



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES**

**Videojuegos: el prejuicio sociocultural sobre el consumo  
adolescente**

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN SOCIOLOGÍA**

**P R E S E N T A:**

**KATHIA ELISA GARCÍA GÓMEZ**



**DIRECTOR DE TESIS:**

**DR. JULIO ALBERTO AMADOR BECH**

**Ciudad Universitaria, Cd. Mx. 2016**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi hermana Karla, a mi abuelo Rubén y a Norma,  
mi madre.

## Agradecimientos

En primer lugar quisiera agradecer a mis colegas, Yethnalezy Sandoval y Miguel Arreola, ya que originalmente, la tesis estaba pensada como un proyecto grupal y al paso del tiempo, eso dio origen a esta investigación individual. De igual forma Miguel y mi gran amigo Edgar Guillén, fueron mis asesores sobre todo lo relacionado con el mundo de los videojuegos.

También agradezco enormemente a mis compañeros de la clase de posgrado, *Introducción a la hermenéutica*: María, Luis Jaime Estrada, Diana Radillo y a mi amigo Lucas Villagrán, ya que de alguna forma me ayudaron, aportándome valiosa información o compartiendo su opinión respecto de mi trabajo. A Alex García por su paciente, constante y comprensiva asesoría en la parte de los trámites de titulación, a Sara Santillán, Adriana Medina, Andrea Gallardo y Jennie Quintero por darme ánimos en el proceso de redacción y trámites.

Mi sincera gratitud a todos aquellos que participaron respondiendo mis cuestionarios; a los *gamer* que accedieron a la entrevista y me permitieron jugar con ellos sus videojuegos favoritos. Especialmente a René Ponce, Alejandro Mohedano, a Edgar y Yael Ortega y Héctor Benítez por haberme ayudado a conseguir voluntarios para las entrevistas. Y a la señora Belén, que fue mi contacto clave para poder aplicar los cuestionarios breves del comparativo generacional.

Gracias infinitas a todas mis amigas y amigos por ser comprensivos en cada una de las veces que no salí con ellos porque tenía que trabajar en mi tesis: a Itzel López, Valeria Morales, Pablo Amaury, Paco Gamboa, Alejandra Zabre, y mis primas Brenda Nava y Bárbara Barrientos. A Viridiana Zubieta por la constancia solidaria del proceso de titulación y a Abril Muñoz, por ser mi primera lectora, correctora y ayudante de corrección.

Gracias a mi familia, a todos aquellos quienes me han apoyado no sólo en este proceso, sino toda la vida. Concretamente a mis grandes inspiraciones: mi mamá, mi hermana, mi abuelo, mi tía Paty, mi tía Ángela y mi tía Chabe. A mis inspiradoras ausencias: mi abuela, mi padre, mi tía Lucha y mi tía Emma.

Agradezco la lectura minuciosa de mis sinodales Felipe López, Sandra Oceja, Edgar Tafoya, Eliab Gómez y a la guía paciente del profesor Alfonso Viveros.

Y por último, pero no menos importante, al Dr. Julio Amador, por ser mi mejor ejemplo a seguir, por ser jefe, maestro, tutor y guía. Porque gracias a usted, doctor, termina este proceso pero queda trazado el camino hasta el doctorado.

## Índice

Introducción. 6

Capítulo 1: Consideraciones de inicio. 10

1.1 Tipos de violencia. 11

1.1.1 Violencia de facto. 13

1.1.2 Violencia simbólica. 18

1.1.3 Violencia del entorno social. 21

1.2 El entretenimiento en la era digital. 24

1.2.1 El proceso de socialización en plataformas de videojuegos. 27

1.2.2 La vida virtual vs. la vida real. 30

1.3 El ambiente y la dinámica social actual. 34

1.3.1 Principales medios de entretenimiento. 35

1.3.2 La violencia en el entorno. 35

1.3.3 ¿Qué se identifica como violencia escolar? 36

1.4 Repercusiones sociales en el proceso de la adolescencia. 40

1.4.1 La búsqueda de la identidad. 41

1.4.2 La importancia de la adherencia a un grupo. 42

Capítulo 2: El surgimiento o la génesis del prejuicio. 44

2.1 Las masacres escolares. 45

2.1.1 El caso del Instituto Columbine. 46

2.1.2 El caso del Instituto Politécnico y Universidad Estatal de Virginia. 54

2.2 Adolescentes y vida social. 59

2.2.1 Creación de una identidad virtual y comunidades *gamer*. 62

2.2.2 Nuevas formas de comunicación e interacción social. 64

2.3 Videojuegos y adolescentes. 73

Capítulo 3: Análisis de la situación actual. Investigación de campo. 78

3.1 Comparativo generacional.	79
3.1.1 El ambiente social de violencia: la época de los padres y los adolescentes contemporáneos.	79
3.1.2 La dinámica familiar actual.	92
3.2 La violencia como artículo de consumo.	96
3.3 Los videojuegos y los adolescentes.	98
3.3.1 ¿Cómo es ser un <i>gamer</i> ?	98
3.4 El prejuicio en la actualidad: las dos caras de la moneda.	103
3.4.1 La visión desde el prejuicio	103
3.4.2 La visión de los <i>gamers</i> .	106
Conclusiones.	110
Apéndice.	114
Bibliografía.	155

## Introducción

A partir de mi percepción sobre cómo, los jóvenes viven su adolescencia actualmente y, las opiniones generalizadas de los padres de familia al respecto, comencé a reflexionar con mayor profundidad en aspectos muy específicos como la violencia entre adolescentes, el uso de nuevas tecnologías, las dinámicas de interacción social en espacios virtuales, el consumo de violencia como forma de entretenimiento, las diferencias entre cómo pudo ser la adolescencia de los padres de familia y cómo es la de sus hijos, así como la forma en que la mayoría de los padres juzgan a partir de las diferencias y de sus experiencias de vida vividas.

Las constantes reflexiones sobre estos aspectos, me impulsaron a buscar información relacionada, a sistematizar mis conjeturas, hallazgos e inferencias. Así empecé a armar y estructurar todo esto como una investigación para mi tesis de licenciatura. Este trabajo aborda el análisis del prejuicio sobre los adolescentes que juegan videojuegos. En mis primeros análisis, constantemente escuchaba a personas mayores que yo, decir que los adolescentes de ahora son más violentos que en su época. Las principales razones que señalaban como las causas directas eran las películas y sus contenidos violentos, el uso cotidiano de dispositivos electrónicos y el estrecho vínculo con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), por ejemplo, jugar videojuegos.

En la actualidad, la vida de los adolescentes que tienen de 12 a 15 años, se enfrentan a un ambiente social muy distinto del que vivieron sus padres. Uno de los aspectos que marcan determinadamente la diferencia entre una generación y otra, es el avance tecnológico y la forma en cómo éste ha impactado la vida cotidiana. Tal diferencia se ha vuelto un punto de partida para que los padres de familia hagan comparativos entre la adolescencia que ellos vivieron y la que viven sus hijos actualmente.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TICs, se han integrado, paulatinamente, en la vida diaria de muchísimas personas. Han resuelto o hecho más sencillas algunas actividades y necesidades de los seres humanos de forma que las generaciones más jóvenes crecen y se desarrollan vinculándose estrechamente con el uso de dispositivos electrónicos de forma ágil y cotidiana. Por esto, la forma de vivir la vida es muy distinta a la que imperaba hace 25 años. Ahora es muy común que los niños y adolescentes tengan como principales *hobbies* actividades relacionadas con el uso y consumo de tecnología.

Pero, ¿cómo se percibe ese incremento de la violencia? ¿En qué se basan los padres y la mayoría de su generación, para decir que los jóvenes son más agresivos que en su adolescencia. Como una solución metodológica a estas cuestiones, definí utilizar la

violencia escolar como un parámetro del cuál partir para poder hacer la comparación entre ambas generaciones.

Para llevar a cabo esta investigación, establecí como pregunta central: **¿los videojuegos inciden de manera directa y definitiva para que los adolescentes que los juegan sean violentos?** Teniendo esta pregunta en mente, realicé mi trabajo. Mi hipótesis inicial fue que los videojuegos no eran la causa que desencadenaba la agresividad en un adolescente, sino que eran factores de índole social.

Identifiqué como un prejuicio la idea de que los videojuegos tienen una influencia determinante en violentar a quienes los consumen, ya que, quienes sostienen esta opinión tienen poco conocimiento sobre el universo de los *gamers* y, basan su opinión en una experiencia limitada o nula interactuando y utilizando las consolas y plataformas. La dinámica es similar al prejuicio de subculturas como los fanáticos de la música *dark*. Al no estar familiarizado con estos grupos y todo lo que implican, quien es ajeno a la comunidad hará juicios de valor basado en apariencias, creencias previas y suposiciones de lo que perciben. Las personas que sostienen el prejuicio adoptan estas ideas como válidas sin contrastarlas directamente con los individuos que forman parte de dicha comunidad. EL prejuicio de la música *dark* es que sus adeptos son agresivos por la letra de las canciones que escuchan y cómo visten, en tanto el prejuicio de los videojuegos cree que los adolescentes que los juegan son violentos porque los juegos son de armas, golpes, guerras y sangre.

Mi objetivo al identificar esta idea como un prejuicio también tiene una razón metodológica y fundamental para mí ya que al explicarlo de esta forma, es claro que hay dos partes: quien sostiene el prejuicio y quien es afectado. Exponer el análisis de ambas posturas permite mostrar el lector un análisis comparativo en el que se contrastan las opiniones desde fuera de la comunidad *gamer* o de los videojuegos y al interior de la misma.

Como guía teórica de la investigación, seguí los fundamentos de la fenomenología, en particular la de Alfred Schütz, condensados en su obra: *El problema de la realidad social*. También decidí retomar las bases metodológicas de la hermenéutica para aproximarme en la medida de lo posible a las posturas protagónicas del prejuicio, comprendiendo su contexto social y biografía. De igual manera, la antropología lingüística me ayudó a estructurar el trabajo de campo llevado a cabo, entendiendo las formas de pensar a partir de cómo se hace referencia a cosas concretas por medio del lenguaje.

La metodología que seguí fue comenzar la investigación con el establecimiento de las categorías de violencia que consideré relevantes para este análisis así como la definición



de ellas para poder entender las diferentes formas en que la violencia tiene efecto sobre nosotros. De igual manera considere necesario hacer un análisis sobre cómo son las principales formas de entretenimiento para los adolescentes de la actualidad y, estrechamente relacionado con esto, como han surgido nuevas formas de interacción social a partir de plataformas digitales, como las que ofrecen los videojuegos.

De manera breve, señalo aspectos sobre el proceso de la adolescencia que me parecen centrales en la discusión de esta investigación. Estos tópicos conforman el primer capítulo; el principal objetivo de éste es esbozar de manera general los puntos centrales de los que surgirá la exposición y discusión de los siguientes apartados.

Para poder comprender cómo surgió el prejuicio y cómo se fue desarrollando es necesario ubicarlo temporalmente. Personalmente consideré partir de la masacre ocurrida en Columbine en el año 1999 como el inicio del prejuicio. Dos razones principales son las que me llevaron a establecerlo así: en los resultados posteriores a las investigaciones sobre la vida de los homicidas, los medios de comunicación dieron a conocer diversos detalles, entre ellos, la gran afición que ambos jóvenes tenían por un videojuego llamado *doom* y que no obstante, ellos habían desarrollado niveles más difíciles del juego.

Con este dato, mucha gente comenzó a concluir que el videojuego había sido un detonante que orilló a los asesinos a cometer su crimen. Por otro lado, tomé este caso para compararlo con otro muy similar: la masacre de la Universidad Estatal de Virginia. Hice una minuciosa investigación de ambos porque existen muchos vínculos como el hecho de que los asesinos de Columbine se inspiraron en un evento de homicidio en masa anterior y ellos a su vez, fueron una pauta a seguir para el perpetrador de Virginia, pero a pesar de las múltiples coincidencias que señalo, existe una diferencia fundamental: ninguna de las investigaciones sobre el caso de Virginia concluyen que el asesino jugara videojuegos.

En este capítulo también dedico un apartado al análisis de la interacción social de los jóvenes que juegan videojuegos o *gamers*, en plataformas digitales que tienen base en algún juego en específico, además de la forma en que estas nuevas dinámicas de socialización han dado pie a nuevas formas de comunicación y a la consolidación de los *gamers* como toda una comunidad.

Por último, cito la clasificación de los videojuegos por su contenido y señalo la importancia que tiene para los padres de familia, conocerla. Mi principal objetivo en este capítulo, es entrar de lleno a la discusión del prejuicio teniendo como argumento el análisis de las masacres y, complementarlo con una exposición sobre cómo los videojuegos han dado pie

a construir nuevas formas de comunicación metalingüísticas y a la creación de una nueva subcultura.

El último capítulo de esta tesis deriva de mi experiencia haciendo trabajo de campo. Me pareció de suma importancia conocer la opinión de la gente desde ambas posturas, por lo que realicé observaciones participantes, cuestionarios y entrevistas en profundidad. Con la información que obtuve pude hacer el comparativo entre ambas, construir de manera general sus horizontes de pensamiento y comprender qué los ha llevado a creer lo que piensan. De manera personal, me ayudó a encontrar datos interesantes y que, en definitiva, no hubiera hallado sólo con la investigación documental, como el hecho de que sostener el prejuicio no es exclusivo de generaciones de padres de familia, sino también de adolescentes.

El análisis sistemático y puntual que implicó esta tesis, permitió fundamentar las conclusiones a las que llegué, de igual manera, llevan al lector punto por punto en la construcción de los argumentos centrales que tienen como misión primordial, aportar nuevos hallazgos a la discusión sobre el prejuicio de los videojuegos.

## Capítulo 1: Consideraciones de inicio

*I close my eyes, only for a moment  
and the moment's gone.  
All my dreams, pass before  
my eyes in curiosity.  
Dust in the wind, all they are  
is dust in the wind.  
Same old song, just a drop of water  
in a endless sea.  
All we do, crumbles to the ground  
though we refuse to see.  
Dust in the wind,  
all we are is dust in the wind.  
Kansas.*

El objetivo de este primer capítulo es desarrollar las ideas generales de las partiré para analizar y discutir el prejuicio en los siguientes capítulos. Decidí estructurarlo así porque quiero exponer al lector cuál fue el panorama del que partí. En los apartados 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4 plasmo lo que identifiqué como las más grandes categorías que implica el prejuicio sobre los adolescentes que juegan videojuegos. Ya que muchas personas creen que la violencia de los videojuegos provoca que los jóvenes que los juegan se vuelvan agresivos, me pareció fundamental iniciar mi tesis con lo que yo identifico como violencia y las diferentes formas en las que esta puede expresarse, así, puedo profundizar en los siguientes análisis en tanto el lector y yo, tengamos estas definiciones presentes. En cada definición de violencia que utilicé cite ejemplos sobre cómo puede percibirse, sobre todo en casos donde los adolescentes son afectados.

Este primer capítulo también aborda una breve revisión histórica sobre cómo han cambiado las formas de entretenimiento entre la generación de los padres de familia y la de sus hijos adolescentes. Siguiendo esto, explico cómo los videojuegos se convirtieron en el *hobby* de unos cuantos hasta surgir en un fenómeno de masas y cómo esto ha devenido en un aspecto fundamental para consolidar la subcultura de los videojuegos. Lo que quiero lograr con esto es, exponer las diferencias que existen en los modos de vivir la vida cotidiana y la manera en que cada generación ha incorporado las innovaciones tecnológicas a sus rutinas diarias.

Es importante tener en cuenta que las diferencias no sólo han sido en cuanto a productos tecnológicos, sino también respecto a la dinámica social, es decir, al

contexto. Vivir la adolescencia en México en la década de los años noventa, es distinto del México de la actualidad. Ya sea por factores históricos, económicos, sociales, etc. Más allá de lo obvio, en el apartado dedicado a esto, me apoyo en algunas estadísticas para explicar que el tema de la violencia, se ha vuelto cada vez más relevante.

El último punto abordado en el presente capítulo, se ocupa de responder a la pregunta: ¿por qué es tan importante el proceso de adolescencia para el individuo y su vida en sociedad? En la adolescencia el individuo comienza a formar su propia identidad, a definir su carácter, sus gustos y forma de presentarse ante la sociedad. Por los gustos o aficiones sobre algo en específico, el individuo comenzará a formar parte de un grupo o comunidad en específico. Así como en la generación de los padres pudo ser un grupo de amigos que gustaban de la música de Alice Cooper, ahora puede ser que los jóvenes se reúnan porque son aficionados al mundo de los videojuegos. Mi objetivo con esto es señalar la función social que han adquirido los videojuegos en la actualidad, tal como ha sucedido con géneros de música en específico, deportes, películas, etc.

### **1.1. Tipos de violencia**

Me ha parecido prudente iniciar con la definición general de violencia y así, comprender la evolución de sus usos en esta investigación, desde lo más simple hasta lo abstracto.

“Violencia: (del lat. Violentia.) 1. F. Cualidad de violento. 2. F. Acción y efecto de violentar o violentarse. 3. F. Acción violenta o contra el natural modo de proceder. 4. F. Acción de violar a una mujer.”<sup>1\*</sup>

“Violento, ta. (del lat. Violentus) 1. Adj. Que está fuera de su natural estado, situación o modo. 2. Adj. Que obra con ímpetu y fuerza. 3. Que se hace bruscamente, con ímpetu e intensidad extraordinarias. 4. Adj. Que se hace contra el gusto de uno mismo, por ciertos respetos y consideraciones. 5. Adj. Se dice del genio arrebatado e impetuoso y que se deja llevar fácilmente de la ira. 6. Adj. Dicho del sentido o interpretación que se da a lo dicho o escrito: Falso, torcido, fuera de lo natural. 7. Adj. Que se ejecuta

---

<sup>1</sup> *Diccionario de lengua española*, 2012, Consultado: Enero 15 2015. Vía: <http://lema.rae.es/drae/?val=violencia>.

\*Considero la definición tautológica, ya que la palabra misma se define.

contra el modo regular o fuera de razón y justicia. 8. Adj. Se dice de la situación embarazosa en que se halla alguien.”<sup>2</sup>

La investigadora Elsa Blair Trujillo, en su artículo *Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición*, cita a Jean Claude Chenais para exponer una forma de conceptualizar a la violencia física:

La violencia en sentido estricto, la única violencia medible e incontestable es la violencia física. Es el ataque directo, corporal contra las personas. Ella reviste un triple carácter: brutal, exterior y doloroso. Lo que la define es el uso material de la fuerza, la rudeza voluntariamente cometida en detrimento de alguien.<sup>3</sup>

Con base en estas definiciones se puede establecer que, en las relaciones sociales (entendidas como interacciones entre individuos) cuando se causa daño, se transgrede la voluntad, el estado natural de los sujetos, la vida cotidiana, salud mental o conciencia de forma brusca, involuntaria, irascible u hostil se trata de un acto de violencia que puede ser física, verbal o psicológica.

Para efectos de esta investigación he categorizado tres actos de violencia que se ejercen y perciben de formas distintas. A continuación describiré a detalle las definiciones y algunos ejemplos para poder comprender los efectos que provocan tanto en violentadores como en violentados.

La violencia en general produce alteraciones en los seres humanos, desde cambios de conducta hasta distorsiones fisiológicas. Respecto a esto en el libro “La violencia y lo sagrado” (1995) René Girard escribe: “Algunos estudios recientes sugieren que los mecanismos fisiológicos de la violencia varían muy poco de un individuo a otro incluso de una cultura a otra (...) Una vez que se ha despertado, el deseo de violencia provoca unos cambios corporales que preparan al hombre al combate.”<sup>4</sup> Sin embargo las razones por las cuales surge violencia pueden ser muchas así como las formas en las que ésta se manifiesta tanto en causa como en consecuencia.

---

<sup>2</sup> Ibidem.

<sup>3</sup> Blair Trujillo Elsa, “Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición.”, Revista Política y Cultura, no. 32, México, 2009, p. 13.

<sup>4</sup> Girard René., *La violencia y lo sagrado*, Anagrama, España, 1995, p. 10.

### 1.1.1 Violencia de facto

Es común que al escuchar la sola palabra violencia venga a la mente la imagen de una persona golpeando a otra, alguien insultando a otro o el uso de algún tipo de arma. Sin duda alguna son objetos y situaciones que se han vuelto arquetípicas de la agresión por lo que no es necesario reflexionar mucho para discernir cuándo hay hostilidad de cuándo no.

He decidido usar el término *violencia de facto* para referirme a aquella acción plenamente identificable como hostil y deliberada, ejercida de un sujeto sobre otro, acciones concretas que causen un daño físico, desde una herida menor como un hematoma hasta lesiones graves que puedan derivar en la muerte, en otros términos, me refiero a la violencia física. A lo largo de esta investigación haré referencia a ella como violencia física o de facto.

En la época actual se habla mucho sobre violencia, por lo que me parece fundamental especificar hasta el más mínimo detalle para evitar confusiones. Hay abundante información sobre lo que debe considerarse como violencia, por qué es importante reconocerla como tal y cómo puede prevenirse o enfrentarse. La mayoría de las veces esta información está ligada a temas de género en los que se habla sobre violencia en el noviazgo, violencia laboral, discriminación, etc., pero en estos ejemplos se involucra tanto violencia de facto como violencia que no requiere de una fuerza física pero que también hiera. Otro de los ámbitos en que se habla mucho sobre la violencia es lo que respecta a las figuras públicas, como activistas sociales que denuncian la corrupción gubernamental, grupos criminales, narcotraficantes, negocios ilegales, etc. Estas figuras públicas son blanco de violencia tanto física, que se refleja en secuestros, asaltos, heridas por armas de fuego o armas blancas, como psicológica: hostigamiento, amenazas, entre otras; en este caso también están implicados distintos tipos de violencia. Por último, hasta hace menos de diez años comenzó a crecer la discusión en torno a la violencia dentro del ámbito escolar. La actual relevancia del tema se ha concentrado el uso del término *bullying*.

Sin duda alguna el tema de la violencia escolar no es un tema reciente, probablemente ha existido desde el inicio de la vida escolar institucionalizada y ha dado pie a interesantes discusiones, análisis y hasta creaciones literarias como la que enarbola William Golding en su novela: "El señor de las moscas". Sin embargo, identifico que es hasta hace algunos años que se ha prestado atención a la violencia que se ejerce en el espacio del salón de clases, entre los estudiantes.

El concepto de bullying se ha leído, usado y escuchado en noticias, artículos académicos, en pláticas comunes, así como en grandes discusiones. Se ha usado para hablar sobre la violencia escolar, pero este nuevo vocablo marca un nuevo hito en la historia de la violencia en las escuelas ya que el concepto aglutina una época en la que las luchas y riñas en los espacios escolares han acaparado titulares en los noticieros debido a un crecimiento de los casos de abuso y violencia debido a que muchos de ellos terminan en escenarios trágicos como homicidios o suicidios.

En la juventud de las generaciones de los padres y los abuelos de los jóvenes que actualmente rondan los 15 años, hablar de violencia escolar era distinto del escenario que ahora nos circunda. Incluso desde mi experiencia personal, recuerdo que la agresión entre alumnos era como una tradición. Era típico que los mayores molestaran a los novatos y menores, como a modo de perpetuar un poder de dominación que era otorgado por la experiencia de la mayoría de edad. Durante toda mi vida escolar pasé por estos rituales, tales como las novatadas de la prepa. Como ya había señalado, la violencia escolar ha existido siempre. Sin embargo, no recuerdo haber escuchado de algún caso donde ésta violencia alcanzara grados en los que alguien fuera asesinado imprudencial o intencionalmente.

En un artículo de la revista Iberoamericana de Educación del año 2005 señala que:

En la última década se ha incrementado mucho la toma de conciencia respecto a un problema que es tan viejo y

generalizado como la propia escuela tradicional: el acoso entre iguales. Los resultados obtenidos en los estudios científicos realizados sobre su incidencia reflejan que, a lo largo de su vida en la escuela, todos los estudiantes parecen haber tenido contacto con la violencia entre iguales, ya sea como víctimas, ya sea como agresores, ya sea como espectadores, siendo esta última la situación más frecuente.<sup>5</sup>

En la actualidad hay un sinnúmero de casos de homicidio y suicidio de niños y adolescentes provocados por la violencia que viven en las escuelas.<sup>6</sup> En internet es posible encontrar un buen número de videos con peleas de adolescentes, incluso con uniformes escolares. A pesar de que son un material interesante para el análisis sociológico, es lamentable ver cómo los videos se suman por miles y peor aún, el número de visitas, como si se tratara de un espectáculo.

Me parece que la facilidad de transmitir y comunicar que ofrece la tecnología actual, tiene gran influencia en el hecho de que hasta hace algunos años comenzara a crecer el tema de la violencia escolar. Por un lado, ahora es muy sencillo saber lo que pasa del otro lado del mundo, incluso en el momento mismo que sucede; por otro, las formas de acoso y abuso han evolucionado, de forma que las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) son parte de los rituales de violencia. Me parece que esto se debe a que productos de la innovación tecnológica como el internet y, los distintos dispositivos para acceder a éste, se han integrado a la vida cotidiana de las personas, sobre todo de los adolescentes.

Presenciar una golpiza dentro de un salón de clases puede convertirse en un espectáculo si el evento se graba con un *Smartphone* y posteriormente es publicado en una plataforma

---

<sup>5</sup> Díaz-Aguado María José, "Por qué se produce la violencia escolar y cómo prevenirla?" Revista Iberoamericana de Educación, No. 37, España, 2005 p. 20 Vía: [http://www.upes.sin.org.mx/images/REVISTA\\_IBEROAMERICANA\\_DE\\_LA\\_EDUCACION\\_37/01\\_POR\\_QUE\\_SE\\_PRODUCES\\_LA\\_VIOLENCIA\\_ESCOLAR\\_Y\\_COMO\\_PREVENIRLA.pdf](http://www.upes.sin.org.mx/images/REVISTA_IBEROAMERICANA_DE_LA_EDUCACION_37/01_POR_QUE_SE_PRODUCES_LA_VIOLENCIA_ESCOLAR_Y_COMO_PREVENIRLA.pdf) Consultado: Marzo 1, 2015.

<sup>6</sup> Se registraron 5,190 muertes a causa de violencia escolar en el 2012. Consultado en: Robles de la Rosa Leticia, "Reportan cinco mil muertes por *bullying*; Senado debate ley sobre acoso escolar", Excelsior, México, 2013.



como *YouTube*. Tal vez, anterior a la época de los dispositivos móviles, la golpiza sólo habría podido compartirse por el relato posterior entre compañeros pero no habría habido posibilidad de reproducir el suceso, como ahora lo permitiría verlo publicado en internet.

Para ejemplificar lo que definí como violencia de facto voy a citar algunos casos documentados sobre violencia escolar:

a) *Joven muere en Rusia por bullying tras convulsionarse*

La **cámara de seguridad** de un **salón de clases** de **Rusia** grabó el momento en el que un **chico de 17 años muere** al **convulsionarse** mientras sus **compañeros** en lugar de ayudarlo se **ríen de él**.

El chico se sofocó sobre el escritorio de la maestra y luego cayó en el piso ante la burla de sus compañeros de clase.

Sin poder caminar, el joven aparece tambaleándose hasta el punto en el que cae abruptamente en el escritorio golpeándose el pecho.

Para cuando los chicos se dieron cuenta de que estaba teniendo un problema serio y llamaron a la ambulancia ya era demasiado tarde...<sup>7</sup>

b) *Fue asesinato, no bullying. Dice padre de menor muerto en Tamaulipas.*

El 20 de mayo [el niño murió](#) a consecuencia de los golpes que recibió en la cabeza por parte de cuatro compañeros de grupo de su secundaria, ubicada en Ciudad Victoria, capital de Tamaulipas. (...) A Héctor lo tomaron de brazos y piernas el 14 de mayo, sus cuatro compañeros lo columpiaron y lo aventaron de cabeza en dos ocasiones, los golpes le causaron muerte cerebral y su fallecimiento, informó el

---

<sup>7</sup> "Joven muere en Rusia por bullying tras convulsionarse" Redacción, Excelsior, México, 2014, Consultado: Enero 6.2015. Vía: <http://www.excelsior.com.mx/global/2014/12/30/1000216>.

secretario de Educación estatal, Diódoro Guerra Rodríguez una semana después de la muerte...<sup>8</sup>

c) *Seis dramáticos casos de bullying en México.*

*-Por su acento*

Ante la ausencia del maestro y con la vigilancia de uno de los menores, los niños se jalan el cabello, se arañan y empujan, mientras otro los graban con un teléfono celular.

Uno de los protagonistas, apodado "El Chana" es apoyado por sus compañeros, quienes le gritan: "tú eres el hombre", "no te dejes" y "te pegó una mujer".

Tras varios minutos de disputa, la niña se sienta en su pupitre y el niño sale del aula para mojarle la cara, mientras un compañero le dice: "regrésate y ponle un cachetadón".

A continuación "El Chana" retorna al salón y agarra a su compañera por el cuello, ahorcándola hasta dejarla inconsciente (...)<sup>9</sup>

Estos son sólo algunos casos en los que el ambiente agresivo dentro de un salón de clases se refleja en violencia de facto, que como mencionaba anteriormente, no sólo se trata de golpes.

---

<sup>8</sup> "Fue asesinato, no bullying,. Dice padre de menor muerto en Tamaulipas." Nakamura López, Ángel, CNN, 2014. México, Consultado: Enero 6 2015 Vía: <http://mexico.cnn.com/nacional/2014/05/27/fue-asesinato-no-bullying-dice-padre-de-menor-muerto-en-tamaulipas>.

<sup>9</sup> "Seis dramáticos casos de bullying en México" Pulso SLP, 2013, México, Consultado Enero 6 2015, Vía: <http://pulsoslp.com.mx/2013/07/06/seis-dramaticos-casos-de-bullying-en-mexico-video/>.

### 1.1.2 Violencia simbólica

A diferencia de la agresión física, la hostilidad simbólica es más complicada de definir e incluso de identificar ya que, no siempre es visible en el momento que sucede ni los daños que causa son inmediatamente evidentes.

Bourdieu define: “La violencia simbólica es esa violencia que arranca sumisiones que ni siquiera se perciben como tales apoyándose a unas –expectativas colectivas-, en unas creencias socialmente inculcadas.”<sup>10</sup>

Por ejemplo, la intimidación es una forma de violencia que no necesita ejercerse todo el tiempo para causar efectos negativos. Cuando un niño abusador intimida a otro, puede ser suficiente solamente una vez, para causarle miedo e inseguridad.

Insultar, amenazar, discriminar, humillar, hostigar, entre otras, son formas de agresión simbólica.

Citaré algunos ejemplos de casos documentados para clarificar esta categoría:

*a) Aprendiendo de un suicidio: la triste muerte de Carla.*

**Carla Díaz** se suicidó a los 14 años, en abril de 2013, víctima de acoso escolar. La condena de las dos menores encontradas responsables de ese hecho ha planteado de nuevo el problema del *bullying*. Ante una tragedia semejante, sólo queda el limitado consuelo de aprovechar la terrible experiencia para evitar que se repita. Por desgracia, de los temas educativos nos acordamos sólo cuando hay malas noticias.

En 1983 se comenzó a tratar con rigor el acoso cuando, en Noruega, se suicidaron tres chicos de edades entre 13 y 14 años por esa causa. Se emprendió una campaña en educación primaria y secundaria, dirigida por **Dan Olweus**, que se convirtió en la autoridad de referencia en este tema. En España la preocupación se despertó con el suicidio de **Jokin**, en 2006. En todas partes la preocupación es suscitada por hechos dramáticos.

---

<sup>10</sup> Bourdieu Pierre, *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Anagrama, Barcelona, 1999.p. 173.

En Massachussets se promulgaron en abril de 2010 leyes estatales que exigen que los casos más severos de acoso escolar sean denunciados a las autoridades, después del suicidio de **Phoebe Prince**, de 15 años, harta del *bullying* de que era objeto. Muchos pensaron que una ley penal no resolvía el problema. En 2012, el caso de **Amanda Todd**, una niña que se suicidó después de dejar un video contando su historia, volvió a estremecer a Estados Unidos (...) <sup>11</sup>

b) *Facebook: adolescente deja un impactante mensaje antes de suicidarse.*

Ella puso algo en Facebook, decía que **‘¿si muero hoy, alguien lloraría?’** Quiero que sepa que sí, estoy llorando”, indicó Kim Cornwell, madre de **Amber Cornwell**, la adolescente de **16 años** que se suicidó el **20 de diciembre** último en su propio domicilio.

De acuerdo a sus amigos, Amber era una muchacha alegre, alumna destacada, deportista y con afinidad a la música. Pero las burlas la devastaron. **“La llamaban por nombres. Y le decían que no tenía futuro, nada para ella”**, dijo Sierra Crotchet, quien la conoció desde primer grado de primaria.

“Eran realmente malos, decían cosas en su cara y sus espaldas. Le enviaban mensajes **víaFacebook**”, indicó, por su parte, **Stephanie Hernández**, otra amiga. <sup>12</sup>

c) *EEUU: niña de 12 años se suicida tras sufrir ciberacoso.*

Rebecca Ann Sedwick, de 12 años y originaria de la ciudad de Lakeland en el centro de Florida, **se mató de camino al colegio, al saltar de una plataforma en una fábrica de cemento** abandonada situada cerca de su casa el lunes, informó la oficina del sheriff del condado de Polk.

---

<sup>11</sup> “Aprendiendo de un suicidio: la triste muerte de Carla” Marina José Antonio, El confidencial, 2015, España. Consultado: Enero 10 2015. Vía: [http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/educacion/2015-01-06/aprendiendo-de-un-suicidio-la-triste-muerte-de-carla\\_616642/](http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/educacion/2015-01-06/aprendiendo-de-un-suicidio-la-triste-muerte-de-carla_616642/).

<sup>12</sup> “Facebook: adolescente deja impactante mensaje antes de suicidarse.” La república, 2014, Perú, Consultado: Enero 10 2015. Vía: <http://www.larepublica.pe/29-12-2014/eeuu-en-facebook-adolescente-publica-impactante-mensaje-antes-de-suicidarse>.

Su muerte forma parte del **creciente fenómeno de jóvenes que deciden quitarse la vida** tras sufrir crueles tratos en internet a través de mensajes o aplicaciones de fotos. (...) Según la madre de la adolescente, Tricia Norman, su hija recibía mensajes de texto que contenían cosas como **"Eres fea", "¿Por qué estás viva todavía?" y "Ve y mátate"**. (...)

La madre había sido alertada hace varios meses por las **heridas que detectó en las muñecas de su hija y reaccionó hospitalizándola**, confiscando su teléfono móvil, cerrando la página de Facebook de su hija, sacándola del colegio y metiéndola en otro.

Las cosas y el ánimo de Rebecca daban la impresión de mejorar y su madre explicó que **"no tenía ninguna razón para pensar que algo iba mal"**. Su hija cambió de número de teléfono, parecía de nuevo distendida, cantaba en un coro e iba a recomenzar baile como parte de un grupo de animadoras. Pero secretamente se registró en aplicaciones de teléfono móvil como Kik Messenger y el acoso comenzó de nuevo, afirmó *The Times*. "Quizá pensaba que podía manejar todo eso ella sola", declaró la madre, llamando a otros padres a permanecer vigilantes cuando sus hijos "parecen ir bien".

En Kik Messenger, Sedwick dejó **dos mensajes para amigas y cambio su nombre de usuario al de "la chica muerta"**, informó el diario.<sup>13</sup>

Así, la violencia simbólica, también identificada como violencia psicológica, es una forma de ejercer dominación hostil. Dicha violencia no se limita al obrar de los individuos. Quienes sufren éstas agresiones no siempre manifiestan el daño por lo que en algunos casos es complicado identificar a aquellos que necesitan ayuda y están en riesgo.

---

<sup>13</sup>“EEUU: niña de 12 años se suicida tras sufrir ciberacoso.” Infobae, 2013, Consultado: Enero 14 2015, Vía: <http://www.infobae.com/2013/09/14/1508872-eeuu-nina-12-anos-se-suicida-sufrir-ciberacoso>.

### 1.1.3 Violencia del entorno social

Esta categoría implica una enorme dificultad ya que puede ser sumamente variable la percepción de una persona a otra. Elsa Blair Trujillo utiliza a Ives-Alain Michaud para esbozar esta noción de violencia, aunque no hace referencia directa:

Hay violencia cuando nadie sabe a qué atenerse, cuando nadie puede contar con nada, cuando todo puede pasar, cuando se deshacen las reglas que hacen previsible los comportamientos y las expectativas de reciprocidad dentro de las interacciones. Ella ha existido a todo lo largo de la historia; lo que ha modificado, desde el siglo XIX, es la escala y la eficacia de la gestión de la violencia.<sup>14</sup>

Con este concepto me refiero a la violencia en la que estamos inmersos todos los miembros de la sociedad, al miedo latente que existe a causa de la inseguridad, al temor de ser asaltado, secuestrado o incluso asesinado. Hay una frase que he escuchado de diferentes personas: “Cuando sales de casa no tienes la certeza de volver más tarde” Haciendo alusión, justamente, a la incertidumbre que causa el ambiente de violencia que vive nuestra ciudad y el país, en general. Se puede hablar de violencia del entorno social en escala macro como “la guerra contra el narcotráfico” o, en un panorama internacional, citaríamos al terrorismo. Pero también se viven actos violentos de menor impacto tales como los asaltos y acoso sexual en transporte público, discriminación laboral, violencia intrafamiliar e incluso, el tráfico vehicular que agota la paciencia y se vuelve en un foco de estrés y hostilidad.

La percepción es variable ya que no todas las personas creen que el escenario social sea así de dramático, sin embargo existe una encuesta que mide el nivel de victimización y delitos de la población en México. La Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública (ENVIPE) es un instrumento que permite saber el grado y la naturaleza de los delitos que provocan la inseguridad.

---

<sup>14</sup> Trujillo Blair Elsa, *op. cit.*, p. 16.

