia y de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Ex-director del Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi.

VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO VIOLENTO

DOTA (DEFENSE OF THE ANCIENTS)

Es un escenario personalizado del videojuego Warcraft III: The Frozen Throne basado en el escenario de otro videojuego StarCraft «Aeon of Strife». Todos ellos desarrollados por Blizzard Entertainment. Cada jugador elige un personaje con habilidades únicas, denominada "Héroe" que posee poderes sobrenaturales.

Al ser una modificación de un juego, es gratuito y no tiene más soporte que el de los mismos usuarios, lo cual no ha sido obstáculo para expandirse por todo el mundo. Cabe señalar que la compañía ha establecido que sus juegos *"pueden ser disfrutados con un compromiso mínimo de tiempo"*, y que *"nunca ha sido su intención que los usuarios utilicen sus juegos de manera excluyente frente a otras actividades"*. (61)

GRAND THEFT AUTO (GTA-TODAS LAS VERSIONES)

Juego desarrollado por RockstarGames, revolucionó el mercado por la libertad de acciones que podía realizar el jugador. De hecho, además de sus objetivos principales, el protagonista puede: matar, robar tiendas, personas y carros, meterse a prostíbulos, realizar *graffitis* en las paredes y pelear con otras bandas de pandillas utilizando todo tipo de armas, lo cual alertó a la sociedad americana.

La quinta versión de este videojuego lanzado el 7 de setiembre de 2013 recaudó 800 millones de dólares el día de su estreno, convirtiéndose en el lanzamiento más exitoso de la historia. Cabe destacar que para su producción se destinó un millonario presupuesto que no tuvo nada que envidiar al de una súper producción cinematográfica.

WOLF TEAM

Desarrollado para ser jugado en primera persona bajo la forma de un soldado con ADN similar al de los lobos, encontrado en la búsqueda de encontrar la forma de evitar el deterioro del ADN humano. Se juega en grupos de ocho jugadores como máximo, cada *gamer* controla a un lobo/soldado, el quipo debe actuar en grupo y de manera coordinada para que ataquen y maten a los miembros del equipo contrario utilizando armas.

De igual manera que DOTA, la personalización tiene un rol importante en la fidelización de los jugadores al permitir desarrollar escenarios y jugadores de acuerdo al perfil de cada jugador.

OPERATION 7

Es otro juego en primera persona donde cada jugador posee armamento de guerra, el cual debe ser usado para eliminar al oponente. El ganador obtiene dinero virtual para comprar armas de mayor capacidad destructiva. La mecánica del juego, simple en apariencia, descansa en la destrucción sistemática que se lleva a cabo en escenarios sumamente realistas.

CALL OF DUTY

Es probablemente el juego en primera persona más popular, creado en un principio para PC y expandiéndose luego para el resto de consolas. Su tema básico es el combate en la segunda guerra mundial, teniendo múltiples modificaciones que siguen más o menos el hilo histórico real de los acontecimientos que se llevaron a cabo en dicha época. A la fecha se ha desarrollado una franquicia completa de la marca, recaudándose más de 3 mil millones de dólares alrededor del mundo provenientes de la venta de copias, juegos de cartas, figuras de acción y hasta *comic-books*. Las críticas

se centran principalmente en la violencia desmedida que se muestra con excelente calidad gráfica durante el desarrollo del juego. De hecho, antes de algunas misiones el jugador es advertido por si se afecta su sensibilidad y puede decidir entre tomar o no parte de algunas masacres.

En 2012, Fox News supuso que los juegos “*sirven como entrenamiento terrorista*” censurándose algunas misiones en varios mercados. (61)

RESIDENT EVIL

Es un videojuego devenido también en una franquicia de medios (desde comics hasta guías de estrategia) desarrollado por la japonesa Capcom. El argumento esgrime que: “El mundo se infectó de una plaga terrible en la cual un virus convierte a las personas en muertos vivientes, es jugar a descuartizar zombies”. El gamer controla al personaje que debe matar a todos los zombies para completar la misión. Ha sido denominado repetidas veces “Videojuego del año” recibiendo comentarios positivos de la crítica por combinar adecuadamente elementos de horror, estrategia y acción.

NEED FOR SPEED

Es una saga de juegos de carreras de autos, desarrollada por Electronic Arts, para todos los sistemas (desde PC hasta Xbox), bajo el formato de simulador. El éxito otra vez incluye la posibilidad de *Tuning* personalización que empezó a incluirse en cada edición a partir de 2001.

La inclusión de automóviles que podían encontrarse en cualquier concesionario para su posterior repotenciación significó otro éxito comercial, en la versión *Underground* (2003). Las críticas se centran en el hecho de que en casi todas las versiones se idealiza el hecho de

que los protagonistas tienen problemas con la ley. De hecho, suele ser un inicio o vínculo con los participantes de carreras ilegales.

STARCRAF I/II/III

Popular juego de estrategia, ambientado en un universo futurista que enfrenta a tres civilizaciones: Terrans (humanos), Zerg (insectos alienígenas) y Protoss (guerreros místicos de energía). Alcanzó gran popularidad debido a lo fácil de su instalación e interactividad. Es uno de los juegos más vendidos de la historia para PC, desarrollándose toda una cultura en torno a él, llevando incluso a la creación de competiciones internacionales. Ha sido definido como el estándar para todos los juegos de estrategia y fue llevado al espacio por el astronauta Daniel Barry en 1999.

LEAGUE OF LEGENDS

También conocido por sus siglas *LoL*. Es un juego competitivo en línea de ritmo frenético, que fusiona la velocidad y la intensidad de la estrategia en tiempo real (ETR) con elementos de juegos de rol. Altamente adictivo. Más de 70 millones de jugadores en todo el mundo se conectan a este juego. Este baluarte de los deportes electrónicos con competiciones millonarias por todo el mundo se ha ganado la popularidad por su fórmula jugable accesible. La fórmula de acción con estrategia y con rol puede ser tan profunda como desee el jugador. La mayoría de la gente que juega a este juego son personas que tienen menos de 18 años, y muchos de ellos refieren que les gustaría ganarse la vida jugando.