Mi definición formal de la violencia del entorno social se enuncia: *Sensación de inseguridad, incertidumbre y miedo que se vive en un espacio social concreto. Los síntomas de quién o quiénes están inmersos en este ambiente social son similares a los de la paranoia. La violencia del entorno social surge por diversos elementos tales como altos índices de crimen y delitos, desconfianza hacia las autoridades, impunidad e incluso de miedo al otro.*

He usado el término de “síntomas” ya que en el informe mismo de la ENVIPE, este problema está considerado de salud pública:

“El reconocimiento de la violencia como un complejo problema de salud pública y de seguridad social en el marco de los derechos humanos, es una de las preocupaciones más importantes de la sociedad mexicana en la actualidad, pues representa una amenaza a la integridad y patrimonio de las personas”<sup>15</sup>

Independientemente de la percepción individual, es un hecho que este tipo de violencia es un problema grave para la sociedad en general. Una nota periodística del sitio de noticias *Sin Embargo* publicada en el año 2013 menciona:

El sondeo, realizado entre el 4 de marzo y el 26 de abril de 2013 en 95,810 viviendas, indica que en el 32.4% de los hogares mexicanos hubo al menos una víctima del delito en 2012, esto es, en 10.1 millones de hogares, por encima del 30.4 % reportado en 2011.

La población de 18 años y más a nivel nacional manifestó a INEGI que el tema de la inseguridad es su principal preocupación (57.8%), seguido del desempleo (46.5%) y la pobreza (33.7%).

En 2012 sólo se denunciaron el 12.2% de los delitos, de los

---

<sup>15</sup> “Encuesta Nacional de Victimización y Percepción Sobre Seguridad Pública 2014. Informe operativo” INEGI, 2014, México, p. 1 Consultado: Enero 20 2015. Vía: [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva\\_estruc/702825066475.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825066475.pdf).

cuales el 64.7% llevó al inicio de una averiguación previa ante el Ministerio Público. Este dato se conoce como la cifra negra.<sup>16</sup>

Como he mostrado hasta aquí, no se trata sólo de la inseguridad que se siente en nuestro país, es la convergencia de los delitos, de la corrupción, de la desconfianza, del miedo. A pesar de que la ENVIPE sólo tiene unos años de haber comenzado a enarbolar estadísticas, nos indica que año con año hay un incremento en las cifras de percepción de la inseguridad<sup>17</sup>

Por último, sobre la cifra actualizada hasta la estadística del 2014, sobre la percepción de la seguridad pública la ENVIPE señala: “La ENVIPE estima a nivel nacional que el 58.1% de la población de 18 años y más considera la inseguridad y delincuencia como el problema más importante que aqueja hoy en día su entidad federativa, seguido del desempleo con 46.1% y el aumento de precios con 37.7%”<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> “Es Alarmante El Nivel de Violencia en México.” Sin Embargo, 2013, México, Consultado: Enero 15 2015. Vía: <http://www.zocalo.com.mx/seccion/articulo/es-alarmante-nivel-de-violencia-en-mexico-1380699219>.

<sup>17</sup> El informe de “Principales resultados” de la ENVIPE 2014, en su página 7 indica el récord histórico de 2011 con un 30.4%, el 2012 un 32.4% y el 2013 un 33.9% de los hogares mexicanos en los que al menos un integrante de la familia fue víctima de algún delito. Consultado: Enero 15 2015. Vía: “Presentación ejecutiva nacional” <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/encuestas/hogares/regulares/envipe/envipe2014/default.aspx>.

<sup>18</sup> *Ibíd.* p. 30.



## 1.2. El entretenimiento en la era digital

Al evolucionar la tecnología (TICs), ésta trascendió la exclusividad de la esfera científica y gradualmente se fue integrando a la vida diaria de la gente común. Las ventajas que ofrecían las innovaciones tecnológicas permitían, por ejemplo, transmitir información en cortos lapsos de tiempo, disminuyendo las distancias territoriales. Conforme se abarataban los costos de producción de los aparatos de telecomunicación, la tecnología se acercaba más a todos los estratos de la población. Con el avance en innovaciones tanto tiempos, como distancias y costos se han ido disminuyendo.

Entre la invención del telégrafo y la expansión de la *world wide web* puede parecer que existe un abismo de diferencias que los separa, sin embargo la esencia de su objetivo que es comunicar, los une. Todos estos aparatos de telecomunicación han transformado la vida de las generaciones respectivas, así como el telégrafo solucionó la necesidad de transmitir información concreta con rapidez superior al proceso de enviar correspondencia, éste se incorporó a la vida de las personas. El mismo proceso —surgimiento de una necesidad → invención o construcción de una solución → incorporación a la cotidianidad— sucedió eventualmente con el teléfono, la comunicación satelital, la televisión (aunque éste artefacto sea un aparato de comunicación de una sola vía, es decir sólo sirve para transmitir señal) y posteriormente la internet. Cada Tecnología de la Información y la Comunicación, se adaptó a su época y contexto, haciéndose parte de los estilos de vida, de forma que cada generación puede caracterizarse por el uso de alguna de ellas. Para algunas personas es complicado adaptarse a la constante innovación tecnológica, tal vez por nostalgia al pasado o por negación al cambio. Fernando Broncano indica:

Es habitual pensar en la ciencia y la tecnología como ámbitos negativos y restrictivos. Sin embargo, conforman el espacio de lo que nos cabe esperar y lo que podemos hacer (...) Cada desarrollo técnico, cada innovación, abre un conjunto de posibilidades pragmáticas: amplía el horizonte de lo pragmáticamente posible (...) Tener los medios no significa que hayamos descubierto un problema que esos medios pueden ayudar a resolver.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Broncano Fernando, *Mundos artificiales*, México, Paidós, 2000, pp.124-125.

Las generaciones que nacieron en el periodo de 1976-1986 (según la clasificación hallada en *Soy mi generación* de Francisco Masse) forjaron sus estilos de vida paralelamente al *boom de los medios masivos de comunicación* por lo que la interacción de la vida cotidiana y la paulatina integración de éstas tienen sus orígenes aquí.<sup>20</sup> El *walkman* es el perfecto ejemplo de cómo la tecnología se ponía al alcance de la población promedio y estos objetos tecnológicos se incorporaban al estilo de vida, convirtiéndose incluso en *gadgets* icónicos.<sup>21</sup>

La constante innovación tecnológica no sólo ha atendido a solucionar las necesidades de comunicación de los individuos, sino también las de entretenimiento. Los medios masivos de comunicación tales como la radio y la televisión son aparatos de una sola vía, como ya se mencionó anteriormente, pero no sólo transmitían información como discursos políticos, noticias, hechos históricos, etc. sino también contenidos distintos tales como relatos de historias. Las radionovelas y las telenovelas, las películas, *tv shows*, en fin, muchos programas enfocados simple y sencillamente a divertir y entretener al público.

Los videojuegos son la alternativa que engloba tecnología, comunicación y entretenimiento. Garfías nos menciona que el primer ejemplar surge en 1962 como un juego que estribaba en naves espaciales que lanzaban disparos y cuyo objetivo, era eliminar al contrario. Sin embargo, no lo considera un fenómeno de masas ya que la tecnología necesaria para ejecutar el programa no era común ni de fácil adquisición.<sup>22</sup> Es hasta la década de 1970 que llega al mercado *Pong*, un videojuego que se masificó gracias a las máquinas tragamonedas dispuestas en incontables espacios públicos de la Unión Americana. Así es posible establecer que a partir de las generaciones provenientes de esta década, los videojuegos comienzan a hacerse parte del estilo de vida.

---

<sup>20</sup> Masse Francisco., *Soy mi generación. Las generaciones*, Ed. Otras Inquisiciones, México, 2011. P. 33.

<sup>21</sup> Castells Manuel, *El surgimiento de la sociedad de redes*, Blackwell Publishers, 1996, Consultado: Febrero 22, 2015, Vía:

[http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/teorias/textos/castells\\_sociedad\\_redes.htm](http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/teorias/textos/castells_sociedad_redes.htm).

<sup>22</sup> Garfías Frías José Ángel, *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria. Análisis de Gears of war y Street Fighter IV*, Tesis Doctoral, UNAM, FCPyS, México, 2011, P. 15.

Para concluir este apartado, me parece importante citar un artículo de González Sánchez Jorge que habla sobre la interacción de sujeto-pantalla. Ya que la mayoría del entretenimiento de ésta era digital está mediado por las pantallas. Es de suma relevancia ya que éstas se han convertido en nuevas plataformas para socializar no sólo en el espectro de la internet sino también entre pares, en la convivencia *face to face*.

En el artículo “Pantallas vemos, sociedades no sabemos” el autor hace múltiples señalamientos analíticos que a continuación cito:

Las pantallas poco a poco, por su propia capacidad de representar gráficamente y en movimiento los eventos, se han vuelto casi omnipresentes en nuestra sociedad. En la vida laboral, en la academia, en la calle, en el mercado, en la seguridad pública, en los viajes, en las computadoras, en la comunicación entre pares, la mediación de la pantalla es hoy en día, omnipresente. La gente prefiere mirar los eventos en las pantallas. Algo cuasi mágico sucede en ellas.<sup>23</sup>

Las pantallas se han filtrado a muchísimos aspectos de la vida contemporánea. Como bien señala el autor, de pronto pareciera que hay una preferencia por fijar la atención en las pantallas que en lo que sucede en el medio circundante. Por ejemplo la crítica que ha comenzado a volverse recurrente sobre el hecho de que muchas personas prefieren interactuar en las pantallas de sus dispositivos móviles en lugar de vivir la experiencia de la interacción cara a cara. Más adelante señala: “[...] las pantallas son probablemente la interfaz más importante por su capacidad de interactuar con la visión, para que sólo apretemos un botón o activemos un comando, sin tener que preocuparnos por lo que suceda en esa caja negra”<sup>24</sup> Por lo que, las formas de entretener de esta era están caracterizadas en su mayoría, por pantallas que hacen mucho más sencillo estar en más de una actividad a la vez.

---

<sup>23</sup> González Sánchez Jorge, “Pantallas vemos, sociedades no sabemos.” México, Revista comunicar No. 30 200,. p. 45 (Subrayado personal).

<sup>24</sup> *Ibíd.* p. 47.

### 1.2.1 El proceso de socialización en plataformas de videojuegos

Los videojuegos nacieron en el apogeo de la era del entretenimiento digital por lo que se han vuelto todo un fenómeno cultural, de hecho, bastante complejo.

Hasta que los videojuegos se volvieron un fenómeno de masas y se popularizaron, se comenzó a tejer una nueva red de individuos que tenían en común, principalmente, su predilección por jugar. Como señalaba Garfias:

Es hasta principio de los setenta, cuando Nolan Bushnell, un empresario de alta tecnología, logró colocar con éxito en las máquinas tragamonedas el mítico videojuego *Pong*. Bushnell fue el primero que consiguió obtener dividendos por estos productos. Dicho juego que recreaba un partido de *ping pong*, se volvió extremadamente popular y a partir del modelo de explotación en máquinas tragamonedas, que hacía posible el acceso a los videojuegos en casi cualquier parte, es que lograron masificarse. Una máquina de *Pong* se encontraba fácilmente en gasolineras, bares y otros espacios públicos de Estados Unidos.<sup>25</sup>

Las máquinas tragamonedas también se instalaban en salas de juego, por lo que, todos estos espacios donde había al menos una de ellas, se volvían espacios fundamentales de interacción entre los *gamers*<sup>26</sup>. Jugaban, charlaban, compartían consejos o estrategias, tal vez organizaban competencias entre ellos, discutían sobre cuál juego era mejor, en fin, lugares de interacción que significaron la base de lo que con el paso del tiempo se fraguaría como todo un grupo social.

Cuando los videojuegos dejaron atrás las enormes máquinas tragamonedas y se redujeron a consolas caseras que permitían ejecutar una amplia variedad de *software* la dinámica de este grupo

---

<sup>25</sup> Garfias Frías José Ángel, *op. cit.* p. 16.

<sup>26</sup> *Gamer*: Se define así al individuo que consume videojuegos de forma habitual, vinculando su gusto por estos con su estilo de vida.

social, cambió pero ya había un antecedente, es decir, *los gamers* como grupo social, ya se había consolidado. Podría decirse que ya había una identidad que los unía como grupo y como individuo perteneciente: Tenían un amplio conocimiento sobre los videojuegos del momento, estrategias, fallas, consejos, preferencias, opiniones y críticas. Habían creado una red de conocimiento que permea hasta nuestros días. A pesar de que el espacio de encuentro había quedado en segundo plano, las consolas caseras permitían la interacción con más de un jugador pues, todas ellas tenían opción de conectar más de un control que permitía que varios jugadores interactuaran. Así que, aunque en menor número, los *gamers* se reunían y continuaban construyendo y contribuyendo a su red de conocimiento específica.

Sin embargo, las consolas caseras y máquinas tragamonedas no han sido la única alternativa para consumir videojuegos. Con el *boom* del uso del internet en la década de los 90 y la facilidad de adquirir un equipo de cómputo, comenzaron a surgir plataformas en línea, es decir, juegos *multiplayer* que permitía entrar en la dinámica de una historia y no sólo jugar contra el videojuego, sino contra otras personas e incluso, formar alianzas. Así, las formas de interacción nuevamente tuvieron un giro importante en la historia del *videogame*. Todos los jugadores iban construyendo una nueva narrativa, de forma que no hay nada definido más que un objetivo final. Aquí existe una marcada diferencia con los videojuegos de consola. En ellos existe toda una historia, con un comienzo, un camino trazado y un final. Los caminos para llegar del comienzo al final, ya están definidos y depende de quién lo juega, descubrir el – cómo- para ganar. Cuando el jugador termina el juego no hay más, no hay alternativas, todo está escrito, simplemente se termina. Es importante aclarar que esto sucede en aquellos videojuegos que tienen una narrativa con comienzo y final, porque existen aquellos que son de competencia y no tienen nada definido y puede jugarse hasta el infinito.<sup>27</sup> Para ejemplificar esto voy a citar como a) MarioBros 64 (como videojuegos con una narrativa de inicio-final) y b) Fifa 98 (como videojuego de competencia). El caso a, es un clásico. En el que para llegar al final, hay que pasar por varios

---

<sup>27</sup> Garfías op. cit. p. 57.

escenarios, que a su vez tienen misiones específicas que necesitan ser cubiertas para poder avanzar. Cuando un jugador terminaba el juego, muchos recurrían a intercambiar juegos con otros, por ejemplo intercambiar *Mario 64* por *Zelda*. Esta fue una práctica muy común por aquellos días, misma que contribuía a esa red de la que he hablado líneas atrás, haciéndose cada vez más compleja al paso del tiempo convirtiéndose en un auténtico tejido social.

Hacia los primeros años del nuevo milenio las plataformas de interacción en línea y las consolas caseras convergen en un nuevo modelo, un nuevo hito en la historia: el videojuego *multiplayer* online. Es decir, se volvió posible para el jugador estar cómodamente en su casa, jugando *Halo* por ejemplo, e insertarse en una dinámica de juego en tiempo real, interactuar con otros jugadores e incluso, formar equipo con sus amigos del colegio. Todo esto, vía internet. Así, se enarbola el hito más reciente en la historia del videojuego. Ésta es la forma más reciente de interacción social mediante las dinámicas del juego virtual. No obstante es importante añadir que la interacción en línea está mediada por un *avatar*; una especie de *alter ego* que diseña el mismo usuario: lo dota de una imagen, indumentaria y nombre, de forma que ésta, será su principal herramienta de mediación social en el mundo virtual.

En éste mundo virtual no sólo hay espacio para jugar, sino también para charlar y conocer gente. Ya que es una plataforma de internet se puede hacer conexión con cualquier parte del mundo. El tejido social del videojuego ha crecido y se ha complejizado, exponencialmente.

### 1.2.2 La vida virtual V.S. la vida real

En este proceso de interacción virtual, hay algo que siempre me ha llamado la atención: la división entre el mundo real y el mundo virtual. Sucede algo similar cuando nos sentamos a ver una película que verdaderamente nos atrapa. Nos quedamos plenamente inmersos en la trama, como un observador más del entorno de los protagonistas, identificándonos con los personajes, tratando de hallar los hilos que lleven a lo que va a pasar y, así nos mantenemos hasta que llega el fin. Hay una sensación extraña entre el fin de la película y levantarnos de la butaca del cine o del sofá de nuestra casa para continuar con nuestra vida. Peor aún cuando el final fue insatisfactorio o dramático. Estamos conscientes de la línea de diferencia entre lo real y lo virtual, pero se hace un poco complicado zafarse.

Cuando los *gamers* toman sus controles y se sumergen en sus dinámicas de juego están en el limbo de dos mundos y este *role* es distinto de aquel que ve una película ya que con el videojuego podemos ser parte de la historia, de la dinámica, de la narrativa. En una película, lo más a lo que el espectador puede llegar es, identificarse con un personaje. Por lo que jugar es más envolvente y demandante de atención. Garfías dice:

Ahora bien, en cuanto a absorber por completo al jugador, es cierto que se habla mucho de adicción, pero aquí sólo se señala que los videojuegos cumplen esta característica, pues a diferencia de otros medios no interactivos, el videojuego no permite hacer otra cosa más que enfocarse en el mismo; pues mientras la radio o la televisión se pueden oír y ver mientras se realizan otras actividades, el videojuego requiere por completo la atención, lo que desconecta en gran parte al usuario del mundo que le rodea.<sup>28</sup>

Los *gamers* se adentran totalmente en la dinámica del juego y por eso parece que se desconectan de la realidad. La inmersión en el videojuego es total: mente y cuerpo están enfocados en el

---

<sup>28</sup> *Ibíd*, p. 82.

desarrollo del juego. Es interesante observar como mediante el control remoto de la consola, el jugador extrapola su corporeidad en el mundo virtual. Mediante el concepto de «Relación de Incorporación», Don Ihde explica la habilidad corporal que tienen los seres humanos de calcular y reconocer espacialmente objetos que se hacen extensivos del cuerpo humano. En su texto *La incorporación de lo material. Fenomenología y Filosofía de la tecnología* (2005) rescata el ejemplo de la mujer con un sombrero de plumas que Merleau-Ponty (1962) usa para clarificar como la mujer, al usar el sombrero de plumas, calculará la distancia entre sus plumas y una puerta para caminar de forma que el sombrero no se estropee al atravesar una entrada o salida. El autor dice textualmente: “...ella se experimenta a sí misma dentro de los límites de su ajuste de cuerpo + pluma en relación con la puerta. En mi lenguaje, esta es una tecnología en posición de incorporación.”<sup>29</sup>

Algo muy similar sucede mediante el control remoto, el jugador y el videojuego. El control es el medio principal de conexión al mundo virtual y a través de él, es posible establecer una relación de incorporación. En un videojuego de carreras, el jugador tendrá que calcular las dimensiones y posibilidades de movimiento en el entorno del videojuego, de forma que, al estar en plena carrera tendrá que saber si el espacio que se abre entre dos coches es suficiente para que él pueda pasar y rebasar a sus contrarios.

En otro ejemplo, al jugar *halo*, las dos palancas del control tienen una función específica de movimiento corporal en el mundo virtual. Con una de ellas se controla el desplazamiento del avatar y con la otra, la cámara, que simula el movimiento de la cabeza y la mirada. Por medio de estas palancas el jugador puede hacer extensiva su corporalidad y así, interactuar con el mundo virtual de una forma más cercana a la realidad. También, con las facultades que brindan estas palancas, el *gamer* puede reconocerse espacialmente en el entorno virtual. Sabrá, por ejemplo, como girar la mirada con precisión, al desplazarse corriendo y disparar al mismo tiempo hacia alguien que está escondido a un costado del camino.

---

<sup>29</sup> Ihde Don, “La incorporación de lo material: fenomenología y filosofía de la tecnología”, Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad, vol. 2, núm. 5, 2005, p. 161.



A pesar de que la dinámica del videojuego sea muy intensa, el jugador sabe que esa realidad se terminara o suspenderá (en caso de que sea algún videojuego online) en cuanto se apague a la consola. La concentración que requiere estar jugando, puede suscitar confusiones, tales como creer que el jugador con podrá distinguir entre la realidad y lo virtual. Pero ¿cómo no estar consciente si el jugador extrapola su corporalidad en el videojuego a partir de su experiencia en la realidad humana? Ihde apuntaría al respecto:

Un marco fenomenológico es aquel que utiliza una ontología de la 'intencionalidad'. Debe analizar las interrelaciones dinámicas entre seres humanos incorporados, desde sus acciones plenamente corporales, dentro del contexto de un medio ambiente o mundo concreto, al interior del cual centran su atención sobre, e interactúan con, fenómenos escogidos.<sup>30</sup>

Por lo que, los jugadores están plenamente conscientes de estar interactuando en ambos mundos. Están concentrados en el desarrollo del juego pero también están conscientes del movimiento de su cuerpo y de lo que éste percibe, por ejemplo, mediante la vibración del control remoto.

El aspecto del limbo<sup>31</sup> es uno de los que me inquieta más en el contexto de: de los *gamer* adolescentes (e incluso menores) jugando videojuegos clasificación *Mature* sin supervisión ni restricción alguna.<sup>32</sup> No porque el adolescente no pueda salir de la vida virtual en cuanto la consola se apaga sino porque comprenda que la violencia y situaciones que pudiera experimentar en el juego no son habituales ni parte de la vida diaria. De hecho, cualquier otra

---

<sup>30</sup> Ibidem.

<sup>31</sup> Identifico como «limbo» al momento en que el *gamer* está jugando un videojuego, ya que está interactuando con dos realidades al mismo tiempo: la virtual, propia del videojuego y la realidad de la vida humana.

<sup>32</sup> En el cine, cada película tiene una clasificación que depende del contenido que ésta maneje, para los videojuegos funciona igual. Aptos para todo tipo de jugador tenemos la clasificación “*E for Everyone*” que quiere decir que el contenido es inofensivo y que puede jugarlo cualquier persona. En el extremo de la clasificación tenemos “*M for mature*” para estos casos los contenidos son altamente violentos, explícitos, con escenas de mucha sangre, sexo y lenguaje fuerte. Vía:

[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide\\_spanish.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_spanish.jsp) Consultado: Junio 9, 2011.

En el segundo capítulo se encuentra *in extenso* esta clasificación así como los aspectos relacionados con ella.

persona común, con una salud mental normal, puede ver cualquier película violenta y saber distinguir entre la vida real y la ficción que implica el filme. Saber distinguir entre lo real y lo virtual no es problema cuando el individuo está consciente de lo que está bien y mal, para esto, está el proceso educativo en el que se enseñan los valores básicos de convivencia. La calidad de esta educación cimentará un individuo equilibrado que, a pesar de jugar los ejemplares más violentos, no se convertirá en un psicópata homicida influenciado por los videojuegos.

Al final, el videojuego es un juego. Esta afirmación es tautológica pero es necesario decirlo así para comprender como se inserta la discusión que Scott Lash aborda en *Crítica de la información* (2005):

Para Huizinga, el juego –que no es una cultura de la representación sino de lo real- es previo a las culturas de la representación, así como su fundamento. Actúa en el registro de la magia, anterior al espíritu de las religiones mundiales. No es moderno, ni clásico, ni antiguo, sino arcaico. (...) En el juego hay más tensión y regocijo que en el trabajo. Es mucho más intenso y, en ese sentido, mucho más interesado. Los juegos tienen la inmediatez, la tensión. Cuando ganamos una apuesta, un trofeo o una medalla, nos sentimos –en el séptimo cielo-. Cuando perdemos nos sentimos desdichados. Es poco probable que nos ufanemos tanto luego de cerrar un trato comercial.<sup>33</sup>

Es la esencia del juego la que atrapa a sus participantes, como sucede con cualquier otro. No se trata de que el videojuego aliene por completo al *gamer*, se trata de la concentración e intensidad con que se vive la partida.

---

<sup>33</sup> Lash Scott, *Crítica de la información.*, Argentina, Amorrortu, 2005, pp. 265-267.

### 1.3. El ambiente y la dinámica social actual

En el apartado anterior fue posible esbozar cómo es el entretenimiento en las plataformas digitales y la forma en cómo estas se han incorporado en la vida cotidiana de los adolescentes de la actualidad. A partir de esta información anteriormente expuesta, es posible establecer algunas comparaciones con generaciones anteriores e imaginar cómo es la vida de un adolescente promedio de la actualidad.

Existen diferencias entre las generaciones de abuelos, padres e hijos. Independientemente de la edad del individuo. En mi particular caso, tengo claro que la forma en la que estoy viviendo mi juventud es distinta entre mis abuelos y mis padres. Mientras mis abuelos salían a divertirse las noches de fin de semana yendo a concursos de baile de salón, la generación de mis padres lo hacía yendo a fiestas con música disco o a los llamados *hoyos funky*, en tanto yo, la mayoría de los lugares a los que voy, bailar dejó de ser la principal diversión y si por azar, hay quienes lo hagan, se bailan distintos géneros. Podría generalizar que lo que tenemos en común entre cada generación, es el ánimo de querer divertirse las noches de fin de semana. Sin embargo, eso no ha sido lo único distinto, el contexto social implica marcadas diferencias, como la violencia.

Como ya había señalado anteriormente, la ENVIPE es un instrumento que ayuda a cuantificar éste aspecto, pero aún es demasiado nueva para poder establecer un comparativo generacional por lo que definí realizar breves encuestas cualitativas entre las generaciones de padres e hijos, de los actuales adolescentes, mismas que expondré en el tercer capítulo. En tanto, esbozaré los aspectos generales que rodean al adolescente promedio.

### 1.3.1 Principales medios de entretenimiento

Líneas atrás explicaba cómo es que las pantallas y medios digitales han revolucionado la forma en la que interactuamos con el mundo que nos impera e incluso, cómo lo hacemos con el mundo virtual. Debido a esto, los medios de entretenimiento más populares están relacionados con pantallas: televisiones, computadoras, *tablets*, celulares, dispositivos para reproducción de música, pizarrones electrónicos, dispositivos de control remoto, en fin, ahora es posible controlar las luces del hogar mediante aplicaciones específicas en los dispositivos móviles. Sí, el simple *plick-plack* de un apagador de pared está siendo reemplazado por un par de *tap-tap* en una pantalla para prender y apagar la luz de un cuarto.

La Encuesta Nacional sobre el Uso del Tiempo (ENUT) en su edición del año 2012 expone interesantes cifras sobre el tiempo que se dedica a los medios masivos de comunicación, indica por ejemplo que de un total de 78, 926, 736 personas encuestadas, el 90% pasa en promedio, poco más de medio día interactuando con medios masivos. En contraste, el 74% de los encuestados dedica 7 horas al día a la convivencia social.<sup>34</sup> Por lo que se puede decir que a mayor convivencia con *gadgets* existe una menor convivencia con personas.

### 1.3.2 La violencia en el entorno

Como lo expliqué en el apartado 1.1.3 la ENVIPE refleja que año con año hay un incremento en la tasa de percepción de la inseguridad, sobre todo en el sector de los jóvenes. Sin embargo, no estoy estableciendo que la violencia sea algo nuevo, ni mucho menos la violencia del entorno social.

Portadas explícitas en periódicos amarillistas, noticias sobre asesinatos día con día, cuerpos sin vida hallados en espacios públicos, amenazas de secuestro y fraude telefónico al azar, asaltos en vía y transporte público, robo de identidad, ataques bélicos,

---

<sup>34</sup> "Encuesta Nacional sobre el Tiempo 2009. ENUT. Metodología y Tabulados Básicos." Estados Unidos Mexicanos, Edición 2012, Cobertura Temporal 2009. INEGI, p. 241 Vía: [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/especiales/enut/2009/ENUT\\_2009\\_MTB.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/especiales/enut/2009/ENUT_2009_MTB.pdf) Consultado: Marzo 1, 2015.

amenazas de bomba, comunicados terroristas, extorsiones de policías a jóvenes, corrupción policiaca, entre otros. Estos y muchos ejemplos más forman parte del diario acontecer en la vida actual de cualquier individuo, incluso de cualquier latitud. No hace falta más que salir a la calle y estar informados para tener que estar en contacto con estos contenidos. Vivimos en un mundo violento y sin embargo hallamos formas de sobrevivir a él. Ponemos más de un par de cerraduras a las puertas de nuestras casas, alarmas y artículos varios a nuestros automóviles, contraseñas complejas a nuestras cuentas electrónicas y tarjetas bancarias, contraseñas mismas que incluso nosotros olvidamos, algunos aprenden defensa personal o portan gas pimienta; buscamos formas de hacerle frente a todo ese tipo de violencia no sólo física, sino también simbólica y del entorno.

De alguna forma cada individuo ha creado mecanismos de defensa hacia esta violencia del entorno social, de lo contrario ¿Cómo es posible que no se ha desatado una suerte de cataclismo psicótico? A pesar de que a diario estamos expuestos a la violencia, hemos hallado la forma de superarla y seguir adelante, hasta que la violencia nos afecta directamente.

Sin duda, es importante hacer una revisión histórica, aunque sea mínima para tener un referente que permita hacer un comparativo y así, tratar de comprender cómo se han desarrollado estos mecanismos y cómo ha afectado y evolucionado la violencia y las formas en las que ésta se manifiesta.

### **1.3.3 ¿Qué se identifica como violencia escolar?**

Es importante recordar las categorías que expuse al principio de este capítulo ya que son formas de violencia que están presentes en la dinámica de la violencia escolar. Es decir, infringir alguna de ellas dentro del contexto de un salón de clases o de una escuela, las convierte también, en *bullying*.

Hablamos de situaciones violentas que se desarrollan en un entorno y contexto específico, es decir escuelas y centros educativos. Esto de

igual manera delimita a la población que interactúa en ese espacio: profesores, directivos, administrativos y alumnos.

Las relaciones de violentador y violentado pueden ser entre estudiantes, cualquiera de las personas que forman parte de la institución educativa hacia los alumnos, e incluso podría decir que sucede a la inversa, sin embargo para el caso que ocupa esta tesis sólo me enfocaré en los casos que se suscitan entre la comunidad estudiantil.

En el artículo de Díaz-Aguado se mencionan las características comunes de aquellos que infringen violencia escolar:

Entre las características más frecuentes observadas en los alumnos que acosan a sus compañeros, destacan la siguientes (Olweus, 1993 Pellegrini, Bartini y Brooks, 1999; Salmivalli y otros, 1996; Schwartz, Dodge, Pettit y Bates, 1997): una situación social negativa, aunque cuentan con algunos amigos que les siguen en su conducta violenta; una acentuada tendencia a abusar de su fuerza (suelen ser físicamente más fornidos que los demás); son impulsivos, con escasas habilidades sociales, con baja tolerancia a la frustración, y con dificultad para cumplir normas; unas relaciones negativas con relación a los adultos y un bajo rendimiento, problemas que se incrementan con la edad; no son muy autocríticos, por lo que cabe considerar el hecho observado en varias investigaciones al intentar evaluar la autoestima de los agresores y encontrarla media o incluso alta. Entre los principales antecedentes familiares, suelen destacarse: la ausencia de una relación afectiva cálida y segura por parte de los padres, sobre todo de la madre, que manifiesta actitudes negativas o escasa disponibilidad para atender al niño; y fuertes dificultades para enseñar a respetar límites, combinando la permisividad ante conductas antisociales con el frecuente empleo de métodos autoritarios y coercitivos, utilizando en muchos casos el castigo corporal.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Díaz-Aguado. Op. Cit. pp. 20-21.

Este fragmento elucida una de mis hipótesis: aquellos individuos que se desenvuelven en el *role* de agresores, no son violentos por consumir videojuegos, sino que están reaccionando a problemas mucho más complejos a los que están expuestos. Estos pueden ser, por ejemplo, problemas familiares, del entorno social o de la educación de casa.

En otro artículo de Monclús Estella<sup>36</sup> se aborda el problema de la violencia escolar desde la perspectiva de la ONU y revela datos muy importantes. Menciona por ejemplo que en Egipto se realizó una encuesta en la que el 37% de los infantes dijo haber sido golpeado o atado por sus propios padres, el 26% que había sufrido fracturas, pérdida de conciencia o alguna discapacidad permanente derivada de la violencia. En otra encuesta levantada en la India el 36% de las madres admitió haber golpeado a sus hijos con cualquier tipo de objeto en los últimos seis meses. Un 10% dijo que había pateado a sus hijos, un 29% los había jalado por el cabello, un 28% los golpeó con los nudillos y 3% dijo haberlos castigado colocándoles pimientos picantes en la boca. En tanto, datos de una encuesta levantada en Estados Unidos en el año 1995 señalan que el 5% de los padres encuestados aseguró haber aplicado alguna de las siguientes formas: golpearlos con algún objeto, propinarles una patada, golpear con la mano o incluso amenazarlos con un cuchillo o incluso con una pistola.

Hacia el final de estas impactantes cifras el texto resume la complejidad del problema de la violencia en la siguiente cita: “La violencia en la escuela es, en efecto, reflejo de la sociedad.”<sup>37</sup>

La violencia escolar puede trascender los muros de las escuelas, puede suceder que los estudiantes sean acosados con violencia física al salir del turno de clases, al estar en las periferias de la escuela y ser agredidos con violencia simbólica mediante redes sociales. La violencia simbólica también puede ser una forma de aislamiento social, o algún otro tipo de marginación que impida una

---

<sup>36</sup> Monclús Estella, Antonio. “La violencia escolar: perspectiva desde Naciones Unidas”, Revista Iberoamericana de Educación, No. 38, 2005, España, pp. 23-24 Vía: <http://www.rieoei.org/rie38a01.pdf>  
Consultado: Marzo 1, 2015.

<sup>37</sup>. Ibidem.

libre interacción. Un ejemplo claro de esto es el aislamiento de alguien específico mediante cortar todo tipo de comunicación, me refiero a la –ley del hielo– u otras formas de exclusión y discriminación, y esta puede ser aplicable en la calle, en fiestas, reuniones, en el simple hecho de no hacer partícipe, a alguien en concreto, de las actividades que realizan los demás sujetos del entorno.

El aspecto que es invariable es que el origen de todas estas formas de violencia comienzan en los centros educativos y con los individuos que ahí convergen. Independientemente de si el acoso es vía redes sociales, o intimidación *in situ*, el motivo que mueve a la violencia surge cuando los individuos se conocen o se interrelacionan en los espacios educativos.



#### 1.4. Repercusiones sociales en el proceso de la adolescencia

Ya que he esbozado de manera general el entorno que enfrenta un adolescente de la actualidad y algunas diferencias que pueden encontrarse en contraste con la generación de sus padres, podemos pasar al análisis de la importancia de los procesos de adaptación social en la adolescencia, de forma que sea posible comprender, cómo algunos aspectos de la cotidianidad impactan en los jóvenes y su forma de vivir la vida.

El proceso de la adolescencia es determinante para la vida de los individuos ya que tienen lugar muchos cambios, desde físicos hasta psicológicos. Cada nuevo cambio tendrá efectos en la vida social; si no alcanza la estatura promedio tendrá dificultades para socializar ya que su altura podría ser objeto de discriminación y burla, si prefiere leer más que salir a fiestas, puede ser objeto de discriminación. Al respecto de esto John Conger escribe:

Pero muchos otros aspectos del desarrollo del adolescente también dependen de los avances cognoscitivos que se realizan en ese periodo (de las operaciones formales). Los cambios en la naturaleza de las relaciones padre-hijo, las nacientes características de su personalidad, los mecanismos de defensa psicológica, las cada vez mayores preocupaciones por los valores sociales e incluso el desarrollo de un sentido de identidad personal se hallan fuertemente influidos por el desarrollo de la habilidad cognoscitiva.<sup>38</sup>

Este par de casos ejemplifican como los cambios de la adolescencia están estrechamente ligados con la socialización de los individuos.

Además de los evidentes cambios fisiológicos, los psicológicos son de suma importancia ya que en esta etapa se comienza a definir el carácter, la personalidad, los gustos, el estilo, etc. que son entre otro, aspectos que jugarán un papel importante en la adherencia o simpatía con algún grupo social.

---

<sup>38</sup> Conger John, *Adolescencia: Generación Presionada*, México, DIMSA, 1980, p. 35.

### 1.4.1 La búsqueda de la identidad

El desarrollo en la adolescencia implica un desprendimiento del núcleo familiar ya que, comienza a definir una ideología propia y se distancia del hecho de que los padres deciden por ellos, desde cómo se visten hasta con quién socializan. Es cambio biológico que tiene un gran impacto en la vida de los individuos ya que empiezan a ver la enorme variedad que ofrece el mundo, lejos del control parental, así que se dan los primeros pasos de una constante exploración por hallar lo que nos gusta, lo que nos ayuda a definirnos y a identificarnos, a hacernos únicos e irrepetibles.<sup>39</sup>

En la actualidad ese *maremágnum* de posibilidades que surge frente a los ojos del adolescente está permeado por las TIC por lo que no es de extrañar que existan muchos fanáticos de esta edad aficionados a la robótica, a la programación, diseño de web y similares. Los videojuegos han sido una fuente importante de inspiración en la búsqueda de muchos.

Como ya he mencionado, los videojuegos que se juegan en línea, es decir, en tiempo real, también ofrecen plataformas de socialización dónde se puede charlar y conocer gente nueva que, de inicio, ya tienen algo en común: el gusto por ser *gamer*.

Así como existen los típicos grupos de amigos que se unen porque son buenos deportistas, los que son inteligentes, los que son populares, los que escuchan *heavy metal*, etc. en generaciones recientes es común encontrar grupos de jóvenes que se unen porque son *gamers* y porque están insertos en ese tejido social y son parte de prácticas como intercambiar consejos, ponerse de acuerdo para jugar a la misma hora en línea, para construir tácticas y avanzar en los niveles, en fin, no son tan distintos de otros grupos sociales, simplemente el tema central que los identifica como individuos es distinto a lo típico, a lo que se conocía en generaciones anteriores.

---

<sup>39</sup> Ibidem.

### 1.4.2 La importancia de la adherencia a un grupo

Tener preferencias por escuchar música es uno de los aspectos que juegan un papel determinante en la socialización de los individuos.<sup>40</sup> Aquellas personas que gustan de escuchar *ska* o *heavy metal* son fáciles de identificar, principalmente por cómo se visten. Hay grupos de ellos que pueden llegar a ser sumamente herméticos al grado de que no interactúen con personas que tengan preferencias opuestas a las suyas (sectarismo), por ejemplo, con personas que gusten de escuchar rap. Hacer una comparación entre un rapero y un metalero hace evidente la diferencia que existe. Pero no es una regla general, simplemente hay casos en los que los grupos se radicalizan y se aíslan de lo distinto a ellos.

Como ya mencionaba, es sumamente importante para el adolescente que comienza a insertarse en el mundo social por sí solo, hallar dónde encajará, dónde podrán desenvolverse plenamente y sentirse en una zona de confort. Pero, no es tan fácil hacerse parte de un grupo y sentirse identificado. La elección no es como elegir el sabor de un helado. Cuando un individuo busca qué tipo de personas lo hacen sentirse identificado no se trata sólo de tener un deseo de formar parte, sino de hallar simpatía en todo o en la mayoría de códigos y rituales y de ser reconocido por los demás para formar parte. Por ejemplo, si un adolescente se siente identificado con aquellos jóvenes que juegan fútbol, para que pueda ser socialmente aceptado en el grupo e integrarse a la dinámica de interacción, no sólo deberá jugar el deporte, sino también saber hacer trucos con el balón, tener conocimiento de calendarios de partidos, tener afición por algún equipo, saber de jugadores, torneos importantes, estadios emblemáticos, entre otros. Todo este acervo de conocimiento no sólo es un saber común, sino una llave que le permitirá hacerse parte de un grupo. Así como sucede con los fanáticos del fútbol, sucede con muchos otros grupos de individuos que, cuanto más empatía y coincidencias hay entre sí, se complejizan las relaciones sociales y se fraguan amistades. Es por esto, que la búsqueda de identidad y pertenencia en los individuos, es vital.

---

<sup>40</sup> Frith Simon, "Hacia una estética de la música popular", (Traductora: Silvia Martinez), en *Las culturas musicales. Lecturas en etnomusicología.*, Madrid, Ed. Trotta, 2001.

Todo lo que he abordado en este primer capítulo es la construcción del punto de partida de mi análisis del prejuicio. Como ya lo señalé, es importante tener claras las ideas que tomé como base para analizar en profundidad el prejuicio, ya que así, se delimitan y clarifican los límites de los temas que tienen relación con el objeto de estudio de esta investigación. También, considero que algunos aspectos que parecen –obvios- pueden suscitar contradicciones o confusiones posteriores de no ser especificadas previamente, tal como las definiciones de violencia, las diferencias culturales entre cada generación analizada y la importancia del proceso de la adolescencia en la vida social del individuo.

Ya que el prejuicio habla sobre violencia a causa de algo en concreto, para mí fue importante explicar las concepciones de violencia de las que partí para hacer la investigación, al igual que delimitar los tipos de violencia que tienen que ver con mi objeto de estudio. El problema de la definición del término «violencia» es objeto de muchas discusiones teóricas y una definición que explique todas las formas en las que ésta se puede expresar, es complicada. Es por eso que hice hincapié en la categorización metodológica que hice, así como en sus definiciones y ejemplos. A lo largo de la investigación se hará referencia a ellas, en algunas ocasiones de forma directa y en otras, de manera indirecta.

Por otro lado, hasta aquí, es claro en qué aspectos se pueden notar las diferencias de la forma de vivir de un adolescente de 1990 y de 2016. Además, se explicó cuáles son los cambios que implica el proceso de la adolescencia en la vida social del individuo y cuál es la importancia de estos.

En los dos siguientes capítulos se hará evidente para el lector la forma en que estos aspectos se insertarán en la discusión. Específicamente, en el segundo capítulo la categoría de la violencia del entorno y la adaptación social en la adolescencia, ayudarán a comprender en mayor detalle las masacres de Columbine y Virginia; el cambio generacional en las formas de entretenimiento ayudará a entender cómo los videojuegos se han convertido en la opción predilecta de muchos jóvenes de la época contemporánea. Por último, en el tercer capítulo, se retomarán las categorías de violencia y lo relacionado con las diferencias entre la adolescencia de los padres y de los hijos para el comparativo generacional.

## Capítulo 2: El surgimiento y análisis sobre los adolescentes *gamer*.

*Criminals are made, not born*

Andrew Kehoe.

Ya que he expuesto qué categorías de violencia considero pertinentes, las formas en cómo estas afectan a los individuos, las diferencias que existen entre la adolescencia de los padres y de los hijos, la manera en cómo se integran los dispositivos tecnológicos en la vida diaria y las nuevas maneras de comunicar y convivir a través de los videojuegos; puedo profundizar mi análisis sobre el prejuicio.

El segundo capítulo se centrará un poco más, en el análisis desde el videojuego. Como ya expliqué en la introducción de la tesis, por dos razones metodológicas ahondaré en la revisión del caso de la masacre de Columbine y el caso de la Universidad Estatal de Virginia. Es importante tener presente lo señalado en el capítulo anterior para comprender las distintas maneras de la violencia que padecieron los asesinos y las formas que ellos mismo utilizaron, además de analizar su desarrollo biográfico en un contexto en el que los videojuegos ya eran un fenómeno de masas, por lo que *doom* (el videojuego de Klebold y Harris) no sólo era consumido por los homicidas, sino también por muchos otros aficionados. Utilizaré estos casos para compararlos y ver las similitudes y diferencias.

Quienes creen que los videojuegos son los responsables de hacer violentos y agresivos a los adolescentes que los juegan, podrían apoyar su argumento en una de las evidencias halladas tras el evento de Columbine: los asesinos eran fanáticos de *doom*. Sin embargo, la comparación con el homicida de Virginia permitirá notar que la más grande diferencia que existe entre ambos casos es que el perpetrador Seung-Hui Cho no jugaba videojuegos a pesar de que él se inspiró en jóvenes de Columbine.

Por último, explicaré cómo es la dinámica de interacción social en las plataformas en línea de videojuegos, y la importancia de las clasificaciones de los mismos.

## 2.1 Las masacres escolares

Un estado de alerta y paranoia constante nos lleva a los extremos más absurdos, pero el miedo no tiene límites coherentes. Ejemplo de esto es cuando los prejuicios más vanos pueden convertir a un simple adolescente en potencial terrorista sólo por haber pintado parte de su cabello de un color estridente, a una chica por portar un *hiyab*, o a un grupo de adolescentes que gustan de escuchar *heavy metal*.

Es así que la idea contra aquellos que juegan videojuegos, echa raíces a partir de un episodio de horror lamentable. El prejuicio surge como un mecanismo de defensa en pro de la supervivencia.

Los casos de masacres no son nuevos hasta éste punto de la historia y, lamentablemente tampoco lo son los casos de homicidios en masa ocurridos en centros escolares.

En una breve revisión histórica sobre éstos casos encontré que hay registro de una matanza en el año 1927 en Bath Township, Michigan<sup>41</sup>. Ésta fue perpetrada por un adulto de 55 años que sentía frustración y coraje debido a su situación social y económica. Éste individuo tenía acceso total a la escuela (Bath School) ya que formaba parte de la junta escolar; esto no hizo más que facilitar la colocación de dinamita en distintos sitios. Previo a las detonaciones en el centro escolar Andrew Kehoe ya había matado a su esposa y dinamitado su granja, junto con todos sus animales. El terrorífico saldo total fue de cuarenta y cinco muertos, entre alumnos de 8 y 14 años, personal, directivos, la esposa y Kehoe.

He citado éste escalofriante caso porque la fecha en la que sucedió rompe totalmente con el estigma de que los asesinatos en escuelas de distintos niveles, son algo nuevo. No obstante nos permite comparar de qué forma impactan los medios masivos de comunicación en la opinión y concepciones de cada persona. Probablemente si se preguntase a cualquier personaje de la actualidad cuál considera que ha sido una de las peores masacres escolares mencionarían casos como el de la Universidad de Texas

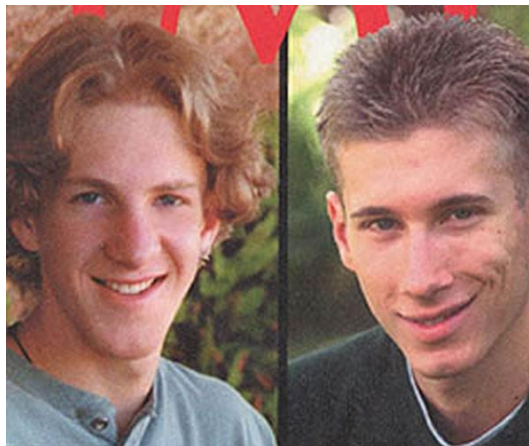
---

<sup>41</sup> Reynoso Cristina, "Las matanzas escolares más sangrientas" Algarabía, México, Vía: <http://algarabia.com/curiosidades/las-matanzas-escolares-mas-sangrientas-ii/> Consultado: Septiembre 29, 2015.

de 1966 ejecutado por Charles Whitman, la masacre de la Primaria Dunblane en Stirling, Reino Unido del año 1996 llevada a cabo por Thomas Hamilton, el caso de la Primaria Sandy Hook en Connecticut del año 2012 por Adam Lanza, o el episodio de horror que causó Seung-Hui Cho de la Universidad Estatal de Virginia en 2007 y los lamentables hechos de la Preparatoria de Columbine en Colorado en el año 1999 que fueron a causa de Dylan Klebold y Eric Harris. Pero, ¿cuál es la diferencia entre todos estos últimos ejemplos mencionados y la Escuela de Bath? La difusión e intervención mediática. Así de importante es el contexto de la época en la que se desarrollan los hechos que no obstante se impregnan en las generaciones. Es así que uno de los casos más antiguos de homicidio en masa escolar no es ni famoso, ni tan recordado, aún cuando es la que más víctimas mortales dejó.

A pesar de los muchos y lamentables casos de masacres escolares que hay en la historia, he decidido analizar más a fondo sólo un par de éstos ya que existen enormes similitudes y una profunda conexión entre ellos.

### 2.1.1 El caso del Instituto Columbine



Alrededor del mediodía del 20 de abril del año 1999, en la Escuela Preparatoria de Columbine, en Littleton, Colorado, sucedió una de las tragedias más desconcertantes del último año del siglo XX: la masacre de trece personas a manos de dos jóvenes: Dylan Klebold de 17 y Eric Harris

de 18 años.

A raíz de éste episodio comienzan fuertes discusiones en torno a los jóvenes que escuchaban música “violenta” como la de Marilyn Manson, sobre el fácil acceso a las armas en Estados Unidos, el consumo de videojuegos, entre otras. Ésta última en particular es la que inspira éste trabajo de investigación.

Personalmente identifico que es a partir de éste caso que comienza a enarbolarse la idea de que los videojuegos provocan actitudes de violencia en los jóvenes ya que, entre toda la información recabada por la policía, (el paquete de videos que los mismos asesinos enviaron a una cadena televisiva y los distintos testimonios de la gente que convivía con ellos) se encuentran los *hobbies* de Harris y Klebold que tenían predilección por pasar tiempo jugando *Doom*. La opinión pública empieza a señalar que la música y los hábitos de ocio, tienen influencia determinante en la forma de ser y de vivir de los jóvenes, por consiguiente, música como el *rock*, *heavy metal*, *goth* y actividades como jugar videojuegos eran responsables de formar un carácter y actitud violenta en los adolescentes<sup>42</sup>. Aún en la actualidad, muchos padres de familia atribuyen que los niveles de violencia y agresividad en los adolescentes son a causa de jugar videojuegos con contenidos violentos.

Muchas preguntas surgen con tragedias como éstas: ¿qué causa que un joven tenga el deseo de asesinar a tantos como pueda? ¿Nadie sospecho de ellos previo al ataque? ¿Qué sucedía con los padres? ¿Cómo es posible que alguien de esa edad piense en conseguir armas para matar en lugar de salir a fiestas, aprobar materias e ir a la universidad? La película documental *“Bowling for Columbine”* (2002) de Michael Moore deja ver cómo estaba la situación social pocos años después de la masacre no sólo en la comunidad de Littleton sino en Estados Unidos en general, dejando incluso una sensación de hastío y desconcierto al espectador. Para conocer a fondo éste caso, es necesario explorar y tratar de reconstruir el contexto social que imperaba en el año de 1999.

El mundo en los años noventa, no era muy distinto del contexto que conocemos ahora, pues había múltiples tensiones internacionales debido a guerras independentistas, invasiones, conflictos ideológicos entre naciones, en fin. En concreto, a nivel internacional, en 1991 surge la guerra de los Balcanes por la independización de Croacia, Eslovenia y eventualmente Bosnia-

---

<sup>42</sup> En la película documental *“Bowling for Columbine”* de Michael Moore (2002), se muestran fragmentos de los videos de opinión pública señalando estos aspectos como causantes de la violencia y tragedias como Columbine.



Herzegovina, también se suscita la guerra de Chechenia. En 1996 el secretario de comercio de Estados Unidos, Ron Brown muere en un accidente aéreo en Croacia, zona de los Balcanes. Para 1999 la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN, que ésta estrechamente vinculada a Estados Unidos) ataca Yugoslavia después de múltiples intentos de resolver los conflictos de manera diplomática, a causa de la represión contra población albana en Kosovo.<sup>43</sup>

En tanto, Estados Unidos mantiene latente la tensión con Irak que se han enfrentado desde la Guerra del Golfo y aún después de ésta, los ataques continúan. Existen diversas opiniones y fuentes que apuntan hacia la participación directa del Estado Norteamericano en intervenciones como los bombardeos de Kosovo, invasiones militares de países como Afganistán, Panamá, El Salvador, Haití, Granada, Libia entre otros.<sup>44</sup> Independientemente de que la anterior información sean meras opiniones y puedan parecer, incluso, especulaciones, es innegable la imagen de súper potencia militar que tiene Estados Unidos como país. Así, este símbolo de omnipotencia, refuerza el sentimiento patriótico tan particular de los estadounidenses que los hace sentir invencibles y gigantes ante cualquier enemigo.

Como es posible vislumbrar, el fuerte sentido de pertenencia y orgullo se construye a través del poderío internacional de ésta nación pero, también hay otros factores que contribuyen, como su historia. Muchos ciudadanos se vanaglorian de sus orígenes como colonizadores y su creación de políticas internas como su constitución y sus fundamentales *–enmiendas–* que aluden a la libertad del individuo, tan recurrente en los discursos oficialistas. Es así que ésta ideología se transmite y refuerza generación con generación. Sin embargo me parece de suma importancia señalar hasta aquí, que no todos éstos aspectos se aplican por completo a la población norteamericana. No podría asegurar que un individuo afroamericano sienta el mismo orgullo patriótico tan exacerbado

---

<sup>43</sup> “Cronología de acontecimientos ocurridos en el periodo 1900-1999” Vía: <http://www.azc.uam.mx/csh/sociologia/sigloxx/1990.html> Consultado: Octubre 7, 2015.

<sup>44</sup> Blum, Wiliam. (Ceceña, Ana. Traductora) “Breve historia de las intervenciones de Estados Unidos desde 1945” Vía: <http://www.revistachiapas.org/blum10.htm> Consultado: Octubre 7, 2015.

como otro individuo anglosajón, ya que la historia de los Estados Unidos está llena de conflictos raciales de opresión y esclavitud.<sup>45</sup>

Es fácil imaginarnos el ambiente social que se vivía en la década de los años noventa y compararla con el contexto que vivimos actualmente. Ahora, aunque algunos conflictos internacionales sean distintos, éste país sigue teniendo una constante participación política y militar en otros países. Aunque, es importante mencionar que después de los ataques del 11 de Septiembre del 2001, hubo una cohesión de la población.

Michael Moore nos brinda una visión cercana con su documental sobre cómo se comporta alguien que tiene ése sentido patriótico exaltado de ser un ciudadano de Estados Unidos y queda muy claro en la Asociación Nacional del Rifle (NRA por sus siglas en inglés). Cuando sus adeptos son entrevistados, muchos hablan sobre la tenencia de las armas como una obligación y un derecho de todo ciudadano y citan la segunda enmienda, como fundamento constitucional. Es importante saber que, este documento, *Bill of rights* se escribe en el año 1787, doce años después de iniciada la Guerra de Independencia<sup>46</sup>. El contexto bélico que se vivía para ésa época marca como prioritaria la protección y seguridad de sus pobladores, misma que sería garantizada con la posesión de un arma. Sobre esto versa la redacción de la mencionada enmienda que a la letra dice: *“A well regulated Militia, being necessary to the security of a Free State, the right of the people to keep and bear Arms, shall not be infringed”*<sup>47</sup>

Por lo tanto, no había un ambiente de seguridad al interior del país, la violencia del entorno, a causa de la guerra contra los ingleses, provocó una sensación de inseguridad y miedo que, para la visión y forma de pensar de los individuos de finales del siglo XVIII se

---

<sup>45</sup> No es la intención de la presente investigación analizar a detalle esto, ya que sólo se cita en la discusión para la comprensión del contexto social de la masacre de Columbine.

<sup>46</sup> *“Historia constitucional de los Estados Unidos de América”* Constitution Net. Vía: <http://www.constitutionnet.org/es/country/constitutional-history-united-states-america> Consultado: Octubre 7, 2015.

<sup>47</sup> *“Siendo necesaria una milicia bien ordenada para la seguridad de un Estado Libre, no se violará el derecho del pueblo a poseer y portar armas. —“Constitución de los Estados Unidos de América de 1787”* Vía: <http://www.archives.gov/espanol/constitucion.html> Consultado: Octubre 7, 2015.

resolvía con ciudadanos armados. Como ya he señalado, al pasar de los años, Estados Unidos extrapoló ésta violencia, el *–enemigo–* ya no estaba dentro y entre ellos, sino que provenía del exterior de sus límites territoriales. En el país ya no había una inseguridad más allá de la delincuencia como robos y asaltos que, en definitiva, no causan una paranoia social como la de una situación de guerra. En todo caso, ¿qué defensa podría otorgar un arma como un revólver o un rifle de calibres menores ante un bombardeo o ataque terrorista? ¿Realmente, sigue siendo necesaria la tenencia de armas en un contexto distinto al de la segunda enmienda?

Retomando las entrevistas que Moore hace a los miembros de la NRA, ellos responden a estas preguntas argumentando que ante el peligro de que alguien pueda meterse a su hogar a robar, golpear o violar, prefieren estar armados y preparados, ya que consideran que acudir a las autoridades policiales no es eficiente por la tardanza en el tiempo de respuesta. Así, hay muchas personas que prefieren tener alguna clase de arma, no obstante, es muy fácil comprar alguna. De hecho, el arsenal de armas con las que se perpetró la masacre de Columbine, en su mayoría, fueron adquiridas de manera legal.<sup>48</sup>

Tenemos entonces que en los años noventa había un orgullo creciente de ser estadounidense, sobre todo por las victorias militares, así como una aparente tranquilidad social en el ambiente. ¿Pero qué era diferente en la cabeza de Klebold y Harris?

Ahora profundizaré en el análisis del caso de éstos jóvenes y las consecuencias que los llevaron al 20 de Abril. Algunas fuentes aseguran que la familia de ambos eran disfuncionales, sin embargo éstas referencias no son oficiales así que representan tan sólo opiniones al respecto, pero si hay fuentes de mayor rigor que nos indican las características de los perfiles específicos de Dylan y Eric.

---

<sup>48</sup> Shepard C, “A Columbine Site” EE. UU., Vía: <http://www.acolumbinesite.com/about.html> Consultado: Agosto 21, 2015.

Es importante abrir un breve paréntesis para señalar que a diferencia de Estados Unidos, en México no es posible adquirir armas que sean de un alto calibre, como las que usa el ejército, al menos no, de una forma legal.

En el portal [www.acolumbinesite.com](http://www.acolumbinesite.com) (Octubre 7, 2015) se puede hallar la mayor parte de la información recabada por la policía del condado de Jefferson. En éste compilado de datos se puede encontrar que Eric había sido diagnosticado con problemas en el manejo de la ira por lo que asistía a terapia y tomaba un medicamento antidepresivo (Luvox). Previo al tiroteo, fue rechazado para enlistarse en la marina. Su padre, Wayne Harris era un militar retirado que había piloteado aviones en la Guerra del Golfo. Él llevaba un diario detallado de las veces que su hijo se metía en problemas, tanto legales como escolares. En el mismo sitio hay recortes de los diarios como de los blogs de ambos jóvenes y en los que corresponden a Harris se puede leer que sentía simpatía por algunas posturas e ideas nazis. Por otro lado, Dylan había sido parte de un programa para niños súper dotados durante sus primeros años de adolescencia. Era un experto en el uso de las computadoras y equipo de video, al nivel de haber sido asistente en las clases de computación de Columbine. Ambos eran fanáticos de los videojuegos y de uno en particular: *Doom*. De hecho, ellos habían creado niveles más avanzados que podían jugarse en línea.

En los distintos testimonios se menciona que Dylan estaba fuertemente influido por Eric. En estos mismos es recurrente la afirmación de que ambos sufrían de violencia escolar (eran excluidos y marginados por la inmensa mayoría de la población). Al escuchar numerosos testimonios es posible notar que, muchas personas que conocían a los jóvenes, compañeros de clase, maestros, vecinos e incluso sus padres, notaban que algo no estaba bien con ellos, no se imaginaban que podían ser capaces de tal masacre, pero algo no indicaba estabilidad en sus mentes. Por ejemplo, la maestra de creación literaria de Dylan habló con él y con sus padres por un cuento que había escrito sobre un guerrero solitario que disparaba directamente a un grupo de estudiantes y que posteriormente detonaba bombas en la escuela. Otro de los eventos que se convirtieron en sospechas y tras la masacre se convirtieron en pistas clave, fue el incendio que Eric y Dylan habían provocado en un establecimiento en el que trabajaron.

Ya que ambos eran fanáticos de internet, el manejo de computadoras y equipo de video, existe mucha evidencia de éste

tipo, por ejemplo el corto que hicieron: *“Hitmen for Hire”* en el que ellos son un par de asesinos a sueldo que son contratados por jóvenes víctimas de violencia escolar. La principal misión de los homicidas era acabar con aquellos quienes infringían la violencia, asesinandolos. Ésta evidencia resulta de sumo interés para mí ya que parece que en él muestran el trasfondo de sus principales conflictos existenciales: la violencia escolar. Como ya había escrito anteriormente, ellos mismos la padecían debido a que eran desplazados por ser considerados –raros—. La posición protagónica que ellos toman en el corto es como la de un par de mártires, que luchan y buscan terminar con los agresores.

Después de una lectura concienzuda de la información sobre cómo fue que llevaron a cabo su plan, no cabe duda de que fue planeado con detenimiento y mucha antelación; escribieron los planes a seguir, hicieron listas de las armas y elementos necesarios para la fabricación de bombas e incluso hicieron planos de la escuela.<sup>49</sup>

En total, mataron a trece personas y dejaron muchísimas más heridas, en las transcripciones de algunos videos y diarios decían haberse inspirado en el atentado de Timothy McVeigh el 19 de Abril de 1995, en Oklahoma; habrían muerto cerca de 168 personas.<sup>50</sup> No sólo se habían inspirado en él, esperaban superar la cifra de muertos. Habían disparado a quemarropa a compañeros que conocían, acribillaban a gente que intentaba huir y, entre los testimonios de quienes estuvieron ahí, se dice que se burlaban y reían mientras vaciaban sus armas.<sup>51</sup> Al final, a menos de una hora de haber comenzado los homicidios, ambos se suicidaron.



---

<sup>49</sup> Vía: <http://www.acolumbinesite.com/eric/cafenotes.jpg> Consultado: Octubre 7, 2015.

<sup>50</sup> *“20 años del atentado de Oklahoma”* La jornada, México, Vía: <http://www.jornada.unam.mx/2015/04/20/mundo/028n3mun> Consultado: Abril 20, 2015.

<sup>51</sup> *“En la mente de los asesinos: la matanza de Columbine.”* Vía: <https://www.youtube.com/watch?v=xKaZdQZws8k&index=2&list=PL03149362E28D56E9> Consultado: Octubre 6, 2015.

Los síntomas de violencia en ambos, eran claros, al igual que el estado de su frágil salud mental, sin embargo, uno de los principales problemas es que todas estas señales fueron subestimadas. Hasta ése momento de la historia de Estados Unidos, se decía que había sido la peor masacre.

Éste aterrador acontecimiento marca un antes y un después de muchas cosas, como la seguridad en las escuelas, la facilidad para conseguir armas, la violencia escolar y por supuesto se agudizan algunos prejuicios, así como surgen algunos nuevos.

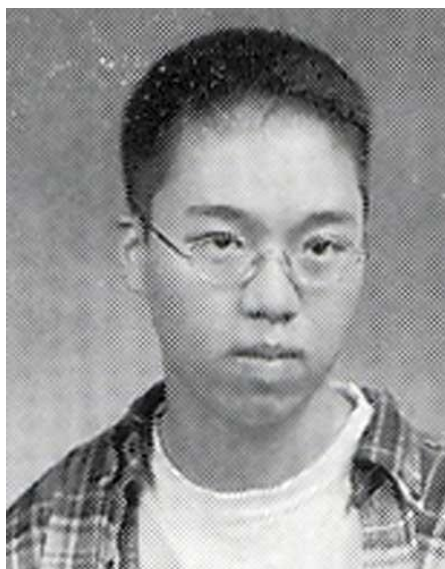
Una especie de paranoia social se desata al grado de llegar a absurdos como suspender a alumnos por portar cortaúñas, por teñirse el cabello, en fin, cualquiera que pudiera ser sospechoso. Los prejuicios se convirtieron en medidas de precaución y supervivencia, el miedo se apoderó del ambiente, reflejándose en una tremenda crisis de violencia del entorno.

Al final del documental de Moore, charla acerca de la masacre con Marilyn Manson, cantante de música gótica y le preguntan:

*Moore:* If you were to talk directly to the kids at Columbine or the people in that community, what would you say to them if they were here right now?

*Manson:* I wouldn't say a single word to them, I would to what they have to say and that's what no one did. [sic]

### 2.1.2 El caso del Instituto Politécnico y Universidad Estatal de Virginia.



Como ya he señalado anteriormente existen registros de otros casos de masacres escolares, como los que señala Cristina Reynoso en su artículo “Las matanzas escolares más sangrientas”, sin embargo, he decidido analizar en concreto sólo dos de ellos ya que tienen una profunda similitud y están estrechamente conectados. Tanto la matanza de Columbine como la de *Virginia Tech* fueron

llevadas a cabo por jóvenes adolescentes que formaban parte de la comunidad escolar, ambas fueron en centros escolares de Estados Unidos, las armas de las masacres fueron conseguidas de forma legal, las personas con las que convivían cotidianamente notaban los signos de la frágil salud mental de los individuos pero fueron negligentemente subestimadas, los homicidas enviaron paquetes de información con sus declaraciones y videgrabaciones a televisoras, planearon con detenimiento los ataques, hacían creaciones literarias sumamente violentas y sufrían de un constante acoso escolar.

Sin embargo, hay una diferencia importante que subrayar: No se ha encontrado indicio alguno de que Cho fuera aficionado a jugar videojuegos.<sup>52</sup>

Hacia la mañana del 16 de Abril del año 2007, nuevamente la historia de la Unión Norteamericana se llenó de sangre. Seung-Hui Cho, estudiante de la Universidad Estatal de Virginia en, Blacksburg comenzó un ataque a la comunidad que culminaría con treinta y dos muertos y muchos heridos más.

---

<sup>52</sup> “Los videojuegos no influyeron en la mente de Seung-Hui Cho.” Emudesc, 2007, Vía: <http://www.emudesc.com/archivo/2007/09/03/los-videojuegos-no-influyeron-en-la-mente-de-cho-seung-hui/> Consultado: Octubre 6, 2015.

La situación que vivía el país para ése año, no es muy distinta de aquella que imperaba en 1999, probablemente la única diferencia importante que se debe considerar es el antecedente del fatídico 11/9<sup>53</sup> que llevó a una guerra que buscaba desesperadamente la venganza contra los responsables, o Medio Oriente como han señalado los estadounidenses. Específicamente, el contexto biográfico de Cho es importante, así que, ahondaré más en él.

Él nace en Corea del Sur en 1984 y migra hacia Estados Unidos, junto con su familia, a los 8 años de edad, en búsqueda de estabilidad y una mejor vida. Esto es de suma importancia ya que el hecho de ser extranjero y tener dificultad para hablar el idioma se torna en uno de los principales motivos por los cuales sufre de acoso y violencia escolar, prácticamente, toda su vida. También fue diagnosticado con problemas de salud mental (tendencias suicidas y ansiedad), pero los especialistas no consideraron que él fuera un peligro, así que determinaron que sólo debía asistir a terapia y por tanto, no era necesario que ingresara a un hospital psiquiátrico.<sup>54</sup> Por otro lado, las evidencias y pistas muestran algo diferente.

Previo al ataque, Cho había tenido problemas debido a que dos mujeres lo habían acusado, ante autoridades escolares, por acoso y acoso, varios de sus profesores también se quejaron ante los directivos de la institución por problemas de violencia y agresividad y sus profesores de literatura ya habían expresado su preocupación por el tipo de escritos que él hacía. Sin duda alguna, Cho estaba identificado como un foco rojo por muchos. Un indicio importante es el *alter ego* que él había creado, lo conocían como *–The question mark kid–* ya que constantemente usaba éste signo para identificarse. Por ejemplo, lo usaba como distintivo en las listas de asistencia de algunas clases<sup>55</sup> y la dibujaba en pizarrones, lo dibujó incluso en la puerta del dormitorio de una de las jóvenes que solía acosar. Al parecer, él estaba viviendo una fantasía.

---

<sup>53</sup> Es la abreviación que se usa en muchos medios de comunicación para hacer referencia a los ataques del 11 de Septiembre de 2001.

<sup>54</sup> “*High School Classmates Say Gunman Was Bullied*” NBC News, 2007, Vía: [http://www.nbcnews.com/id/18169776/ns/us\\_news-crime\\_and\\_courts/t/high-school-classmates-say-gunman-was-bullied/#.Vh16esV5Mud](http://www.nbcnews.com/id/18169776/ns/us_news-crime_and_courts/t/high-school-classmates-say-gunman-was-bullied/#.Vh16esV5Mud) Consultado: Octubre 6, 2015.

<sup>55</sup> *Ibidem*.



En el paquete que envió a la televisora se encuentran videos testimoniales de él, explicando las razones por las cuales tomó la decisión de matar a tantos como pudiera. A todas luces se nota la ira, el rencor y el sufrimiento que tenían cabida en él. Dice que no es enteramente su culpa, sino que la sociedad en general es la que lo orilló a cometer el crimen. Critica vehementemente a los jóvenes ricos, porque él cree que jamás han tenido que sufrir por algo y que aun así, ellos no se sienten satisfechos. Le reclama a todos aquellos que hicieron de su vida, un horror. Afirma que considera como una responsabilidad acabar con todos ellos y (algo que llama mi atención) se coloca como un mártir y se equipara con Jesús, e incluso, menciona que admira a Klebold y Harris, como unos auténticos mártires.<sup>56</sup>

El ataque fue perpetrado en dos partes: Alrededor de las 7 am. mató a un hombre y a una mujer en los dormitorios. El segundo ataque fue antes de las 10 de la mañana en los edificios del campus. En el intermedio de ambos, Cho se dirigió a una oficina postal para enviar el paquete con su manifiesto, fotografías y videos. Hacia el final del aterrador episodio, Cho se suicidó con un disparo en la cabeza antes de que la policía llegara.

Algunos testimonios de sobrevivientes dicen que antes de asesinar a sus víctimas, Cho les preguntaba: --¿Sabes dónde está mi novia?—y posteriormente les disparaba.<sup>57</sup> No halle algún testimonio explícito en el que se afirmara que él se estaba divirtiendo mientras asesinaba, sin embargo, en una fuente no oficial dice que cuando entraba a algún salón de clases se dirigía al profesor y le decía – “Hola, ¿cómo estás?”—y después los asesinaba.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> “Cho Seung-Hui Antes de la Masacre” Youtube, Vía: <https://www.youtube.com/watch?v=CnluOQmpC-Q>  
Consultado: Octubre 8, 2015.

“Seung-Hui Cho Biography” Biography.com, Vía: <http://www.biography.com/people/seung-hui-cho-235991#troubling-signs> Consultado: Octubre 1, 2015.

<sup>57</sup> “Sobrevivientes Revelan Detalles de Masacre en Virginia.” El Universo, 2007, Vía:  
<http://www.eluniverso.com/2007/04/17/0001/14/7151F438B8CB4349AE57ECD9E6465039.html>  
Consultado: Octubre 3, 2015.

<sup>58</sup> “Cho Seung-Hui. ‘La Masacre de Virginia Tech.’” Grotesque and Arabesque, Vía:  
<http://grotesqueandarabesque.blogspot.mx/2013/08/cho-seung-hui-la-masacre-de-virginia.html>  
Consultado: Octubre 3, 2015.

En una nota suicida hallada en su dormitorio decía: --*You caused me to do this*—como también afirmó en uno de los videos que él dejó.

¿Qué es lo que debe ocurrirle a una persona para tener estos pensamientos? ¿Qué clase de estado mental es aquel que permite mirar a los ojos a su víctima y dispararle sin pena alguna? Éstas son algunas de las preguntas que ocupan la mente después de un acontecimiento

como éste o de investigar y leer información al respecto.



Como es posible elucidar hasta aquí, existen muchas coincidencias en

ambos casos y una diferencia fundamental en la que quiero hacer hincapié: El consumo de los videojuegos no es un factor que determine a los adolescentes o jóvenes a convertirse en asesinos en masa. De igual forma, es imposible señalar aspectos como los gustos por determinada música o forma de vestir como causantes de violencia, mucho menos convertir prejuicios como éstos en sospechas de asesinos en potencia.

Problemas como éstos son

mucho más complejos que una simple explicación y son fenómenos que han ido en aumento en las últimas décadas, pero esto no quiere decir que la violencia sea un fenómeno de reciente aparición. Como ya establecí en el primer capítulo de ésta investigación, la violencia ha existido desde tiempos ancestrales y la violencia escolar, prácticamente se ha visto desde el principio de la educación institucionalizada. Es probable que el cambio en los estilos de vida, la rápida transmisión de la información y las TIC influyan en los cambios de la violencia en general y ésta se vuelva más alarmante, más agresiva y recurrente, pero insisto, no son un factor decisivo, de lo contrario, no estaríamos hablando de algunos casos en la historia sino de una constante amenaza de ser asesinado por uno de los millones de individuos que escuchan a Manson, que juegan

videojuegos, que ven películas violentas, que usan ropa militar, que juegan deportes como *paintball*, en fin, la línea entre la realidad y la fantasía no se confunde con tanta facilidad.

## 2.2 Adolescentes y vida social.

Como ya mencioné en el primer capítulo de la presente investigación, hay una enorme diferencia en los modos de vivir de las generaciones que hoy conforman nuestra vida cotidiana, para muchos, éstas variaciones son muy evidentes. Inevitablemente el tiempo ha seguido su inexorable marcha y junto con él la evolución de nuestras formas de vivir día a día. Desde las necesidades más elementales como comer hasta la forma en la que almacenamos información. Siguiendo ésta comparación cito dos ejemplos que resultan ilustrativos: comer y almacenar datos.

Para el primer caso pongo en perspectiva cómo pudo ser beber café en la década de los años 40 del siglo pasado y cómo es ahora. Anteriormente, sobre todo en entornos rurales y en las crecientes zonas metropolitanas, debía ponerse a calentar los braceros con carbón o poner a calentar una estufa de petróleo, posteriormente se vertía agua en ollas de barro (no se usaban recipientes de peltre), se esperaba que hirviera un poco el agua para desinfectarla, posteriormente se vertía el café en grano y se tenía que bajar la lumbre para evitar el derramamiento de éste mientras se calentaba; para servir el café se debía colar para evitar que el grano se fuera entero (debido a que no era enteramente soluble) y entonces, ya podía disfrutarse. En algunos casos, mientras se cocinaba el café se agregaba piloncillo para endulzarlo.

Como podemos imaginarnos el proceso no era precisamente rápido ni práctico como lo es ahora. Actualmente, tan sólo basta verter agua en una taza de cerámica, ponerla en un horno de micro-ondas por un minuto para calentar el agua (que disponemos de ella purificada comprando garrafones o abriendo grifos especiales en nuestros propios hogares) y por último, revolver con una cucharada de café soluble y si queremos endulzar, tan sólo agregar azúcar refinada o mascabada al gusto. Todo éste proceso resumido a unos pocos minutos.

Esta misma evolución de simplificación de tiempos y procesos ha permeado la vida cotidiana de los seres humanos en múltiples aspectos. Por esto, no es difícil imaginar cuánto han cambiado las formas de recreación y vida

social. En el primer capítulo ya había esbozado un poco éste cambio por lo que ahora nos enfocaremos más al uso de TIC y videojuegos.

Con la incorporación de la *world wide web* al mundo de la vida cotidiana de los seres humanos se inicia una era de velocidad, capacidad y realismo aumentado, pero no sólo eso, sino también nace una nueva realidad virtual. Leer éste concepto aislado puede parecer confuso o vano, sin embargo, es todo lo contrario. Ésta realidad alternativa constituye un nuevo escenario para la interacción entre seres humanos con la posibilidad de trascender de forma muy sencilla algunas barreras como la distancia. El mundo virtual permitió acercarnos, comunicarnos y conocernos, ejemplo de esto son las salas de *chat* que podían estar enfocadas a ciertos intereses, por ejemplo jugar billar *on line*. Así, los usuarios ya tenían algo en común: el gusto por jugar y probablemente una partida. En una misma sala pueden confluír personas de todo el mundo y hablar de muchas cosas, la única limitante podría ser el idioma. Posteriormente surgieron servicios como *Hotmail* o *Messenger* (que era en tiempo real pero con la limitación de sólo poder hablar con aquellos que estaban conectados en línea).