MISCELÁNEA

Aquí los pacientes describen juegos que no tengan contenido violento, como son los juegos de baile, deporte, aventura, historia,

retos, entre otras. Estos juegos buscan atraer a los usuarios mediante la popularidad, el egocentrismo, mejorar la apariencia física, proyectando capacidades deportivas o físicas irreales, creando personajes o escogiendo los más populares del momento.

AUDITION

Es una competencia de baile virtual, que premia la rapidez y habilidad motriz de los dedos con dinero virtual, el cual sirve para obtener atuendos que mejoren la apariencia física del personaje, se puede realizar todo un “alter ego” escogido por el “gamer”.

PES 2013

Siglas para Pro Evolution Soccer, desarrollado por la japonesa Konami. Se trata de un simulador de fútbol muy popular donde el “gamer” puede seleccionar el equipo y controlar a los jugadores. Frecuentemente se desarrollan torneos entre los “gamers” en cabinas públicas o en línea. De hecho, alcanzó gran popularidad en los países donde se juega al fútbol e incluye opciones de personalización que en cada entrega se hacen más sofisticadas. Esto permite a los “gamers” proyectarse al interior del campo de juego. Son frecuentes los casos de estudiantes que abandonan frecuentemente las clases para asistir a estos torneos o competiciones donde el ganador puede obtener un reconocimiento grupal comparable al que obtiene un deportista calificado de sus compañeros.

FARM VILLAGE

Juego sencillo, diseñado para ser jugado bajo la plataforma de Facebook, consiste en que el “gamer” administra una parcela de terreno el cual debe sembrarlo continuamente para que no se vuelva infértil. Es un juego en red donde

el usuario prácticamente se vuelve responsable de su parcela, requiriendo a otros usuarios recursos que le faltan a cambio de otros que le sobren para poder gestionar mejor su parcela, incrementando así el nivel de interacción y atrayendo nuevos jugadores a la red.

CANDY CRUSH

El juego es un tablero que contiene objetos y dulces de diversos colores alineados. Consiste en que se debe formar grupos en línea de tres objetos que tengan la misma característica y color para que se destruyan y así poder obtener más puntos que elevaran el nivel. Fue creado para ser jugado en plataforma de Facebook, lo cual generó un elevadísimo nivel de uso en poco tiempo, siendo su uso principal el llenado de espacios de tiempo libres de muchos adolescentes y adultos jóvenes.

TESTIMONIOS DOS HERMANOS: MOM Y JOM

MOM

“Recuerdo que cuando tenía 12 años, yo me encontraba en el internet jugando Dota con mis amigos de la cabina, ahí llego mi hermano menor JOM apurado y desesperado, él tenía 8 años, me avisó que mis padres estaban discutiendo en la casa, así que me levante de la silla, dejé el juego y me fui corriendo con dirección a mi casa, mi hermano iba delante mío, la casa estaba a dos cuerdas de las cabinas. Cuando llegué, la puerta de la casa estaba abierta, entré apresurado y subí hasta el cuarto piso donde vivimos, encontré que la puerta la habían dejado abierto, al entrar vi que mi madre, muy molesta, le hablaba con voz fuerte a mi padre que estaba en estado de embriaguez, él solo escuchaba la severa llamada de atención que le daba mi madre diciendo que “¿por qué vienes borracho? ¿qué ejemplo vas a darle a tus hijos? Marvin está mal

en los estudios, tiene varios cursos desaprobados” le responsabilizaba de las malas notas de mis estudios. Entonces quise intervenir y le pregunté a mi madre ¿Qué sucede madre?, ella volteo hacia mí, me observó molesta y me dijo “cállate enano” y empezó a responsabilizarme de todo lo malo que pasaba en casa, entonces, me sentí triste y agachando la cabeza me regresé nuevamente a la cabina de internet, que era el lugar donde más pasaba el tiempo. alquilé una máquina, como siempre tenía dinero porque le sacaba las monedas a mi madre cuando le ayudaba en el negocio de venta de carne o de la venta de botellas de gaseosa o cerveza; pedí el juego Audition Latino, que era el juego que más me agradaba o me hacía sentir tranquilo y olvidarme de todo, entré al juego y de inmediato busque una couple (pareja) para conversar, es allí donde encuentro a Jessica quien tenía de “Nick” PrO-Jessy, era una muchacha del estado de Orlando, EEUU. Tenía casi la misma edad, 11 años, comenzamos a jugar, era un baile muy complejo, me di cuenta que era muy hábil en el juego porque me ganó, entonces llamó mucho más mi atención, sin mencionar los atuendos que vestía su personaje”.

“En esos tiempos ya le dedicaba mucho tiempo al juego, aproximadamente 10 a 12 horas, trataba de hacerle conversación, no encontrando respuesta a la primera, pero con los días ya me comenzó a responder los mensajes, pero Jessica solo hablaba inglés por lo que no me entendía lo que escribía, entonces se me ocurrió coger la computadora del costado para poder traducir lo que me escribía y le dije en ingles que yo podía enseñar a hablar en español y ella me podía enseñar a hablar inglés. Después le pregunté ¿What is your name? y ella me respondió que su nombre era Jessica. Es allí donde comenzamos a hablar y me comencé a enamorar de ella y empezó a decirle palabras que me salían del corazón. Le mandaba regalos virtuales como rosas y le decía frases muy bonitas como “esta rosa la saqué del fondo de mi corazón para hacerte sonreír una vez más”. Ella se sorprendía, después seguí enamorándola más, le contaba todos mis problemas

y ella me escuchaba, ella me decía “No estás solo, aquí estoy yo.” Me sentía muy feliz y emocionado y me sentía reconocido y amado porque nadie me había dicho esto en la vida real y a pesar que era escrito, yo al leerlo, sentía que era real lo que me decía. Siempre la enamoraba con frases.”