Éstos brindaban la oportunidad de comunicarte con alguien de forma escrita sin importar la distancia que los separase, como mandar una carta pero con la ventaja de la rapidez. Sólo en algunas plataformas como éstas podías crear un perfil, es decir una identidad ya que en otras, sólo debías elegir un *nickname*. Pasó el tiempo y se crearon opciones como *hi5*, *Metroflog*, *Windows Live* y *My Space*, que tenían un abanico de posibilidades más amplio para diseñar una identidad. No sólo elegías un *nickname* sino también una foto de perfil, agregabas una breve descripción de ti, tus gustos, intereses, edad, estado civil y escuela o trabajo al que asistías. Todos estos aspectos significaban una posibilidad de vincularte con otros grupos que coincidieran con todos los anteriores datos de forma que tu red personal, se ampliaba. También existían otras plataformas de interacción social como *Konec-t Coca Cola* que era una recreación de una ciudad virtual a la que podías ingresar tan sólo creando tu avatar y dándole un nombre.

La creación del avatar era un *alter ego* virtual, elegías tu figura antropomorfa: hombre o mujer, posteriormente el tipo de cabello, ropa, color de piel entre otros aspectos físicos. Ya que se ingresaba al portal de la

ciudad virtual, podías moverte por los distintos escenarios que comprendían cines, plazas, restaurantes, etc., como cualquier ciudad, incluso podías disponer de puntos que se asemejaban a dinero, mismo que se conseguía ingresando códigos que estaban en taparoscas de las botellas de los productos de *Coca-Cola*. Como éste tipo también se creó un videojuego llamado *Sims*, que básicamente trataba de lo mismo, vivir una vida virtual que emulara a la real.

Éstas plataformas de realidad virtual han tenido mucho eco y han servido como fundamento para otras, algunas más actuales como las comunidades de *gamers* alrededor del mundo, aglutinados gracias a conceptos como *X Box Live*. Nuevamente vemos que una de las principales características es unir y conectar a mucha gente por todo el planeta que tienen al menos, un aspecto en común: los videojuegos.

Así, podríamos decir que una de las principales diferencias entre las generaciones actuales en comparación con las del siglo pasado es que hay una creciente predilección por vivir una vida real y una virtual. No es necesario ser un *gamer* para lograr esto, basta tener una cuenta en alguna red social para construir un *alter ego* en el que podamos expresar una fulgurante aventura con fotos y en la realidad, estar acostados en una cama sin estar haciendo absolutamente, nada.

### 2.2.1 Creación de una identidad virtual y comunidades *gamer*.

Como ya expliqué, para poder vivir una vida virtual es necesario un ser virtual o *avatar*, al igual que la vida real necesitamos *estar* para poder *ser*. Por esto, el diseño de nuestro *avatar* es sumamente interesante y revelador para la investigación en general y el presente trabajo ya que, la elección de ciertos atributos no es, ni por error, al azar. Nuestras elecciones son plenamente planeadas ya que será uno de nuestros principales medios de comunicación con los otros, tal como en la vida real, la imagen personal es importante ya que implica un mediador simbólico y de información no verbal. Mark Knapp establece la relevancia de la apariencia personal y escribe:

Los datos de nuestra cultura apoyan abrumadoramente la idea de que inicialmente respondemos mucho más favorablemente a aquellos que percibimos como físicamente atractivos que a quienes vemos como menos atractivos o feos. Resumiendo muchos estudios realizados sobre éste tema, no es del todo raro encontrar que las personas físicamente atractivas aventajan a las no atractivas en una amplia gama de evaluaciones socialmente deseables como éxito, personalidad, popularidad, sociabilidad, sexualidad, persuasividad y a menudo felicidad.<sup>59</sup>

Lo interesante es que, a diferencia de la realidad, nuestro personaje virtual puede ser diseñado con más libertad, es decir, si en realidad la persona es de baja estatura, de complexión ectomorfa o endomorfa, con aspecto débil o poco ágil, es probable que nuestro usuario desee reflejar lo contrario en el mundo virtual, creando lo opuesto a sí mismo y así comunicar poder y fuerza, ésto sólo por mencionar un ejemplo de la importancia del personaje virtual. Knapp afirma que:

Es evidente que la experiencia enseña que asociamos ciertos rasgos de personalidad y de temperamento con determinadas configuraciones corporales. Estas expectativas

---

<sup>59</sup> Knapp Mark, *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*, Paidós, México, 1991, p. 145.

pueden ser correctas o no, pero existen, son una parte de la argamasa de la comunicación interpersonal. Tenemos que reconocer estos estereotipos como estímulos potenciales de respuestas de comunicación, de modo que podamos manejarlas con mayor eficacia.<sup>60</sup>

Por estas razones, la creación del personaje del *gamer* es de suma importancia para conocerlo e interactuar con él en la vida virtual y en la realidad, compararlo con su apariencia física para poder saber cuáles son sus carencias o atributos que desea exaltar.

Así, toda interacción en la realidad alterna de los videojuegos en línea está mediada por *avatares* y sus respectivos perfiles. En la comunidad digital de *Xbox Live* la organización social está muy clara y bien definida. Garfías la explica a detalle:

Uno de los aciertos de mercado al planear el *Xbox 360* es sin duda, la simbiosis que hace entre la *game-card* (tarjeta de juego) y los *achivements* (logros). La *game-card* es la identidad personal que el usuario adquiere a través del pago de su cuenta del servicio de *Xbox Live*. Dicha identidad está constituida por una imagen de jugador, un nombre o seudónimo y una cuenta que lleva los *gamerpoints* (puntos de juego) que el usuario obtiene al jugar diferentes videojuegos, para sumarse en su *gamer-score* (marcador de jugador).

Dichos puntos se obtienen en la forma de *achivements*, que son logros que el usuario desbloquea al hacer alguna acción específica dentro de los juegos, por lo regular dependiente de la habilidad que el usuario demuestra en diferentes situaciones. Por ejemplo, en *Gears of war* los *achivements* se obtienen en su modalidad fuera de línea al terminar el juego superando diferentes dificultades o recogiendo objetos escondidos dentro de los escenarios. La cantidad de puntos que se asignan a los *achivements* depende también de la dificultad del logro sin tener una puntuación fija, por lo que en cada juego pueden existir toda la cantidad de *achivements*

---

<sup>60</sup> Ibid. p. 156.



que el diseñador haya programado, pero eso sí, sin sobrepasar el límite de 1000 puntos por cada producto.

Los *achivements* se han vuelto dentro de la comunidad de usuarios del *Xbox Live* un atractivo que a veces cae en la obsesión, porque se construye una reputación a través de ellos, ya que un *gamescore* de alto puntaje significa un usuario más hábil y capaz, así como obtener los 1000 puntos de cada juego hablan de que el usuario ha dominado y perfeccionado sus técnicas.

Gran parte de los *achivements* de *Gears of War* se obtienen en el juego en línea al ganar una cierta cantidad de partidas, al derrotar a un cierto número de enemigos, o al hacerlo con diferentes armas. Los propósitos propios e individuales de los usuarios los obligan a trabajar en equipo si es que quieren conseguir esos *achivements* para incrementar el marcador, y eso es una gran motivación para seguir adelante y dar la vida por los demás.<sup>61</sup>

Como se puede observar hasta aquí, es posible afirmar que la realidad virtual en la que se desarrollan los videojuegos en línea no es algo tan simple ni puede ser *—sólo un juego—* es una nueva forma de socializar, de vivir la vida e incluso de tener una doble identidad que puede coexistir perfectamente, sin sobrepasar la línea entre real e imaginario o virtual.

### **2.2.2 Nuevas formas de comunicación e interacción social.**

Toda interacción social está mediada, invariablemente, por la comunicación, ya sea verbal o no. Teniendo esto en cuenta y lo que expliqué en el apartado anterior, a continuación analizaré los procesos de comunicación que se dan en el entorno de los videojuegos en línea.

Ya que el mundo virtual se ha vuelto parte de muchísimas personas convirtiéndose en *gamers*, a lo largo de todo el mundo, surge una nueva y prioritaria contingencia: la necesidad de comunicarse. No

---

<sup>61</sup> Garfías Frías José Ángel, “La inteligencia colectiva en las comunidades de videojugadores en *línea*” en *Comunicación y Sistemas Emergentes*, Molina y Vedia (Coordinadora), UNAM, México, 2009, p. 152.

sólo se trata de conocer gente y hacer amigos de todas partes, la necesidad de comunicación es una condición ontológica para el ser humano. Julio Amador Bech lo explica en su obra: *“Comunicación y Cultura. Conceptos Básicos Para Una Teoría de la Comunicación.”* UNAM, México, 2015. No sólo deja clara ésta idea sino también argumenta que existen muchas formas de comunicar por lo que es imposible reducirlo todo a la oralidad explícita ya que el ser humano es un *homo symbolicus*, nuestra capacidad de comprender e interpretar la polisemia del mundo en el que vivimos nos dota de la capacidad de crear nuevas formas de comunicación y mediación simbólica.

La interacción humana dentro del entorno virtual ha generado la contingencia de crear un lenguaje que trascienda las barreras de los diferentes idiomas que pueden llegar a converger, por ejemplo, en un mismo equipo de partida. Nuevamente Garfías nos explica cómo se dan estos procesos de contingencia en medio de una partida de *Gears of War*:

Con respecto a las plataformas peculiares de comunicación en *Gears of War* es permitido usar diademas de voz para platicar con los usuarios. No obstante, la rapidez de las acciones y las limitantes en el idioma (que aparecen porque en él convergen jugadores de diferentes nacionalidades y lenguas) han hecho que se desarrollen otro tipo de estrategias para la comunicación más rápida y universal. En este sentido los usuarios se comunican a través de disparos. Soltar una pequeña dosis de balas sobre la espalda de los aliados se entiende como una señal para decirle al individuo que se detenga; al estar escondidos tras un muro con la sospecha de que un enemigo está a la vuelta, la señal de avance se da al disparar las balas en la dirección que se intuye es segura y a la que los demás deben acudir; sacar una granada y lanzarse al ataque es una señal para que los demás cubran, mientras el de la granada planea un ataque *kamikaze*.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> *Ibíd.* p. 153.

Así, dentro de la misma comunidad se busca cómo superar los obstáculos y en este ejemplo queda clara la condición ontológica de la comunicación para los seres humanos, sin importar incluso, la época. Sin embargo, ¿qué pasaría si nos dejamos guiar por el prejuicio de que los videojuegos provocan actitudes violentas en los adolescentes y vemos ésta acción de soltar disparos contra alguien del mismo equipo? Al respecto Julio Amador indica:

La perspectiva ontológica de la comunicación que propone la hermenéutica filosófica nos lleva a entenderla como lo propiamente humano y, consecuentemente, a definirla como una práctica social inserta en contextos culturales; a pensarla a partir de la comunicación viva, cara a cara y no desde una perspectiva instrumental. Así, los procesos de la comunicación humana dan lugar a múltiples formas de expresión, interpretación e interacción que diversifican el significado en un amplio abanico de pluralidad semántica. Al interior de esos procesos se da forma a la figura social de las personas.<sup>63</sup>

Por ésta razón no deberían entenderse estos procesos de comunicación del videojuego fuera de éste contexto, de lo contrario sería muy fácil escandalizarse. Con el ejemplo de la comunicación por medio de disparos en *Gears of war* ¿qué pensaría alguien ajeno a la comunidad *gamer* al ver que entre jugadores del mismo bando se disparan por la espalda? Es muy probable que alguien descontextualizado de éstos procesos específicos de comunicación haga un juicio erróneo, por ejemplo, pensar que la violencia del videojuego no permite trabajar en equipo e incluso, fomenta atacar a los propios compañeros. Peter Winch ayuda a complementar el argumento con lo siguiente:

Preguntar si la realidad es inteligible implica preguntar qué relación existe entre pensamiento y realidad. Considerar la naturaleza del pensamiento nos lleva también a considerar la naturaleza del lenguaje. Por lo tanto, la pregunta acerca de

---

<sup>63</sup> Amador Bech Julio, *Comunicación y Cultura. Conceptos Básicos Para Una Teoría de la Comunicación*, UNAM, México, 2015. p. 90.

la inteligibilidad de la realidad está inseparablemente ligada a esta otra: ¿cómo se conecta el lenguaje con la realidad...?<sup>64</sup>

Comprender la realidad que se vive en la dinámica de los videojuegos hace indispensable no descontextualizarla. No se trata solamente de un medio de entretenimiento para niños, ya que la comunidad *gamer* es muy diversa como ya señalé, por lo que esto implica todo un nuevo fenómeno social digno de ser investigado, teniendo como prioritarios todos éstos aspectos.

Ya que toda comunicación implica una conformación cultural y viceversa, jugar en línea implica reglas y códigos de conducta que, aunque no estén condensados en algún documento como una especie de constitución, deben seguirse para poder formar parte de la comunidad y no sólo eso, formar parte de, también significa de forma implícita que hay una identificación con la base ideológica de determinado grupo social.

Para clarificar esto, hay videojuegos como *Halo* o *Gears of War*, que tienen una historia, toda una narración que da vida a sus escenarios de batalla, cuentan con toda una construcción narratológica y éste aspecto influye directamente en los *gamers* y la simpatía que sientan para adherirse a la comunidad y crear una identidad ligada al mito del juego. Por ejemplo, para comenzar a jugar *Gears of war* se necesita elegir de qué bando se desea formar parte y ésta decisión estará determinada por la identidad con la que sienta más simpatía el usuario. Al respecto Garfías argumenta:

...en cuanto al mito como relato racional, éste no es netamente verdadero, en el sentido de que no es algo empíricamente demostrable. Sin embargo, en cuanto a su valor, calidad de sagrado, ejemplar y significativo, el mito es una historia por demás completa y edificante. Es ahí donde radica su verdadero valor, ya que a través de los personajes míticos es donde se da respuesta a las grandes preguntas de la humanidad.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Winch Peter, *Ciencia Social y Filosofía*, Amorrortu, Argentina, p. 18.

<sup>65</sup> Garfías Frías, José Angel. Op. Cit. p. 164.

Después de haber elegido un bando y haber construido la identidad del usuario, el siguiente paso es, jugar. Entrar en la dinámica de juego. Jugar en línea con ejemplares en los que el objetivo principal es matar a tantos como puedas no se trata de exaltar individualismos, al menos no si se quiere subir en los *rankings* obteniendo puntos en el *gamerscore*, por lo que el trabajo en equipo es fundamental ya que significa una satisfacción tanto colectiva como personal.

El trabajo etnográfico de Garfías es perfecto para analizar las dinámicas e interacción en acción. Él nos habla del fenómeno de inteligencia de enjambre o colectiva. Al trabajar en equipo la participación y acción de todos los participantes es de suma importancia ya que esto provoca que la inteligencia y agilidad de cada integrante confluyan para resolver la emergencia que el escenario les demande. A la letra dice:

Se puede indagar cuáles son las diferencias que existen entre un entramado de células y un entramado de seres humanos, pues en estos últimos sin duda aparecen factores distintivos como la capacidad de simbolización y pertenencia a un sistema cultural específico para influenciar el comportamiento (...) Así, no por hambre ni ante el peligro, pero sí al interesarse por alguna situación o temática (el ser humano) tiene motivo suficiente para entregarse a ella.<sup>66</sup>

La situación es que el ser humano al igual que es *homo symbolicus* es un *homo ludens*...

El que los videojuegos sean ante todo juegos los hace cimentar una base de aceptación, pues al igual que la del mito, la necesidad del juego está afianzada en la sociedad desde tiempos ancestrales. Tampoco hay que decir que el juego es cosa de niños. Ya que muchas veces tras relacionar con los niños, se trata de desvalorizar su papel y su trascendencia para el resto de los seres humanos al

---

<sup>66</sup> *Ibíd.* 159.

calificarlo de algo que no es serio, siendo que los juegos en adultos son practicados con el mismo ahínco que tienen los infantes.<sup>67</sup>

Por esto, personalmente no afirmaré que los videojuegos son sólo un *hobby* más, mucho menos en los tiempos actuales. Al respecto Duvignaud dice:

Sobre todo, esa idea parece poner en tela de juicio que la cultura sea la cristalización de la actividad lúdica, si nos inclinamos a admitir que, en el sentido antropológico de la palabra, la cultura designa el conjunto de las prescripciones, los valores y las obligaciones de una sociedad, y que el juego —el play— parece rebasar y cuestionar en su propio principio esas estructuras establecidas.<sup>68</sup>

Me parece que los videojuegos tienen, incluso, un grado terapéutico para aquellos quienes los consumen. Así lo señalaron algunos de los *gamer* entrevistados en el trabajo de campo para esta investigación. Otra de mis hipótesis es que éstas alternativas representan una válvula de escape ante la vida tan convulsa, turbulenta y violenta que vivimos.<sup>69</sup> La violencia del entorno nos afecta a todos y cada uno tiene formas distintas de aliviar ése agobio, aunque haya algunas personas que no saben cómo mitigarlo y lo acumulan hasta que deriva en consecuencias graves. En fin, jugar *videogames* resulta para muchos, una terapia anti-estrés:

Se busca entonces un espacio propio para poder llevar a cabo la simulación, y para eso están los espacios virtuales que da el juego en línea. Ésta esfera que sirve de escape, es un lugar ideal para llevar a cabo dentro de él y bajo la simulación todos los anhelos que no se han cumplido en la cotidianeidad. Para Huizinga, la práctica ritual es un símil con

---

<sup>67</sup> *Ibíd.* 167.

<sup>68</sup> Duvignaud Jean, *El juego del juego*, FCE, México, 1982, p. 14.

<sup>69</sup> Los videojuegos han abierto un abanico de posibilidades de uso para muchas personas. Por ejemplo, una escuela de Noruega ha abierto la opción para los estudiantes de jugar videojuegos en lugar de las actividades de deporte tradicional. Consultado: Mayo 17, 2016. Vía: <http://www.iflscience.com/technology/norwegian-school-offer-esports-classes-part-curriculum/>.

el juego (...) El creer en el juego implica participar en sus reglas pues esa es la guía que lleva por buen camino el desarrollo del juego, para que no pierda su carácter y se anule. El relato mítico es una guía para entrenarse en las reglas que se seguirán en los enfrentamientos en línea. Ahora bien, éstas reglas pueden ser de lo más diversas, dependiendo del juego. Lo que les da carácter de universalidad es que seguirlas es una condición para poder jugar.<sup>70</sup>

Hasta aquí he explicado y expuesto cómo se dan los procesos de interacción social dentro de la realidad virtual, aunque sean en términos generales queda claro que es un fenómeno complejo y que sin duda alguna marca una importante diferencia con generaciones anteriores. No obstante, he propuesto la aproximación teórica de cómo debe abordarse éste fenómeno, tomando en consideración que, no se pueden hacer generalizaciones, dónde existen las más grandes particularidades.

Para el objetivo principal de esta investigación, que es el análisis del prejuicio hacia los adolescentes *gamer*, el tercer capítulo estará dedicado a la exposición del trabajo de campo que llevé a cabo. Mediante un trabajo etnográfico de observación participante, entrevistas en profundidad y cuestionarios breves dilucidaré cómo es la dinámica social en torno al prejuicio, las actitudes y opiniones de quienes apoyan el prejuicio y de quienes son afectados. El trabajo de campo complementará el panorama general que describí en el primer capítulo y la revisión histórica y teórica del presente segmento.

He considerado fundamental hacer trabajo campo para construir mi análisis porque es necesario contrastar lo que señala la opinión pública y lo que sucede al interior del mundo de los videojuegos. Estoy segura que el cúmulo teórico que pueda citar no podrá ser tan acertado sí no es puesto en práctica al campo del objeto de estudio. Como indica Rosana Guber en su libro de "*La Etnografía*":

---

<sup>70</sup> *Ibíd.* p. 169.

¿Para qué el campo? Porque es aquí donde modelos teóricos, políticos, culturales y sociales se confrontan inmediatamente –se advierta o no—con los de los actores. La legitimidad de ‘estar allí’ no proviene de una autoridad del experto ante legos ignorantes, como suele creerse, sino de que sólo ‘estando allí’ es posible realizar el tránsito de la reflexividad del investigador miembro de otra sociedad, a la reflexividad de los pobladores. Este tránsito, sin embargo, no es ni progresivo ni secuencial. El investigador sabrá más de sí mismo después de haberse puesto en relación con los pobladores, precisamente porque al principio el investigador sólo sabe pensar, orientarse hacia los demás y formularse preguntas desde sus propios esquemas. Pero en el trabajo de campo, aprende a hacerlo *vis a vis* otros marcos de referencia con los cuales necesariamente se compara.<sup>71</sup>

De igual forma el trabajo de campo estará guiado desde el enfoque de la sociolingüística y la antropología lingüística. Lo decidí así porque este enfoque brindará un mayor acercamiento a cómo se han estructurado las opiniones y posturas de ambas partes. En el libro de “*Los lenguajes del saber*” de Giorgio Raimondo Cardona explica claramente esto:

Nuestras investigaciones están dirigidas al objetivo de comprender mejor las relaciones entre lengua y cultura, entre lengua y pensamiento. La indagación en sí y en cuanto tal ciertamente nos interesa porque nos ayuda a descubrir universos que de otra manera serían desconocidos – construcciones lógicas en las que los medios de la lengua se emplean de manera ingeniosa y admirable—y porque nos suministra la materia para reforzar nuestras reflexiones. Agregaría que el descubrimiento mismo de algo representa un placer tanto intelectual como emotivo, del cual el estudioso no puede privarse.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Guber Rosana, *La etnografía. Método, Campo y Reflexividad*, Colombia, Norma, 2001, (Edición digital) p.20.

<sup>72</sup> Raimondo Cardona Giorgio, *Los lenguajes del saber*, España, Gedisa, 1994, p.98.



Alessandro Duranti señala: “If the goal of linguistic anthropology is the study of linguistic forms as constitutive elements of social life, researchers must have ways of connecting linguistic forms with particular cultural practices. Ethnography offers one valuable set of techniques for such goal.”<sup>73</sup>

Teniendo en cuenta estas ideas teóricas para el trabajo de campo, realizaré la etnografía de ambas posturas protagónicas del prejuicio y expondré a fondo mi experiencia e información obtenida en el tercer y último capítulo de mi trabajo de investigación.

---

<sup>73</sup> Duranti Alessandro, *Linguistic anthropology*, U.K., Cambridge University Press, 1997, p. 84.

### 2.3 Videojuegos y adolescentes.

Antes de concluir éste capítulo, considero importante mencionar aunque sea de forma breve, algunas especificaciones técnicas sobre los videojuegos. Al igual que en las películas, existe un sistema de clasificación por contenido; los videojuegos son definidos desde aquellos que tienen un contenido apto para todo público, hasta los casos en los que se restringe su consumo a personas mayores de edad. A continuación citaré en extenso éstas clasificaciones.

Las clasificaciones de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB, por su sigla en inglés) están diseñadas para brindar información sobre el contenido de los juegos de video y de computadora para que usted pueda tomar decisiones informadas cuando realiza las compras. Las clasificaciones de la ESRB constan de dos partes: los símbolos de clasificación indican la edad adecuada para el juego y los descriptores de contenido indican los elementos particulares del juego que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación.

Para aprovechar plenamente el sistema de clasificación de la ESRB es importante controlar tanto el símbolo de clasificación (en el frente de la caja del juego) como los descriptores de contenido (en el reverso de la caja del juego).



Los Símbolos de Clasificación de la ESRB



**EC (Early Childhood – Niños Pequeños):** podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.



**E (Everyone – Todos):** podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.



**E10+ (Everyone Ten and Older – Todas las Personas Mayores de 10 años):** podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.



**T (TEEN – Adolescentes):** podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas o usa poco frecuente de lenguaje fuerte.



**M (MATURE – Maduro):** podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.



**AO (ADULTS ONLY – Adultos Únicamente):** sólo debe ser jugado por personas mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría podrían incluir escenas prolongadas de violencia intensa o contenido sexual gráfico y desnudez.



**Aún Sin Calificar** - El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final. (Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)

### Descriptores de Contenido de la ESRB

- **Animación de sangre** Representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- **Apuestas reales** El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
- **Apuestas simuladas** El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
- **Contenido sexual** Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
- **Contenido sexual fuerte** Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- **Derramamiento de sangre** Representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
- **Desnudez** Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.

- **Desnudez parcial** Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- **Humor Vulgar** Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.
- **Humor para adultos** Representaciones o diálogo que contengan humor para adultos, incluidas alusiones sexuales.
- **Lenguaje** Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.
- **Lenguaje fuerte** Uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
- **Letra de canciones** Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- **Letra de canciones fuerte** Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- **Referencia a drogas** Referencia o imágenes de drogas.
- **Referencia al alcohol** Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
- **Referencia al tabaco** Referencia o imágenes de productos de tabaco.
- **Referencias violentas** Alusiones a actos violentos.
- **Sangre** Representaciones de sangre.
- **Temas sexuales** Alusiones al sexo o a la sexualidad.
- **Temas insinuantes** Referencias o materiales provocativos moderados.
- **Travesuras cómicas** Representaciones o diálogo que implique payasadas o humor sugestivo.
- **Uso de alcohol** Consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- **Uso de drogas** Consumo o uso de drogas.
- **Uso de tabaco** Consumo o uso de productos de tabaco.
- **Violencia** Escenas que comprendan un conflicto agresivo. Puede contener desmembramiento sin sangre.
- **Violencia de caricatura** Acciones violentas que incluyan situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- **Violencia fantasía** Acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- **Violencia intensa** Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
- **Violencia sexual** Representaciones de violación o de otros actos sexuales violentos.

Cuando el descriptor del contenido es seguido por el término “Moderado” significa baja frecuencia, intensidad o severidad del contenido que modifica.

### **Aviso de clasificación por Internet**

Los juegos habilitados en línea llevan el aviso "**Las interacciones por Internet no están clasificadas por la ESRB**". Este aviso advierte a quienes van a jugar un juego en línea acerca de la posible exposición a charlas (texto, audio, video) u otros tipos de contenido creados por otros jugadores (por.ej., mapas, pieles) que no han sido tomados en cuenta por la ESRB al asignar una clasificación a ese juego.

### **Sobre la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB)**

*La ESRB es una organización autoregulada sin fines de lucro creada en 1994 por la Asociación de software de entretenimiento (ESA, por su sigla en inglés). La ESRB aplica las clasificaciones en forma independiente, fija pautas de publicidad y colabora para garantizar prácticas responsables de privacidad en Internet para la industria del software de entretenimiento interactivo.<sup>74</sup>*

Lo interesante de éstas clasificaciones es que sientan un orden en quiénes son aptos para consumir contenidos violentos, pero lamentablemente ésta reglamentación tiene su límite hasta el momento de la compra o los videojuegos en línea. En el caso de la compra de alguno de los casos de juegos con clasificaciones permitidas sólo para adultos la clasificación es efectiva hasta el momento en el que un adulto paga por dicho juego pero, ¿quién será el real consumidor final? En muchas ocasiones los padres compran los juegos y ahí no se infringe ninguna regla, pero en el momento de insertarlo en la consola y jugarlo ya no hay limitación y ni qué decir del acceso a juegos *online*.

Me parece que el objetivo principal de la clasificación de la ESRB es tener control de que los contenidos violentos no sean consumidos por niños o adolescentes para evitar que éstos entren en conflicto con el contenido explícito al que pueden ser expuestos. No estoy diciendo que los videojuegos con homicidios explícitos tengan la capacidad de convertir a un adolescente en asesino serial sino que pueden hacer que los contenidos de violencia se estandaricen y normalicen para el niño o adolescente. Es por esto que creo fundamental que los padres o adultos mayores estén presentes cuando el menor consuma éstos contenidos de forma que se les brinde una guía y explique que esa violencia forma parte de una fantasía y no es un

---

<sup>74</sup> "ESRB Ratings Definitions." Entertainment Software Rating Board, Vía: [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide\\_spanish.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_spanish.jsp) Consultado: Junio 9, 2011.

comportamiento normal dentro de la dinámica de la vida cotidiana. La línea de diferencia es delgada, pero clara, y no debe ser diluida, confundida ni sobrepasada.

### Capítulo 3: Análisis de la situación actual. Investigación de campo.

El TAO engendra al Uno.  
El Uno engendra al Dos.  
El Dos engendra al Tres.  
Y el Tres engendra a todos los seres.  
Todos los seres dan la espalda a la oscuridad  
y se dirigen a la luz.  
En armonía con el Espíritu Infinito.  
Lo que repugna a los hombres,  
Es ser huérfano, estar solo, o no tener de comer.  
Y sin embargo los reyes y príncipes,  
Adoptan estas palabras como títulos.  
Porque todo lo que disminuye, aumenta,  
Y lo que aumenta, disminuye.  
Mi enseñanza es similar a la de los otros:  
«El hombre violento no muere de muerte natural.»  
¡Que este pensamiento, guíe tu camino!  
Lao Tsé.

La última parte de mi investigación de tesis la he dedicado al trabajo práctico. Dividí el trabajo de campo en tres ejes de recopilación de información: un cuestionario breve para un comparativo generacional, una entrevista en profundidad para los *gamers* y observación participante en lugares donde se juegan videojuegos.

La primera parte es una reconstrucción histórica de la época de la adolescencia de padres de familia que actualmente rondan de los 12 a los 15 años de edad, es decir, aquellos quienes se encuentran estudiando el nivel de secundaria, y la reconstrucción del escenario social que han vivido estos jóvenes. Esto con la finalidad de saber cuán diferente ha sido la generación de los padres que vivieron su adolescencia en el periodo 1989-1992 y la generación de los hijos que actualmente tienen de 12 a 15 años, en cuestión de formas de vivir y percibir la vida cotidiana. Posteriormente, analizo cómo se ha transformado la forma de vivir en familia, la forma en que la violencia ha sido un atractivo consumible para los seres humanos. Por último, describo a grandes rasgos, apegada a mi experiencia

práctica, cómo es un *gamer* y el análisis del prejuicio desde las perspectivas de los afectados y de quienes lo sostienen.

### **3.1 Comparativo generacional**

Lamentablemente, la violencia, puede escabullirse por distintos resquicios de la vida cotidiana de los seres humanos. Es importante señalar que hay muchas formas en las que se expresa la violencia. Como ya esboqué de forma general en el primer capítulo de mi investigación, se pueden señalar tres grandes categorías: *de facto*, *simbólica* (que también se conoce como psicológica) y *del entorno social*. Para efectos concretos de mi investigación es necesario comprender cómo se ha vivido esta violencia a través de dos generaciones en específico: la de padres de familia y adolescentes contemporáneos.

#### **3.1.1 El ambiente social de violencia: la época de los padres y los adolescentes contemporáneos.**

Sin duda alguna, las experiencias que vamos teniendo a lo largo de la vida, influyen en nuestros modos de pensar y de conducirnos por los complejos menesteres de ser y estar en un espacio y tiempo, en palabras llanas: vivir. Alfred Schütz lo describe como:

En términos estrictos, el conocimiento a mano en el momento de elaborar el proyecto debe diferir del conocimiento a mano después de haber efectuado el acto proyectado, aunque sólo sea porque «he envejecido» y las experiencias que tuve mientras llevaba a cabo mi proyecto han modificado por lo menos mis circunstancias biográficas y ampliado mi acervo de experiencia.<sup>75</sup>

Teniendo esto en mente, es natural pensar que la forma en cómo los padres de familia educan a sus hijos tiene una relación directa con cómo vivieron sus diferentes etapas de la vida. Pareciera que, para los seres humanos, la experiencia de lo vivido, nos dota, casi por designio divino, por antonomasia, el derecho de comparar a partir de nuestro acervo de conocimiento. Así que, es normal que los padres de familia

---

<sup>75</sup> Schütz Alfred., *El problema de la realidad social*, Argentina, Amorrortu, 2003, p. 49.



hagan constantes comparaciones con sus hijos. Por ejemplo, cuando los hijos están en la adolescencia, es típico escuchar a los papás hacer críticas de cómo vivieron ellos su pubertad y cómo viven sus hijos la suya.

Para efectos de mi investigación, realicé diferentes tipos de cuestionarios y entrevistas que me ayudaran a aproximarme a estos procesos sociales. En concreto, llevé a cabo la aplicación de un breve cuestionario a padres de familia y jóvenes adolescentes, con el objetivo de conocer cuáles son las diferencias entre una generación y otra, la opinión de unos y de otros y saber cómo ha cambiado la vida cotidiana a través de los padres de familia y cómo es que se sienten los jóvenes en el ambiente que impera.

Para poder hacer mi análisis comparativo, establecí la edad promedio de los padres de familia que participaron en mi cuestionario: 39 años. Seguido de esto, calculé que ellos vivieron su adolescencia entre los años 1989 y 1992, considerando éste intervalo de los 12 a los 15 años. Ahora, para poder comenzar a esbozar cómo fue su adolescencia debemos conocer cómo era el ambiente social de aquellos años. En el escenario mundial de éste periodo, uno de los sucesos internacionales más importantes de aquel periodo fue, la caída del muro de Berlín<sup>76</sup>, pero de igual forma, se anuncia el fin de la Guerra Fría por parte de la OTAN, pero inicia la Guerra del Golfo con la invasión de Kuwait por parte de Saddam Hussein, Nelson Mandela es liberado y Sudáfrica elimina el *Apartheid*<sup>77</sup>.

En México, el presidente al frente del Estado mexicano era Carlos Salinas de Gortari, que en los primeros días de éste año, anunciara la detención de Joaquín Hernández Galicia, ex líder del sindicato de trabajadores de Petróleos Mexicanos; un suceso recordado como *–el quiñazo–* en la memoria colectiva. Se funda el Partido de la Revolución Democrática (PRD). En éste mismo periodo de tiempo se crea la Comisión Nacional de Derechos Humanos, el Instituto Federal Electoral y se privatizan algunas empresas como Telmex y algunas vías carreteras

---

<sup>76</sup> “Qué ocurría en 1989, cuando América y Cruz Azul jugaron la última final” México, CNN, 2013, Vía: <http://mexico.cnn.com/deportes/2013/05/25/que-ocurria-en-1989-cuando-america-y-cruz-azul-jugaron-la-ultima-final> Consultado: Febrero 20, 2016.

<sup>77</sup> “Cronología 1990-2000” Argentina, El historiador, 2010, Vía: <http://www.elhistoriador.com.ar/cronologia/1990-1999/> Consultado: Marzo 2, 2016.

y se firma el Tratado de Libre Comercio de América del Norte<sup>78</sup>. En cuestiones de sector salud, se presenta en el país el primer caso de cólera, desde finales del siglo XIX, en la localidad de San Miguel Totolmaloya, en el Estado de México.<sup>79</sup>

Por otro lado, la Ciudad de México congregaba a 8,235,744 personas.<sup>80</sup>, se celebró “El Gran Premio de México”, una competencia automovilística; personajes tan importantes como el Dalai Lama y Nelson Mandela visitaron México<sup>81</sup>; la ciudad vive el eclipse de sol más largo de todo el siglo XX, rodeado por cierta paranoia debido al decir que rezaba que ver el eclipse directamente podía dejar ciego al curioso y por tanto, era mejor seguirlo por televisión.<sup>82</sup>

En el ámbito cultural-musical, sonaba “*Patience*” de los *Guns & Roses* y *New Kids on the Block*, grupos típicos conocidos como *boybands* que marcan a generaciones y generaciones por hacerse populares sobre todo, entre las mujeres. (*Nsync, Back Street Boys, One Direction*, por mencionar algunos ejemplos más actuales.) La mítica *Madonna* ponía al mundo de cabeza con su polémico video de “*like a prayer*”. En la televisión mexicana eran populares telenovelas como: “*Simplemente María*”, “*Carrusel*” y “*Teresa*”.

Respecto a las cuestiones estadísticas, como ya señalé, el Distrito Federal y ahora, rebautizado como Ciudad de México, rondaba los ocho millones de capitalinos; en México, según indica el CONAPO el 85.8% de los hogares tenían como jefe del hogar a un hombre mientras que el 14.2% tenían mujeres como jefas, de los cuáles, los jefes de familia económicamente activos conformaban el 92.3% mientras que las

---

<sup>78</sup> “Recuento de algunos hechos que sucedieron en México en la década de los noventa” México, INEA/CONEVYT, Vía: [http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/mexico/contenidos/recursos/revista/2\\_1.htm](http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/mexico/contenidos/recursos/revista/2_1.htm) Consultado: Febrero 28, 2016.

<sup>79</sup> “Cólera...¿Otra vez?” México, SPPS, 2014, Vía: <http://www.spps.gob.mx/avisos/109-coleraiotra-vez.html> Consultado: Marzo 2, 2016.

<sup>80</sup> “Censo General de Población y Vivienda 1990” México, INEGI, Vía: [http://www.inegi.org.mx/lib/Olap/consulta/general\\_ver4/MDXQueryDatos.asp?proy=cpv90\\_pt](http://www.inegi.org.mx/lib/Olap/consulta/general_ver4/MDXQueryDatos.asp?proy=cpv90_pt) Consultado: Febrero 28, 2016.

<sup>81</sup> Gómez Quintero Natalia, “*Los pasos del Dalai Lama en México en 1989*” México, El Universal, 200, Vía: <http://archivo.eluniversal.com.mx/nacion/116265.html> Consultado: Febrero 20, 2016.  
Zepeda Mayra, “*La visita de Mandela a México en imágenes*” México, Animal Político, 2013, Vía: <http://www.animalpolitico.com/2013/12/la-visita-de-mandela-mexico-en-imagenes/> Consultado: Marzo 2, 2016.