“Un día, cuando tenía 15 años, nadie se acordó de mi cumpleaños. Me sentí muy triste y solo en ese día. Me fui al internet a buscarla y la encontré a en línea en el juego Audition Latino y ella me dijo que entremos ambos al Facebook porque ella deseaba mostrarme algo. Era un video que ella me había hecho por mi cumpleaños. Cuando lo vi empecé a llorar de la emoción de que alguien haya hecho eso por mí. En la parte final del video, ella empezó a llorar en el video diciendo que quería estar conmigo y que quería sentir el calor de mis brazos.”

“Yo le dije “Solo cierra tus ojos y yo voy a estar ahí contigo” le agradecí por el video que había hecho por mi cumpleaños. Yo le rogaba que quería verla y me decía que no estaba bien arreglada y nos encontramos los dos en el Skype y realizamos un video llamado y le dije todo lo que sentía. Hasta le pedía que cuando yo este triste ella esté allí para acompañarme, no quería perderla ni que se alejara de mi lado le dije llorando que por favor nunca me deje de hablar ni de buscar, a pesar de que no nos podemos ver tú me escuchas. Cuando cerraba los ojos sentía que ella estaba allí, que la podía acariciar y besar, no quería abrir los ojos. Siempre jugábamos Audition juntos. En el juego Audition hay la posibilidad de casarse virtualmente. Tenía que conseguir dinero real para poder depositarlo en mi cuenta de juego para que así pueda el Audition permitirme casarme virtualmente, yo no contaba con dinero suficiente para poder depositarlo, es por eso que tuve que robar”.

“Anteriormente yo ya lo había robado para jugar en las cabinas de internet, pero esta vez mi objetivo era casarme con ella, es por eso que arranchaba carteras en los carros cuando había tráfico, cuando arranchaba las carteras, buscaba el dinero y lo

demás lo botaba por allí. Conseguí más de 300 soles y lo deposité en el centro comercial Arenales donde existe unas personas que venden "Cash" para el juego, esta personas te cambian el dinero real por dinero virtual, te dan un código para poder introducirlo a tu cuenta y este código te sirve para poder comprarte cosas como ropa y accesorios extravagantes. Con ese dinero compré el ticket de la boda que costaba 3,000 eso en dinero real son 15 soles. Cuando uno compra el ticket para la boda, te dan acceso a una sala de boda, que es como un local de recepciones, ambientado con flores y músicos, además hay asientos para tus invitados. Cuando yo había escogido todas las cosas que quería en mi boda, estaba emocionado por casarme, pensaba que era real el juego de comprar cosas para una boda real. Eso me emociono mucho eso era también lo que quería hacer en la vida real."

"Llamé a Jessica para que entrara a la boda. Allí nos mandaron una licencia para casarnos, necesitábamos un puntaje. Incluso hasta te dan anillos. Jessica y yo nos esforzamos jugando para poder llegar al puntaje y lograr que el juego nos dé el permiso de casarnos. Invité a otros amigos virtuales a mi boda y hasta, mi propio hermano pero luego lo boté de mi sala porque no quería que le dijera a mi mama que me estaba casando. Jessica lanzó su bouquet, el juego le regala un "Set" que es un conjunto de ropa. Nos tomamos foto, yo me sentía muy feliz, yo amaba a Jessica y a pesar que fue una boda virtual que solo es teclear yo la sentía muy real, sentía que de verdad me estaba casando con ella. Fue tanto el amor que sentía por ella que quería verla en la vida real. Hasta pensé viajar a Estados Unidos para buscarla, pues tenía demasiadas ganas de sentirme bien con ella así como en el juego".

"Después de mi boda, nos fuimos al Skype para hacer videollamada y nos pusimos a cantar una canción, la canción fue "No me ames" de Jennifer López con Mark Anthony y empezamos a llorar porque no podíamos estar juntos. Ella me mostró un video de animes que era muy bonito. Ella se puso

melancólica pues ella también quería verme a mí pero ninguno de los dos podíamos. Nos quedamos conversando sobre nosotros hasta la dos de la madrugada, después ella se desconectó y yo me fui caminando sin rumbo por los alrededores de mi casa. Mientras caminaba comencé a llorar por ella porque no podía verla, tenía ganas de verla me sentía muy solo, quería un abrazo. Llegué a mi casa a las 3 de la madrugada y me habían cerrado la puerta, por eso tuve que dormir afuera. De todo lo que me pasaba le echaba la culpa a Dios pues creí que era el culpable que Jessica esté tan lejos de mí."

"Tuve relaciones sexuales por Facebook con ella, ahora sé que se llama "sexting", siempre decíamos que queríamos sentirnos, abrazarnos y besarnos. Yo le decía que estábamos lejos y comenzamos a hablar de temas sexuales. Ella averiguaba por internet sobre sexo y me decía cosas acerca del Kamasutra. Era tan intenso que yo me ponía a pensar en todo eso como si fuera real y llegaba a excitarme. Dentro de mí me preguntaba como seria si todo lo que ella me decía era real. Ella me decía que quería estar conmigo, ambos desnudos bañándonos y besándonos. Yo tenía deseos de todo lo que ella me decía."

"Comencé a averiguar qué era lo que necesitaba para poder viajar a Estados Unidos y satisfacer mi deseo de poder verla. Le pregunté a mi familia, también averigüé por internet y hasta me fui al aeropuerto a preguntar cómo podía hacer para llegar a Orlando en Estados Unidos."

"Por tres años consecutivos ella me prometió que vendría al Perú y me pedía que yo la recoja en el aeropuerto, pero ella nunca vino, me destrozó todas mis ilusiones. Luego ella me pedía disculpas porque no había podido venir a Perú. Ella hasta lloraba pidiéndome perdón por no haber venido y yo siempre la perdonaba, ella me prometió muchas veces que vendría y que yo la espere en el aeropuerto."

"Me arrepiento de haber perdido tanto tiempo, ahora entiendo que solo necesitaba ser escuchado

y amado, ahora que estoy junto a mi familia ellos ocupan el vacío dentro de mi corazón y recibo el amor que buscaba tanto tiempo y junto a ellos lo encontré, y ahora me siento muy feliz, y lo que sucedió con Jessica, solo fue una ilusión de mi infancia, mi familia y las personas que me aprecian estarán a mi lado y así el mundo se destruya o se rompa en dos yo nunca me separaré de ellos, gracias por leer."

JOM

"Cuando tenía 8 años de edad, estaba jugando con mi primo Víctor que en ese entonces tenía 4 años. De casualidad mi primo se cayó y se golpeó la cabeza. El papá de mi primo, mi tío Manuel, llegó de trabajar y vio que mi primo Víctor tenía un chichón muy grande en su cabeza y cómo yo había estado con él sólo, mi tío pensó que yo lo había hecho a propósito, el me gritó y me empujó. Yo me asusté y quería llorar, sentía miedo y a la vez odio, estaba furioso. Cuando llegué a la sala de mi casa, mi hermano de una manera agresiva me preguntó dónde estaba mi dinero, yo me quedé callado y él me comenzó a jalar el pelo muy fuerte hasta que comencé a llorar, él me tiró al suelo insultándome. Marvin se fue a mi cuarto y comenzó a rebuscar entre mis cajones y yo quería impedir que me quite mi dinero pero él no me hizo caso y me comenzó a decir groserías e insultarme y se fue llevándose mi dinero. A pesar de que la cantidad era de 20 soles, yo me sentía mal por eso pues yo me había esforzado ahorrando 1 sol por semana es decir había ahorrado por 20 semanas, mis familiares no eran nada buenos digamos, porque me trataban muy mal, no parecía que era de su familia ya que me molestaban de muy chiquito pues me sentía mal, tenía miedo. Además, si yo hablaba me metían un manazo y me decía que era un estorbo y que era tonto. Yo me quedaba 'atontado', tenía mucho miedo, no quería ni pararme, mi tío y mis primos haciéndome bromas me golpeaban, ellos pensaban que era una broma pero a mí me dolía, me sentía impotente de no poder hacer nada porque yo era pequeño y ellos eran grandes y fuertes, si yo les

golpeaba, ellos me golpeaban más fuerte."

"Sentía demasiado odio hacia ellos dentro de mí y para desquitarme comencé a jugar 'God of War' que es un juego para matar monstruos antiguos de Grecia. Yo me concentraba mucho en el juego y cuando mataba a los monstruos yo lo hacía con muchas ganas y disfrutaba matarlos. Yo vivía el juego".

"Yo imaginaba que ese personaje al cual yo mataba en el juego era mi hermano o mis tíos y primos ya que no podía hacer nada en persona. Solamente aguantaba los insultos, gritos y golpes."

"Siempre me desquitaba en los juegos de acción y de violencia como en los juegos 'Black', 'God of War' y 'Tekken'. Cuando terminaba de jugar, me sentía aliviado porque me desahogaba con el juego. Cuando mataba a alguien en el juego, por mi cabeza pasaba vengaza y me esforzaba por matarlo."

"Me acostumbré a eso, a los gritos, los golpes y los insultos. Comencé a defenderme, les contestaba, no me quedaba callado y seguía jugando juegos de violencia. Descubría nuevos juegos más reales con sangre, armamentos y muertes."

"Ahora me siento bien porque ya no me molestan como cuando tenía 8 o 10 años. Cuando veo a esas personas que me molestaban, no guardo un rencor por todo lo que me habían hecho ahora les tengo respeto y ellos me respetan a mí."

COMENTARIOS

MOM

"Lo primero es agradecer el esfuerzo y trabajo en grupo. Me gusta demasiado haber salido de todo esto, porque sino hubiera terminado entre avenidas y aceras o muerto y en la cárcel porque yo no media las consecuencias de mis actos y mis impulsos,

actuaba sin pensar por solo querer jugar en Internet. Solo pensaba en ganar y ser el mejor en el juego”.

“Tenía ideas erróneas sobre mis estudios y no me importaba mi futuro, tampoco me importaba lo que me decían, me preguntaban, ¿Por qué no estudias? y yo les respondía para qué rayos voy a estudiar si al final voy a acabar limpiando baños o de vendedor de caramelos o haciendo acrobacias en las pistas, Profesor somos 100 alumnos en este colegio y solo 5 ó 6 van a ser profesionales y harán algo en la vida y los demás van a terminar en la calle, yo estaré en el grupo de los que terminan en la calle. Solo pensaba en tener dinero y lo gastaba todo en cosas malas o sea en jugar y en las cabinas y también pagando en los juegos. Prefería dejar de comer y el dinero lo utilizaba para jugar, no me daba cuenta de lo que hacía, para mí era normal y estaba bien. En los juegos de Internet encontraba felicidad. Antes en mi casa no había amor porque teníamos muchos electrónicos, tuve 35 juegos de play-station prefiero estar así como ahora sin electrónicos pero con mi familia que como antes no lo tenía. Quisiera que esto nunca cambie y que dure porque antes no había esa comprensión y amor, además atención de parte de mis padres por eso me refugié en los juegos llamado Audition Latino que es causante de último crimen de mi país, lo máximo que llegué a jugar fue 24 horas seguidas de este juego. En este juego había 70 niveles y yo llegué a 50. En cada nivel tenía que realizar 1000 veces el juego para pasar de nivel. Ahora me arrepiento por perder tanto tiempo, por perder a mi familia y a las personas que me apreciaban tanto. Ahora me siento muy feliz de tener a mi familia junto a mí que es lo que realmente deseaba, amo a mi familia y los amaré a cada instante de mi vida y a las personas que se preocupan por mí.”