<sup>82</sup> Tomasini Carlos, “*11 de julio de 1991: El gran eclipse de México*”. México, Chilango.com, 2014, Vía: <http://www.chilango.com/ciudad/nota/2014/07/29/11-de-julio-de-1991-el-gran-eclipse-de-mexico> Consultado: Marzo 1, 2016.

mujeres jefas de familia que trabajaban tan sólo representaban el 7.7%.<sup>83</sup>. En cuanto a la situación económica en el país, según el CONEVAL, la evolución de la pobreza por ingresos reflejada en tres rubros: la tasa de pobreza alimentaria que se ubica en 23.7, la tasa de capacidades que indica 31.3 y patrimonio de 53.2 unidades. (En comparación con el año 2010 estas tasas han seguido una tendencia a la baja.)<sup>84</sup> Sí tomamos en cuenta que, tradicionalmente, los hombres eran quienes salían a trabajar y las madres se quedaban en casa para cuidar a los hijos y mantener en orden el hogar, estas estadísticas nos reflejan esto, indicando que el porcentaje de hombres jefes de familia y económicamente activos era mayor al de las mujeres. Por lo tanto, la vida en familia, para la mayoría de la población del periodo de 1989-1992, mantenía una estructura en la que sólo uno de los padres de familia salía a trabajar, así, la educación familiar seguiría presente en todo el proceso de adolescencia y la relación entre padres e hijos tenía mayores posibilidades de mantenerse estrecha al igual que el proceso de educación de casa.

Por último, para tratar de hacer más clara la imagen de cómo lucía la vida cotidiana en la década de los noventa, hice un *collage* con algunas fotografías de cosas que constituían el diario común de cualquier adolescente mexicano. (Véase el anexo 1)

Tal vez los datos que he expuesto hasta ahora, no son suficientes para lograr recrear el escenario de la vida cotidiana del adolescente promedio del periodo de 1989-1992, sin embargo, sí se complementan con la información que recabé mediante los instrumentos de encuestas y entrevista, es posible acercarnos más a esa construcción imaginaria y, de igual forma, ayudará a la memoria de aquellos quienes si hayan vivido esa época.

Algunas de las preguntas que realicé en el cuestionario breve para el comparativo generacional fueron: *¿Cómo era el ambiente social y la*

---

<sup>83</sup> "Series de información temática y continua de hogares en México" México, CONAPO, 2013, Vía: [http://www.conapo.gob.mx/es/CONAPO/Series\\_de\\_informacion\\_tematica\\_y\\_continua\\_de\\_hogares\\_en\\_Mexico](http://www.conapo.gob.mx/es/CONAPO/Series_de_informacion_tematica_y_continua_de_hogares_en_Mexico) Consultado: Marzo 2, 2016.

<sup>84</sup> "Evolución de las dimensiones de la pobreza 1990-2012." México, CONEVAL, Vía: <http://www.coneval.gob.mx/Medicion/Paginas/Evolucion-de-las-dimensiones-de-la-pobreza-1990-2010.aspx> Consultado: Marzo 6, 2016.

*vida cotidiana de tu adolescencia? ¿Había violencia escolar en tu adolescencia? ¿Qué tipo de películas o programas de televisión eran populares en tu adolescencia?* El objetivo principal de ellas es develar, a grandes rasgos, cómo se construyó la percepción de la vida cotidiana en la generación de los padres de familia. Para la primera pregunta sobre la opinión del ambiente social, fue sumamente interesante para mí que la mayoría de los padres de familia respondió haciendo un automático comparativo con la actualidad, señalando que la época en la que ellos habían vivido su adolescencia había sido mucho más tranquila que la que viven sus hijos. Ellos respondían: -“Era muy padre, muy tranquilo. Sin tanta inseguridad como ahora.” -“Más tranquilo al de ellos” -“Había violencia, pero no tanta como ahora” -“Era más bonita. No había tantos aparatos electrónicos, salíamos a jugar. No había tanta delincuencia, drogadicción.” -“Éramos muy tranquilos, no como ahora”.

Estas respuestas indican que la opinión predominante entre los padres de familia es que su adolescencia fue tranquila y sin afectaciones por la violencia. Muchos de ellos respondieron de forma similar la pregunta sobre la violencia escolar. Sin embargo, hallé que hay profundas contradicciones en la opinión de los padres de familia. La pregunta sobre las películas o programas de T.V. populares tiene el objetivo de saber si ellos consumían violencia por medio de contenidos que se transmitían en las televisiones o cines. Igualmente, los padres de familia respondían haciendo un inevitable comparativo con la actualidad y decían: -“Eran más sanos que ahora”.

La mayoría citó que lo más normal y común en su adolescencia eran las caricaturas. El sitio de *buzzfeed.com* indica que títulos como “*Tom & Jerry Kids Show*” estaban presentes en el año de 1990.<sup>85</sup> Pero, ¿ésta caricatura no tenía contenido violento? Es cierto que el contenido violento entre éste ejemplo y algo contemporáneo como las películas de “*The hunger games*” o “*Harry Potter*”<sup>86</sup> no es igual, sin embargo y a riesgo de acercarme mucho a la línea de la exageración, me parece de suma importancia dejar claro que, aunque de forma matizada, *Tom &*

---

<sup>85</sup> Galindo Brian, “18 caricaturas de los años 90 que probablemente olvidaste que existían” BuzzFeed, 2014, Vía: <http://www.buzzfeed.com/briangalindo/18-caricaturas-de-los-anos-90-que-probablemente-ol#.ptjivnDQI> Consultado: Marzo 6, 2016.

<sup>86</sup> Según las respuestas de los adolescentes que encuesté, películas como éstas son las más populares en su generación.

*Jerry*, exhibe violencia. Se lastimaban, se herían, se golpeaban y también había una constante persecución de uno sobre el otro. Si tomamos esto como base y cambiamos los personajes por *Harry Potter* como el perseguido y a *Voldemort* como el persecutor, la base es la misma entre un caso y otro, los demás elementos son los que marcan la gran diferencia. Así, siendo extremadamente honestos, las populares caricaturas que veían los padres de familia, en cierto modo, también eran violentas.

Ahora, respecto a las respuestas de los adolescentes, la percepción que la mayoría de ellos tiene sobre cómo es el ambiente social en el que viven, es mala. Muy pocos la consideran –normal-. Quienes creen que la actualidad es insegura decían: –“Es grave. Ahorita ya hay más conflictos.” –“Feo. Sí sales a la calle, te secuestran”. –“A cada rato andan matando” y a excepción de un par de ellos, contestaron que hay violencia escolar en sus respectivos planteles.

Pero, ¿qué ha pasado en México y el mundo desde el 2012?, ¿Cómo ha sido el contexto socio-cultural de los adolescentes? A continuación citaré algunos ejemplos que permitan hacer una reconstrucción general del periodo 2012-2015 y así, sea más didáctica la comparación entre la generación de padres e hijos.

Un periodo sin duda alguno, caótico, comenzando por el misterio que prevalecía entre mucha gente sobre el supuesto fin del mundo. Todo esto derivado de una malísima interpretación de una concepción cosmológica y calendárica de la cuenta larga de los mayas. Pero en los hechos concretos del terreno internacional, vivimos las noticia de la victoria de Obama para un segundo periodo al frente de la Casa Blanca y de Estados Unidos; se confirmó la existencia de la partícula de Dios o bosón e Higgs; y Hosni Mubarak, ex presidente de Egipto, fue sentenciado a cadena perpetua, por lo que la –primavera árabe- sigue siendo noticia hasta que, debido a un golpe militar derrocan al presidente constitucionalmente electo.<sup>87</sup> Por otro lado, Vladimir Putin retoma el poder de Rusia, el socialista Francois Hollande gana las

---

<sup>87</sup> Bacino Juan Pablo, “*Los diez acontecimientos más importantes que marcaron el mundo en el 2012*” Argentina, La Nación, 2012, Vía: <http://www.lanacion.com.ar/1540333-los-diez-acontecimientos-mas-importantes-que-marcaron-el-mundo-en-2012> Consultado: Marzo 6, 2016.

elecciones presidenciales en Francia, en el Vaticano un nuevo papa toma el liderazgo de la iglesia católica y causa revuelo debido a que es el primer papa originario de América Latina; Hugo Chávez gana por cuarta vez las elecciones en Venezuela, aunque esta ocasión no durará tanto tiempo en su cargo a causa del cáncer que lo afecta y fallece en el 2013 y es sucedido por Nicolás Maduro; en tanto en España, se agudiza la crisis social y económica, derivando en un movimiento de protesta constante. El mundo vive también, el reavivamiento de los conflictos en la Franja de Gaza, el secuestro de 276 niñas nigerianas por parte de Boko Haram, el surgimiento del polémico ISIS o Estado Islámico como grupo terrorista, comienza la crisis migratoria de Medio Oriente a causa de los conflictos en Siria; Cuba y Estados Unidos reanudan sus relaciones diplomáticas; y el Premio Nobel de la Paz es entregado a Malala Yousafzai y Kailash Satyarthi. En el sector salud, el ébola comienza a crecer como una amenaza mundial que, afortunadamente, logra ser controlada.<sup>88</sup>

Por último, es importante recordar los eventos de la masacre en Denver, perpetrada por James Holmes de 24 años, la matanza de Adam Lanza en la primaria Sandy Hook en Connecticut y el tiroteo en San Bernardino California.<sup>89</sup>

En tanto, para México, este periodo comenzó como un año electoral, por lo que estuvo fuertemente marcado por la temporada de campaña y posteriormente por la elección presidencial. Hubo múltiples protestas por los resultados que favorecían al priísta Enrique Peña Nieto por lo que, socialmente, el 2012 fue un año sumamente convulso. En este periodo, después de que el presidente asumiera su cargo, comienza una gran polémica sobre las reformas que establece la nueva administración y por lo tanto, nuevos conflictos sociales reflejados en constantes protestas. Sin embargo, este espacio temporal dio mucho de qué hablar no sólo a nivel nacional sino internacional porque sucedieron hechos como la recaptura del Joaquín Guzmán (aunque meses más tarde volviera a fugarse y ser reaprehendido al poco tiempo) y la muerte de

---

<sup>88</sup> Paz Salas María, "Los 16 sucesos internacional que impactaron al mundo este 2014." Colombia, El definido, Vía: <http://www.eldefinido.cl/actualidad/mundo/4414/Los-16-sucesos-internacionales-que-impactaron-al-mundo-este-2014/> Consultado: Marzo 6, 2016.

<sup>89</sup> Vittar Daniel, "Los 15 acontecimientos que conmovieron al mundo en el 2012." Argentina, El Clarin, 2012, Vía: [http://www.clarin.com/mundo/acontecimientos-conmovieron-mundo\\_0\\_836316509.html](http://www.clarin.com/mundo/acontecimientos-conmovieron-mundo_0_836316509.html) Consultado: Marzo 6, 2016.

otros narcotraficantes como Nazario “Chayo” Moreno González y Enrique “Kike” Plancarte, miembros de los “Caballeros Templarios”; sucede el caso Tlatlaya y el caso de Ayotzinapa; y el peso se devalúa en relación al dólar. De igual forma, surge el escándalo de la “Casa Blanca” de Angélica Rivera; el Instituto Politécnico Nacional entra estudiantil; un sismo de 7.0 grados sacude varios estados, entre ellos, el Distrito Federal; y se dan a conocer el caso de Oceanografía y el caso de las fallas de la línea 12 del metro de la Ciudad de México.<sup>90</sup> Ya hacia el final del periodo, nuevamente tuvimos comicios electorales que fueron sumamente relevantes para el país y la democracia nacional ya que muchas de las victorias fueron para candidaturas independientes, se concedió un histórico amparo para el consumo de la marihuana y el Distrito Federal se rebautiza como Ciudad de México y comienza un proceso de cambio jurídico para la creación de una constitución.<sup>91</sup>

En cuanto a los estadístico, el INEGI en su panorama sociodemográfico del 2015 indica que la Ciudad de México alberga 8, 918, 653<sup>92</sup> personas en viviendas particulares habitadas. De las cuáles, según el CONAPO, para el año 2010 el 75.4% de los hogares tienen un hombre como jefe del hogar en tanto que el 24.6% son mujeres, de los jefes del hogar económicamente activos y ocupados un 84.5% son hombres y un 15.5% son mujeres.<sup>93</sup> En tanto, el CONEVAL indica que en 2010 la tasa de pobreza alimentaria se ubica en 7.7, la tasa de capacidades en 12.6, y la de patrimonio en 31.7. Además, nos señala que el grado de cohesión social según el coeficiente de Gini pasó de 0.536 en 1990 a 0.439 en 2010.<sup>94</sup> En comparación con el periodo de los padres de familia (1989-1992) podemos notar cambios importantes en las estadísticas. Los indicadores del CONEVAL muestran que hubo una disminución en las tasas de pobreza, sin embargo, se incrementó la falta de cohesión social, lo que podría indicarnos mayor individualismo en la sociedad.

---

<sup>90</sup> “Lo más relevante en México en 2014.” México, SIPS,. 2014, Vía: <http://sipse.com/mexico/resumen-de-noticias-2014-mexico-128978.html> Consultado: Marzo 6, 2016.

<sup>91</sup> Asceción Arturo, “15 momentos que marcaron a México en 2015.” CNN, 2015, Vía: <http://www.cnnexpansion.com/economia/2015/12/18/15-momentos-que-marcaron-a-mexico-en-2015> Consultado: Marzo 6, 2016.

<sup>92</sup> “Panorama sociodemográfico de México 2015.” México, INEGI, 2015, Vía: [http://www3.inegi.org.mx/sistemas/Panorama2015/Web/Contenido.aspx#Distrito Federal09000](http://www3.inegi.org.mx/sistemas/Panorama2015/Web/Contenido.aspx#Distrito%20Federal09000) Consultado: Marzo 6, 2016.

<sup>93</sup> *Op. cit.* “Series de información temática y continua de hogares en México” CONAPO.

<sup>94</sup> *Op. Cit.* “Evolución de las dimensiones de la pobreza 1990-2012.” CONEVAL.

Los porcentajes de mujeres jefas de familia económicamente activas, prácticamente se duplicaron, lo que nos habla de un importante cambio de las estructuras familiares. Ahora más mujeres salen a trabajar y están tomando el liderazgo de las familias. Puede ser que ambos padres salen a trabajar o que por alguna razón uno de ellos se ausenta de la familia y sólo hay un jefe o jefa por familia. Sea cual fuere la razón, hay un hecho innegable, la vida en familia se transformó: los hijos pasan más tiempo solos o fuera de casa porque ambos padres están ausentes.

Así, con toda la información que he expuesto, es más fácil dilucidar los escenarios de la vida cotidiana de ambas generaciones y así, establecer algunos puntos de comparación que me parecen fundamentales traer a la discusión de esta investigación. Como ya se ha podido leer hasta aquí, en general, el terreno internacional no era muy distinto: crisis económicas, conflictos armados, cambios políticos relevantes, etc. En cuanto al ámbito nacional en ambas generaciones ha habido cambios de la estructura política muy importantes con la fundación de nuevos partidos y la transformación de dependencias federales, han ocurrido contingencias de salud sumamente relevantes para la población e importantes visitas de Estado. Sin embargo, me parece que los cambios más notables pueden reflejarse con mayor claridad en la percepción de la población y los datos estadísticos. Como cité, la población de la ciudad ha crecido y en comparación con censos anteriores, el crecimiento de la misma es una constante que se mantiene con el paso del tiempo. A través de los cuestionarios que realicé, pude darme cuenta de que uno de los grandes cambios, fue la estabilidad económica de las familias. Muchos de los padres de indicaron que actualmente, la vida familiar se ha complicado más en comparación con su adolescencia, ya que debido a la situación económica del país, ambos padres de familia deben salir a trabajar; las alternativas han sido que tanto la madre como el padre se empleen, para otras familias la opción ha sido montar un negocio propio o comprar y vender productos por cuenta propia. En fin, han buscado la forma de hacer frente a la falta de solidez económica y esto ha afectado directamente la forma de convivencia familiar. En la estadística este fenómeno se refleja en una tendencia que va en aumento; expuse anteriormente los números que hablan sobre los jefes de familia. De la década de 1990 a 2010, el



porcentaje de mujeres jefas de familia, económicamente activas y ocupadas, prácticamente, se ha duplicado. Si bien, según el CONEVAL las tasas de evolución de la pobreza han ido gradualmente en disminución con el paso del tiempo, inversamente proporcional a esto, la falta de cohesión social ha ido en aumento.

El siguiente cuadro ayuda a comparar cuánto ha evolucionado la vida en familia desde una perspectiva estadística:

	Jefes del hogar por sexo	Jefes de hogar económicamente activos según su sexo.
Periodo 1989-1992	Hombres: 85.8% Mujeres: 14.2%	Hombres: 92.4% Mujeres: 7.6%
Periodo 2012-2015	Hombres: 75.4% Mujeres: 24.6	Hombres: 84.7% Mujeres: 15.3%

Sin lugar a dudas, la vida familiar ha cambiado completamente de una generación a otra, la dinámica de la educación de los hijos y la convivencia familiar son los principales daños colaterales de este proceso social. Pero no sólo esto ha sido una de las grandes diferencias, como ya expuse en capítulos anteriores, la forma en cómo la tecnología se adaptado a cada detalle de nuestra vida cotidiana es una diferencia fundamental. No es casualidad que muchos de los padres de familia que respondieron el cuestionario hayan señalado a las TICs como uno de los principales problemas que contribuyen a la violencia que hay actualmente. No obstante es necesario definir mi postura y la de la presente investigación respecto de esto: A pesar de que muchos de los padres de familia tienen una opinión que sataniza a la tecnología como una las principales razones por las que los adolescentes contemporáneos son violentos, yo no estoy de acuerdo con el argumento. Si bien las TICs están presentes en muchísimos de los aspectos de la vida diaria no sólo de los adolescentes sino también de los padres, y en algunos casos, la de los abuelos, eso no significa que la tecnología y todo lo que ésta implica, sea la villana de esta historia, ya que a fin de cuentas, somos los mismos seres humanos quienes la

utilizamos y, por tanto, somos nosotros los que podemos darle un buen o mal uso y clasificarla como tal.

Las TICs no son entes autónomos que influyan determinadamente en la vida de los individuos. Heidegger afirma:

Aquí sería el lugar de dilucidar la definición que da Hegel de la máquina como un instrumento autónomo. Desde el punto de vista de la herramienta del oficio artesanal, su definición es correcta. Sólo que así la máquina no está pensada precisamente desde la esencia de la técnica a la que ella pertenece. Desde el punto de vista de las existencias, la máquina carece absolutamente de autonomía, porque su puesto lo tiene sólo y exclusivamente desde el solicitar de los susceptible de ser solicitado.<sup>95</sup>

Sucede que el avance tecnológico se filtró de forma tan rápida en nuestras vidas que nadie nos enseñó cómo utilizarla. No me refiero al sentido práctico sino al sentido de cómo adaptarla culturalmente, es decir, a saber que está bien y qué está mal dependiendo del contexto cultural. Por ejemplo, en un contexto sociocultural como el de la Ciudad de México, previo al *boom* de las redes sociales en internet, el individuo podía tener una forma de ser en lo público y otra en lo privado o en la intimidad y así mantener una convivencia armoniosa entre ambas personalidades. Previo al uso cotidiano de las redes sociales, para muchos mexicanos el momento de la comida era casi como un respiro en medio de un ajetreado día y, para la vida en familia, el momento de convivencia en el que todos podían convivir y conversar. En la actualidad, esta simple actividad de la vida normal ha cambiado, si antes el momento de comer era una especie de *break*, ahora se ha convertido en el momento para revisar las actualizaciones de redes sociales, para platicar con alguien más vía mensajería instantánea, revisar noticias, ver contenido multimedia, etc. La persona puede estar sentada a la mesa, pero su mente y consciencia se ausenta para estar en continua comunicación con el mundo virtual. Entonces, algo tan íntimo y de convivencia social y familiar como comer, ha perdido importancia. Un artículo del sitio UPSOCL detalla cómo ha afectado el uso de la tecnología a la hora de la comida. Explica que los tiempos para

---

<sup>95</sup> Heidegger Martin, *Conferencias y artículos*, España, Odós, 1994, p.19.

comer han aumentado en comparación con otras épocas. Esto ha sucedido no porque los comensales tomen más tiempo para degustar su comida, sino porque mientras comen, usan sus dispositivos electrónicos y esto hace que tarden más en terminar de comer.<sup>96</sup> Otro fenómeno similar, son las vacaciones. Anteriormente las vacaciones tenían la finalidad de ser un espacio de relajación y diversión, pero ahora se han convertido en una excusa perfecta para presumir, con fotografías y videos publicados en redes sociales. Insisto, no estoy afirmando que las TICs sean la causa de los males de nuestra sociedad, lo que estoy tratando de construir es una reflexión crítica, partiendo desde el hecho de que nadie, nos ha enseñado a utilizarlas de forma óptima. Una idea de Heidegger complementa esto:

Lo peligroso no es la técnica. No hay nada de demoníaco en la técnica, lo que hay es el misterio de su esencia. La esencia de la técnica, como un sino del hacer salir lo oculto, es el peligro. El sentido transformado de la palabra *Ge-stell* (estructura de emplazamiento) se nos hará ahora tal vez algo más familiar, si pensamos el *Ge-stell* en el sentido del sino y de peligro. Lo que amenaza al hombre no viene en primer lugar de los efectos posiblemente mortales de las máquinas y los aparatos de la técnica. La auténtica amenaza ha abordado ya al hombre en su esencia. EL dominio de la estructura de emplazamiento amenaza con la posibilidad de que al hombre le pueda ser negado entrar en un hacer salir lo oculto más originario, y de que este modo le sea negado experimentar la exhortación de una verdad más inicial.<sup>97</sup>

La tecnología nos ha llevado a estar conectados con el mundo a tan sólo un par de *clicks* de distancia pero, como sociedad, necesitamos aprender que aunque los dispositivos nos pueden conectar a cualquier lado, virtualmente hablando, hay momentos en los que sólo necesitamos estar en cuerpo y mente en el lugar con quién tenemos frente a nosotros. Justo a esto me refiero con que nadie nos ha enseñado a utilizar la tecnología. Es así, que yo entiendo que la

---

<sup>96</sup> Lira Francisco, "Un restaurant revisó antiguas grabaciones de sus clientes y descubrió una importante verdad" UPSOCL, Vía: <http://www.upsocl.com/comunidad/un-restaurant-reviso-antiguas-grabaciones-de-sus-clientes-y-descubrio-una-importante-verdad/> Consultado: Marzo 6, 2016.

<sup>97</sup> Heidegger, Martin. *Op. Cit.* p. 27.

respuesta a la pregunta de: ¿a qué se debe la violencia que hay actualmente? No proviene de culpar a la tecnología, sino del cambio en las formas de vivir, a la ausencia de los padres, a la falta de educación parental y al deterioro de la vida familiar y social.

Ya sea por la búsqueda de un ingreso extra que dé estabilidad económica, por la integración de la mujer al mercado laboral o por el aumento en los costos de las necesidades básicas, la estructura de la familia ha cambiado radicalmente en comparación con el periodo de 1989-1992. Estos argumentos y estadísticas que he citado, hacen susceptible una mala interpretación de mi reflexión, sobre todo por los datos referentes a las mujeres. No estoy señalando que las mujeres deban regresar a su abnegada vida del hogar y los hijos, sino que tanto padres como madres tienen la total libertad de integrarse al mercado laboral, ya sea por mero placer o por necesidad, pero, esto no implica delegar a un segundo plano la educación y relación con los hijos. Es prioritario que las familias construyan alternativas para no descuidar la educación familiar y construir lazos fuertes y estrechos canales de comunicación con sus hijos. Agregaría, incluso, que este es un problema que puede abordarse desde el Estado con un enfoque de salud mental y desarrollo social, ya que las familias, son la base de la sociedad.

### 3.1.2 La dinámica familiar actual

A partir del trabajo de campo que realicé, pude darme cuenta de que la educación de los primeros años de vida del individuo son fundamentales en el proceso de formación de identidad pero no sólo eso, sino también de lo importante que es la diferencia entre la educación en el núcleo familiar y la educación escolar.

Una de las preguntas del cuestionario que apliqué fue: “¿A qué crees que se deba la violencia que hay en general, actualmente?” Ésta pregunta trajo respuestas muy interesantes, tanto de padres de familia como de los hijos adolescentes. Respuestas como: “Se debe al descuido que los padres tienen hacia los hijos”, “A la educación de casa”, “A la falta de valores y poca comunicación entre padres e hijos” y “A la ausencia de los padres de familia”. En concreto, el 69.2% de los adolescentes y el 60.8% de los padres, afirmaron que la situación de violencia actual se debe a la educación de casa.

En los primeros años, el ser humano aprende cosas vitales como, caminar, ubicarse en el espacio y el tiempo, a controlar su cuerpo, aprende que existen hábitos, a comer solo, aprende a identificar el dolor y cómo expresarlo, aprende a usar su imaginación y, por lo tanto, a abstraer el mundo, aprende a comunicarse, primero por medio de gestos y llorar y después comienza a hablar y por tanto a entender el mundo desde una forma de pensar en específico. Ya que la persona comienza a comunicarse y comprender el mundo, trasciende a un nuevo nivel de conocimiento en el que obtendrá las claves para poder comprender la cultura y la comunidad en la que se encuentra inserto.<sup>98</sup> En una típica familia católica y mexicana de la actualidad, comienzan por enseñar a los hijos cosas como persignarse, rezar cosas cortas como —el ángel de la guarda—, quién es el que está en la cruz, cómo comportarse en una iglesia y qué hacer durante una misa, qué significa el ritual de comulgar, etc. Ligado a esto al individuo se le enseña lo que está bien y está mal y esto estará influenciado por la comunidad en la que vive, por ejemplo, es probable que al niño católico se le enseñe que

---

<sup>98</sup> Amador Bech, Julio. *Op. cit.* p.36.

lo bueno es creer lo que dice la biblia y lo que dicen los sacerdotes de la iglesia y que, lo malo (que está relacionado con el demonio) es no obedecer los diez mandamientos y caer en alguno de los pecados capitales. Así, discernir entre –lo bueno y lo malo—permite que la persona comience a tomar sus primeras decisiones y navegar en los anchos y caudalosos ríos de la vida en sociedad.

Estos procesos de enseñanza familiar suceden en todo tipo de comunidades ya sean, judías, cristianas, católicas, mayas, nahuas, tojolabales, etc. Se educa a los niños para que puedan formar parte de la comunidad y no sólo eso, también para que se integren a la vida cotidiana. Por eso, la educación en casa, es de vital importancia y la falta de ella, puede ser irreparable.

Cuando los niños se integran a la vida escolar, ya tienen una identidad propia, actitudes y carácter definidos, valores inculcados, etc., en su acervo de conocimiento. Los *diez mandamientos* son de las primeras cosas que los niños católicos aprenden y a partir de algunos tan sencillos como “*Honrarás a tu padre y a tu madre*”, “*No robarás*” y “*No dirás falso testimonio ni mentiras*” saben qué está bien y qué está mal y que, en caso de hacer algo malo pueden ser castigados. Con este conocimiento puede comenzar a interactuar con sus pares y vivir la experiencia de la socialización de forma que combina el conocimiento familiar y lo que aprende en la escuela, que es un conocimiento totalmente distinto. Una de las frases que mis entrevistados dijo: “La escuela es para aprender a escribir, a leer, a sumar, restar, multiplicar, dividir. Pero los maestros no les van a estar diciendo que está bien o mal, porque si no lo aprendiste en tu casa, difícilmente lo aprenderás después.”

Pero, ¿qué pasa cuando ambos padres de familia se ausentan y la educación familiar del individuo se fragmenta? Como ya señalé en estadísticas anteriores y en algunas respuestas de los cuestionarios que apliqué, la vida familiar de los adolescentes ha cambiado en comparación con la que tuvieron sus padres. En los últimos años, muchos padres de familia han tenido que tomar la decisión de salir a trabajar para lograr mayor estabilidad económica pero, contrario a su propósito, esto ha afectado a los hijos. Estoy consciente de lo

complicado que debe ser hallar la forma de no descuidar a los hijos adolescentes mientras ambos padres trabajan, pero es irrefutable que el hecho de no encontrar solución es un gravísimo problema para el desarrollo de los hijos.

Es totalmente comprensible que ambos padres salgan a trabajar en busca de ganar un poco más de dinero y evitar que los hijos sufran carencia alguna pero, el daño colateral de dejar solos a los hijos es mordaz. Tanto padres como hijos opinan que una de las principales causas de los problemas de violencia actual radica en el tipo de educación que reciben en casa. Puede parecer obvia la importancia de una buena relación entre padres e hijos, porque de esto depende que los adolescentes respeten las reglas y límites que se establecen en el núcleo familiar. Sin embargo, esa obviedad puede llevar al extremo de subestimar el proceso educativo de la familia.

No sólo se trata de decir: -“Esto está bien y aquello está mal” ya que el adolescente está en constante interacción con otros individuos puede toparse con concepciones distintas a su núcleo de origen y llevarlo en un conflicto. Por ejemplo, si un adolescente de una familia católica mexicana tiene contacto con otro joven de un núcleo familiar musulmán, es probable que encuentre muchas diferencias en cuanto a formas de ver la vida, tales como -el Dios verdadero-. Saber que hay más de una forma de concebir la vida lo hará entrar en conflicto porque estará en duda lo que aprendió en su casa. Para este adolescente se vuelve fundamental la discusión en familia, no porque no tenga claras sus creencias sino porque no comprende que es válido y que no. Una buena comunicación con sus padres lo ayudará a conciliar confrontaciones como esta.

La educación familiar o doméstica implica una constante discusión y reflexión, por lo que no basta sólo con establecer el sistema de creencias y reglas, es necesario complementar la educación con el ejercicio de reflexión. Los padres no sólo deben ser autoridad que designe las reglas del juego, sino también debe ser un guía que acompañe constantemente el proceso de la adolescencia, porque el proceso no sólo es biológico, también es social. No es suficiente que los hijos salgan a vivir por sí mismos y enfrentar a la sociedad, sólo con las

herramientas que la educación familiar les proporcionó, porque en muchas ocasiones estas herramientas serán insuficientes y él tendrá que regresar a consultar a sus guías para obtener mejores armas. El *confrontar* a la sociedad, implica que muchas veces el hijo va a fallar, pero si los padres son constantes y solidarios por medio de una buena comunicación, el hijo tendrá la capacidad de hacerse responsable y solucionar por sí mismo las consecuencias de su falla. Pero, ¿qué pasaría si los padres están ausentes? No me refiero a que a la presencia corpórea, porque de nada serviría que toda la familia esté junta todo el tiempo si no hay comunicación entre ellos. Como yo mencionaba líneas atrás, el ser un padre constante con el hijo se refiere a una estrecha relación y buena comunicación, a respetar la confianza de ambas partes, a tener la capacidad de discutir sin transgredir. Esto es una buena comunicación. Los padres pueden pasar mucho tiempo lejos de sus hijos pero, si no demeritan la comunicación con ellos y encuentran alternativas para mantenerse como guías durante sus confrontaciones, la educación familiar se mantendrá sin fragmentarse a pesar de las dificultades de la forma de vida contemporánea.

En una situación tan común como la convivencia del adolescente con sus amigos, puede suceder que un buen día conozca a alguien que es parte de un grupo de jóvenes que usan armas. Cuando el adolescente vea que nadie molesta a los jóvenes que usan armas, es probable que quiera formar parte de ellos, no por portar una pistola sino por el “poder” que esto les da sobre los otros. Con mayor posibilidad si el adolescente sufre alguna clase de violencia escolar. ¿Pero cómo se puede evitar todo esto? Con una buena comunicación y educación familiar. Al igual que yo y muchos otros amigos, hemos conocido a personas que se integran a la delincuencia y no por esto, nos hemos hecho delincuentes. La diferencia entre una buena comunicación entre padres e hijos y una mala, puede ser muy delgada y tener claras las fronteras es fundamental no sólo para el adolescente como tal y como futuro miembro activo de la sociedad, sino también para toda la comunidad.



### 3.2 La violencia como artículo de consumo

Violencia de facto, simbólica y del entorno social: éstas son formas en las que se puede ejercer y padecer la violencia de unos sobre otros pero, también hay que pensar que no sólo tiene la cualidad de ejercerse, sino también de consumirse. Mi afirmación puede parecer descabellada pero haciendo el siguiente ejercicio de reflexión demostraré que no lo es. Por alguna razón que aún no tengo muy clara, la violencia es atractiva para el ser humano y en algunos casos se encuentra como socialmente tolerada y como una práctica normal y saludable. El mejor ejemplo de esto es la popularidad de las artes marciales entre niños, jóvenes y por consiguiente, padres de familia. No estoy argumentando en contra de ellas, simplemente señalo que sin lugar a duda, son violencia. El box, como espectáculo deportivo es otro buen ejemplo.

Actualmente, mucha gente disfruta reunirse con otras personas para disfrutar de una pelea. Es como un ritual: se sientan frente a un televisor, (sí es una pantalla más grande y con alta definición mejor, porque parece más real y se siente como si estuviéramos en primera fila), se disfruta de comida y bebida, se hacen apuestas, se siente tensión y suspenso en el aire cuando un boxeador logra una buena combinación de golpes y se siente el pesar o la victoria cuando el perdedor cae a la lona pereciendo el *knock out* o el dolor insoportable de un gancho al hígado. Lo que sucede aquí, es que se está consumiendo violencia. Lo mismo pasa con otros deportes que no tienen como objetivo lograr buenos golpes pero sin embargo exhiben violencia, tales como el *football*, el *soccer*, el *basketball*, el *volleyball*, entre otros.

A veces pareciera que disfrutamos con un placer especial cuando, de una *tacleada*, el jugador se eleva por el aire un par de metros y cae estrepitosamente sobre el césped, ni que decir cuando de una barrida lesionan al jugador que metió un gol contra tu equipo, cuando de un manotazo certero bloquean en el aire al jugador que llevaba la intención de encestar con una épica clavada o cuando de un remate fortísimo y dirigido a la cara del líbero encuentra su lugar de destino dejando impresa en rojo la marca del balón –mikasa-. Pero no sólo se consume violencia de facto, también simbólica. Sólo hace falta citar el gusto generalizado por las películas, series televisivas y novelas con alto contenido de drama. Títulos como *Game of Trones*, *Homeland*, *House of Cards*, son producciones con alto contenido de violencia simbólica. En *Homeland*, por ejemplo, la protagonista es bipolar,

debido a esto es discriminada por distintos miembros de su equipo. Sufre gran presión por parte de sus compañeros y su jefe y pasa grandes momentos de tensión cuando va a las zonas de guerra a misiones especiales. En esta serie en particular podemos ver tanto violencia psicológica como de facto. En el cuestionario que realicé en mi investigación de campo una de las preguntas fue: “¿Qué tipo de películas o programas de T.V. eran populares en tu adolescencia?” Algunos de los padres de familia citaban las películas de *Rocky* y las madres de familia referían caricaturas (*Candy-Candy*)<sup>99</sup> en las que la protagonista se la vivía sufriendo el abuso de los demás.

Sin duda alguna, nos gusta la violencia para consumir y por esto, podría decir sin temor a equivocarme, que la violencia consumible lleva muchísimas generaciones insertándose en la vida cotidiana. Si la violencia como consumible no fuera tan popular y tan cotidiana, los ejemplos que expuse, no tendrían tanta relevancia en la actualidad.

Otra forma de consumo que está comenzando a hacerse popular es la violencia en la vida sexual con prácticas como el BDSM definido como: “la denominación usualmente empleada para designar una serie de prácticas y aficiones sexuales relacionadas entre sí y vinculadas a lo que se denomina **sexualidad extrema convencional**.”<sup>100</sup> En éste mismo artículo se menciona: “*Las prácticas de este tipo han dejado en claro que la imaginación puede transformar el dolor en placer. Y no necesariamente tiene que ser para gente enferma mentalmente, sino aceptar que disfrutas con otro tipo de placeres eróticos.*”<sup>101</sup>

Sí, «transformar el dolor en placer» en otras palabras, la violencia como estimulante del placer. Claro, es violencia consensuada, pero violencia en toda la extensión de la palabra.<sup>102</sup>

Puede parecer que ésta exposición sea exagerada puesto que estos ejemplos involucran un nivel de violencia que se considera normal pero, no por eso deja de

---

<sup>99</sup> Yukimuro Shun-ichi, “*Candy-Candy*” Japón, 1976, (1980 Primera emisión en México)

<sup>100</sup> Laso Sara, “*Bondage, disciplina y dominación; sadismo y sumisión; y masoquismo. Prácticas sexuales BDSM*” Fundación UNAM, 2012, Consultado: Febrero 13, 2016. Vía: <http://www.fundacionunam.mx/salud/practicas-sexuales-bdsm/>.

<sup>101</sup> *Ibidem.* (Cursiva propia).

<sup>102</sup> Según la Licenciada en psicología, Abril Muñoz Macías: “La violencia sexual desde el psicoanálisis es conocida como goce, que es esa línea delgada entre la vida y la muerte, el goce te lleva al estado de cero tensión que es equiparable a la muerte”.

serlo. Como mencionaba al principio de esta discusión, son formas de consumir que están socialmente toleradas y aceptadas, por lo que se incorporan a la vida cotidiana sin mayor objeción. La violencia consumible siempre ha estado ahí, aparentando todo menos, su esencia. Así, insisto a favor del argumento de que la violencia consumible se ha introyectado en la vida de cada individuo desde muchas generaciones anteriores a las contemporáneas.

### 3.3 Los videojuegos y los adolescentes

#### 3.3.1 ¿Cómo es, ser un *gamer*?

Para efectos de esta investigación consideré pertinente hacer trabajo etnográfico desde ambas perspectivas del prejuicio: quienes están de acuerdo con él y quienes son afectados, los *gamers*. El trabajo de campo de ambas perspectivas fue sumamente enriquecedor e interesante para mí. Desde la perspectiva de la comunidad *gamer* pude darme cuenta de la compleja forma en cómo se han conformado como toda una comunidad: tienen códigos de comportamientos específicos, el uso del lenguaje particular, un acervo de conocimiento especializado, textos básicos, costumbres, etc. Y, desde la perspectiva de quienes apoyan el prejuicio, comprendí cómo se ha estructurado el discurso de discriminación.