JOM

“Este tema me gustó resolverlo porque me hace recordar momentos que me hacen reflexionar de cómo estaba y cómo quedaría. Quizás como esos

dos chicos, uno muerto, otro en la cárcel y le pudo pasar a cualquier persona incluso a mi hermano y a mí porque nadie está libre de esta enfermedad de la adicción. Ellos quedaron mal, ahora ya no se ven en los parques llenos de chicos jugando a las chapadas, a las escondidas, Kiwi o fútbol, mundo y otros juegos muy saludables donde se realiza desgaste físico, ahora solo existe chicos perdiendo su tiempo frente a una computadora en los juegos y descuidando sus estudios y persona. Esta adicción nos hace hongos electrónicos y es como una droga pero en este caso electrónica, como en todas las demás adicciones perjudicándonos y destruyendo nuestra vida. Como me pasó a mí y como a esos chicos que sus familias no los ayudaron porque pensaron que era algo normal pero cuando esto causó su muerte recién se dieron cuenta que estaban enfermos y recién quisieron ayudarlos pero ya era demasiado tarde. Ahora me siento muy bien de estar compartiendo amor con mi familia porque estamos unidos, me escuchan, me comprenden y me siento muy feliz por todo esto porque me han ayudado.”

LQB

“Antes de comentar debo reconocer el trabajo en equipo en este artículo, el cual está hecho con fines benéficos para informar y ayudar a los lectores. En primer lugar nunca me imaginé las magnitudes de esta adicción. Últimamente puedo leer en las noticias todo lo que está causando la conectividad y lamentablemente es algo grave. Pero estas noticias no son nuevas en la sociedad, ya se iba pregonando en el exterior del país las consecuencias de esta adicción, sin embargo ¿Alguien analizó las causas? Esto es una enfermedad y como toda enfermedad se debe tratar con profesionales de la salud mental especializados en adicciones. El Perú y la sociedad en general esperan hasta el último momento para que recién reaccionen sobre las causas de estos problemas. El problema es que vivimos en una sociedad sin prevención, no pensamos en las consecuencias y sin un plan de prevención nunca se podrá combatir esta enfermedad. Ahora bien, están

también los padres y la familia. Tenemos la idea que la tecnología es algo bueno y no voy a contradecir esto, pero nuestra familia no diferencia entre el uso, abuso y adicción. Esto hace que los padres tengan ideas estúpidas acerca de facilitar a sus hijos los electrónicos, los padres piensan que hacen bien al comprarle una laptop a sus hijos "para que estudie" o el Play-Station "para que se relajen después de las tareas" y piensan que sólo comprando ya cumplieron su responsabilidad como padres, pero ¿Qué hacen los hijos con estos electrónicos? puedo afirmarles con certeza que la gran mayoría de los padres no saben ni los nombres de los juegos que juegan sus hijos en el Play-Station o Internet y ni siquiera saben de lo que se trata. Los padres piensan que "solo es un juego", pero así sea el juego más simple obviamente causa adicción. No hay supervisión y límites establecidos en los hijos. Por eso los hijos tienen muchas maneras de manipular a los padres para seguir obteniendo y actualizando sus electrónicos. Esto es un claro ejemplo de que los padres se limitan a comprar y comprar o satisfacer y satisface, pero no supervisan. Incluso, alguna vez en mi vida escuché de la boca de una madre de familia que le había comprado el Play-Station a su hijo de menos de 10 años para que se dedique a jugar y "no la moleste" mientras hace sus cosas. Esto obviamente es endosar a los hijos en los electrónicos. Últimamente también vi que la Navidad del año pasado había llegado las Tablets infantiles para 3 años a 8 años. Estas Tablets te enseñaban el abecedario, cantar, amarrarte los zapatos, a rezar y hasta los valores de la sociedad. Estas Tablets también tenían conexión a internet para que los niños jueguen "juegos extras". ¿No nos ponemos a pensar que estas funciones de estas Tablets son la educación básica que los padres deben darle a sus hijos? ¿Qué hacen niños de 3 años en internet? Pongámonos a pensar un poco más en todo esto y analicemos las consecuencias de estos "regalos educativos" a los niños. Los padres son los principales causantes de, en primer lugar, comprarle los electrónicos a sus hijo; en segundo lugar, no supervisar qué es lo que hacen; y, en tercer lugar, de esperar hasta el final para actuar cuando sus

hijos ya están enfermos y haciendo cosas extremas, incluso terminan muertos. Esta enfermedad es grave y destruye a la familia, crea rencor en los gamers y se puede desatar hasta matándose entre ellos como sucedió en las últimas noticias. Esta muerte y también otras que han sucedido gracias a la adicción a la conectividad y la adicción al Internet pudieron ser evitadas, incluso la sociedad invierte en publicitar estos juegos y hacen que todo sea negocio. Pensemos un poco en los valores fundamentales de las personas, el amor y el respeto de uno mismo y a los demás. Solo un cambio total puede evitar que la tecnoadicción siga en apogeo y ese cambio debe de ser primero de la familia. La familia que es la fuente de educación de los hijos debe cambiar, para que los hijos se amolden al cambio. En esta sociedad necesitamos verdaderos padres y no progenitores compratodo, solucionatodo, toleratodo, facilitatodo y celebratodo".

CONCLUSIONES

- La Internet es un medio por el cual se puede acceder a cualquier tipo de información; sin embargo, gran parte de esta no es verificable, siendo necesario utilizarla con cautela. Las redes sociales son un medio de comunicación indispensable y cuando se les usa de forma irresponsable pueden causar adicción.
- En la sociedad posmoderna no se distingue claramente el significado de uso, abuso y adicción a la conectividad, lo cual conlleva riesgos para la salud mental de los usuarios. Prevalece la creencia de que los videojuegos y juegos en red sólo proveen entretenimiento sin riesgos. Todos ellos y la navegación en Internet pueden causar adicción tecnológica, puesto que una proporción importante de los usuarios son presa fácil de estos.
- Los usuarios compulsivos progresivamente se robotizan y esclavizan a la conectividad. En un futuro próximo las personas podrían ser

controladas por los dispositivos electrónicos. La adicción a la conectividad ya es un problema de salud mental, constituyéndose en una amenaza grave de adicción masiva para el futuro. Es la “droga electrónica”.

- La *familia natural*, sustentada en la comunicación con los cinco sentidos, se encuentra en extinción debido a que la sociedad se ha degradado. Es necesario reposicionar a la *familia natural* como célula básica de la sociedad para cesar la robotización global.