El trabajo de campo que realicé fue en dos tipos de espacios: en lugares públicos y particulares. Los lugares públicos fueron salas de videojuegos como la “Friki Plaza”, en el centro histórico, “Game Wow” y “Zion” en la zona de Coapa, cercanas a la Escuela Nacional Preparatoria No. 5. Por lugares particulares me refiero al hogar de algunos *gamer* que accedieron a participar en mi investigación.<sup>103</sup>

Hay aspectos en común de ambos espacios en los cuáles trabajé, por ejemplo, tanto en las salas públicas como en las casas, el espacio entre la pantalla y el lugar donde se sientan a jugar es muy corto y al parecer, es mejor mientras menor es la distancia, en las salas de juego entre la pantalla y el asiento hay incluso, menos de un metro; por supuesto las pantallas son de gran tamaño. En

---

<sup>103</sup> La entrevista en profundidad para los *gamer* consta de 24 preguntas por lo que en los lugares públicos era complicado que ellos accedieran a responder completas las preguntas, así que sólo aplicaba ocho de ellas y lo que prioricé fue la etnografía y la observación participante.

las salas de juego hay poca iluminación y predominan los colores oscuros en las paredes, en las casas, los jugadores preferían sólo la luz que emitía la pantalla. La decoración de ambos lugares es alusiva a los temas de los videojuegos.

Todos los adolescentes que vi en las salas de videojuegos, y aquellos a quien entreviste, son personas comunes y corrientes, personas que pueden pasar desapercibidas entre el ir y venir de las calles. Tanto los asistentes de las salas como los *gamers* caseros están perfectamente adaptados a la sociedad en general. En la *Friki Plaza* pueden converger tanto *gamers*, como fanáticos de los cómics y de la cultura asiática contemporánea, así como consumidores de tecnología especializada. La plaza está claramente dividida y es sólo hasta que cada uno de los visitantes se dirige a una zona específica de la plaza que puede identificarse como *gamer* o no.

Al convivir directamente con ellos uno puede darse cuenta de las particularidades y de la dinámica de interacción, sobre todo en las salas. En la primera visita que hice a la *Friki Plaza* había un señor de aproximadamente 50 años jugando en una máquina tragamonedas. Jugaba *Street Fighter* y lo hacía con mucha habilidad y dedicación ya que, en la hora y media que estuve ahí, él no despegó la mirada de la pantalla. En la segunda visita que realicé a este lugar, lo volví a encontrar. Después de dos horas de haber hecho observación y aplicar algunas entrevistas, el señor dejó la máquina e intenté entrevistarlo a lo cual se negó con un: -“Yo no sabría decirte. Sólo vine a ver”. Tal vez por timidez o pena se negó, pero al salir a la calle, difícilmente podría afirmarse que él es un asiduo *gamer* porque luce como cualquier otro hombre de su edad. En general fue complicado realizar entrevistas en las distintas salas ya que lo más valioso de las personas que asisten a estos lugares, es el tiempo. Sin embargo, la observación me permitió llegar a conclusiones importantes. Debido a la gran cantidad de consolas y pantallas, el barullo es un tanto molesto ya que hay demasiado ruido al mismo tiempo, también en una de las salas había tanto hacinamiento con gente jugando y comiendo que el olor me fue insoportable ya que tampoco había mucha ventilación pero, nada de esto parecía afectar en lo más mínimo a quienes estaban jugando, ya que, verdaderamente, pareciera que el tiempo se disloca para ellos mientras están jugando, difícilmente algo los distrae. Al igual que un aficionado a algún deporte, viendo un partido, como el fanático de una película disfrutando su episodio favorito, es difícil que algo los distraiga mientras están haciendo lo que más les gusta.

Por otro lado, estar presente en la dinámica de juego grupal me permitió notar que tienen usos del lenguaje especializado. Fue en los lugares particulares donde pude entender con mayor detenimiento cómo es que adaptan el lenguaje común y cotidiano a aspectos concretos de los videojuegos, ya que en estos espacios pude acercarme más a cómo se vive desde dentro, la interacción de jugar, es decir, siendo parte del grupo. Es fundamental que mencione hasta este punto que, en mi experiencia etnográfica me di cuenta de que ellos, los *gamers*, son muy afables, sumamente amigables. En todos los espacios particulares ellos me invitaron a jugar, a pesar de que yo no dominaba ni el uso del control. Además de que me invitaban a jugar, muchos de ellos me enseñaron algunas cosas básicas como la función de los botones en el control y los momentos idóneos para apretarlos. Insisto, no son personas ajenas a la sociedad común en la que vivimos, ellos están perfectamente adaptados, simplemente tienen una afición o gusto por jugar videojuegos y esto lo han tomado como un punto para la construcción de su identidad y sentido de pertenencia a una subcultura. Con eso quiero explicar el hecho de que todos y cada uno de los individuos de la sociedad civil formamos parte de algo tan grande como –la sociedad mexicana—y por consiguiente nos identificamos como mexicanos, quienes residimos en la Ciudad de México nos identificamos como –*chilangos*— o –capitalinos—; otro rasgo de pertenencia puede ser el hecho de tener un gusto por cierto equipo y a partir de eso configurar nuestros gustos, criterios, conducta, etc., el gusto determinado por cierto género de música es otro ejemplo de cómo cada individuo tiene gustos que lo diferencian de un grupo general pero lo adhieren a otro más específico y no por ello, dejan de formar parte de su comunidad de origen. El gusto por los videojuegos es igual. Julio Amador indica: “La identidad colectiva colectiva, en tanto experiencia vivida en común, opera como «el bagaje, transmitido culturalmente, de patrones interpretativos, organizados por medio del lenguaje» (...) y yo agregaría: de la imitación.”<sup>104</sup>

El mundo de los *gamers* implica mucho más que sólo sentarse a jugar y apretar botones ya que muchos videojuegos tienen toda una historia detrás y por lo tanto, la trama y el desenvolvimiento del mismo está relacionada. Un buen ejemplo de esto es *Halo*. Este videojuego tiene muchísimos fans en todo el mundo y, contrario a lo que muchas personas creen, no sólo se trata de matar ya que la dinámica está basada en una pugna constante por defender a la humanidad. Este ejemplo está relacionado con un mito, novelas, *comics*,

---

<sup>104</sup> Amador Bech, Julio. *Op. Cit.* p.270.

películas y música.<sup>105</sup> Para ir avanzando de nivel es necesario conocer la historia detrás de él. También está el caso de *injustice*, que tiene como base las novelas gráficas de *DC COMICS*, en el cuál es necesario conocer al menos lo básico de cada personaje y sus poderes para poder dominar el videojuego. Como estos casos, existen muchos otros que involucran todo un cúmulo de información con el que, la mayoría de los *gamers* está familiarizado, en mayor o menor medida, según sea fan.

Hay muchos juegos en los que palabras comunes del lenguaje adquieren una significación específica y que, de no conocerla, se hace ininteligible para las personas, fuera del universo de los videojuegos. Por ejemplo, una de las ocasiones en las que hice etnografía me sucedió que no entendía el uso de la palabra –transición—mientras ellos jugaban *Injustice*. Traté de descifrar el significado concreto sólo observando lo que ellos hacían pero no pude. Hasta que les pregunté directamente, me explicaron que con esa palabra hacen referencia a una combinación de botones específica para poder cambiar de escenario en una misma pelea. Situaciones como esta me pasaron más de una vez.

Una de las cualidades básicas de todo *gamer* que yo identifiqué es que saben perfectamente cómo usar el control y la coordinación visomotora que éste implica. En un par de ocasiones, en los lugares particulares, tuve la oportunidad de ver que uno de ellos jugara un videojuego en específico por primera vez. Los principiantes sólo hacían algunas preguntas técnicas como la función específica de algún botón o el objetivo principal, de ahí en más, fue pura experimentación e inferencia. Un par de partidas o breves minutos eran suficientes para que los novatos dominaran el juego. A diferencia de las veces que yo jugué, tenía que voltear a ver constantemente el control para ver qué era lo que presionaba.

Durante mi trabajo de campo también observé algo que se repetía en cada ocasión, con diferentes personas: además de centrar su atención en la pantalla mientras jugaban, parecía que ellos se conectaban con el juego de una forma sensorial. Explicaré con mayor detenimiento esto. Al jugar *Halo*, por mencionar un simple ejemplo, el jugador puede aparecer en el escenario caminando por un campo abierto, a la expectativa de encontrarse repentinamente con un enemigo y tener que reaccionar de forma súbita para disparar más rápido, lograr evadir disparos y terminar con su amenaza, antes, de que lo maten. Si él,

---

<sup>105</sup> “Halo” Wikia, Vía: [http://es.halo.wikia.com/wiki/Universo\\_de\\_Halo](http://es.halo.wikia.com/wiki/Universo_de_Halo) Consultado: Marzo 6, 2016.

no logra vencer al oponente y el intercambio de disparos es más reñido, el *gamer* entra en un inevitable estado de tensión y ansiedad (aunque este estado puede ser momentáneo) que lo puede llevar a hacer expresiones similares al del dolor. Si tanto a él como al oponente les quedaban poco margen de vida y estuvo muy cerca de vencerlo, al ser derrotado puede hacer una exclamación como: “¡uuuuyy!” como si el mismo estuviera sintiendo el dolor. Esto mismo lo observé cuando otros jugadores estaban peleando en *injustice* o jugando FIFA. Pero eso no es exclusivo de los *gamers*, ya que lo mismo puede ocurrir cuando cualquier persona está viendo algo en la televisión, ya sea una película o un partido de fútbol. En ocasiones, es prácticamente inevitable soltar una expresión como “Ouch” cuando un futbolista es derribado con una barrida violenta a las piernas. Sucede que nos concentramos mucho con lo que nuestros ojos están percibiendo y, tal vez por una razón del funcionamiento de nuestro cerebro, como un acto reflejo, reaccionamos involuntariamente ante algo que nuestra vista está registrando pero que en realidad, no nos está afectando.

Así, con toda esta experiencia que recabé en mi trabajo de campo, me pude dar cuenta de que el *gamer* como tal, es un ser humano muy complejo en esencia pero que a la vez, se adapta perfectamente bien al común resto de la sociedad y que no son seres iracundos que se dejan influenciar involuntariamente por los videojuegos para convertirse en psicópatas que maten a gente en la vida real, sólo porque son fanáticos de sentarse frente a una pantalla a ver como su *avatar* toma una pistola y elimina a su enemigo.

### 3.4 El prejuicio en la actualidad: las dos caras de la moneda

#### 3.4.1 La visión desde el prejuicio

Previo a hacer el trabajo de campo para mi investigación de tesis yo pensaba que el prejuicio hacia los jóvenes fanáticos de los videojuegos violentos era sustentado sólo por los padres de familia y personas contemporáneas a esa generación y por tanto, creía que todos los adolescentes serían escépticos de creer que el prejuicio fuera una verdad absoluta, sin embargo, mi sorpresa fue realmente inesperada cuando comencé con las observaciones, los cuestionarios y entrevistas en profundidad.

Tanto en los cuestionarios que apliqué para hacer el comparativo generacional como en las entrevistas en profundidad con los *gamers*, incluí una pregunta para saber su opinión acerca del prejuicio. En el cuestionario la pregunta era: “¿Qué opinas de la idea de que un adolescente que juega videojuegos, tiene mayor posibilidad de volverse una persona violenta y agresiva?” y en la entrevista en profundidad fue: “¿Qué opinas del prejuicio que dice que algunos *gamers* pueden convertirse en psicópatas o en personas violentas sólo por jugar videojuegos clasificación –M-?”

Las respuestas que obtuve en el comparativo generacional me ayudaron a contrastar mi preconcepción con la realidad. Creí que una de las raíces que mantenían vigente el prejuicio era un conflicto generacional ya que, en la generación de los padres, los videojuegos no eran tan populares y, por tanto, no constituían algo común en la vida cotidiana, por lo tanto, al ser algo totalmente distinto a lo que los padres habrían vivido, sería un conflicto aceptarlo como algo normal y sería un fenómeno mucho más sencillo de comprender para los actuales adolescentes, pero como ya mencioné, el trabajo de campo me hizo concluir algo distinto. Muchos de los jóvenes que respondieron mi cuestionario breve, afirmaron que era muy probable que los videojuegos influyeran en el comportamiento violento y agresivo de los adolescentes que los juegan. (Ver tabla de “Comparativo generacional” en el anexo). Esto me llevo a replantear el hecho de que, el problema del prejuicio no es el distanciamiento generacional sino la incapacidad



de conocer verdaderamente al otro, es decir, el distanciamiento social. Con acontecimientos negativos como el suceso de *Columbine*, que analicé a fondo en el capítulo anterior, el prejuicio se fortalece. Un evento tan lamentable marca fuertemente la opinión pública y el imaginario colectivo, el miedo de que una situación semejante se repita lleva a tomar “precauciones” aunque éstas puedan rayar en lo absurdo e incoherente. El miedo obstaculiza al individuo a conocer verdaderamente lo que sucede con el otro, prefiere mantenerse en una seguridad ilusoria antes, que arriesgarse. Esta es una de las funciones la discriminación y es sumamente difícil desapegarse de él. Es similar a lo que sucede con el prejuicio religioso; el ejemplo perfecto de la época actual es el prejuicio hacia los musulmanes. Con sucesos como el 9/11 de Nueva York, o los atentados en Francia, la mayoría de la gente se protege discriminando a quien puede parecer un terrorista musulmán, cayendo así en el extremismo y la incoherencia.

El miedo y la paranoia, se convierten en fuertes factores de influencia en la interacción social y llegan a extremos absurdos como afirmar que todos los musulmanes son terroristas psicópatas. Si no nos permitimos liberarnos de las ataduras del etnocentrismo, la discriminación y el miedo paralizante de nuestras mentes, no seríamos capaces de comprender que no por ser musulmán se es terrorista, no por ser de raza negra se es criminal, no por ser indígena se es ignorante, no por ser *gamer* se es psicópata. Afortunadamente no todo el mundo vive en la comodidad de los prejuicios y desarrolla la capacidad crítica-reflexiva para dar el salto y conocer a ese otro. Cuando la gente prefiere vivir con sus prejuicios sucede como la novela de “*Esperando a los Bárbaros*” de J. M. Coetzee, por el contrario, cuando decidimos despojarnos de ellos podemos darnos cuenta, por ejemplo, de que el hecho de ser musulmán no implica ser un terrorista ya que existen personas como Malala Yousafzai que profesa el islám y es ganadora del premio Nobel de la Paz por su lucha en pro de la educación.

En el cuestionario breve incluí la pregunta: “¿A qué crees que se debe la violencia que hay, en general, actualmente?” Algunas personas la atribuyeron a la inseguridad, al gobierno y a las drogas, pero una buena parte de las personas opinaron que se debía a la educación del hogar y a los padres de familia. Uno de los aspectos que más me sorprendió de

estas respuestas fue que muchos adolescentes respondían esto y, no obstante lo hacían con una lucidez tremenda. Quienes decían que la raíz de la violencia que hay actualmente se debía a la falta de la educación en casa y a la ausencia de los padres de familia explicaban que la situación social ha orillado a que ambos padres de familia trabajen y, por tanto, se ausenten de la vida de los hijos en un momento tan importante como es la adolescencia.

Curiosamente, muchos de los padres de familia que afirmaban que el origen del problema se debía a la ausencia de los padres opinaban que los videojuegos son determinantes en convertir a un jugador en una amenaza para la sociedad, cayendo así, en una contradicción. Incluso, muchos de los padres de familia que satanizaban a los videojuegos, compran consolas y ejemplares clasificación "M" para sus hijos adolescentes.

Debo recalcar que no es la intención de la presente investigación, culpar a los padres de familia, sino todo lo contrario. Es uno de mis principales objetivos hacer un análisis crítico y reflexivo de este prejuicio para así, comprender de una mejor manera el problema y partir desde un panorama mucho más claro para construir soluciones viables y ayudar a derribar prejuicios que en lugar de proteger, dañan a muchos.

### 3.4.2 La visión de los *gamers*.

Cuando nos permitimos dejar de discriminar y conocer la visión del otro, que es ajeno a nuestra comunidad, suceden cosas fascinantes. Adentrarme en el mundo *gamer*, interactuar con ellos y conocerlos un poco más me llevó no sólo a ver cuán alejado de la realidad está el prejuicio, sino también, a vislumbrar cómo funcionan éstos para la estructura de organización social y de concepción del imaginario colectivo, por lo que para mí como socióloga, fue invaluable para mis reflexiones de apreciación teórica pero, como ser humano, me ayudó a entender la magnitud del daño que causa la discriminación.

Antes de llevar a cabo esta investigación no creía que los videojuegos fueran determinantes en el carácter y conducta de un individuo, pero tampoco me consideraba una *gamer* porque no tenía el conocimiento, ni parte de mi vida cotidiana estaba dedicada a jugar videojuegos; me encontraba en un punto intermedio. Por esta razón creo que fue sencillo acercarme a la visión del *gamer* y la postura de quienes se apoyan en el prejuicio. Aunque tenía mis propias concepciones al acercarme a ambos horizontes no las abandoné esperando mayor “objetividad”<sup>106</sup> sino que las hice conscientes y presentes para poder contrastar mi opinión con lo que me mostraba la realidad. Así guíé el diseño de la entrevista en profundidad y el cuestionario breve del comparativo generacional.

Me pareció fundamental describir con el mayor detalle posible cómo era el mundo de los videojuegos y del *gamer* como tal. Como ya expliqué en detalle en líneas anteriores, ellos son individuos muy distintos a como el prejuicio reza. A través de la etnografía y la entrevista me quedó sumamente claro la lucidez que ellos tienen del prejuicio que hay sobre ellos y, no obstante, la claridad de los argumentos que ellos oponen ante tal creencia. Entre las preguntas de la entrevista tenía: “¿Qué videojuegos son tus preferidos y por qué?”, “¿Qué consideras cómo violencia?”, “¿Qué opinas del prejuicio que dice

---

<sup>106</sup> Nunca he creído en la idea de que el investigador debe distanciarse de su objeto de estudio para ser objetivo ya que, lo considero imposible. Nuestras percepciones, opiniones e ideales no son prendas que simplemente puedan quitarse, son inherentes a nosotros. Por esta razón preferí hacerlas conscientes y manifiestas no sólo durante la investigación, sino también durante la redacción de la misma.

que algunos *gamers* pueden convertirse en psicópatas o en personas violentas sólo por jugar vj "M"?".

Las respuestas fueron concluyentes casi por sí solas. Todos ellos tenían muy clara la idea de qué es violencia y cómo ésta afecta a otros, ninguno de ellos confundía la línea que hay entre la vida virtual de los videojuegos y la vida real, la mayoría se inclina por los videojuegos clasificación "M", están conscientes de los altos niveles de violencia que consumen, saben perfecto lo que implica agredir a alguien, y todos, sin excepción, concuerdan con el hecho de que jugar videojuegos no los va a convertir en personas que salgan a matar, sólo porque sí, incluso, muchos de ellos se burlaban cuando les hacía esta pregunta porque les parecía irreal que la gente creyera eso.

Lo cierto es que, durante las múltiples observaciones que hice, tanto en lugares públicos, como particulares, ninguno de ellos se peleó a golpes, en la vida real cuando alguno de sus amigos le ganó la partida de *call of duty*, o FIFA; en los lugares público como la *Friki Plaza* nadie sacó un arma blanca, una pistola o inició una pelea cuando era derrotado en las retas de las máquinas tragamonedas de *Street Fighter*. Sucedió todo lo contrario, al terminar las retas, quién perdía agradecía al oponente y cortésmente chocaban sus puños para que, eventualmente el que seguía en la fila, tomará su lugar; por otro lado, en los lugares particulares sucedió más de una ocasión que un par de ellos se conocieran por primera vez y, aunque durante la partida se mataron entre ellos, al termino del día, simplemente intercambiaban bromas y se despedían sin rencor ni remordimiento alguno.

Me gustaría concluir el último capítulo de mi tesis con un caso concreto que tuve la suerte de conocer. Una adolescente de 14 años que es fanática de videojuegos como *call of duty*, un ejemplar clasificación "M" con claros niveles de violencia. Ella es una mujer, en apariencia, como cualquier otra de su edad. Antes de poder charlar con ella tuve la impresión de una mujer muy amable, tranquila, apacible, inteligente y un poco tímida. Cuando ella se sentó a jugar su partida, lo hizo con toda la naturalidad del mundo. En ningún momento se sobresaltó, se desquició o enfureció de forma iracunda. Ella simplemente estaba sentada, en la orilla de una cama, jugando su videojuego favorito, disfrutando el momento. Según las respuestas de su entrevista, es una

aficionada a la saga de estos videojuegos, no por lo explícitos y sangrientos que son, sino porque le agrada la historia que hay detrás de ellos, su personaje favorito es como un héroe que arriesga la vida para salvar a otro; ella ha sufrido violencia directamente de una forma muy común en nuestra ciudad, me refiero a la violencia vial típica de la urbe, también sufre discriminación por ser *gamer*, tiene clara la diferencia entre lo virtual y lo real y, opina que es injusto decir que sólo por jugar videojuegos se puede convertir en asesina, textualmente dijo: “yo creo que es injusto, porque no por jugar videojuegos clasificación “M” te puedes convertir en asesino u otras cosas porque es como decir que solo por ver películas de terror te vas a convertir en un demonio.”

Además de poder hacer la entrevista en profundidad con ella y la observación, hice el cuestionario breve con su madre y su padre, al mismo tiempo. Ambos tenían perspectivas muy distintas acerca del tema del prejuicio. Mientras la mamá creía que sin duda alguna los videojuegos podían hacer que los jugadores se tornaran en personas violentas, el papá señalaba que no, no tenían influencia. Hallé la diferencia de la opinión de ambos en el hecho de que el papá también era un *gamer* aficionado que incluso jugaba con su hija, en tanto que la mamá sólo jugaba esporádicamente videojuegos de deporte con la consola de *wii*, por lo que su experiencia en el mundo de los videojuegos podría considerarse limitada.

Haber podido trabajar con la familia junta me llevó a darme cuenta de que mi hipótesis no está alejada de la realidad. Con esta adolescente y su familia se resume mucho de la larga discusión que he enarbolado a través de cada momento de esta investigación. Los videojuegos no son factores que influyan determinadamente en los jugadores; estos son una fuente de entretenimiento contemporánea y forman parte de toda una subcultura actual. Los crecientes problemas de violencia que estamos viviendo actualmente son a causa de conflictos mucho más complejos, como el cambio de la vida en familia y cómo esto impacta en el desarrollo de los hijos.

Sin duda alguna, la violencia en general afecta a todos de diferentes formas, sin embargo, es erróneo querer partir de un prejuicio para resolver el problema de fondo. Se necesita más investigación que lleve

un auténtico análisis, una profunda crítica reflexiva y una solución viable.

## Conclusiones.

Sin lugar a dudas, estamos viviendo en un entorno violento. Día con día suceden hechos lamentables que se difunden por todo el mundo y marcan fuertemente la opinión pública y la vida de las personas. Esta violencia siembra en los individuos el miedo. Cada suceso violento funciona como agua, que alienta a crecer este árbol del temor que, al paso del tiempo da como frutos, prejuicios. El miedo funciona como una estrategia para la supervivencia del ser humano pero nos lleva un estado de constante paranoia que también afecta la vida del individuo por lo que, para lograr una vida plena se vuelve fundamental afrontar estos miedos, estos prejuicios.

A lo largo de la historia de la humanidad, se han arraigado y creado muchos estigmas que han afectado las formas de pensar y concebir al otro. Estigmas como el de los gitanos, las brujas, los que sufren enfermedades mentales como epilepsia o esquizofrenia, etc., han sido prejuicios que surgen a partir de la incapacidad de conocer al otro, antes de juzgarlo y la miedo a la diferencia entre unos y otros. Así como estos, el prejuicio de los *gamer* surge por lo que sucede en Columbine y el miedo y la paranoia comienzan a enarbolar un prejuicio que llega hasta estos días. Para poder develar el prejuicio es necesario conocer a fondo toda la historia, la opinión de las personas que lo sostienen y la de quienes son afectados para así, contrastar con la realidad.

Cuando en las noticias comienza a hablarse por primera vez de una matanza que fue perpetrada por dos jóvenes de 18 años, las especulaciones empiezan a hacerse presentes. Al avanzar las investigaciones, los medios de comunicación revelan datos al por mayor. Hablan sobre las armas que fueron usadas y cómo se consiguieron, sobre las víctimas, sobre cómo fue y sobre los homicidas en específico. Se dice que son fanáticos de un videojuego en concreto y que de hecho, ellos habían diseñado niveles más difíciles. Con este dato, mucha gente en la opinión pública concluye que si el videojuego se trata de matar y de armas, hay una relación directa con la masacre y por tanto, que el juego fue determinante en que Klebold y Harris llevaran a cabo tal episodio de horror. Años más tarde otra noticia similar sacude los medios de comunicación, otra masacre en un centro escolar de Estados Unidos. Nuevamente se reavivan las discusiones que un suceso como este conlleva. Los medios informativos hablan, sobre las víctimas, la cronología, el homicida, sin embargo, ningún medio de comunicación indica que el homicida sea un fanático y asiduo jugador de videojuegos, de hecho, en ninguna de las investigaciones se menciona que él, Seung-Hui Cho, sea un videojugador, pero la opinión pública pierde de vista ese detalle. Entre ambos casos y sus homicidas existen muchísimas similitudes, entre las principales: enfermedades mentales, sufrían violencia escolar, tenían dificultad en la interacción social, antecedentes de violencia o problemas con la ley y subestimación de

estos rasgos por parte de la sociedad y familia en concreto, pero una de las más grandes diferencias: Harris y Klebold eran fanáticos de un videojuego, Cho, no lo era. Los medios de comunicación influyeron totalmente en esto, en ninguna fuente de información se habló sobre esta pequeña diferencia. Es interesante cuán influyentes son los medios de comunicación; tal vez si esa pequeña diferencia entre ambos casos se hubiera mencionado, se habría suscitado una discusión sobre el consumo de los videojuegos y el prejuicio no tendría tanta relevancia y fuerza, actualmente.

Ser *gamer* no implica volverse un homicida en masa. Quienes así lo creen están juzgando desde una postura lejana a la comunidad del videojuego; entienden este complejo mundo totalmente descontextualizados, lo que los lleva a malinterpretaciones. Aquellos que sostienen el prejuicio hacen juicios de valor a partir de lo que ven: disparos, armas, violencia, muerte. Creen totalmente que el hecho de que los *gamer* estén viendo e interactuando con estos contenidos, los convierte en personas iracundas y violentas. Es entonces cuando ellos relacionan la violencia que vivimos actualmente con esto. Lo cierto es que, no están haciendo un análisis a fondo. La creciente violencia que se vive, es mucho más que compleja que afirmar como causa determinante el prejuicio. Es una época complicada en la que la dinámica social ha cambiado, la percepción generacional sobre la violencia indica eso.

La generación de los padres de familia no señala que sintieran temor en el ambiente, como sí sucede ahora con sus hijos. Aspectos como el económico y político han orillado a las familias a buscar fuentes de ingresos económicos que solventen sus necesidades, al menos, las más elementales. En la época de la adolescencia de la generación de los padres de familia éste problema no estaba tan agudizado por lo que no era necesario que los padres invirtieran cada hora posible en ganar dinero, así que había más tiempo para convivir en familia, de educar y mantener una estrecha comunicación con los hijos. Ahora es distinto; la necesidad de evitar que alguna carencia sea real ha empujado a invertir todo el tiempo posible en ganar dinero. Ambos padres de familia dan prioridad a realizar actividades que remuneren, dejando a los hijos en un segundo plano, como un daño colateral calculado. El hecho de quitar esa prioridad a estar con los hijos se torna en determinante en su desarrollo social ya que la educación familiar, atención, cariño, cuidados, afecto y la comunicación, se debilita y fragmenta, porque ya no hay tiempo suficiente o tiempo de calidad. El estar solos, en estos aspectos, afecta más de los que parece a los jóvenes. Ya que no existe una guía que indique los límites de lo bueno y lo malo, cruzar las líneas parece fácil. El hijo va haciendo sus propios juicios sin respaldo de experiencia que tienen los padres y sin reglas que señalen hasta donde está bien y mal. Esta es una de las raíces por las que se dan comportamientos violentos y deriva en jóvenes que crecen solos y fácilmente se dejan llevar por la violencia. Si las familias de Klebold,



Harris y Cho, no hubieran subestimado todos los síntomas de su frágil situación mental, probablemente las masacres, nunca hubiera sucedido.

Esta reflexión no es suficiente para derribar el prejuicio, también es necesario comprender cómo es el universo de los videojuegos y los *gamer*. Los aficionados a este mundo, son personas más comunes de lo que podría creerse. Identificar a uno de ellos a simple vista entre la gente que transita por las calles, es sumamente complicado por lo que son personas que están perfectamente adaptadas a la sociedad en general. Ser un auténtico *gamer* no es sinónimo de ser un psicópata que pase su vida a la expectativa de accionar un arma a lo primero que se mueva, la realidad es todo lo contrario. Son personas que simplemente tienen un gusto definido por algo, como los aficionados a cierto deporte, a cierta música o determinado tipo de cine.

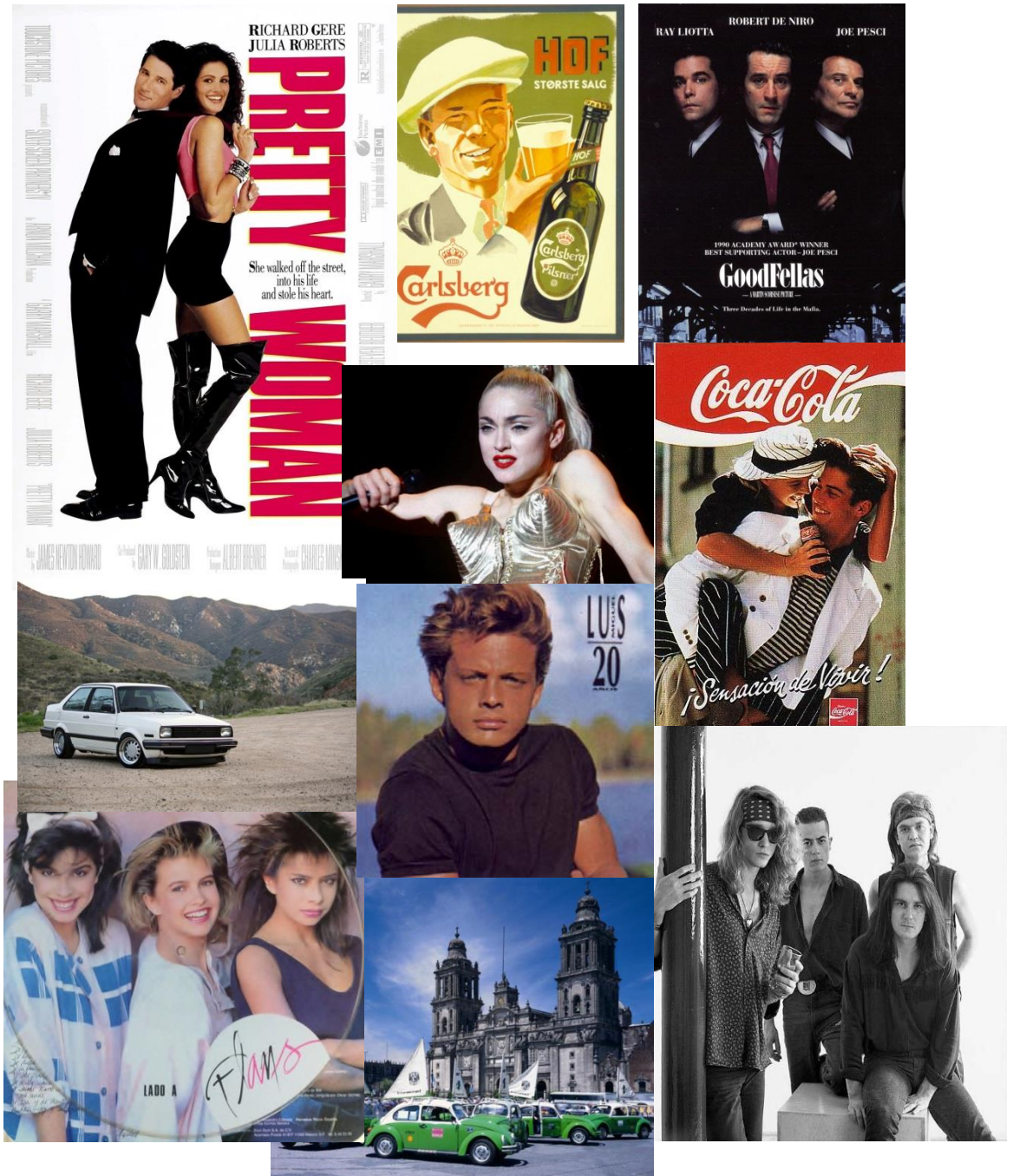
En concreto, los *gamer* son personas que dedican parte de su tiempo libre a interactuar en ese universo, forman parte de un complejo tejido social, que implica reglas, acervos de conocimiento, códigos de conducta, etc. En general, no son personas herméticas que no permitan a individuos ajenos a su mundo, de hecho son muy afables y comprensibles con aquellos que apenas comienzan a adentrarse en su mundo. Al estar jugando, concentran toda su atención en eso y pareciera que, en ese momento, para ellos no existe más que su juego, la realidad virtual, pero al apagar la consola, saben perfecto dónde queda la línea que divide lo virtual de la realidad. De hecho, podrían haber estado jugando en equipos y el perdedor no se torna en un ser iracundo que quiera extrapolar la batalla del videojuego a la realidad; ellos simplemente apagan la consola y siguen con su vida, de hecho, desarrollan lazos de amistad con aquellos que fueron sus oponentes en el videojuego. Ellos saben que forman parte de una gran comunidad y son solidarios con los demás. Muchos han buscado alternativas de apoyo, como comunidades de conocimiento. Es posible ver esto en redes sociales como *Facebook*: se crean grupos por videojuegos en específico como *Gears of war* y ahí confluyen personas que quieren compartir algún truco o duda, gente que quiere conocer a otros jugadores para armar equipos y jugar en línea. Buscan trascender los límites y este tejido social se diversifica y engrandece. Esta red es tan diversa que la mejor forma de apreciarlo es en el juego en línea. Un jugador puede conocer a otro que sea de una cultura totalmente ajena a la suya por lo que tendrán algunas barreras para comunicarse como el idioma, pero ellos han buscado alternativas de trascender estas limitaciones y han ideado formas de comunicarse, por ejemplo, con disparos.

Así es posible ver que el *gamer* como tal, es una persona muy distante de la que describe el prejuicio, aquellos casos en los que el individuo comete atrocidades semejantes a las de Columbine no se debe a haber jugado videojuegos sino a problemas más profundos como

la vida familiar y la salud mental, incluso, a la sociedad que subestima las señales de alerta. La violencia que se vive a diario es a causa de problemas más complejos como la situación económica, el desempleo, la inseguridad, la corrupción, la falta de cohesión social, entre otros. Los prejuicios impiden hacer estos análisis y dañan más de lo que imaginamos. El miedo obstaculiza al individuo a conocer verdaderamente lo que sucede con el otro, prefiere mantenerse en una seguridad ilusoria antes, que arriesgarse. Irónicamente, el único riesgo es conocer al otro y saber que hay formas de concebir la vida tan distintas a la mía, pero válidas a vez.

Apéndice.

- Collage de imágenes del periodo 1989-1992.



○ **Cuestionario breve para el comparativo generacional**

1. ¿Qué consideras como violencia y cómo la defines?
2. ¿Cómo era el ambiente social y la vida cotidiana de tu adolescencia?\*
3. ¿Había violencia escolar en tu adolescencia? ¿Cómo era?\*
4. ¿Qué opinas de los videojuegos?
5. ¿Qué le dirías a tus hijos si sufrieran de violencia escolar?\*
6. ¿A qué crees que se deba la violencia que hay en general, actualmente?
7. ¿Qué tipo de películas o programas de T.V. eran populares en tu adolescencia?\*
8. ¿Qué opinas de la idea de que un adolescente que juega videojuegos, tiene mayor posibilidad de volverse una persona violenta y agresiva?