- Los progenitores creen que les demuestran amor a sus hijos saturándolos de dispositivos electrónicos de última generación. No les inculcan valores, todo lo contrario, les enseñan el facilismo privándolos de valorar el esfuerzo para el logro de sus objetivos y metas.

- El “gamer” busca amor, comprensión, aceptación, reconocimiento y compañía que no encuentra en su familia por lo que se refugia en la conectividad. Es atrapado por el mundo virtual, desvinculándose del mundo real. El “gamer” tiene como única meta ser el número uno y ganar en los juegos virtuales sin importarle las consecuencias.

- La violencia, el uso de armas, los asesinatos en serie y la impunidad en los juegos en red y videojuegos, inducen al “gamer” a asumir que los puede ejecutar en la vida real, lo cual sucede en la actualidad.

ANEXOS

GLOSARIO

- “Wi-fi”: Conexión inalámbrica a Internet. *“Necesito wi-fi para entrar al face.”*
- “Pal face”: Se refiere cuando una foto te sale bien y quieres compartirla rápidamente con tus amigos. Es una frase muy usada actualmente. *“Esta pic, está buena pal face.”*
- “Like”: o me gusta, expresa el agrado hacia una foto o comentario de un contacto. *“Dale*

like a mi foto”.

- “Inbox”: Son mensajes privados que se mandan a través de esta red social, los cuales hacen que esta red social sirva también como un correo electrónico. *“Te mando un inbox para darte la info.”*
- “Meme”: Caricatura que representa a personas o situaciones a las cuales les agregan frases originales utilizando el sarcasmo, principalmente. *“¿Viste el meme de Messi? Lo contratan como favorito y pierde todos los partidos, jajá.”*
- “Amixer”: Son consideradas las personas que hablan y se toman fotos de una manera vulgar y estas personas se creen superiores por ser “pirañitas”. También hay chicas “amixer”. *“Ese pirañita es muy amixer.”*
- “Nerdos”: Son personas que muestran su inmadurez en sus fotos y comentarios. Estas personas se toman fotos haciendo cosas de niños pequeños y hablando como ellos. *“Es demasiado nerdo para tener 31 años.”*
- “Bulear”: Esta palabra en inglés se ha adaptado al español. Significa hacer “bullying” a una persona. *“Vao a bulear a Marvin.”*
- “Red-tube”, “Youjizz”: la primera es una página de Internet de los mismos creadores de Youtube y ambas son especialmente de pornografía, sólo con un “clic” el usuario certifica que es mayor de edad.
- “Lagueado”: Este término significa que la computadora está demasiado lenta y no responde. *“Se me lagueó la compu.”*
- “LOL”: Siglas de Laughing out loud, eso es: reírse en voz alta.
- “Ávatar”: Personaje virtual que representa al cibernauta, este personaje puede ser alterado físicamente al gusto del navegante. Los navegantes a libre elección eligen el sexo y características de este personaje virtual que es usado para redes sociales y juegos en red. *“Tu ávatar tiene ropa piola.”*
- “Nick”: Es el nombre alterno que se le da al

- “gamer” o personaje del juego. El nombre es de libre elección. *“¿Cuál es tu Nick?”*
- “Pollo o polluelo”: Este sobrenombre se le da a los “gamers” que son principiantes y no saben jugar. *“No sabes jugar Rakion, eres un polluelo.”*
 - “Pro”: Se le denomina al mejor jugador virtual del grupo. *“Ese pro sacó 100000 puntos en el juego.”*
 - “Pajero”: Se le dice al “gamer” cuando no tiene puntería para atacar o disparar con las armas. *“¡Que pajero! No mató al monstruo.”*
 - “Chakrero”: Es cuando el “gamer” elige siempre al mismo personaje. *“Deja de elegir a Maso, no seas chakrero.”*
 - “Set”: Es un conjunto de armaduras o ropa que te ofrece el juego, algunas veces como premio y otras veces se obtiene canjeándolo por dinero real. *“Ese set me gusta porque tiene armadura, espada, casco...”*
 - “Cash”: Dinero real que se cambia por dinero virtual, haciendo que tu personaje tenga mejores armas o se vea mejor. *“Me recargaré cash con mi tarjeta VISA.”*
 - “Lechero”: Significa que una persona tuvo suerte en su jugada y ganó. *“Ni siquiera se esforzó y ganó el juego, qué lechero.”*
 - “Hackear”: Usar trampas prohibidas en el juego para ganar. *“Ese chico me hackeó mi cuenta.”*
 - “Hackero”: La persona que descarga programas para alterar su juego y ganar. *“Ese chino es muy hacker, a todos les roba la cuenta.”*
 - “Tijeras”: Es quien juega con las manos cruzadas en posición del teclado. *“Ese gamer es bien pro, hasta juega tijeras.”*
 - “Rompetecla”: Es quien por la desesperación del juego presiona demasiado fuerte el teclado y lo rompe. *“Rompió la barra espaciadora por jugar mucho Audition, es un rompetecla.”*
 - “Escobita”: Es quien se aprovecha de otros jugadores para ganar; por ejemplo, en los juegos de matanzas los jugadores matan a sus rivales en grupo pero los “escobitas” son quienes no se esfuerzan y ganan el juego.
 - “Salao”: El que tiene mala suerte en el juego. *“¿Por qué será tan salao?”*
 - “Wachiturro”: Es la persona que viste como reggaetonero a su ávatar. *“Su ávatar se viste muy wachiturro.”*
 - “Mantequilla”: Cuando las manos sudan y se resbalan en el teclado. *“Tus manos se resbalan, parecen mantequilla.”*
 - “Está frío”: Se refiere a los “gamers” que recién comienzan y no tienen mucha estrategia. *“Juega bien pues o ¿estás frío?”*
 - “Está caliente”: Se refiere a que el gamer está ágil en el juego. *“Veo que juegas bien, estás caliente.”*
 - “Amarrabola”: Se refiere a los juegos de fútbol, cuando un solo jugador se queda dirigiendo la pelota todo el tiempo y no da pases. *“No seas amarrabola y dale el pase a otros.”*
 - “Oro”: Significa dinero virtual que se gana mientras más y mejor se juega. *“Tas en naa en oro.”*
 - “Level”: Se refiere al nivel del jugador. *“Eres de otro level.”*
 - “Master”: Es el más hábil en el juego. *“Que master, juegas recontra bien.”*
 - “Arenas”: Es el nombre que le dan los “gamers” al Centro comercial Arenales donde las cabinas de Internet nunca cierran y se hacen eventos y torneos referidos a los juegos en red. *“Te parece si el sábado vamos a Arenas para el evento de Audi.”*
 - “Pescadito”: Es la persona que es un blanco fácil para matar. *“¿Por qué eres tan pescadito pe? te maté”.*
 - “Pavo”: Se le llama de esta manera a los jugadores que son muy tontos en el juego. *“Calla, oe pavo.”*
 - “Clan”: Se le dice a los “gamers” que forman un grupo y se nombran con un

- “Nick”, diferenciándose de los demás.
“Únete a mi clan.”
- “Cabrito”: Se les dice a los jugadores que tienen miedo a otro jugador o tipo de juego. *“Nos seas cabrito pe, no tengas miedo al Wallen.”*
 - “Loca”: Se les dice a los jugadores que son muy desesperados y alterados en atacar o matar a los otros jugadores. *“No seas loca, piensa antes de jugar.”*
 - “Left”: Es la abreviación que se le da al juego Left 4 Deat. *“Una partidita de Left.”*
 - “Dotear”: Es la forma de invitar a una persona a jugar el juego Dota. *“Vao a dotear..”*
 - “Audi”: Es la abreviación del juego Audition. *“Vao al Audi.”*
 - “Club Gamers”: Es un grupo de Facebook a nivel mundial, al cual pertenecen los aficionados a los juegos. *“El club gamers tiene 14 millones de miembros.”*
 - “Soplón”: Es la persona que le dice a otros jugadores tus jugadas. *“¿Por qué le dijiste al jugador que yo usé hack? ¿soplón!”*
 - “Team”: Grupo. *“Únete a nuestro team.”*
 - “Muñequitas”: Se les dice a las chicas que son simpáticas. *“Pásate el face de algunas muñequitas.”*
 - “TQM”: Es la forma de escribir te quiero mucho. También se escribe TKM. *“Tú lo sabes, tqm.”*
 - “SMP”: Es la forma de escribir siempre, también se escribe 100pre. *“Contigo x 100pre.”*
 - “Xq”: es la abreviación de decir por qué. *“No sé xq no me dejaron ir.”*
 - “Csm o ctm”: Es la abreviación de ‘concha tu madre’. *“Oe ctm vas a jugar o no.”*
 - “Ptm o tnr”: Es la abreviación de ‘puta madre’. *“PTM! Juega bien.”*
 - “Uni2”: Es la abreviación de ‘unidos’. *“100pre uni2.”*
 - “XD”: es el dibujo de una carita extremadamente feliz en caracteres.
 - “Se la pega de guapo”: Es una expresión que quiere decir que una persona aparenta

ser simpático.

- “Emoticones”: O mejor dicho íconos de emociones los cuales son pequeños dibujos como de caritas felices y tristes. Entre los más conocidos son :) ;) :\$:S <3 ._. .|.
- “Mando”: Es el control de la consola de videojuegos o Play Station. *“Me gusta jugar con mando inalámbrico.”*
- “Pulseador o tasador”: Es quien mide la capacidad de otro jugador. *“Deja de estar pulseándome.”*
- “Tad»: Significa te amo demasiado.
- “I <3 U”: Significa “te amo” utilizando sonidos en inglés y emoticones.
- “Axa”: es la forma de decir exclamativamente jaaah ya!
- “Sip, sipi”: Es la forma de decir sí.
- “Nopo, no po”: Es la forma de decir no.
- “Pe”: Pues.
- “TLV”: Toda la vida.
- “A naa”: A nada.
- “Mas naa”: Mas nada.
- “Pa’ tu consumo”: Significa para que otra persona lo admire.
- “Chamakito”: Significa algo adorable.

*Las personas suelen cambiar la letra S por la letra Z o X, incluso adherir la letra H y diminutivos.

EJEMPLO DE COMUNICACIÓN POR CHAT (FACEBOOK, SKYPE, ETC.)

“Xq tad & nop puedo dejar de <3, 100pre taremos uni2, admas toy planning pa’ vernos. Spro q tes ai, sip?. Y lleva money xq toy agujex. Mi mam ta q jod, TMR!, ya me botan, ya ps alamos! :)”

Traducción: “Porque te amo demasiado y no puedo dejar de sentirlo, siempre estaremos unidos. Además estoy planeando vernos. Espero que estés allí ¿sí? Y lleva dinero porque estoy aguja, mi mamá está que me jode, ya me botan, ya pues hablamos. J”

Interpretación: Es una conversación de dos

personas que al parecer se aman. Ellos desean estar siempre unidos y la persona que escribe esto está planeando verse con su pareja además se refiere estar “aguja” pues no cuenta con dinero. La expresión “me botan” significa que la mamá le está molestando para que deje de usar la computadora. La expresión “hablamos”, quiere decir que en otro momento nos comunicamos.

EJEMPLOS DE CONVERSACIÓN “GAMER”

- EJEMPLO 1:

“Oe pavo! Cuanto cash tas recargao, te vito a nas muñequitas en el face q tb juegan Audi, pa ser copl peeee!... alucina q ata poemas sr 1 clan, y ganar el torneo en Arenas en cc8 pe! Ala o arrugas? Saes que soy pro y pt si me kaas la jugada te saco la rctm!”

Traducción: “Oe pavo! Cuanto cash te has recargado, he visto a unas muñequitas en el Facebook que también juegan Audition, ¡para hacer couple pues! ¡Alucina que hasta podemos ser un clan y ganar el torneo en Arenales en CC8 pues! ¿Habla o arrugas? Sabes que soy pro y puta si me cagas la jugada te saco la reconchatumadre.”