\*Las preguntas marcadas eran modificadas para poder preguntarlas a adolescentes

CONCENTRADO DE CUESTIONARIO BREVE PARA COMPARATIVO GENERACIONAL.											
M	H	Edad	Escolaridad	1. Qué consideras cómo violencia?	2. Cómo era el ambiente?	3. Había violencia escolar?	4. Qué opinas de los vj?	5. Qué le dirías a tus hijos?	6. A qué crees que se deba la violencia?	7. Qué tipo de películas o programas ves?	8. Qué opinas de la idea de que los jóvenes se defiendan?
X		14		Maltrato físico/psicológico	No es agradable	Sí (típico)	Indiferente	Pedir ayuda a autoridad	Inseguridad	Sagas de libros y acción	Si lo juegan mucho es probable
X		14		Golpes	No es agradable	Sí (típico)	Indiferente	Hablarlo con padres	Falta de educación	Sagas de libros y acción	Es posible
X		42	Prepa trunca	Falta de respeto	<b>Muy tranquilo</b>	<b>Sí (típico)</b>	Son una pérdida de tiempo	Que lo hablen conmigo	Falta de valores	Musicales	Es posible
X		14		El no respeto	X	Sí. Burlas	No son malos sin excesos	Hablarlo padres/autoridad	A la educación en casa	Sagas de libros.	Depende de la persona
X		34	Secundaria	Golpes	<b>Muy tranquilo</b>	Sí (fuera de escuela)	Son lo peor	Que no se deje	A la educación en casa	Caricaturas	Depende de los vj
X		41	Prepa	Algo que no te permite ser libre	<b>Más tranquilo</b>	No	Me gustan. Son malos en exceso	Tenga confianza de decirme	Al descuido de los padres	<b>Más blancos e inocentes</b>	Sí hay posibilidad pero depende
X		41	Licenciatura	Maltrato físico/psicológico	<b>Más tranquilo y respetuo</b>	No	Buenos, con medida	Confianza de hablarlo	Falta de valores y comunicación	<b>Más sanos</b>	De acuerdo
X		37	Secundaria	Maltrato físico/psicológico	<b>Más tranquilo</b>	<b>Sí pero no como ahora</b>	Son buenos si son educativos	Confianza de hablarlo	A la libertad que los padres dan	<b>Más tranquilos</b>	Sí, por la violencia en ellos
X		14		Abusos	Es conflictivo	No	Hay buenos y malos	Hablarlo	Por vagancia	X	X
X		44	Secundaria	Maltrato físico/psicológico	Tranquilo	No	Son malos	Que lo hablen y busquen ap	Drogas y desempleo.	<b>Más sanos</b>	Totalmente de acuerdo
X		48	Secundaria	Golpes	Normal	No	No me gustan	Hablen con autoridades	X	Caricaturas	De acuerdo
X		15		Golpes	Normal	Sí. Golpes	No me gustan	Hablarlo con padres	A la educación en casa	<b>De violencia</b>	De acuerdo
X		38	Secundaria	Agresividad	<b>Más tranquilo</b>	No	Son lo peor	Hablarlo con autoridades	A toda la violencia que vivimos	Caricaturas	De acuerdo
X		15		Agresividad	Está bien	Sí	Son divertidos	Hablarlo con padres	X	X	Depende
X		36		Maltrato físico/psicológico	<b>Más tranquilo</b>	Sí	Son malos	Hablarlo con padres	A la educación en casa	<b>Más tranquilos</b>	De acuerdo
X		37		Abusar de alguien	<b>Menos violento, más seguro</b>	Sí	Son lo peor	Confianza de hablarlo	a la educación en casa y la falta	Educativos	Totalmente de acuerdo
X		34	Preparatoria	Maltrato físico/psicológico	Tranquilo	Sí (típico)	Antes eran buenos, ahora no	Confianza de hablarlo	Pobreza, ignorancia.	Caricaturas	De acuerdo
X		14		Agresividad	Alocada	Sí (típico)	Son buenos	Hablarlo padres/autoridad	A la educación en casa	Videos musicales y VideoB.	Desacuerdo
X		14		Física, psicológica y sexual.	Normal	Sí	No me gustan	Defenderme	A la educación en casa	Pornografía y series de narc	De acuerdo
X		40	Prepa	Maltrato físico/psicológico	<b>Más tranquila</b>	Sí (Profesores)	Son lo peor	Confianza de hablarlo	Al mal gobierno	<b>Caricaturas</b>	Totalmente de acuerdo
X		32	Primaria	Golpes	<b>Más tranquila</b>	No	Hay buenos y malos	Ignorar. Evitar la violencia	A la educación en casa	Caricaturas	Depende de la educación
X		13		Golpes	Normal	Sí, peleas	X	Hablarlo con autoridades	A la educación en casa	Series de adolescentes	X
X		43	Primaria	Las peleas y homicidios	<b>Más tranquila</b>	Sí	Son malos	Confianza de hablarlo	Corrupción	<b>Caricaturas</b>	Depende de la educación
X		34	Secundaria	Golpes	<b>Más tranquila</b>	No	Son malos	Confianza de hablarlo	Falta de valores y respeto. Desc	<b>Caricaturas y series</b>	De acuerdo
X		14		Maltrato físico/psicológico	Feo, inseguro	Sí (típico)	Indiferente	Hablarlo con autoridades	Falta de interés de adultos a jóv	De acción	Depende de los vj
X		39	Secundaria	Maltrato físico/psicológico	<b>Más tranquila</b>	Sí	Antes eran buenos, ahora no	Confianza de hablarlo	Al gobierno	Caricaturas	Totalmente de acuerdo
X		14		Golpes	Inseguro	Sí (típico)	Indiferente	Hablarlo con padres	X	Pornografía.	De acuerdo
X		44	Prepa	Agresividad	<b>Más tranquilo</b>	Sí	Son buenos sin exceso	Que se defienda	A la ignorancia	Educativos	De acuerdo
X		37	Licenciatura	Maltrato físico/psicológico	<b>Más sano</b>	No	Son lo peor	Que se defienda	A la educación en casa	<b>Más inocentes</b>	Totalmente de acuerdo
X		37	Secundaria	Agresividad	<b>Más tranquilo</b>	No	Son malos	Confianza de hablarlo	A la educación en casa	X	De acuerdo
X		15		Golpes	Inseguro	Sí	Son malos	Hablarlo con padres	A la educación en casa	Series.	De acuerdo
X		42	Primaria	Agresividad	Buena	No	Son malos	Confianza de hablarlo	a la educación en casa	<b>Más sanos, caricaturas</b>	De acuerdo
X		13		Agresividad	Normal	No	son malos	Hablarlo con autoridades	A la educación en casa	De terror	De acuerdo
X		46	Carrera técnica	Maltrato físico/psicológico	Armonioso	No	Son lo peor	Que no dejen	Ausencia de padres	conciertos	Totalmente de acuerdo
X		47	Prepa	Maltrato físico/psicológico	Divertida	Sí	Depende del vj	Resolverlo verbalmente	A la educación en casa	Caricaturas	De acuerdo
X		44	Prepa	Asesinar, golpear, humillar	Ley del más fuerte	Sí (típico)	Me gustan mucho todos	Que se defienda	A la educación en casa	Películas de peleas y guerra	Desacuerdo
30		6	23 Adultos								
			13 adolescentes								

Las respuestas marcadas en negritas implican que al responder, las personas hacían un comparativo con la época que ellos habían vivido.

1. DOS MUJERES 14 AÑOS

- 1- A) Violencia es maltrato de todo tipo. O sea, físico y psicológico. B) Como cuando una persona le pega a alguien o lo ofende.
- 2- A) Mas o menos, padre y no tan padre. Tienes preocupancia porque ya no es tan chido como cuando eras niño. B) Pues vas creciendo y adquiriendo responsabilidad, y tienes más carga por así decirlo.
- 3- AB) Sí, los agarran a golpes o que les griten cosas. No hay violencia en redes sociales.
- 4- AB) Están padres.
- 5- A) Me defiendo. Depende de qué violencia me están haciendo o avisaría a alguna como autoridad. B) Si es de que me estén diciendo algo, lo diría a mis papás, pero si me están pegando, les pegaría y me defendería.
- 6- A) Yo digo que las personas que son violentas es porque han sufrido algo. B) Son personas que no tuvieron una educación, así, bien.
- 7- AB) De todo tipo. Las nuevas que van saliendo de sagas, libros y así.
- 8- A) Bueno es que depende. Si juega juegos de misiones, pues no creo, pero si son de peleas y así pues tal vez. B) Si juega mucho tiempo, se le va metiendo esa idea de que todo es violencia.

2. Madre:42 Hijo: 14.

- 1- Hijo) Mmmhh, Violación a los derechos. Una agresión y la forma de el no respeto. Madre) Falta de respeto.
- 2- Madre) Muy tranquilo
- 3- Madre) Siempre ha habido, pero sólo que ahora es más fuerte. Lo que ahora le llaman *bullying*.
- 4- Madre) Para mí es una pérdida de tiempo y mente porque se ausentan. Hijo) Pues no es malo, pero en exceso sí. Pero depende de la persona.
- 5- Madre) Primero que nada, que me lo comenten y después ir a la escuela. Hijo) Le diría a mi mamá y a alguna autoridad.
- 6- Madre) Falta de valores. Hijo) A la educación en casa.
- 7- Hijo) Mmhh, Juegos del hambre, divergente, Harry Potter. Madre) Los musicales.
- 8- Madre) Yo creo que si puede ser por todo lo que ven y las armas. Hijo) Un 50-50. Depende del videojuego y de la persona.

3. Madre: 34.

- 1- Los golpes, maltrato físico.
- 2- ¡Ayyi era muy padre a comparación de ahora, muy tranquilo. Sin tanta inseguridad como ahora.
- 3- Sí, pero no era dentro del plantel, sino afuera.
- 4- Ay no, son lo peor.

- 5- Bueno de hecho el más chico la sufre. Yo le aconsejo que no se deje. Ya no es de decirle a los maestros porque ellos no hacen nada.
  - 6- Pues como dicen, viene desde el hogar, sino uno no pone un alto.
  - 7- Caricaturas y la serie de *Beverly Hills*.
  - 8- Depende qué videojuego porque hay unos educativos y de aventura, porque yo también los juego con ellos.
4. Madre: 41.
- 1- Cualquier acto que no te permita ser libre.
  - 2- Pfft, Mucho más tranquilo que ahora, totalmente. Tenías más libertad y menos peligros. Pero era muy diferente
  - 3- Mmhh, no, al menos yo no la viví.
  - 4- Híjole, me gustan, están padres, yo los juego, pero todo el día no. Me gustan de aventura, de andar buscando.
  - 5- Primero que nada que me tengan confianza. Reclamamos o hablamos para ver por qué está pasando esto
  - 6- Híjole, yo creo que al descuido que tenemos los papás de los hijos. Los dejamos hacer lo que les dé su gana y ellos se quieren comer al mundo y por eso.
  - 7- Mmh, Muchísimo más blancos, menos adictivos. A lo mejor no tan productivos o tan educativos pero sí más tranquilos.
  - 8- Híjole, sí hay posibilidad pero yo creo que depende más de nosotros los padres, de estar detrás de ellos enseñándoles valores y que hay un respeto.
5. Madre: 41.
- 1- Alguien que amedrenta a las personas, desde el modo verbal, físico.
  - 2- Mmhh, muy tranquilo, nos tratábamos con respeto.
  - 3- No.
  - 4- Son buenos, pero con medida. Con una supervisión.
  - 5- Que no se callen, que hablen con sus maestros. Darles la seguridad para que siempre tengan la oportunidad de hablar.
  - 6- La falta de valores, falta de comunicación con padres y que no tenemos sensibilidad por los demás. Siempre queremos ser nosotros.
  - 7- Uh, pues eran caricaturas más sanas. No había tantos videojuegos, tanta novela, eran más sanos.
  - 8- Sí, estoy de acuerdo. Por el hecho de siempre querer ganar, por la frustración. Mis hijos los juegan, pero con supervisión, con límites., todo se puede.
6. Madre: 37. Hijo: 14
- 1- M) Pues maltrato, ¿no? A niños, personas. H) Abusos.
  - 2- M) El de nosotros era más tranquilo al de ellos. H) Es grave, ahorita ya hay más conflictos.

- 3- M) No tanta como ahorita, era más por parte de los maestros. Ahora ya es los niños contra los niños. H) No.
- 4- M) Son buenos y malos. Yo he buscado para mis hijos para que aprendan a leer y a sumar, restar multiplicar, pero hay muchos violentos. H) Igual, hay buenos y malos.
- 5- M) Pues yo lo sufrí con él, que me tuvieran confianza de decirlo. Pero ya hasta al último me dijo. H) Que se acerque a familiares y maestros para que no le pase lo mismo.
- 6- M) Que ya están más, este abiertos, tienen más libertades. Antes te decía tu papá, "No sales" y no sales. Ahora los padres, ambos trabajan y ya es más difícil estar pendiente de los hijos y pues ellos andan todo el día en la calle. H) Porque la gente que anda en la calle de ahí lo saca,, de ahí lo ven y lo quieren hacer.
- 7- M) Uy, pues había muchos. *Ricky Ricón*, Chabelo, caricaturas más animadas y películas. Ahora hay muchas de violencia y matanzas. Ahora casi no me gustan y casi no se las dejo ver a ellos. H) Sin respuesta.
- 8- M) Sí, es por lo que ve: violencia, matanza, armas Yo me imagino que de ahí lo sacan y lo quieren experimentar. H) Sin respuesta.

7. Madre: 44.

- 1- En ¿general? Puede ser verbal, golpes. ¿No?
- 2- Pues es que siempre me la pasé trabajando. Pero era tranquilo.
- 3- No.
- 4- Ay que eso los ataranta, a los niños ahora.
- 5- Platicaría con ellos y los apoyaría que se arregle. A veces en las escuelas ya no hacen nada, ni los maestros. Yo lo veo ahora con mi hija que, tiene como una discapacidad.
- 6- A todo lo que se ha vivido, tanta droga, tanto vandalismo, tanto desempleo. De ahí viene también todo.
- 7- Pues era el chavo, Heidi. Eran programas más sanos de los que hay ahora.
- 8- Al 100%. Porque pus, ¿Qué es lo que juegan? Violencia, se pelean, balazos, armas.

8. Padre: 42.

- 1- Violencia, ah pues los golpes, el maltrato.
- 2- Normal.
- 3- No.
- 4- No me tocó. Casi no.
- 5- Ahora sí que me lo digan o a los maestros.
- 6- No sé, no sabría decirte.
- 7- Casi puras caricaturas.
- 8- Pues sí, es lo que dicen.

9. Hijo: 15.

- 1- Golpes.
- 2- Pues, normal.



- 3- Sí, golpes. Les pegan.
- 4- No me gustan mucho.
- 5- Ah pues decirle a mis papás.
- 6- Ah pues, por como los educan los papás.
- 7- Ah pues, no sé, violencia.
- 8- Que sí, porque hay mucha violencia.

10. Madre: 38.

- 1- De que hay mucha agresividad en las escuelas, en la calle, entre amigos.
- 2- Era más tranquila, era más inocente que ahorita.
- 3- No se veía eso.
- 4- ¡Ay no! Es pésimo para todos los niños y tanto para adultos.
- 5- Pues que acudieran con autoridades de la escuela.
- 6- Pues tanto videojuego, películas, andar en la calle, o incluso dentro del núcleo familiar.
- 7- Pues puras caricaturas.
- 8- Pues un 90%.

11. Hijo: 15.

- 1- Como agredir a la gente, ¿no?
- 2- Estem, que está bien.
- 3- Sí, pues de pelearse y cosas así.
- 4- Están bien, son divertidos.
- 5- Decirle a mis padres.
- 6- Pues no sé.
- 7- No lo sé, no mencionamos eso.
- 8- Puede ser que sí, porque hay quienes no piensan que sólo es un juego.

12. Madre: 36.

- 1- Pues que les peguen a los niños, gritar con groserías. Es agresión, maltrato.
- 2- Sí había alcoholismo, violencia pero no tanto como ahora. Era más tranquilo en mi época ahora sí es, es más seguido, por las situaciones de alcoholismo y todo.
- 3- Sí, se golpeaban. Igual por alcoholismo. Por drogas casi no, yo no veía eso.
- 4- Para mí sí son malos. Los niños se enfocan más en ellos.
- 5- Pues que hablan conmigo, que no lo callen. Lo que yo le digo a mi hija es eso, que no lo oculte.
- 6- Pues más que nada porque en su casa hay violencia. Ellos ven violencia y eso hacen. A veces también como que se contaminan los niños.
- 7- Yo era así más de... yo veía películas como de romanticismo novelas, y programación de canal 11.
- 8- Sí, porque los juegos son de peleas, armas y eso los motiva a que hagan lo mismo. Es como los niños que hacen karate, quieren hacer lo mismo. Los incita. Mi hija de plano no. Le compro de... como azar y así. Porque tengo niña, igual si tuviera hijo.

13. Madre: 37.

- 1- Yo creo que hay en todos lados. Tanto el abuso a la persona o a los niños. Eso yo creo que viene de la educación, los valores, es mala.
- 2- Uy, pues yo creo que era menos violento, más seguro.
- 3- Sí. Yo creo que todo el tiempo ha habido, pero creo que era menos vista o, se conocía menos. Ahora con eso del *bullying* se conoce más.
- 4- ¡Ah! Son malísimos. Tengo un niño y son un problema los videojuegos. Él... no les ayuda para nada, en la escuela, en la vida. O sea, son lo peor. Él se mete mucho en los videojuegos. Le llamas mucho la atención y le quieres quitar el juego y se enoja. Él primero juega, y luego hace su tarea. Él ya es grande, juega cosas de guerras.
- 5- Trato de decirles: tengo una niña chiquita en el kínder y le digo: "todo me tienes que decir". Había un compañerito que le pegaba. Ella me dijo y fui con la maestra.
- 6- Yo creo que por... viene de casa. La educación y los valores. Uno como padre ya no enseña los valores, ni el respeto ni nada.
- 7- Los educativos. Ahora ya no hay programas educativos. Ahora ya son de violencia, hablan de sexo y todo eso.
- 8- Híjole sí, yo creo que sí. Hay muchos videojuegos de guerra y asaltos. Yo creo que es la curiosidad de imitar lo que hace en el videojuego.

14. Madre 34. Hijo: 12.

- 1- H) Agresividad, golpes, aamm, groserías. M) Maltrato de cualquier forma. ¿no?
- 2- H) Alocada. M) Había cierta tranquilidad pero yo me consideraba rebelde.
- 3- M) Sí, lo típico. Golpes, violencia, se peleaban. Yo participaba también en molestar, de repente.. H) Sí, con sapes, golpes, peleas, groserías, de todo.
- 4- H) Son buenos, muy buenos, en muchos aspectos, porque te enseñan a reaccionar rápido. M) A mí en lo personal, yo creo que en su tiempo me gustaban. Tal vez porque yo lo jugaba pero ahora no. Yo veo como cómo él ve las cosas, las aprende y las ve tan normal.
- 5- M) Por lo regular les digo que me digan. Ya sea que los defienda o les ponga un límite. H) Emm, Decirle a mi profe o tutor y ya.
- 6- M) A tanta ignorancia, a tanta, pobreza, hasta cierto punto al gobierno que le hace creer que no pasa nada. Tener algo de comida y televisión y la gente se va por otro lado. H) Por los papás, por lo que les han enseñado. Todo se va transmitiendo.
- 7- H) Pus, son videos, ya no caricaturas. M) Caricaturas, *Candy- Candy*, y así. Nada que ver con lo de hoy. Sí ahorita los ven ellos a los 5 minutos: "Ay mamá cámbiale." Ahorita lo ven raro.
- 8- M) Sí, yo creo que sí. Lo veo en él cuando platica: "Ah, maté a tal.", "Atropellé a tal" Y lo ve normal y se rie y lo festeja. H) Eso es falso. Es falso Yo los juego y no soy violento.

15. Madre:40. Hija: 14.

- 1- M) Palabras, golpes y hay violencia psicológica. La defino así, verbal, psicológica y física  
H) Sí, hay diferentes tipos, la verbal y la psicológica, la sexual. Son golpes, gritos.
- 2- M) Bueno antes, cuando yo era adolescente había menos droga, había menos alcohol.  
Pues sí, mi vida era nada más estar con mis hermanas, éramos felices. Me gustaba más la época de antes, de hace 20, 25 años. H) Eso que no haya drogas no tiene nada que ver. Quien lo quiera hacer pues lo hace. Si yo no quiero, pues no lo hago. A mí no me afecta que los demás se droguen. Mientras yo no lo haga, eso está bien.
- 3- M) Sí había, pero por parte de los maestros. H) Sí, de los niños hacia los maestros, de los maestros hacia los niños todavía, y pues entre los niños. Se pelean afuera, adentro. Los insultos.
- 4- M) Son una porquería. Nada más les retrasan, su intelecto, los atrapan en una burbuja. No los dejan pensar en otra cosa más que la violencia, agresión. H) Pues es diversión, pero a mí no me gustan.
- 5- M) Que no se quedaran callados. Que reportaran inmediatamente a la persona a cargo. H) No pues primero me defendería. Pero si me sigue molestando, me defendería más, pero si ya me harta le diría a alguien.
- 6- M) Mmmh, al mal gobierno. A uno también como persona, ¿no? Porque por ejemplo ella dice que se defendería, o sea que va dejar que la moleste. Yo digo que desde la primera vez se reporte. H) Al gobierno, porque la violencia viene de casa. Si tú lo ves que hay violencia, pues tú vas a ser violento.
- 7- M) Pues eran las caricaturas más sanas. Estem, las estaciones de radio, que eran buenas canciones, no como ahora, pura leperada. H) Por parte de los niños está mucho la pornografía. Y pues, películas, series de narcos. (risas)
- 8- M) Sí, pues tiene muchas posibilidades. Porque va a querer sentirse como los que matan en los videojuegos, los que secuestran. Que obvio, hay otros tipos de videojuegos pero yo creo que se inclinan más por los que hay que disparar, secuestrar. H) Pues si es cierto, porque yo tengo varios amigos que son adictos a los videojuegos y se la pasan haciendo cosas para imitarlos. Hablan como locos.

16. Madre: 32. Hija:13.

- 1- M) Cuando se agarran a golpes, ¿no? o verbalmente ¿no?. H) Los golpes.
- 2- M) Normal, sin pleitos, pues tranquila. H) Normal.
- 3- M) No, era más tranquila que hoy en día. H) A veces.
- 4- M) Hay videojuegos que están bien y otros que traen mucha violencia. H) Son violentos. Sólo algunos me gustan.
- 5- M) Yo lo que les digo que ignoren a su compañero. Más vale que haiga uno a que haigan dos. Cuando es verbal, que lo hablen, pero si es de golpes, que se defiendan. H) Los acuso con los maestros.
- 6- M) Yo digo que depende de casa, lo que les digan. H) A que en su casa los maleducan.
- 7- M) Caricaturas, películas de Pedrito Infante y *Candy-Candy*. H) Nada.

- 8- M) 50/50. Sí empiezan chiquitos pues le agarran gusto. Si ya lo agarran más grandes, es mínimo. H) Sí, porque los videojuegos son de violencia.

17. Madre: 47.

- 1- Cuando pelea uno en casa, en la calle. Ahora se están matando y ahí hay violencia
- 2- Más tranquila, no había tantos edificios. Eran milpas, podíamos correr y salir y ahora no, a cierta hora uno ya no puede salir
- 3- Sí, normalmente si alguien llevaba algo roto, siempre eran burlas. Lo que ahora ya le llaman *bullying*.
- 4- No pues no, Se distraen mucho. Yo siento que se hacen violentos.
- 5- Que me tengan confianza, siempre les he dicho que me digan para resolverlo.
- 6- Pues ya todo mundo vende las drogas, las armas, la policía está coludida. Es más feo ahora, antes eran golpes y ahora ya se matan.
- 7- Caricaturas. No tan violentas como las de ahora.
- 8- No hay edad, o sea si tú lo enseñas a un niño a jugar videojuegos agresivos, va a serlo.

18. Madre: 34. Hija 14.

- 1- M) Aquel niño que le pega a otro o viceversa. H) Maltrato físico y emocional.
- 2- M) Ay, pues era más bonita. No había tantos aparatos electrónicos, salíamos a jugar a las calles. No había tanta delincuencia, drogadicción, alcoholismo. H) Feo. Si sales a la calle te secuestran. Te la pasas en tu casa, encerrado.
- 3- M) No. H) Sí. Física y moral, porque se insultan y pelean.
- 4- M) Tanto tiempo les hace daño a los niños porque se creen un personaje del videojuego. H) Pues, me da lo mismo. No los juego y no me gustan. Pero seguro que sí.
- 5- M) Que me tuvieran la confianza de decirlo. H) Decirle a un maestro.
- 6- M) Pues porque ya no hay valores, respeto. Entra una edad como la adolescencia que a los papás como que ya no les importa, los dejan hacer lo que quieren. H) A los maestros no les importa si estudiamos o no y a los padres les importa un comino lo que hacemos.
- 7- M) Los años maravillosos, estem, eran muchas caricaturas más sanas, sin tanta violencia como ahora. H) Las de acción o dónde pasan mucha sangre.
- 8- M) Sí porque creen que son un personaje, que la vida es un juego. H) No tanto los videojuegos, más bien el contenido de ellos. Porque hay categorías.

19. Madre: 39. Hija: 14.

- 1- M) Desde el maltrato hasta las palabras. H) Cuando golpean a alguien.
- 2- M) Éramos muy tranquilos, o sea, teníamos todavía el espíritu de ayudarnos, no como ahora. H) Pues ya no es lo mismo. Te encuentras en la calle a la gente drogándose o niños de 13 años fumando y así, muy feo.
- 3- M) Yo creo que siempre ha habido, sólo que ahora se ha destapado, lo hemos dejado. H) Sí, muchísima. Se golpean, gritan de cosas a las niñas y así.

- 4- M) Antes eran buenos, hoy no. Hoy trauman a la gente. Más bien dicho, hemos hecho que la tecnología se salga de control. O sea no la usamos para lo que realmente es. Nosotros dejamos que se salga de control y que nos manipulara. H) Pues, ¿qué te digo?. Más o menos porque los niños ya no quieren salir a jugar a fútbol. Ya sólo quieren estar con su celular, su tablet. Ya no hay diversión, se puede decir.
- 5- M) No pues que me digan. Yo creo que para eso Dios nos dio dos orejas y una boca, para escuchar dos veces y hablar una. H) Le diría a mi mamá o recurriría a un maestro.
- 6- M) Comenzando desde los gobernantes, ellos son muy violentos, ellos mismos la generan. Si hay desempleo, hay necesidad. H) No sé. M) Añadiría que se debe a la ausencia de Dios en nuestras vidas y también que depende de casa. La escuela es para aprender a escribir, a leer, a sumar, restar, multiplicar, dividir. Pero los maestros no les van a estar diciendo que está bien o mal, porque si no lo aprendiste en tu casa, difícilmente lo aprenderás después.
- 7- H) Ahorita, es mucho las páginas de pornografía. M) Nosotros veíamos caricaturas, y no tanto porque antes jugábamos más. Pero ahora te venden pura basura, mucha pornografía y violencia disfrazada, en las novelas: que ya lo mató, que ya lo engaño. Ya desde ahí, estamos mal. ¿Qué ven tus hijos? Está mal.
- 8- M) No pues yo creo que el 100%. Antes era *Pac-Man*. Lo más agresivo que llegamos a jugar fue el ese –Street fightel- o ese. Y eso te estoy hablando hace como 20 años. Hoy en día todo es matar. Y entonces el niño que tiene en la cabeza: matar. H) Lo mismo. Descargas juegos de *zombies* y así y todo es matar.

20. Madre: 44.

- 1- Violencia es todo lo que te agrede. Pueden ser violencia, todo lo que agrede.
- 2- Pues era muy diferente al de ahora. Era más de juegos, de jugar en la calle, jugar fútbol, un ambiente más sano.
- 3- Siempre la ha habido, pero no la identificábamos como *bullying*. Todos los niños son crueles por naturaleza, porque es la verdad, ellos dicen la verdad.
- 4- Son buenos, pero con medida. Porque puedes aprender un poco todo, pero con medida.
- 5- Híjole, como mamá es muy difícil, porque le digo a mi hijo que se defienda. Pero la violencia engendra violencia. Lo mejor es hablar.
- 6- Al nivel de la cultura, que tenemos. Hay niños que no quieren estudiar la secundaria y hay cierto nivel de ignorancia en el que vivimos.
- 7- Las películas de Capulina, de Tin-Tan, cortes de Cantinflas, siempre tenían una enseñanza
- 8- Sí, por el tipo de videojuegos. Sólo piensan en estar peleando, en estar pegando. Si es más violenta una persona que se dedica a los videojuegos.

21. Madre: 37.

- 1- Pues hay de muchas, hay desde maltrato físico, verbal hasta, psicológico. Pues, hay mucha.
- 2- En ese tiempo no había tanta maldad. Yo iba a la escuela hasta el casco de Santo Tomás y me iba sola, no había inseguridad. Íbamos a muchas fiestas y era más sano, todavía. Era más sano.
- 3- No. Nunca me acuerdo de alguien que trataran mal.
- 4- Que son una porquería. Ya no permiten tener imaginación ni nada para jugar. Ya es un robot que te ponen y ya.
- 5- Que no se dejen. Que digan para que uno pueda defenderlos. Nadie tiene derecho de maltratar a nadie.
- 6- Muchas veces hay niños maldosos que son engrandecidos por los papás, les dan el derecho. No les ponen un –hasta aquí—a los hijos.
- 7- Yo casi no veo televisión pero, lo que veíamos eran cosas más sanas.
- 8- Mucha, mucha posibilidad. Porque me hijo tiene el *x-box*. No permito que juegue esas cosas de pistolas y, de juguetes, no le compro pistolas ni nada de eso. Tampoco le permito que le pegue a mis animales porque, ahorita mata a una mosca, y al rato un gato y al rato, un ser humano.

22. Madre 37. Hija 15.

- 1- H) Es cuando le pegas a las personas son ninguna razón. M) Cualquier agresión cuando vas en la calle. Eso es violencia.
- 2- M) Ahora ya es muy diferente. Le digo a mi hijo que ahora ya la sociedad te cambia mucho. H) Ya no es lo mismo que antes. A cada ratito andan matando.
- 3- H) Sí, se pelean. M) No. No se acostumbraba eso del *bullying*.
- 4- Ambas) Los videojuegos son muy malos.
- 5- M) Que tengan la confianza de hablarlo. Yo le he dicho: hija no te quedes callada. H) Decirle a los maestros y a mi mamá.
- 6- M) Falta de cariño de los padres hacia los hijos. Yo le he inculcado a mi hija eso de que no pelee. H) Lo mismo, porque los padres trabajan mucho y no les ponen atención.
- 7- M) Comedias. H) Series, la teoría del big bang. y lo de los eventos que pasan.
- 8- M) Sí, ya se ha visto. Ella tiene amigos que se meten a eso y sí. H) Sí, se vuelven muy violentos. Faltan mucho a la escuela por estar en eso.

23. Madre 42. Hija: 13.

- 1- Ambas) Mala.
- 2- M) Para mí, buena. H) Mmmmhh, normal.
- 3- M) No H) No.
- 4- Ambas) Malos.
- 5- M) Que me dijieran para hablar con los maestros. H) Decirlo a los maestros.
- 6- M) A la violencia que hay en casa. Te lo digo por experiencia, yo viví eso. H) Lo mismo.

- 7- M) Caricaturas, chabelo. H) De terror.
- 8- M) Sí, mucha. H) Igual.

24. Madre: 46.

- 1- Considero como violencia todo aquello tangible o intangible que pueda dañar a otra persona.
- 2- Armonioso. Muy armonioso.
- 3- Que yo recuerde no. Que yo recuerde no, como ahora que me cuentan mis hijos.
- 4- Ay...Es un arma mortal. Los distrae de su realidad, de socializar con personas.
- 5- Bueno el mayor sufría, entonces, un chamaquito, bueno mi hijo era alto, había un chamaquito que le llegaba aquí. (señala el hombro) Y su papá y yo le decíamos que siempre había una autoridad para que le dijera pero el chamaquito lo traía en jaque, y mi hijo era muy prudente, no decía nada para no tener problemas. Cuando alguien nos dice que este chaparrito lo trae... su papá se encabrona, yo me encabrono y dijimos: "lo estamos haciendo mal". Y le dijimos: "O le partes su madre o nosotros te la partimos a ti." Y el decía que nosotros nos íbamos a enojar y le dije, "No me importa" y entonces le digo que no se deje, no hagas y no te dejes.
- 6- A la ausencia de padres. La época en la que vivimos. Ambos trabajamos y somos papás de control remoto, de teléfono.
- 7- Casi no veíamos tele, teníamos una condición económica austera. En años no tuvimos tele pero, cuando iba con mis amigos veíamos los conciertos de menudo y así.
- 8- Totalmente de acuerdo. Lo veo con mis hijos, de repente vamos en la calle y dicen "mira ese se parece al juego..." en una escena real. Ellos no dimensionan entre una realidad y el videojuego.

25. Padre: 44. Madre: 47.

- 1- M) Todo aquello que hace daño a otro ser humano. No me gusta la violencia P) A mi mente viene ya, algo así como asesinar, golpear, humillar.
- 2- P) Donde yo vivía era de la ley del más fuerte para poder pertenecer, jugar, ganar. M) Era muy divertida, muy padre. Creo que fue la mejor época de mi vida. En la escuela, tristemente yo era de la que me aprovechaba de los demás.
- 3- M) Sí si había, por el *bullying*. Pero yo no recuerdo haber visto. Sí, era verbal. P) Sí, siempre ha sido darle al más débil. Era entre los chavos, defenderte porque si no a ti te daban.
- 4- M) No me gustan, aunque hay algunos como el *Kinect.*, en el que bailas y haces deporte pero no me gustan los que juega mi hija. Son sumamente violentos. Yo he notado que cuando juega esos, y cuando llega en la noche y se quiere dormir conmigo se mueve así, raro, y cuando no, está muy tranquila. P) Me gustan mucho todos. A veces juego con mi hija. O sea, jugamos juntos. Yo creo que esto es algo que se vive en la actualidad y antes yo mantenía alejada a mis hijas de estas cosas, pero como tiene muchos primos y mucha familia con estas cosas, yo veía la necesidad de mis hijas. Y dije bueno, que empiece a los 15 años.

- 5- P) Que se defiendan. No me gustaría que fueran niñas pasivas. Yo aparte de entrenar, enseño artes marciales. No quiero que sean niñas violentas pero si que sepan defenderse. M) Que trate de hablarlo primero, pero si no, que se defienda.
- 6- M) Porque a los niños les ponen menos límites, en todas las cosas, por la educación, porque a los papás ahora les da miedo disciplinar a sus hijos. Aparte de tanta tecnología. P) Un niño no nace violento, se hace. Depende de la familia, puede jugar un videojuego violento pero no serlo, depende de casa. Yo creo que lo que ahora se ve es el reflejo, madres golpeadas, violencia... Entonces no nacen, lo van adquiriendo a través de la familia que les tocó.
- 7- P) *Dragon ball Z*, *Rocky*, *Beverly hills*. M) No recuerdo ver tanta televisión. Había una novela, *Candy-Candy*, en la que todo mundo se la pasaba aprovechándose de la pobre de Candy; también Don Gato, que ahí se daban sus buenos golpes Matute y Don Gato. Ahora que dices, pura violencia, no sé porque antes no lo veía así. Quizá porque antes se daban los golpes y salían estrellitas y ahora ya se ve sangre.
- 8- P) Sí, pero dependerá del entorno. En sí los videojuegos no tienen influencia directa. Sí puede generar una reacción pero no creo que tenga injerencia directa. M) Yo sí creo. Ahora todos los juegos con mi prima son de luchas y en la escuela, cuando tiene problemas ella dice "Le voy a hacer esto y aquello" y le digo que nada más falta que lo haga. Yo creo que si influyen.



○ **Entrevista en profundidad para comunidad *gamer*.**

-Edad, Nivel escolar, Género.

1. ¿Cuánto tiempo juegas videojuegos al día?
2. ¿Qué tipo de videojuegos consumes frecuentemente?
3. ¿Prefieres jugar sólo o por equipo?
4. ¿Qué videojuegos son tus preferidos y por qué?
5. ¿Tienes algún personaje de videojuego favorito? ¿Por qué?
6. ¿Por qué te gusta jugar videojuegos?
7. ¿Tienes otros pasatiempos? ¿Cuáles? ¿Por qué te gusta eso?
8. ¿Tú compras los videojuegos o tus padres?
9. ¿Qué consideras como violencia?
10. ¿Dibuja algo violento?
11. ¿Qué viene a tu cabeza con la palabra –violencia-?
12. ¿Alguna vez has sufrido violencia o visto algo violento? Descríbelo.
13. ¿Cómo es una persona violenta?
14. ¿Qué es lo más violento que serías capaz de hacer en un caso extremo?
15. ¿Cómo te sientes jugando videojuegos y cómo te sientes cuando terminas?
16. ¿Te gustaría poder ser capaz de hacer en la realidad lo que haces en los videojuegos? ¿Qué?
17. ¿Qué opinas de los prejuicios?
18. ¿Has sufrido alguna clase de discriminación por ser *gamer*?
19. ¿Qué opinas del prejuicio que dice que algunos *gamers* pueden convertirse en psicópatas o en personas violentas sólo por jugar videojuegos clasificación “M”?
20. ¿Qué harías tú para resolver los problemas de violencia en jóvenes?
21. ¿Qué harías tú para derribar el prejuicio de los *gamers*?
22. ¿Crees que sentirse inseguro se relaciona con algún tipo de violencia?
23. ¿Te sientes inseguro? Explícame por qué
24. ¿Compras videojuegos violentos? ¿Por qué crees que lo son y por qué los compras?