Interpretación: La persona que escribe este mensaje se dirige a una persona que no sabe jugar muy bien, lo molesta insultándolo, él se refiere que ha visto en Facebook a chicas simpáticas que también juegan Audition, esta persona desea ser la pareja virtual de estas chicas. También se refiere a que hasta pueden formar un equipo y ganar el torneo que se realizará en el Centro Comercial Arenales. La palabra modo CC8 se refiere a una forma de jugar que es muy difícil. La persona que escribe este mensaje reta al remitente y hasta lo amenaza jactándose que es el mejor.

- EJEMPLO 2:

“Oe brito d mrda t comprast ese set pe, ta q tas recio, esa armadura es de cash, ala vao a banco pa una recarga, solapa le robas a tu vieja pa q t mas fuerte tu avatar pe!, ctmr, desp vao pa un dotazo

con la people, tu saes q yo soy pro pe, te veo en inter, alaoz!”

Traducción: “Oye cabrito de mierda te compraste ese set pues, puta que estás recio, esa armadura es de cash. Habla vamos al banco para una recarga, ‘solapa’ le robas a tu vieja ¡para que esté más fuerte tu ávatar pues! Concha tu madre, después vamos para un dotazo con la people, tú sabes que yo soy pro pues, te veo en Internet, ¡hablamos!”

Interpretación: La persona que escribe este mensaje está celosa porque el otro jugador tiene un set o conjunto de armaduras que cuestan dinero real. Además le propone recargar en el banco el cash y hasta que le robe a su mamá de una manera discreta para que su personaje del juego sea más fuerte. Además, le propone jugar DOTA con sus amigos. Se jacta de saber jugar y luego le avisa que lo será después en la cabina de Internet.

EJEMPLO 3:

“O ya p cuando juamos un play? O arrugas brito? Ala yo pongo el money a! nos tiramos un PES y naah max XD, o no pues manoseao? Eres un chivito ptm oe a la firme wn vao a juar p o q pasa mongol, tmr, eres como el ojon q juega audi, ese wn ta q t parecs. Ya fue p, ta q me quito p wn, alaoz!”

Traducción: “Oye ya pues ¿cuándo jugamos un play? ¿O arrugas, cabrito? Habla, yo pongo el money ah! Nos tiramos un PES y nada más XD, ¿o no puedes manoseado? Eres un chivito puta madre oye a la firme huevón vamos a jugar pues o que pasa mongolito, puta madre eres como el ojón que juega Audition, ese huevón está que te parece, ya fue pues, puta me quito pues huevón, ¡hablamos!”

Interpretación: Un chico reta a otro, el que escribe es quien invertirá el dinero. Luego le

dice que jugarán el videojuego llamado PES, lo insulta refiriéndose a su sexo. Lo sigue retando con insultos y hace una comparación con Marvin a quien describe como alguien que juega demasiado Audition.

- **EJEMPLO 4 (DEL PACIENTE MARVIN):**

“O maymay!, ala pe no juamos un audi o ya no aguantax tus bellos ojos pi =P Xq te achorex, o cholex ta q parecs a los wachiwachi pe solivans.”

Traducción: “Oye Marvin!, habla pues jugamos un Audition o ya no aguantan tus bellos ojos pues =P, por qué te achoras, oye cholo puta que pareces a los ‘wachiwachi’ pues solivans.” Interpretación: La palabra “maymay” significa Marvin, le decían así pues su hermano Jack no podía pronunciar la letra R adecuadamente. Se burlaban de sus ojos y le hacían bromas.

- **EJEMPLO 5:**

“O payaso ta q ers una mrda n el clan, csmr, la caas x pollo, y tb x las weas lo escoges, ptm saes pesuña saca la vuelta, ve a moer la palank a tu nero Leoducto, ta q así manejará bn el maus pavo.”

Traducción: “Oye payaso puta que eres una mierda en el clan, concha su madre, la cagas por pollo, y también por las huevas lo escoges, puta madre sabes pezuña saca la vuelta, ve a mover la palanca a tu negro Leoducto, puta que así manejará bien el mouse pavo.”

Interpretación: La persona que escribe esto, llama la atención a otra persona por haber jugado mal. Lo insulta de manera obscena y le alecciona groseramente.

EJEMPLOS DE NICKS

- *MarvinxitO_22*
- *Lumio_20*
- *Lilita mash naa*
- *Tu leonarcito mazz naaaaah*

- *Fredo Godofredo pa tu consumo baby max nakhi pa tu kentaky*
- *El caushin to a la vidha!*
- *Axelito tu chamakito tlv*
- *Tu gatitaa x100pre*
- *TU xamakita U norte*
- *Tu bebitha x shemple*

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

57. Mitchell KJ, Ybarra M, Finkelhor D. The relative importance of online victimization in understanding depression, delinquency, and substance use. *Child Maltreat.* 2007; 12:314-324.
58. Ybarra ML, Mitchell KJ. Prevalence and frequency of Internet harassment instigation: implications for adolescent health. *J Adolesc Health.* 2007; 41:189-195.
59. Ybarra ML, Mitchell KJ. Online aggressor/targets, aggressors, and targets: a comparison of associated youth characteristics. *J Child Psychol Psychiatry.* 2004; 45:1308-1316.
60. Smith PK, Mahdavi J, Carvalho M, Fisher S, Russell S, Tippett N. Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *J Child Psychol Psychiatry.* 2008; 49:376-385.
61. Sutter, John D. “StarCraft” and “Warcraft” maker’s take on gaming addiction. CNN. August 6, 2012. URL disponible en: <http://edition.cnn.com/2012/08/05/tech/gaming-gadgets/blizzard-gaming-addiction-statement/>
62. URL disponible en: <http://www.foxnews.com/tech/2012/03/20/terrorists-use-online-games-like-call-duty-to-plot-attacks/>
63. URL disponible en: <http://web.archive.org/web/20080313091642/http://www.blizzard.com/us/starcraft/si>

CORRESPONDENCIA:

Dr. Martín Nizama Valladolid
e-mail: maniva@terra.com.pe