CONCENTRADO DE ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD A GAMERS.									
Individuo/Pregunta	1. Cuán	2. Qué tipo de video	3. Prefier	4. Qué videojuegos	5. Tie	6. Por qué te gusta	7. Tienes otr	8. Tú com	9. Qué co
1. Mujer 14 años	2	acción/bélicos	Sola	CallofDuty	Sí	Entretenimiento	Deporte/TV	Padres	Matar
2. Hombre 18 años	1	Estrategia	Equipo	League of legends	Sí	Entretenimiento	Deporte	50-50	Golpes/lr
3. Hombre 13 años.	2	Deportivos/Bélicos	Equipo	FIFA	No	Entretenimiento	Deporte	Padres	Golpes/lr
4. Hombre 21 años	2	Estrategia/Bélicos	Equipo	AssassinsCreed	Sí	Desestrés	Deporte	Yo	Golpes/lr
5. Hombre 22 años.	1	Deportivos	Solo	Deportes/carreras	Sí	Desestrés	Deporte	Yo	Golpes/lr
6. Hombre 22 años.	1	Estrategia/Bélicos	Equipo	Halo	Sí	Desestrés	Deporte	Yo	Golpes/lr
7. Hombre 23 años.	3	acción/bélicos	Ambos	Halo	Sí	Entretenimiento	Deporte	Yo	Golpes/lr
8. Hombre 23 años	2	Deportivos	Solo	FIFA	No	Entretenimiento	Leer	Yo	Matar
9. Hombre 17 años.	X	Bélicos	X	X	No	Entretenimiento	X	X	Golpes
10. Hombre 19 años.	X	Estrategia	X	X	No	Desestrés	X	X	Golpes/lr
11. Hombre 15 años.	X	Bélicos	X	X	No	Entretenimiento	X	X	Agresión
12. Hombre 16 años.	X	Bélicos	X	X	No	Entretenimiento	X	X	Golpes/U
13. Hombre 23 años.	30'	Peleas	Equipo	KingofFighter	No	Desestrés	Dibujo	X	Golpes/lr
14. Hombre 24 años.	1	Estrategia/Bélicos	Solo	GTA	Sí	Desestrés	Deporte	Yo	Agresión
15. Hombre 25 años.	2	Deportivos/Bélicos	Solo	SaintsRow	Sí	Entretenimiento	Películas	Yo	Agresión
16. Hombre 27 años.	X	Peleas	X	X	Sí	Desestrés	X	X	Maldad

9. Qué consideras	10. Dibuja algo que	11. Qué viene a tu ca	12. Alguna vez has su	13. Cómo es una pe	14. Qué es	15. Cómo te sientes jug	16. Te	17. Qué or
Matar	Disparar	Sangre/Agresividad	Violencia Vial	Enojona	Matar	Feliz	Sí	Son malos
Golpes/Insultos	Homicidio	Sangre/Armas	Violencia Vial	Obsesiva	Golpear	Satisfecho	Sí	Son malos
Golpes/Insultos	Disparar	Matar	No	Grosera	Golpear	Relajado	Sí	Son malos
Golpes/Insultos	Homicidio	Golpear	Maltrato Animal	Intimidante	Golpear	Emocionado	Sí	Son malos
Golpes/Insultos	Disparar	Agresión	Asalto/Peleas	Agresiva	Matar	Emocionado/Satisfecho	Sí	Son malos
Golpes/Insultos	Disparar	Agresión	Asalto/Peleas	Agresiva	Matar	Feliz	Sí	Son malos
Golpes/Insultos	Homicidio	Agresión	Asalto	Prepotente	Todo	Euforico/Satisfecho	Sí	Son malos
Matar	Disparar	Matar	Peleas	Enojona/Impulsiva	Matar	Feliz	Sí	Son malos
Golpes	X	Golpes/Armas	X	Agresiva/Impulsiva	X	Bien/Relajado	X	Son malos
Golpes/Insultos	X	Peleas	X	Agresiva/Impulsiva	X	Entretenido/Relajado	X	Son malos
Agresión	X	Agresión	X	Problemático	X	Bien/Satisfecho	Sí	Son malos
Golpes/Usar armas	X	Agresión	X	Enojona	X	Bien/Satisfecho	No	Son malos
Golpes/Insultos	Homicidio	Agresión	Violencia doméstica	Agresiva	Golpear	Relajado	No	Son malos
Agresión	Bomba nuclear	Problemas	Asalto	Prepotente	Golpear	Aislado/Relajado	Sí	Son malos
Agresión	Atropellamiento	Sangre/Matar	Violencia Vial	Prepotente	Matar	Bien/Relajado	Sí	Son malos
Maldad	X	Maldad	X	Agresiva	X	Feliz	No	Son malos

17. Qué opin	18. H	19. Qué opin	20. Qué harías tú para res	21. Qué harías tú para	22. (	23.	24. Compra
Son malos	Si	Desacuerdo	Alternativas recreativas	Hacer que jueguen vj	No	Sí	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas psicológicas	Desmentir	Si	No	Si
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas psicológicas	Desmentir	No	No	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Aumentar vigilancia	Desmentir	Sí	No	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas psicológicas	Desmentir	Sí	No	No
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas psicológicas	Nada	Sí	No	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas psicológicas	Desmentir	Sí	No	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Imposible	Desmentir	No	No	Sí
Son malos	X	Desacuerdo	X	X	X	X	X
Son malos	X	Desacuerdo	X	X	X	X	X
Son malos	X	Desacuerdo	X	X	X	X	X
Son malos	X	Desacuerdo	X	X	X	X	X
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas psicológicas	Desmentir	Sí	No	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas recreativas	Desmentir	Sí	No	Sí
Son malos	No	Desacuerdo	Alternativas recreativas	Hacer que jueguen vj	Sí	No	Sí
Son malos	X	Desacuerdo	X	X	X	X	X

1.- como 2 horas al Día.

2.- de Accion (guerra).

3.- Sola.

4.- "Call of Duty" por que me gusta jugar en linea y me gusta la accion.

5.- "Ghost" porque dio su vida por mi cuando me traicionaron.

6.- Porque me gusta la historia de los juegos y porque me entretengo.

7.- Demirar el balón y ver la tele y porque me gusta el futbol y ver la tele porque me gusta ver series y peliculas.

8.- Mis papas lo pagan.

9.- Matar.

10.-



11.- Algo que es muy sangriento y brusco.

12.- Vi como un señor en la carretera le empezó a gritar a mi papa y casi chocamos porque nos echo su coche.

13.- Enojara, que se enoja muy rapido y se pelean.

14.- Matar.

15.- Jugando videojuegos me siento feliz y entretenida y cuando lo termine siento feo y padre porque lo acde.

16.- Si ser soldado me gustaria defender a mi pais.

17.- Yo creo que los prejuicios son malos porque no es bueno juzgar a alguien por su apariencia eso sería racismo.

18.- Si.

19.- Yo creo que es injusto porque no por jugar videojuegos clasificación "M" te puedes convertir en asesino u otras cosas porque es como decir que solo por ver películas de terror te vas a convertir en un demonio.

20.- Yo haría que saquen su violencia con otras cosas, como

21.- Yo haría que algunas personas jugaran videojuegos por un tiempo y les preguntaría que solo por jugar son violentos.

22.- No

23.- A veces y es porque me da miedo que hago le hagan a mi familia.

24.- Si, creo que son violentos porque algunas personas me dicen que lo son y los compro porque me gusta la acción.

Andrés Petlán García 18 años

(2)

Preparatoria.

1. Una hora diaria.
2. De estrategia.
3. Equipo
4. League of Legends porque promueve el trabajo en equipo.
5. Kirbaj porque estos chistosos.
6. Por diversión/entretenimiento.
7. Nadar, porque me relaja.
8. A veces mis papás a veces yo.
9. Golpe, insultos, etc.
- 10.



11. Sangre, armas.
12. Sí, ver como se pelean señoras por un problema autodestructivo.
13. Obsesiva y eso pienso que son personas que sufrieron algún tipo de trauma cuando eran niños que los insito a ser así.
14. Tal vez tener que golpear a alguien para ayudar a alguien que quiebra, pero sería un caso extremo.
15. Después me siento satisfecho.
16. Poder tener poderes y ayudar a las personas.
17. Pues está mal juzgar a la gente antes de conocerla.

18. No.

19. No tiene nada que ver, porque sería lo mismo el ver una película violenta o leer un libro o noticias así lo cual no sucede, no sería diferente con los videojuegos.

20. Que hicieran campañas para ayudar psicológicamente a los jóvenes que la sufren o la ejercen.

21. Pues mostrarle a la gente que no tiene nada de malo jugar es como muchas otras actividades.

22. Puede que se sienta así sea causa de algún tipo de violencia.

23. No.

24. Si porque todas las sensaciones que no puedes sentir en la vida real y por esa misma razón videojuegos que son violentos.



Mauricio Torres Benitez . 13 años  
Segundo de secundaria

3

- 1- Solo fines de semana
- 2- De guerra o Fifa
- 3- Por equipo
- 4- Fifa porque es de futbol
- 5- No
- 6- Porque es divertido
- 7- Si, porque convivo con amigos
- 8- Mis papás
- 9- Dañar a los que no te han hecho nada
- 10-



- 11- Agredir, Matar
- 12- NO
- 13- Grossea, mal educada
- 14- Pegar
- 15- Me desestresa y cuando termina un poco aburrido
- 16- Si, revivir
- 17- No debes pensar cosas antes de conocer

18- No

19- Es mentira a menos que la persona sea muy adicta

20- Hablar

21- Demostrarles con hechos que es mentira

22- No

23- No

24- Si, por que hay sangre, porque son mas entretenidas

---

---

- 13) Es la persona que  
gusta y puede llegar  
a volar (de modo)
- 14) En un caso extremo  
ciso que podría llegar  
a una pasaje para no  
morir
- 15) Cuando juego me siento  
emocionado por lograr el  
objetivo o misión y al terminarlo  
casi siempre me siento de más
- 16) Si; me gustaría tener las  
habilidades de los personajes  
saltar, trepar, incluso volar  
además de la super fuerza  
y agilidad

Juan Carlos Graña M. (4)  
21 años  
Medicina Veto y Zootecnia

- 1) 2 ó 3 veces por semana  
2 horas
- 2) Juegos Aventuras y  
disparos
- 3) En equipo
- 4) Batman ó Assassins  
Creed (Me gustan las  
aventuras)
- 5) Batman por que  
es un superhéroe que  
sí podría existir con estos

6) Me ayudo a hacer amigos y convivir con mis amigos

7) Football americano y salir con mis amigos

8) Yo me divierto de mis papas casi siempre

9) Violencia es la acción de arrebatar a otro ser vivo.

10)



11) Golpear a una mujer o la acción de golpear

12) Muchos videos de maltrato animal (lanza, perritos a agua, despellejar animales)

Juan Carlos Goñi M (4)

21 años

MUZ

17) Apesar de quedados  
saber que estoy mal,  
todos los tenemos

18) No

19) No creo que tenga  
nada que ver yo que  
no es el unico factor  
que afecta a un ser  
humano en su forma de  
ser

20) Para más seguridad  
en todos lados para  
evitar de prevenir la violencia

prevenir la violencia los  
comprobar


21) Realizar alguna campaña  
informativa en todos y  
T.V. donde se demuestre el  
error de esta idea.

22) Si una vez la inseguridad  
lleve al miedo y el miedo  
nos puede poner en una  
posición defensiva o la que  
queremos.

23) Si son violentos, pero  
son vidiosos y el  
objetivo es entrar a si  
a alguien susten los

KENE TORO FUJIDA.  
EDAD: 22 años  
ESTUDIA: ARQUITECTURA

5

- 1- 40 min. 3 o 4 veces a la semana
- 2- MARIO KART.
- 3- Solo Local.
- 4- Juegos de deportes o carreras  
Porque soy malo en los deportes.
- 5- MARIO BROS. POR SUS VIDEOJUEGOS.
- 6- Me distrae de mis labores diarios descomulgante.
- 7- PATINAR. ME GUSTA PORQUE ME PARECE UN BUEN ESCAPE DEL MUNDO.
- 8- TO. PAGO.
- 9- Agredir verbal o físicamente a alguien
- 10- 
- 11- agresión
- 12- VER COMO ROBABAN UNA TIENDA DE ABAROTES  
GOPEANDO A LOS PROPIETARIOS.
- 13- ALGUIEN que lastima a otro ser vivo.
- 14- MATAR A ALGUIEN
- 15- Jugando, EMOCIONADO, CONCENTRADO, PORQUE DE JUGAR  
A VECES FRUSTRADO, OTROS SATISFECHO.
- 16- SI, PORQUE PODRIA VOLAR O TENER SUPER PODERES.
- 17- NUNCA JUGAR + LIBRO POR SUPERHEROES
- 18- NO.
- 19- SI ES A LO UNICO QUE SE PEDICAN 24/7 CREO QUE  
ES POSIBLE. AUNQUE CADA INDIVIDUO ES DIFERENTE
- 20- HACER A LOS ADOLESCENTES AUTOSUFICIENTES PARA  
DEFENDERSE.
- 21- TRATARIA HACER ENTENDER A LA GENTE DE QUE  
TODOS TENEMOS PASATIEMPOS Y QUE HAY QUE CUIDAR PARA SAIRER

Alejandro Mohedano 22 años, VICTUARIA

6

- 1- 1 hora al día
- 2- Xbox-Trijustice, Halo, Gear of War
- 3- En equipo
- 4- Halo, Call of Duty, (Acción) Siempre me ha gustado la estrategia y el combate
- 5- Halo por el personaje y la historia (trama)
- 6- Además de ejercicio, es un buen desentresante desocupa mi mente
- 7- Hacer ejercicio, cocinar (me relaja)

8- Lo pago c/ su dinero

9- Agresión en cualquier modo y forma

10- 

11- Agresión,

12- Sí, asalto, pelos.

13- Agresivo, sin control sobre sí mismo.

14- Matar a alguien, defenderte por todos los medios necesarios

15- Contento, feliz

16- Correr más rápido, ser más fuerte (Algunas cosas más)

(No lo sé, supongo que a nadie le molestaría poder hacer esas cosas)



---

17- Son malos.

18- No ninguno.

19- Que no es verdad, tiene que ver como te crían tus padres, el tipo de trato en la escuela y tus valores inculcados.

20- Inculcar mejores valores.

21- Yo, no mucho supongo; (no se me ocurre nada)

22- Sentirse inseguro proviene del "maltrato" de tus padres en la escuela o incluso por no alcanzar tus objetivos.

---

23- Si compro videojuegos violentos; los compro porque son de acción (me divierten). Además supongo que me alivia saber que esa violencia del videojuego no es real.

---

3º Si, los compro, si son violentas, por que diferencia entre un juego y la realidad, por que se que es malo y bueno, por que no lastimo a nadie al jugar esos juegos y los veo con diversión.

Alfredo Chirino Cruz 23 Propa Abierta

7

1º 2-4 hrs 5-4 dias a la semana

2º Gears of war, Halo, Dofus, Marvel vs Capcom

3º Indiferencia

4º De disparos y peleas (vbl) son con mas acción y uso mas mis reflejos

5º Dead Pool por su personalidad y agilidad en los juegos

6º Es divertido, motiva tu coordinación motriz

7º Deporte, Americano, toda mi vida lo juego y es divertido y salir a fiestas

8º Yo

9º Agredir verbal o fisicamente o psicologica a una persona o animal a otra persona o animal.

10º



11º Agresión

12º fui asaltado a mano armada, intimidado por miedo a ser agredido y di mis cosas, celular, cartera.

- 13º Propotente, poco tolerante, hiriente
- 14º lo que sea
- 15º Mientras juego eufórico, divertido, alegre,  
terminando, cansado, satisfecho.
- 16º Sí, no morir al intentar rescatar gente  
o poder volver a intentarlo hasta que  
salga todo bien sin temor a morir.
- 17º Pues que son malos y tontos.
- 18º No
- 19º Que la mayoría de la gente habla sin  
conocer realmente del tema y solo se  
deja llevar por lo que escucha de otras  
personas a su alrededor.
- 20º Enseñar desde pequeños mas tolerancia  
y conciencia en las relaciones entre personas  
y animales, entre nosotros.
- 21º Crear estudios y mas información y  
mas difusión de esos estudios para  
que la gente pueda crearse un criterio  
propio acerca del tema.
- 22º Sí, físico o verbal.

Universidad

23 años

8

1.- 2 horas

2.- deportes

3.- solo

4.- FIFA: me gusta el fútbol

Genes or war? Por su buena movilidad multijugador.

5.- NO

6.- Pasatiempo

7.- Si me gusta leer porque se me hacen interesantes las historias

8.- Ya las amo

9.- Genocidio y sangre

10.- 

11.- muerte

12.- Si, cuando mis compañeros se peleaban

13.- enojona, sin autocontrol y con problemas internos

14.- Madre

15.- Felicité

16.- Si, usar las armas de ellos

17.- sí, más, ya que no me iba jugar a alguien o algo sin conocerlo

18.- NO

19.- También, la violencia se encuentra en todos lados

20.- Sería imposible, ya que la violencia se genera desde de cada familia y/o sujetos

21.- Informar a la gente sobre la realidad de juegos  
videojuego

22.- NO

23.- NO

24.- Si, por la tendencia de matar y/o golpear. Los  
cuerpo y/o que es entendiendo jugarlos

17  
 Prepa #  
 No tiene pasaje  
 de arte/hue  
 pps, obesos  
 agresivo al control  
 Me gusta bien  
 mientras juego y  
 relaja al terminar  
 Están mal porq no  
 conocen bien a las  
 personas.  
 Está mal no tiene  
 nada que ver ni  
 relación alguna.

(9)



19  
 Prepa #  
 Estratega  
 No tiene  
 Deportes  
 luchas, agresión  
 Peleas  
 Agresivo/impulsivo  
 Mientes, distraído  
 al terminar  
 tranquilo  
 Están mal  
 No tiene que ver,  
 sirven como torques  
 a la verbosidad.

(10)

15 H Prepa  
 Belicoso  
 No  
 Pasar el rato no aburre  
 Cualquier agresión  
 Pelear a alguien  
 Alguien que solo trae problemas  
 Mentros, bien. Al acabar  
 zorrocheos  
 Si, pero puedes morir y  
 revivir entre otras.  
 Es una manera tonta de  
 etiquetar gente  
 Es una burla, solo es  
 un juego que solo  
 usamos por entretenimiento.

(11)

2  
 3  
 6  
 9  
 11  
 13  
 15

16

17

19

16 H Prepa  
 Belicoso  
 No  
 Está padre  
 Culpas, usar armas  
 Agredir otras personas  
 De carácter duro  
 Igual  
 Yo no  
 Está mal, pero juega  
 sin saber  
 Está mal porque  
 en realidad estamos  
 conscientes de lo que  
 hacemos y sabemos que  
 lo de un y no puede  
 ser en la realidad.

(12)

23 años Bachillerato

15

1 10 min

2 Peleas

3 Equipo

4 Kaf es sencillo

5 No

6 Me relaja

7 Si dibujo y teje

8 No compro videojuegos

9 Dano físico o psicológico

10



11 Dano

12 Si. En casa, peleas

13 Agresiva

14 Insultar y golpear

15 Relajado

16 No

17 no te dejan probar cosas  
nuevas

18 No

19 No creo que sea el motivo

20 Educar

21 Informar a cerca de ellos

22 Si

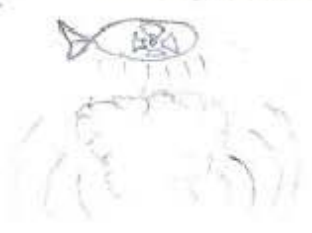
23 No.

24 En general los de peleas,  
los compraria porque me relaja jugarlos

Luis Edgar Guillén Pérez 24 años Licenciatura

14

- 1.- 1 hora
- 2.- Reportes, shooters, aventuras
- 3.- Solo
- 4.- F.I.F.A.: Gusto por el Fútbol  
GTA: Nivel de realismo y libertad del juego  
Halo: Lo historia e identificación con los personajes  
Tom Raider: Aventura, historia, Arqueología resolver acertijos
- 5.- El Inquisidor (Halo). - Valores que maneja durante el juego
- 6.- Porque funciona para salir de la rutina y liberar estrés, además de la sorpresa que genera descubrir nuevos niveles
- 7.- Si, jugar Fútbol, porque funciona como terapia pro anti estrés y disfruto mucho el deporte
- 8.- Yo los compro.
- 9.- Todo aquello que genere un mal estar en otra persona no a grupo de persona
- 10.-



11 - Problemas

12. - Si, su frii un año Ho a mano armada

13. - Seria una persona no tolerante que intente imponer su voluntad sobre los demás y buscar generar conflictos

14. - Golpear a alguien

15. - Cuando juego me siento aislado del mundo y cuando termino me siento tranquilo y desahogado.

16. - Si, juega futbol profesional, y maneja con el torque de gasolina lleno

17. - Son racionales como sociales, elaborados a base de algo real pero para generaliza toda una sección de la población sin tratar de llenar o dividir a la condición

18. - NO

19. - Pienso que carece de fundamentos y tiene que ir mas con la educación en casa que con la escolaridad del personaje de video juegos

20. - Orientación y desarrollo de actividades culturales, deportivas y artísticas.

21. - Trataría de que se involucraran en más actividades extracurriculares

22. - SI

23. - NO

24. - Si, son volantes x la trama que maneja y a veces opciones de trécar y los compro porque llevo años jugando esos franquicias



Yael Ortega Gonzalez

25

15

Ingenieria

1.- Rhr

2.- Violencia, Carreras,

3.- Solo

4.- Saints Row 3 : porque hay mucha violencia

Super Mario Bros: fue mi primer juego

Halo: Porque me gusta la historia y los videojuegos de disparos

Nord ror Speed: me gustan las carreras de autos

5.- ~~Donkey Kong~~

5.- Donkey Kong: Es un juego como de memoria  
Grecias

6.- Porque me distrae ~~de~~

7.- Si, ver peliculas, porque me entretienen

8.- Yo los compro

9.- Agredir a alguien que no puede defenderse

10.-



11.- Sangre, muerte

12.- Si, vi como atropellaron a un señor

13.- Pasa tolerante, quiere imponer su voluntad,  
quiere obtener lo que quiere a como de  
lugar

---

14. Alatar

15. Cuando juego, bien y concentrado en el juego

Después, más relajado

16. Si manejar como en los videojuegos y tener los mismos coches

17. Que puede hacer que te pierdas de grandes experiencias.

18. No

19. Que es mentira

20. Conocerlos en actividades donde desquiten su ira, y que vean que no es necesario la violencia para resolver los cosas.

21. Invitarlos a que jueguen primero y después juzguen en base a su experiencia.

22. Si

23. No

24. Si, porque en ellos puedes desquitar alguna frustración que tengas en el momento.

## 27 Prep2

(16)

2. Pelea

3. Use King of Hoff. Por costumbre

5. Sine d'erositas

11. Mobbad

13. Paraiso agnora. Durolo a gales

15. Cantata

16. No. Es dir la realidad y lo virtual

17. Yo no soy mequerosa. El icapto ante bob

19. Depante de / quai.

## **Bibliografía.**

### ○ **Libros.**

**Amador Bech**, Julio. *“Comunicación y Cultura. Conceptos Básicos Para Una Teoría de la Comunicación.”* UNAM. México. 2015

**Bourdieu** Pierre, *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Anagrama, Barcelona, 1999.

**Broncano** Fernando, *Mundos artificiales*, México, Paidós, 2000.

**Conger**, John. *“Adolescencia: Generación Presionada”* México. DIMSA. 1980

**Duranti**, Alessandro. *“Linguistic anthropology”* U.K. Cambridge University Press 1997.

**Girard**, René. *La violencia y lo sagrado*. Anagrama. España. 1995

**Guber**, Rosana. *“La etnografía. Método, Campo y Reflexividad”* Colombia. Norma. 2001 (Edición digital)

**Heidegger**, Martin. *Conferencias y artículos*. España. Odós. 1994

**Lash** Scott. *Crítica de la información.*, Argentina. Amorrortu. 2005

**Knapp**, Mark. *“La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno.”* Paidós. México. 1991

**Raimondo Cardona**, Giorgio. *“Los lenguajes del saber”* España. Gedisa. 1994.

**Schütz**, Alfred. *“El problema de la realidad social”*. Argentina. Amorrortu. 2003.

**Tsé**, Lao. *“Tao Te King: XLII”* Colofón. México. 2015

**Winch**, Peter. *“Ciencia Social y Filosofía”* Amorrortu. Argentina

### ○ **Fuentes electrónicas de consulta.**

*“20 años del atentado de Oklahoma”* La jornada. México. Vía:  
<http://www.jornada.unam.mx/2015/04/20/mundo/028n3mun> Consultado: Abril 20, 2015.

*“Aprendiendo de un suicidio: la triste muerte de Carla”* Marina, José Antonio. El confidencial. 2015. España. Consultado: Enero 10 2015. Vía:

[http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/educacion/2015-01-06/aprendiendo-de-un-suicidio-la-triste-muerte-de-carla\\_616642/](http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/educacion/2015-01-06/aprendiendo-de-un-suicidio-la-triste-muerte-de-carla_616642/)

“Censo General de Población y Vivienda 1990” México. INEGI. Vía: [http://www.inegi.org.mx/lib/Olap/consulta/general\\_ver4/MDXQueryDatos.asp?proy=cpv90\\_pt](http://www.inegi.org.mx/lib/Olap/consulta/general_ver4/MDXQueryDatos.asp?proy=cpv90_pt) Consultado: Febrero 28, 2016.

“Cho Seung-Hui Antes de la Masacre” Youtube. Vía: <https://www.youtube.com/watch?v=CnluOQmpC-Q> Consultado: Octubre 8, 2015.

“Cho Seung-Hui. ‘La Masacre de Virginia Tech.’” Grotesque and Arabesque. Vía: <http://grotesqueandarabesque.blogspot.mx/2013/08/cho-seung-hui-la-masacre-de-virginia.html> Consultado: Octubre 3, 2015.

“Clasificaciones de juegos y descriptores de contenidos de la ESRB” ESRB Entertainment Software Rating Board. [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide\\_spanish.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_spanish.jsp) Consultado: Junio 9, 2011.

“Cólera...¿Otra vez?” México. SPPS. 2014. Vía: <http://www.spps.gob.mx/avisos/109-coleraiootra-vez.html> Consultado: Marzo 2, 2016.

“Cronología 1990-2000” Argentina. El historiador. 2010. Vía: <http://www.elhistoriador.com.ar/cronologia/1990-1999/> Consultado: Marzo 2, 2016.

“Cronología de acontecimientos ocurridos en el periodo 1900-1999” Vía: <http://www.azc.uam.mx/csh/sociologia/siglox/1990.html> Consultado: Octubre 7, 2015.

“Diccionario de lengua española. 2012. Consultado: Enero 15 2015. Vía: <http://lema.rae.es/drae/?val=violencia>

“EEUU: niña de 12 años se suicida tras sufrir ciberacoso.” Infobae. 2013. Consultado: Enero 14 2015. Vía: <http://www.infobae.com/2013/09/14/1508872-eeuu-nina-12-anos-se-suicida-sufrir-ciberacoso>

“En la mente de los asesinos: la matanza de Columbine.” Vía: <https://www.youtube.com/watch?v=xKaZdQZws8k&index=2&list=PL03149362E28D56E9> Consultado: Octubre 6, 2015.

“Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública. ENVIPE 2014. Principales Resultados” INEGI. México 2014. Consultado: Enero 15 2015. Vía: “Presentación ejecutiva nacional” <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/encuestas/hogares/regulares/envipe/envipe2014/default.aspx>

*"Encuesta Nacional de Victimización y Percepción Sobre Seguridad Pública 2014. Informe operativo"* INEGI. 2014. México. Consultado: Enero 20 2015. Vía: [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva\\_estruc/702825066475](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825066475)

*"Encuesta Nacional sobre del Tiempo 2009. ENUT. Metodología y Tabulados Básicos."* Estados Unidos Mexicanos. Edición 2012. Cobertura Temporal 2009. INEGI. P. 241 Vía: [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/especiales/enut/2009/ENUT\\_2009\\_MTB.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/especiales/enut/2009/ENUT_2009_MTB.pdf) Consultado: Marzo 1, 2015.

*"Es Alarmante El Nivel de Violencia en México."* Sin Embargo. 2013. México. Consultado: Enero 15 2015. Vía: <http://www.zocalo.com.mx/seccion/articulo/es-alarmante-nivel-de-violencia-en-mexico-1380699219>

*"ESRB Ratings Definitions."* Entertainment Software Rating Board. Vía: [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide\\_spanish.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_spanish.jsp) Consultado: Junio 9, 2011

*"Evolución de las dimensiones de la pobreza 1990-2012."* México. CONEVAL. Vía: <http://www.coneval.gob.mx/Medicion/Paginas/Evolucion-de-las-dimensiones-de-la-pobreza-1990-2010-.aspx> Consultado, Marzo 6, 2016.

*"Facebook: adolescente deja impactante mensaje antes de suicidarse."* La república. 2014. Perú. Consultado: Enero 10 2015. Vía: <http://www.larepublica.pe/29-12-2014/eeuu-en-facebook-adolescente-publica-impactante-mensaje-antes-de-suicidarse>

*"Fue asesinato, no bullying. Dice padre de menor muerto en Tamaulipas."* Nakamura López, Ángel. CNN. 2014. México. Consultado: Enero 6 2015 Vía: <http://mexico.cnn.com/nacional/2014/05/27/fue-asesinato-no-bullying-dice-padre-de-menor-muerto-en-tamaulipas>

*"Halo"* Wikia. Vía: [http://es.halo.wikia.com/wiki/Universo\\_de\\_Halo](http://es.halo.wikia.com/wiki/Universo_de_Halo) Consultado: Marzo 6, 2016

*"High School Classmates Say Gunman Was Bullied"* NBC News. 2007. Vía: [http://www.nbcnews.com/id/18169776/ns/us\\_news-crime\\_and\\_courts/t/high-school-classmates-say-gunman-was-bullied/#.Vh16esV5Mud](http://www.nbcnews.com/id/18169776/ns/us_news-crime_and_courts/t/high-school-classmates-say-gunman-was-bullied/#.Vh16esV5Mud) Consultado: Octubre 6, 2015

*"Historia constitucional de los Estados Unidos de América"* Constitution Net. Vía: <http://www.constitutionnet.org/es/country/constitutional-history-united-states-america> Consultado: Octubre 7, 2015.

"*Joven muere en Rusia por bullying tras convulsionarse*" Redacción. Excelsior. 2014. México. Consultado: Enero 6.2015. Vía: <http://www.excelsior.com.mx/global/2014/12/30/1000216>

"*Lo más relevante en México en 2014.*" México. SIPSE. 2014. Vía: <http://sipse.com/mexico/resumen-de-noticias-2014-mexico-128978.html> Consultado: Marzo 6, 2016.

"*Los videojuegos no influyeron en la mente de Seung-Hui Cho.*" Emudesc. 2007. Vía: <http://www.emudesc.com/archivo/2007/09/03/los-videojuegos-no-influyeron-en-la-mente-de-cho-seung-hui/> Consultado: Octubre 6, 2015

"*Panorama sociodemográfico de México 2015.*" México. INEGI. 2015. Vía: <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/Panorama2015/Web/Contenido.aspx#DistritoFederal09000> Consultado: Marzo 6, 2016.

"*Qué ocurría en 1989, cuando América y Cruz Azul jugaron la última final*" México. CNN. 2013. Vía: <http://mexico.cnn.com/deportes/2013/05/25/que-ocurria-en-1989-cuando-america-y-cruz-azul-jugaron-la-ultima-final> Consultado: Febrero 20, 2016.

"*Recuento de algunos hechos que sucedieron en México en la década de los noventa*" México. INEA/CONEVYT. Vía: [http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/mexico/contenidos/recursos/revista/2\\_1.htm](http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/mexico/contenidos/recursos/revista/2_1.htm) Consultado: Febrero 28, 2016.

"*Seis dramáticos casos de bullying en México*" Pulso SLP. 2013. México. Consultado Enero 6 2015. Vía: <http://pulsoslp.com.mx/2013/07/06/seis-dramaticos-casos-de-bullying-en-mexico-video/>

"*Seung-Hui Cho Biography*" Biography.com Vía: <http://www.biography.com/people/seung-hui-cho-235991#troubling-signs> Consultado: Octubre 1, 2015

"*Sobrevivientes Revelan Detalles de Masacre en Virginia.*" El Universo. 2007. Vía: <http://www.eluniverso.com/2007/04/17/0001/14/7151F438B8CB4349AE57ECD9E6465039.html> Consultado: Octubre 3, 2015.

**Asceción**, Arturo. "*15 momentos que marcaron México en 2015.*" CNN. 2015. Vía: <http://www.cnnexpansion.com/economia/2015/12/18/15-momentos-que-marcaron-a-mexico-en-2015> Consultado: Marzo 6, 2016.

\_\_\_\_ "*15 sucesos que marcaron al mundo en 2015.*" CNN. 2015. Vía: <http://www.cnnexpansion.com/economia/2015/12/21/15-sucesos-que-marcaron-al-mundo-en-2015> Consultado: Marzo 6, 2016.

**Bacino**, Juan Pablo. “Los diez acontecimientos más importantes que marcaron el mundo en el 2012” Argentina. La Nación. 2012. Vía: <http://www.lanacion.com.ar/1540333-los-diez-acontecimientos-mas-importantes-que-marcaron-el-mundo-en-2012> Consultado: Marzo 6, 2016.

**Blum**, Wiliam. (Ceceña, Ana. Traductora) “Breve historia de las intervenciones de Estados Unidos desde 1945” Vía: <http://www.revistachiapas.org/blum10.htm> Consultado: Octubre 7, 2015.

**Castells**, Manuel. “El surgimiento de la sociedad de redes” Blackwell Publishers. 1996. Consultado: Febrero 22 2015. Vía: [http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/teorias/textos/castells\\_sociedad\\_redes.htm](http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/teorias/textos/castells_sociedad_redes.htm)

Constitución de los Estados Unidos de América de 1787” Vía: <http://www.archives.gov/espanol/constitucion.html> Consultado: Octubre 7, 2015.

**Díaz-Aguado**, Maria José. “¿Por qué se produce la violencia escolar y cómo prevenirla? Revista Iberoamericana de Educación. No. 37. 2005. España. Vía: [http://www.upes.sin.org.mx/images/REVISTA\\_IBEROAMERICANA\\_DE\\_LA\\_EDUCACION\\_37/01\\_POR\\_QUE\\_SE\\_PRODUCES\\_LA\\_VIOLENCIA\\_ESCOLAR\\_Y\\_COMO\\_PREVENIRLA.pdf](http://www.upes.sin.org.mx/images/REVISTA_IBEROAMERICANA_DE_LA_EDUCACION_37/01_POR_QUE_SE_PRODUCES_LA_VIOLENCIA_ESCOLAR_Y_COMO_PREVENIRLA.pdf) Consultado: Marzo 1, 2015.

**Galindo**, Brian. “18 caricaturas de los años 90 que probablemente olvidaste que existían” BuzzFeed. 2014. Vía: <http://www.buzzfeed.com/briangalindo/18-caricaturas-de-los-anos-90-que-probablemente-olvidaste-que-existian> Consultado: Marzo 6, 2016.

**Gómez Quintero**, Natalia. “Los pasos del Dalai Lama en México en 1989” México. El Universal. 2004. Vía: <http://archivo.eluniversal.com.mx/nacion/116265.html> Consultado: Febrero 20, 2016.

**Laso**, Sara. “Bondage, disciplina y dominación; sadismo y sumisión; y masoquismo. Prácticas sexuales BDSM” Fundación UNAM. 2012. Consultado: Febrero 13, 2016. Vía: <http://www.fundacionunam.org.mx/salud/practicas-sexuales-bdsm/>

**Lira**, Francisco. “Un restaurant revisó antiguas grabaciones de sus clientes y descubrió una importante verdad” UPSOCL. Vía: <http://www.upsocl.com/comunidad/un-restaurant-reviso-antiguas-grabaciones-de-sus-clientes-y-descubrio-una-importante-verdad/> Consultado: Marzo 6, 2016.



**Monclús Estella**, Antonio. *“La violencia escolar: perspectiva desde Naciones Unidas”*. Revista Iberoamericana de Educación. No. 38. 2005. España. Vía: <http://www.rieoei.org/rie38a01.pdf> Consultado: Marzo 1, 2015.

**Moore**, Michael. *“Bowling for Columbine” Alemania*. 2002.

**Paz Salas**, María. *“Los 16 sucesos internacional que impactaron al mundo este 2014.”* Colombia. El definido. Vía: <http://www.eldefinido.cl/actualidad/mundo/4414/Los-16-sucesos-internacionales-que-impactaron-al-mundo-este-2014/> Consultado: Marzo 6, 2016.

**Reynoso**, Cristina. *“Las matanzas escolares más sangrientas”* Algarabía. México. Vía: <http://algarabia.com/curiosidades/las-matanzas-escolares-mas-sangrientas-ii/> Consultado: Septiembre 29, 2015.

*Series de información temática y continua de hogares en México* México. CONAPO. 2013. Vía: [http://www.conapo.gob.mx/es/CONAPO/Series\\_de\\_informacion\\_tematica\\_y\\_continua\\_de\\_hogares\\_en\\_Mexico](http://www.conapo.gob.mx/es/CONAPO/Series_de_informacion_tematica_y_continua_de_hogares_en_Mexico) Consultado: Marzo 2, 2016.

**Shepard**, C. *“A Columbine Site”* EE. UU. Vía: <http://www.acolumbinesite.com/about.html> Consultado: Agosto 21, 2015.

**Tomasini**, Carlos. *“11 de julio de 1991: El gran eclipse de México”*. México. Chilango.com. 2014. Vía: <http://www.chilango.com/ciudad/nota/2014/07/29/11-de-julio-de-1991-el-gran-eclipse-de-mexico> Consultado: Marzo 1, 2016.

**Vittar**, Daniel. *“Los 15 acontecimientos que conmovieron al mundo en el 2012.”* Argentina. El Clarin. 2012. Vía: [http://www.clarin.com/mundo/acontecimientos-conmovieron-mundo\\_0\\_836316509.html](http://www.clarin.com/mundo/acontecimientos-conmovieron-mundo_0_836316509.html) Consultado: Marzo 6, 2016.

**Zepeda**, Mayra. *“La visita de Mandela a México en imágenes”* México. Animal Político. 2013. Vía: <http://www.animalpolitico.com/2013/12/la-visita-de-mandela-mexico-en-imagenes/> Consultado: Marzo 2, 2016.

- **Artículos.**

**Garfías Frías**, José Angel. *“La inteligencia colectiva en las comunidades de videojugadores en línea”* en *“Comunicación y Sistemas Emergentes.”* Molina y Vedia (Coordinadora). UNAM. México. 2009.

**González Sánchez, Jorge.** *“Pantallas vemos, sociedades no sabemos.”* México. Revista comunicar No. 30 2008.

**Ihde Don,** “La incorporación de lo material: fenomenología y filosofía de la tecnología”, Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad, vol. 2, núm. 5, 2005.

**Blair Trujillo Elsa,** “Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición.”, Revista Política y Cultura, no. 32, México, 2009.

- **Revistas.**

**Masse, Francisco.** *“Soy mi generación. Las generaciones.”* Otras Inquisiciones. México 2011.

- **Tesis.**

**Garfías Frías, José Ángel.** *“El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria. Análisis de Gears of war y Street Fighter IV.”* Tesis Doctoral. UNAM. FCPyS. México 2011.